

**PENGARUH PEMBELAJARAN MODIFIKASI PERMAINAN BOLAVOLI MINI TERHADAP
HASIL BELAJAR SERVIS BAWAH
(Pada Siswa Kelas V SDN Jeruk I Surabaya)**

Mulyadi

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Pardijono

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar memiliki banyak metode atau media dalam cara penyampaian materi kepada siswa. Contohnya di SD Negeri Jeruk I Surabaya menggunakan strategi pembelajaran metode demonstrasi. Strategi pembelajaran metode demonstrasi dipakai guru pendidikan jasmani khususnya pada materi bolavoli. Bila guru selalu membelajarkan bolavoli dengan metode demonstrasi terus menerus, maka siswa akan menjadi bosan dan tidak bisa berkembang ke pembelajaran pendidikan jasmani yang lain. Maka timbul pemikiran dan keinginan untuk mencari model pembelajaran menggunakan modifikasi permainan bolavoli mini untuk penyampaian materi bolavoli. Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen, dengan pendekatan *Kuantitatif*. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas V, yang berjumlah 34 siswakesel V SDN Jeruk I Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui hasil pengaruh pembelajaran modifikasi permainan bolavoli mini terhadap hasil belajar *service* bawahbolavoli pada siswa sekolah dasar, (2) untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran yang digunakan yaitu modifikasi permainan bolavoli mini yang diterapkan pada siswa Sekolah Dasar dalam bolavoli *Service* bawah. Hasil penelitian menunjukkan hipotesis alternatif yang diajukan dalam penelitian dinyatakan diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} 11,48 > t_{tabel} 1,697$. Dengan kata lain bahwa pemberian pembelajaran menggunakan modifikasi permainan bolavoli mini ternyata berpengaruh terhadap hasil belajar *servis* bawah bolavoli. Pada pembelajaran bolavoli terjadi peningkatan sebesar 19,19%.

Kata Kunci: Modifikasi permainan bolavoli mini, *servis* bawah bolavoli.

Abstract

Learning physical education in elementary school has a lot of methods or media in the way of delivering the material to the students. Examples Elementary School in Jeruk I Surabaya using learning strategies methods of demonstration. Learning strategies used by the teacher demonstration method, especially in the matter of physical education volleyball. When the teacher is always membelajarkan volleyball with continuous demonstration method, the students will become bored and can not evolve into another physical education lessons. it is the thought and the desire to seek learning model using a modified mini volleyball game volleyball for the delivery of content. The study used by the researchers is the experimental study, the quantitative approach. Samples from this study were students of class V, which amounts to 34 fifth grade students of SDN Jeruk I Surabaya. The purpose of this study was (1) to determine the effect of the learning outcomes modification mini volleyball game against the learning outcomes of service under volleyball in elementary school students, (2) to determine the effectiveness of the learning model used is a modified volleyball game mini applied to elementary school students in volleyball service down. Results showed that the alternative hypothesis put forward in the research have been accepted because of $t > t$ table or 11.48 t count $> t$ table 1.697. In other words, that the provision of learning using a modified mini volleyball game turns out to affect the learning outcomes of service under volleyball. In volleyball learning an increase of 19.19%.

Keywords: Modified mini volleyball game, serve under volleyball.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral

melalui aktivitas jasmani. Menurut UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam pasal 1 telah dijelaskan apa yang dimaksud dengan pendidikan:

Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik

secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Subroto, 2000:1)

Pendidikan jasmani sebagai bagian dari kurikulum yang diberikan dari mulai pendidikan tingkat dasar hingga pada tingkat tinggi. Hal ini karena pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan bagian dari sistem pendidikan yang mempunyai tujuan untuk mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya.

Melalui pembelajaran penjasorkes anak akan memperoleh pengalaman gerak dan selanjutnya akan menjadi modal bagi anak untuk mengembangkan kemampuan gerak. Dengan belajar gerak akan timbul suatu aspek psikis yang mendorong anak tersebut untuk melakukan suatu permainan atau kegiatan yang sangat menyenangkan, apabila hal tersebut dirasa memberi kesenangan dan kepuasan maka akan menimbulkan perasaan minat sangat mendalam sebelum tujuan dapat dipenuhi.

