

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP HASIL BELAJAR SERVIS ATAS BOLAVOLI

(Studi Pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri Terate Sumenep)

Sulaiman Ismul Haq Zulfiyantono*, Taufiq Hidayat

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya,

*sulaimanismulhaq@gmail.com

Abstrak

Menumbuhkan minat belajar disetiap kegiatan belajar mengajar PJOK, membutuhkan sebuah kondisi dengan terpenuhinya semua unsur penunjang secara kondusif demi tercapainya kompetensi hasil belajar secara tuntas. Baik dari sisi spirituil, sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kondisi ini menuntut guru pengajar untuk lebih inovatif dan kreatif di setiap metode dan strategi pembelajarannya. Pendekatan belajar dengan teknik yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Perndekatan bermain adalah salah satunya, dengan menerapkan konsep bermain diharapkan mampu membawa kondisi belajar kearah lebih kondusif dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh beserta besarnya penggunaan metode pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain terhadap hasil belajar servis atas bolavoli pada peserta didik Kelas VIII MTs Negeri Terate. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitiannya menggunakan *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 74 dari kelas 8 MTs Negeri Terate dengan teknik *cluster random sampling*. Data diperoleh dari hasil tes belajar ranah keterampilan melalui instrumen *AHHPER* dan ranah pengetahuan menggunakan instrumen tes rubrik penilaian ranah pengetahuan berupa soal pemahaman konsep dasar servis atas bolavoli. Berdasarkan hasil analisis SPSS IBM 2.1 dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran pendekatan bermain terhadap hasil belajar servis atas bolavoli, dibuktikan dengan $T_{hitung} 3,333 > T_{tabel} 1,994$ dengan taraf signifikansi $0,001 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan besar pengaruh 10,96 %.

Kata Kunci : Bermain, Hasil belajar, dan Servis

Abstract

Growing interest to learning in every PJOK'S teaching and learning activities, requires a condition with the fulfillment of all supporting elements that are conducive to the achievement of the competence of learning results thoroughly. From the spiritual side, attitude, knowledge and skill. This condition requires teachers to be more innovative and creative in every method and learning strategy. A learning approach with the right techniques can influence student's learning outcomes. Playing Approach is one of them, by applying the playing concept is expected to bring learning conditions towards more conducive and effective. This study aims to determine the effect and magnitude of the use of learning methods by using playing approach to upperhand servis on Volleyball in Grade VIII students of MTs Negeri Terate. The method used in this research is quantitative with Randomized Control Group Pretest-Posttest Design. The sample of research is 74 from 8th grade of MTs Negeri Terate with cluster random sampling technique. The data obtained from the results of skill learning test through *AHHPER* instruments and the knowledge domain using the scoring rubric assessment tool about the concept of basic service concept on volleyball. Based on the result of 2.1 SPSS IBM analysis, it can be concluded that there is a significant influence of learning model of play approach toward volleyball upperhand servis learning, proved from $T_{count} 3,333 > T_{table} 1,994$ with significant value of $0,001 < 0,05$ means that H_0 was rejected and H_a is accepted with influence value to 10,96%.

Keyword : Playing, Learning Outcomes, and Service

PENDAHULUAN

Pendidikan berkarakter merupakan bentuk dan wujud pendidikan saat ini, metode dan sistem pembelajaran di semua mata pelajaran dan di semua satuan pendidikan terus menjadi pemikiran kedepan. Perubahan kurikulum menjadikan kendala tersendiri bagi pelaku pendidikan di negara ini. Namun pada intinya keberhasilan dan pembentukan watak peserta didik ke arah yang lebih baik secara kognitif dan pedagogik menjadi sasaran utama. Pencapaian kompetensi yang direalisasikan dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar mencerminkan tujuan yang akan dicapai peserta didik dalam pembentukan cita-cita bangsa yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun tidak semudah itu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas di semua bidang. Permasalahan dan kendala pasti timbul seiring dengan perubahan kurikulum, metode dan strategi dalam pendidikan.

Berbicara pendidikan di Indonesia tentunya tidak terlepas dari mata pelajaran pendidikan jasmani yang merupakan salah satu mata pelajaran wajib mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas. Melalui pendidikan jasmani diharapkan bisa merangsang perkembangan sikap, mental, sosial, emosi yang seimbang serta keterampilan gerak siswa. Begitu pentingnya peranan pendidikan jasmani di sekolah maka harus diajarkan secara baik dan benar. Metode dan strategi mengajar harus tepat dan dapat membentuk pribadi siswa yang aktif. Salah satu materi dalam pelajaran PJOK adalah bolavoli. Pada kurikulum pendidikan terutama di tingkat lanjutan pertama permainan bolavoli mempunyai indikator dan tujuan pembelajaran apabila dilihat dari aspek pengetahuan dan keterampilannya yaitu siswa mampu mengetahui dan mempraktikkan cara melakukan teknik dasar servis dengan benar (Buku Guru PJOK, 2013:5). Guru sebagai objek transformasi pengetahuan dituntut merancang metode yang tepat terkait dengan keberhasilan yang benar dalam mempraktikkan teknik dasar servis. Disisi lain guru juga dituntut untuk menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran.