Permainan bolavoli merupakan suatu permainan yang tidak mudah dilakukan setiap orang, diperlukan pengetahuan tentang teknik-teknik dasar dan teknik-teknik lanjutan untuk dapat bermain bolavoli secara efektif. Teknik-teknik dasar tersebut meliputi *service*, *passing*, *smash* dan sebagainya (Nuril Ahmadi, 2007:19).

Proses kegiatan pembelajaran permainan bolavoli di SDN Jeruk I Surabaya dapat dikatakan berjalan kurang optimal, Siswa yang masuk ke SDN Jeruk I Surabaya masih belum mengenal bermain di lapangan yang standar, bahkan selain itu siswa masih kurang mampu menguasai teknik permainan bolavoli yang sesungguhnya. Disini peran guru dan siswa sangat diperlukan agar permainan bolavoli di SDN Jeruk I Surabaya dapat berjalan dengan optimal.

Berdasarkan hal tersebut penulis terdorong untuk membuat penelitian dengan judul “ Penerapan Pembelajaran modifikasi permainan bolavoli terhadap hasil belajar *service* bawah di kelas VSDN Jeruk I Surabaya”.

Berdasarkan rumusan yang sudah dinyatakan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk: 1. Untuk mengetahui hasil belajar *service* bawah bolavoli siswa kelas V SDN Jeruk I Surabaya dengan penerapan pembelajaran modifikasi permainan bolavoli mini. 2. Untuk mengetahui seberapa besar penerapan modifikasi permainan bolavoli mini terhadap hasil belajar *service* bawah siswa kelas V SDN Jeruk I Surabaya.

Dalam pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Proses pembelajaran akan lebih baik, berarti dan

semangat karena adanya media yang dapat menyampaikan informasi tersebut baik dengan cara dilihat (*visual*), sehingga dapat mendikripsikan suatu masalah atau konsep yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi suatu konsep yang lengkap, jelas dan mudah di mengerti (*sempurna*).

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2003:57). Maka dalam pembelajaran itu di harapkan semua komponen dapat mengerti dan memahami tugas dan kewajiban masing-masing sehingga pembelajaran berjalan dengan hasil yang maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan dan dicita-citakan. Dengan demikian anak didik pun merasa puas. Pembelajaran disekolah dipengaruhi oleh keberadaan dari seorang guru. Guru mempunyai peranan penting dalam suatu pembelajaran. Peranan guru menurut Supandi itu adalah: Guru ini dapat berperan sebagai pemimpin siswa, manager yang mengelolah kegiatan belajar mengajar, dan fasilitator yang berupaya menciptakan lingkungan belajar yang mengefektifkan proses belajar siswa, dan sebagai pembimbing yang membantu kesulitan dan pengarahan belajar siswa (Supandi, 1992:48).

Dalam dunia pendidikan kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik perlu diupayakan agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan potensi individu peserta didik untuk tujuan tersebut. Pemakaian macam-macam metode pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi dan tingkat perkembangan peserta didik agar memperoleh pengalaman belajar yang sebaik-baiknya.

Hasil belajar yang dimaksud disini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), seperti yang dikemukakan oleh Sudjana. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 1991:22). Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar: (1) Keterampilan dan kebiasaan, (2) Pengetahuan dan pengarahan, (3) Sikap dan cita-cita (Sudjana, 1991:22). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pembelajaran pada hakikatnya mengacu pada hasil yang diharapkan. Ini berarti bahwa dalam merencanakan pembelajaran, tujuan pembelajaran ditetapkan lebih dulu, selanjutnya semua kegiatan

pembelajaran diarahkan untuk mencapai tujuan tersebut. Tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan atas tujuan umum dan tujuan khusus.

1. Tujuan umum dari pembelajaran adalah pernyataan umum tentang hasil pembelajaran yang diinginkan. Tujuan ini mengacu pada keseluruhan bidang studi, yaitu struktur orientasi atau struktur ganda bidang studi. Karenanya tujuan umum akan banyak memengaruhi strategi pengorganisasian makro.
2. Tujuan khusus dari pembelajaran adalah pernyataan khusus tentang hasil pembelajaran yang diinginkan. Tujuan ini mengacu pada konstruk tertentu apakah itu fakta, konsep, prosedur atau prinsip dari bidang studi. Karena itu tujuan khusus akan banyak mempengaruhi strategi pengorganisasian mikro.

Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan artinya bahwa melalui proses pendidikan jasmani yang kondusif siswa dibantu untuk mewujudkan dirinya sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangannya secara optimal, sehingga ia mencapai suatu taraf kedewasaan tertentu (Subroto, 2000:3).

Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah dalam jasmani yaitu: psikomotor, kognitif dan efektif kepada setiap siswa. Pengalaman belajar yang disajikan akan membantu siswa untuk memahami dan mengerti, sehingga manusia itu dapat bergerak dan dapat melakukan gerak secara aman, efektif dan efisien, selain itu pengalaman belajar tersebut dilaksanakan secara terencana, terprogram, dan berkelanjutan agar dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri sebagai pelaku, serta menghargai manfaat aktivitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup seseorang sehingga akan terbentuk jiwa sportif dan gaya hidup yang aktif.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang memberikan suatu konstruksi pada perkembangan setiap individu melalui media alamiah, yaitu aktivitas fisik dan aktivitas gerak olahraga yang meliputi aspek-aspek yaitu: aspek psikomotor, afektif dan kognitif.

Dimana tujuan pendidikan jasmani menurut subroto itu adalah: Untuk meningkatkan dan memperkembangkan individu secara keseluruhan, maksudnya bukan hanya memperkembangkan jasmani saja namun juga mencakup perkembangan mental, intelektual, sosial, emosional serta moral, spritual dan estetika (Subroto, 2000:1).

Pendidikan jasmani harus memenuhi kebutuhan setiap individu yang berbeda-beda, sebab setiap siswa mempunyai karakteristik yang tidak sama baik dalam fisik, mental dan sosial. Perbedaan tersebut jelas

menunjukkan bahwa kebutuhan siswa akan pendidikan jasmani tentunya berbeda-beda pula bagi seorang/kelompok siswa yang lain. Pendidikan jasmani berguna untuk mengembangkan dan menciptakan gaya hidup yang sehat aktif dan positif serta pemahaman dari hakikat kebugaran jasmani secara menyeluruh dengan berdasar pada tujuan pendidikan jasmani yaitu: 1. Mengembangkan keterampilan fisik yang dapat meningkatkan partisipasi dalam aktivitas hidup yang lebih luas dan bervariasi. 2. Mengembangkan kebugaran jasmani dan adaptasi sistem fungsi tubuh untuk hidup aktif dalam lingkungannya. 3. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman terhadap keterampilan fisik dan sosial, kebugaran jasmani, prinsip-prinsip ilmu gerak dan terhadap hubungan antara latihan dengan hidup paripurna. 4. Mengembangkan keterampilan sosial yang memajukan perilaku standar yang dapat diterima oleh lingkungan dan hubungan positif dengan orang lain. 5. Mengembangkan sikap dan penghargaan yang dapat mendorong dan menyenangkan partisipasi aktivitas fisik, kebugaran, kualitas penampilan, sikap positif pada dirinya dan respek kepada yang lain (Subroto, 2000:6)

Permainan Bolavoli

Permainan bola adalah permainan beregu dimana melibatkan lebih dari satu orang pemain misalnya bolavoli pantai terdiri dari dua orang pemain setiap regu, bolavoli sistem internasional tiap regu terdiri dari enam pemain, untuk berlangsungnya permainan ini dengan baik masing-masing pemain dari setiap regu harus memiliki keterampilan didalam memainkan bola serta kerjasama yang baik, yang diperlukan untuk memenangkan pertandingan. Setiap pemain dari setiap regu mempunyai tujuan tertentu baik untuk kesenangan maupun untuk kemenangan. Bagi pemain yang tujuannya adalah untuk kemenangan diperlukan keterampilan bermain yang tinggi disamping kerjasama regu (Irsyada, 2000:14).

Teknik dalam permainan bolavoli dapat diartikan, sebagai cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan-peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil optimal. (M.Yunus, 1992:68).

Service Bawah

Menurut Syarifuddin dan Muhadi (1991:187) *Service* atau sajian adalah pukulan permulaan yang dilakukan oleh pihak yang berhak melakukan *Service* untuk memulai menghidupkan bola ke dalam permainan atau tindakan untuk menghidupkan bola ke dalam permainan bolavoli. Namun dengan kemajuan dan perkembangan permainan bolavoli dewasa ini, *Service* sudah bukan saja sebagai tindakan untuk menghidupkan bola ke dalam permainan, melainkan juga merupakan suatu serangan yang pertama bagi pihak yang melakukan *Service*.

Oleh karena itu, terdapat bermacam-macam bentuk di dalam melakukan *Service*, misalnya: *Service* tangan bawah dengan berbagai variasi jalannya bola menuju ke dalam lapangan lawan. *Service* tangan atas dengan berbagai variasi jalannya bola menuju ke dalam lapangan lawan. *Service* tangan dari samping, dan *Service* tangan dari belakang juga dengan berbagai variasi jalannya bola ke dalam lapangan lawan. Kemudian itu, bertujuan untuk mempersulit pihak lawan dalam menerima bola. Bahkan bertujuan juga, supaya lawan tidak dapat menerima bola tersebut. Sehubungan dengan adanya bermacam-macam bentuk dari gerakan melakukan *Service* dan dengan berbagai variasi jalannya bola tersebut, maka yang akan disajikan dalam penulisan ini, hanyalah mengenai dasar-dasar melakukan *Service* dengan tangan bawah dan tangan atas.

Menurut Beutelstahl (2007:8) *Service* adalah sentuhan pertama dengan bola. Mula-mula *Service* ini hanya dia anggap sebagai pukulan permulaan saja, cara melempar bola untuk memulai permainan. Kemudian *Service* ini kemudian berkembang menjadi suatu senjata yang ampuh untuk menyerang. Jadi, teknik dasar ini tidak boleh kita abaikan, dan harus kita latih dengan baik terus-menerus.

Service yang baik sangat mempengaruhi seluruh jalannya pertandingan. Tapi ini lebih menonjol pada pertandingan tingkat tinggi di dibandingkan dengan baik terus-menerus.

Jenis *Service* yang paling umum adalah:

1. *Under-arm Service* atau *Service* lengan bawah
2. *Hook-Service* atau *Service* kaki
3. *Floating Service* atau *Service* melayang (dari sisi dan dari depan)

Pengertian olahraga atau pendidikan jasmani sekolah, khususnya cabang olahraga bolavoli, masih sulit diajarkan dalam bentuk aturan cabang olahraga sesungguhnya. Karena tingkat perkembangan fisik anak masih belum mampu mengatasi beban yang berat itu. Oleh sebab itu hampir semua cabang olahraga diberikan dalam bentuk yang diserhanakan atau diminimalkan yang sesuai dengan tingkat-tingkat perkembangan anak disekolah.

Dengan pengenalan dan pembetulan teknik-teknik dasar yang sedini mungkin diharapkan bagi anak dapat bermain permainan bolavoli.

Peraturan permainan bolavoli merupakan modifikasi dari peraturan permainan bolavoli yang sesungguhnya. Permainan bolavoli mini dimainkan oleh pemain yang jumlahnya kurang dari 6 orang dalam satu tim, taktik yang sederhana ukuran lapangan yang lebih kecil, tergantung dari tingkatan umur yang memainkannya. Menurut Horst Baacke dalam Coces Manual 1, (1989:90), jumlah anggota regu, ukuran lapangan dan

ketinggian net untuk berbagai tingkat umur dikemukakan seperti Tabel II.1 Berikut ini. (M Yunus, 1992:189)

Untuk Anggota Regu Luas Lapangan, dan Tinggi Net Permainan Bolavoli

Umur	9-11	10-12	11-13
Regu	2 VS 2	3 VS 3	4 VS 4
Lapangan	3X9 M 4,5X9 M	6X9 M 6X12 M	8X12 M 9X12 M
Net	10+-5 CM	10+-5 CM	20+-5 CM

(Yunus, 1992:15)

Peraturan permainan yang digunakan adalah peraturan permainan bolavoli yang sudah disahkan oleh Federation Internationale De volly Ball (FIVB) dan juga sudah disahkan oleh persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia (PBVSI). (Yunus, 1992:15).