Terindikasi dari sulitnya siswa menguasai teknik dasar servis dengan benar sehingga berdampak pada banyaknya siswa yang melakukan remedi hasil belajar aspek keterampilan/psikomotorik pada materi servis atas bolavoli. Bentuk dan gambaran permasalahan disaat pencapaian indikator pembelajaran antara lain seperti tingkat ketepatan dan arah servis atas yang kurang akurat, banyak servis yang tidak menyeberang net, salah sasaran dan kurang termotivasinya siswa untuk menguasai teknik dasar servis. Karena mereka beranggapan materi yang

diberikan terasa membosankan dan menjenuhkan. Permasalahan tersebut terjadi di sekolah MTs Negeri Terate Sumenep pada tahun pelajaran 2016/2017, pada materi servis atas mempunyai rata-rata nilai hasil belajar ranah/aspek psikomotorik dibawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75, sehingga selalu memerlukan proses remedial kembali untuk pencapaian kepada ketuntasan. Dari hasil observasi lapangan terhadap guru mata pelajaran PJOK yaitu Bapak Eko Handono, M.Pd. pada tanggal 11 Februari 2017, disekolah tersebut didapat informasi dan identifikasi bahwa perlu penerapan metode dan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang tepat sehingga permasalahan klasik yang telah terjadi sebelumnya tidak terulang kembali. Dapat digambarkan bahwa permasalahan terkait dengan aspek keterampilan tersebut dapat berupa siswa tidak mempunyai dasar dan pengenalan teknik dasar servis atas sebelumnya. Ini dilihat dari materi pembelajaran bolavoli di sekolah dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah yang menerapkan pendekatan permainan bolavoli mini. Dimana lapangan dan bentuk bola yang digunakan berbeda dengan materi mata pelajaran bolavoli di MTs. Sedangkan pada kelas VII materi bolavoli dikhususkan kepada teknik dasar *passing*.

Yang kedua, proses belajar mengajar materi servis atas tahun pelajaran sebelumnya kurang optimal terutama pada proses pembelajaran kegiatan inti. Siswa kurang tertarik dan berminat terhadap materi yang diberikan guru. Selanjutnya didalam RPP tahun pelajaran 2016/2017 belum menemukan metode yang tepat terkait dengan kegiatan pembelajaran bolavoli. Karena sebelumnya menurut informasi guru yang bersangkutan yaitu Bapak Eko Handono, M.Pd. bahwa beliau lebih banyak menggunakan metode demonstrasi dan bertahap. Dan yang terakhir hasil belajar materi servis atas masih banyak yang belum mencapai nilai ketuntasan sehingga perlu adanya remedial. Data tersebut berdasarkan hasil pencapaian nilai ranah psikomotorik pada tahun sebelumnya.

Melihat kondisi tersebut akhirnya dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang nantinya akan mampu mempermudah siswa dalam menguasai teknik dasar servis atas, sehingga pencapaian ketuntasan minimal nilai hasil belajar dapat tercapai. Penulis dalam hal ini akan memberikan sebuah perlakuan yang telah tertuang dalam rencana pembelajaran menggunakan format RPP Kurikulum 2013 revisi 2017 sesuai dengan pedoman kurikulum yang digunakan di MTs Negeri Terate. Dalam rencana tersebut telah disusun perlakuan-perlakuan metode dan strategi pembelajaran yang menggunakan pendekatan bermain materi servis atas. Menurut Musfiroh (2005:2) menyatakan bahwa bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan

tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Play (bermain) sangat terkait dengan PJOK, menurut Edward (dalam Dwiyoogo, 2010:69) *Play* mempunyai karakteristik :

- a) Bebas, sukarela dan tanpa paksaan dalam berpartisipasi.
- b) Aktivitas bermain terpisah dari pembatasan ruang dan waktu.
- c) Hasil dari aktivitas bermain adalah sesuatu yang tidak diketahui/ direncanakan sebelumnya.
- d) Aktivitas murni tidak produktif, tidak menghasilkan nilai yang permanen.
- e) Peraturan bermain tergantung kondisi, tunduk pada kesepakatan situasional.
- f) Kualitas bermain merupakan bagian dari kehidupan nyata.

Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah metode pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Selain itu harus dipertimbangkan juga faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani oleh mereka. Metode pembelajaran dengan pendekatan bermain erat kaitannya dengan perkembangan imajinasi perilaku yang sedang bermain, karena melalui daya imajinasi, maka permainan yang akan berlangsung akan jauh lebih meriah. Menurut Suyono dan Hariyanto (2011:18) Pendekatan pembelajaran merupakan suatu himpunan asumsi yang saling berhubungan dan terkait dengan sifat pembelajaran. Suatu pendekatan menggambarkan sifat-sifat dan ciri khas suatu pokok bahasan yang diajarkan.

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, maka guru pendidikan jasmani, sebaiknya memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada siswanya imajinasi tentang permainan yang akan dilakukannya, permainan yang diberikan dapat berupa permainan tradisional ataupun jenis permainan olahraga lainnya seperti sepak bola, voli, basket, atletik, kesemuanya disesuaikan materi yang ada dalam kurikulum. Pelaksanaan kegiatan di setiap jenis permainan yang diaplikasikan dalam pembelajaran lebih mengarah kepada pendekatan taktis. Karena dengan pendekatan taktis mendorong siswa untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Mata pelajaran pendidikan jasmani sarat dengan materi yang kompleks, sehingga menuntut guru untuk memilih strategi, metode dan pendekatan pembelajaran yang tepat guna memperoleh hasil belajar yang optimal. Menurut Musthofa, dkk. (2016:52) pendekatan bermain adalah sebuah pembelajaran PJOK yang harus dilandasi dan dilakukan dalam kondisi sukarela dan bersungguh – sungguh untuk memperoleh rasa senang dalam melakukan aktivitas tersebut. Sukarela, sungguh –

sungguh dan rasa senang merupakan ciri dalam pendekatan bermain dalam sebuah pembelajaran. Melalui penerapan pendekatan pembelajaran yang di landasi oleh prinsip tersebut, diharapkan motivasi belajar yang tinggi yang pada gilirannya waktu aktif belajarnya tinggi. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, implementasi pendekatan bermain dapat memperbaiki proses pembelajaran PJOK khususnya pembelajaran materi servis atas bolavoli, dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran PJOK.

Penelitian ini memberikan 6 macam jenis permainan yang dirancang oleh peneliti sendiri berkaitan dengan teknik dasar servis atas yaitu permainan “Adu Servis”, “Ember Servis”, “Tepuk Servis”, “Fun Servis”, “Bola Panas”, dan “Meteor Jatuh”. Untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik seorang guru tentunya harus mempunyai barometer kompetensi. Dalam dunia pendidikan kompetensi peserta didik dapat dilihat melalui hasil belajarnya. Menurut Suprijono (dalam Thobroni, 2016:20) Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Servis bolavoli mempunyai arti pukulan pertama untuk memulai permainan dan sekedar menyajikan bola. Namun perkembangan permainan bolavoli arti servis bolavoli juga berubah pula. Saat ini pukulan servis bolavoli mempunyai pengertian sebagai pukulan serangan yang pertama kali bagi regu yang melakukan servis bolavoli. Servis bolavoli sendiri juga ada bermacam-macam, dan masing-masing memiliki nama dan sifat serta teknik sendiri-sendiri. Menurut Pardijono, dkk. (2015:19) servis adalah suatu upaya memasukkan bola ke daerah lawan dengan cara memukul bola menggunakan satu tangan atau lengan, oleh pemain baris belakang, yang dilakukan di daerah *serve*. Menurut Pardijono, dkk. (2015:19) servis adalah suatu upaya memasukkan bola ke daerah lawan dengan cara memukul bola menggunakan satu tangan atau lengan, oleh pemain baris belakang, yang dilakukan di daerah *serve*. Secara umum ada dua macam pukulan servis yang dikenal dan sering dimainkan yaitu servis bawah dan servis atas. Adapun langkah-langkah dalam melakukan servis atas adalah sebagai berikut (Pardijono, dkk. 2015:21) :

1. Pemain berdiri dengan kaki berada lebih kedepan dan kedua lutut agak ditekuk. Tangan kiri dan kanan bersama-sama memegang bola, tangan kiri menyangga bola sedangkan yang kanan memegang bagian atas bola.
2. Bola dilambungkan dengan tangan kiri keatas sampai ketinggian $\pm 1m$ diatas kepala didepan bahu, dan telapak tangan kanan segera ditarik kebelakang atas kepala dengan telapak menghadap kedepan, berat badan dipindahkan.
3. Setelah tangan berada dibelakang atas kepala dan bola berada sejangkauan tangan pemukul, maka bola segera dipukul dengan telapak tangan, lengan harus tetap lurus dan seluruh tubuh ikut bergerak.
4. Bola dipukul dan diarahkan dengan gerakan pergelangan tangan, berat badan dipindahkan kekaki

bagian depan. Gerakan lengan terus dilanjutkan kesamping melewati paha yang lainnya.