Daerah *service* adalah selebar 9 meter, daerahnya di belakang garis akhir dibatasi oleh dua garis pendek pada kedua bagian tersebut, panjang tiap potongan garis adalah 15 cm dan 20 cm di belakang garis akhir dan garis tegak, kedua garis sebagai tanda yang terletak sebelah kanan dan sebelah kiri yang keduanya sejajar garis samping. Kedua garis tersebut sudah termasuk dalam luas dari daerah itu. Perpanjangan daerah *service* adalah sampai batas akhir dari daerah bebas.

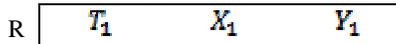
METODE

Jenis penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian antara lain dicirikan oleh pengujian hipotesis dan digunakan instrumen-instrumen tes yang standar (Maksum, 2008:10).

Penelitian eksperimen dicirikan dengan 4 (empat) hal, yaitu: adanya perlakuan, kelompok kontrol, randomisasi dan ukuran keberhasilan. Apabila suatu penelitian eksperimen tidak dapat memenuhi keempat hal tersebut, terutama dalam hal randomisasi dan kelompok kontrol maka disebut eksperimen semu (*quasi eksperiment*) (Maksum, 2008: 14-15).

Dalam penelitian ini desain eksperimen yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*:

One grup pretest-posttest design



Keterangan :

T_1 : *Pre-test service* bawah bolavoli

X_1 : Pembelajaran menggunakan modifikasi permainan bolavoli

Y_1 : *Post-test service* bawah bolavoli

(Maksum, 2008 : 49)

Variabel adalah hal-hal yang menjadi objek penelitian yang menunjukkan variasi baik secara

kuantitatif maupun kualitatif (Arikunto,2006:116). Dalam pengertian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi *independent variable*, Sedangkan variabel terikat adalah variabel tergantung atau *dependent variable* (Maksum, 2008:30).

Tempat penelitian ini SDN jeruk 1 surabaya Populasi adalah keseluruhan individu atau obyek yang telah dimaksudkan untuk diteliti dan nantinya akan dikenai generalisasi(Maksum, 2008 :39). Jumlah anggota populasi dalam penelitian ini adalah kelas VA dan kelas VB yang berjumlah 68 siswa di SDN jeruk 1 surabaya. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto,2006:131). Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling* yaitu teknik *sampling* yang memberikan peluang yang sama bagi individu yang menjadi anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik *random* bisa dilakukan dengan cara undian atau dengan angka *random* (Maksum, 2008 : 40)

Intrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran dan tes hasil belajar.

1. Perangkat pembelajaran
 - a. RPP (Rencana pelaksanaan Pembelajaran)
 - b. Alat, perlengkapan dan lapangan bolavoli, terdiri dari bolavoli, net, standar bolavoli dan lapangan dengan petak-petak sasaran menurut AAHPER, 1969 (dalam M.Yunus 1992:202)
2. Tes hasil belajar

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes ketepatan *service* menurut AAHPER, 1969 (dalam M.Yunus 1992:202), yang bertujuan untuk mengukur ketepatan *service*. Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini jumlah poin yang didapatkan siswa setelah melakukan 10 kali *service* tangan bawah ke arah petak sasaran pada jatuhnya bola.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, simpangan baku, varians, serta peningkatan hasil pembelajaran yang diberikan pada siswa. Disini akan dianalisis hasil pembelajaran tersebut. Berdasarkan pada hasil penghitungan manual maupun program *Statistical Package for Social Science for Windows Release 16.0* (SPSS 16.0), selanjutnya deskripsi data dari hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut dalam bentuk tabel berikut in Hasil Tes Bolavoli

Tabel 1. Deskripsi Hasil Tes

	Kelompok Eksperimen		
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Beda
Rata-rata	12,62	20,29	7,68
Std deviasi	6,24	6,12	3,90
Varian	38,97	37,29	15,19
Presentase	19,19%		

- a. Nilai rata-rata terhadap hasil belajar *service* bawah bolavoli siswa sebelum diberikan pembelajaran modifikasi permainan bolavoli mini terhadap hasil belajar *service* bawah *pre-test* rata-rata yaitu 12,62, standart deviasi yaitu 6,24, dengan varian yaitu 38,97.
- b. Nilai rata-rata terhadap hasil belajar *service* bawah bolavoli siswa sebelum diberikan pembelajaran modifikasi permainan bolavoli mini terhadap hasil belajar *service* bawah *post-test* rata-rata yaitu 20,29, standart deviasi yaitu 6,12, dengan varian yaitu 37,29.
- c. Nilai beda rata-rata terhadap hasil belajar *service* bawah bolavoli siswa sebelum diberikan pembelajaran modifikasi permainan bolavoli mini terhadap hasil belajar *service* bawah *post-test* rata-rata yaitu 7,68, standart deviasi yaitu 3,90, dengan varian yaitu 15,19. Hasil belajar *service* bawah bolavoli memberikan peningkatan hasil belajar sebesar 19,19%.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu data mengikuti sebaran normal atau tidak, dan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, maka dapat diuji dengan model *Kolmogorov Smirnov*.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Data	X ² hitung	X ² tabel	Ket
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	0,916	9,488	Normal
	<i>Post-test</i>	0,633	9,488	Normal

Hasil tabel di atas memberikan informasi bahwa semua data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ternyata mempunyai nilai $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, berdasarkan kriteria pengujian maka dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal Hasil penelitian.

Analisis Data

1. Hasil Uji *Paired Sampel t Test* Pembelajaran modifikasi permainan bolavoli mini terhadap hasil belajar *service* bawah Di kelas VA SDN Negeri Jeruk I Surabaya.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Sampel t Test*

Kelompok	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Kelompok Eksperimen	11,48	1,967	$t_{hitung} > t_{tabel}$ maka Ho ditolak Ha diterima

Pembahasan

Dari hasil uji t untuk pembelajaran *service* bawah bolavoli mendapatkan nilai t_{hitung} 11,48 > nilai t_{tabel} 1,697. Dengan kata lain bahwa pemberian pembelajaran modifikasi permainan bolavoli mini berpengaruh terhadap hasil belajar *service* bawah. Pada pembelajaran bolavoli terjadi peningkatan sebesar 19,19% adalah signifikan dan dapat diberlakukan (digeneralisasikan) ke populasi. Hal ini menjadi bukti bahwa pemberian model pembelajaran modifikasi permainan bolavoli mini berpengaruh terhadap hasil belajar *service* bawah.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan dalam bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran menggunakan modifikasi permainan bolavoli mini terhadap hasil belajar *service* bawah yaitu $11,48 > 1,697$. Dengan kata lain bahwa pemberian model pembelajaran modifikasi permainan bolavoli mini ternyata berpengaruh terhadap hasil belajar *service* bawah.
2. Pembelajaran menggunakan pembelajaran modifikasi permainan bolavoli mini terhadap hasil belajar *service* bawah ternyata memberikan peningkatan sebesar 19,19 % terhadap hasil belajar *service* bawah bolavoli.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka beberapa saran yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Sesuai dengan hasil penelitian maka sebaiknya penerapan terhadap motivasi belajar siswa sangat efektif untuk dijadikan sebagai acuan para guru mengajar, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran permainan bola besar, *service* bawah bolavoli.
2. Agar dapat hasil belajar yang lebih baik khususnya dalam penerapan model pembelajaran menggunakan modifikasi permainan bolavoli mini terhadap hasil belajar *service* bawah, maka hendaknya proses

pembelajaran model ini dilakukan dan disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah dimengerti materi pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. 2007. Panduan olahraga bolavoli. Surakarta: Era Pustaka Tama.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Praktek Edisi VI. Jakarta: PT. Aneka Cipta.
- Irsyada, Machfud. 2000. Bolavoli. Departemen pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-II.
- Hamalik, Oemar. 2003. Kurikulum dan Pembelajaran. Bandung: BumiAksara.
- Maksum, Ali. 2008. Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. Surabaya: Unesa.
- Maksum, Ali. 2009. Statistik dalam Olahraga. Surabaya: Unesa
- Subroto, Toto. 2000. Pemantapan Kemampuan Mengajar(PKM). Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Sudjana, Nana. 1992. Penilaianhasil proses belajar mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supandi, 1992. Strategi belajar mengajar pendidikan dan kesehatan. Departemen pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Yunus, M. 1992. Olahraga Pilihan Bolavoli. Jakarta: Depdikbud.