Hasil belajar servis atas bolavoli adalah kemampuan individu yang telah mengalami perubahan dalam melambungkan bola melewati net sebagai langkah awal untuk memulai permainan bolavoli setelah memperoleh perlakuan minimal 2 kali pertemuan. Hasil belajar servis atas akan ditunjukkan dengan hasil tes ketepatan servis dari *American Alliance for Health, Physical Education and Recreation* (AAHPER, 1969).

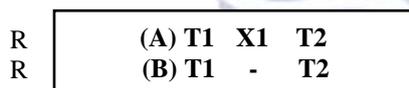
Dari uraian di atas penulis ingin mengadakan penelitian dengan judul Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Hasil Belajar Servis Atas Bolavoli Pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri Terate Sumenep.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam metode penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mencari pengaruh antara kedua variabel. Dan jenis pendekatan penelitiannya menggunakan jenis penelitian eksperimen, yaitu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel (Maksum, 2012:65).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Randomized Control group pretest-posttest design*.

Gambar 1. Randomized Control Group Pretest-Posttest Design



Keterangan :

R = *Randomized*

A = Sampel A (Kelompok Eksperimen)

B = Sampel B (Kelompok Kontrol)

T1 = *Pre test*

T2 = *Post test*

X1 = Perlakuan

(Maksum, 2012:98)

Dalam penelitian ini populasi yang dijadikan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII putera yang berjumlah 134 orang.

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 74 siswa yang diambil secara *Cluster Random Sampling* dengan cara menuliskan daftar seluruh nama kelas VIII MTS Negeri Terate Sumenep ke dalam kertas kemudian digulung rapat sehingga tidak terlihat tulisan pada kertas tersebut, selanjutnya guru PJOK mengambil 2 sampel kelas VIII MTs Negeri Terate Sumenep yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian dan terpilih kelas yang terdiri dari kelas VIII D sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelompok kontrol.

Pada aspek pengetahuan, tes dilakukan dalam bentuk subjektif menggunakan soal tes pemahaman. Sedangkan aspek keterampilan menggunakan instrumen AHPER.

HASIL PENELITIAN

Untuk menemukan sebuah pembuktian dari sebuah hipotesis perlu adanya analisa yang berkaitan dengan data yang telah diambil. Dari penghitungan manual maupun jasa SPSS (*Statistical Package For Social Science*) IBM type 21 yang telah dilakukan melalui instrumen tes dan penilaian berupa tes ketepatan servis atas dan tes lembar pengetahuan pada penelitian yang berjudul Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Hasil Belajar Servis Atas Bolavoli Pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri Terate Sumenep.

A. Deskripsi Data

Pada deskripsi data dibawah ini akan dijelaskan tentang hasil *pre test dan post test, mean, varian*, nilai minimal dan maksimal dari ranah keterampilan dan pengetahuan.

Tabel 1 Hasil Perhitungan Pre Test dan Post test Kelompok Eksperimen

Deskripsi Data		Nilai Aspek	
		Pengetahuan	Keterampilan
Mean	Pre-test	37,81	21,03
	Post-test	64,14	23,33
Standar Deviasi	Pre-test	19,91	3,273
	Post-test	18,78	2,552
Varian	Pre-test	396,39	10,713
	Post-test	352,98	6,514
Nilai Minimum	Pre-test	0	16
	Post-test	14	19
Nilai Maksimum	Pre-test	64	29
	Post-test	86	29

Berdasarkan hasil analisa tabel 1 hasil perhitungan kelompok eksperimen, maka dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Aspek Pengetahuan

Hasil perolehan nilai *pre test* kelompok eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa pendekatan bermain dalam pembelajaran materi servis atas adalah *mean* sebesar 37,81, *standar deviasi* sebesar 19,91, varian sebesar 396,39, serta nilai minimal 0 dan maksimal 64. Selanjutnya akan dipaparkan hasil *post test* kelompok eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa pendekatan bermain dalam pembelajaran materi servis atas adalah *mean* sebesar 64,14, *standar deviasi* sebesar 18,79, varian sebesar 352,98, serta nilai minimal 14 dan maksimal 86..

2. Aspek Keterampilan

Hasil perolehan nilai *pre test* kelompok eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa pendekatan bermain dalam pembelajaran materi servis atas adalah *mean* sebesar 21,03, *standar deviasi* sebesar 3,273, varian sebesar 10,713, serta nilai minimal 16 dan maksimal 29. Selanjutnya akan dipaparkan hasil *post test* kelompok eksperimen dengan memberikan

perlakuan berupa pendekatan bermain dalam pembelajaran materi servis atas adalah *mean* sebesar 23,33, *standar deviasi* sebesar 2,552, varian sebesar 6,514, serta nilai minimal 19 dan maksimal 29.

Dari hasil yang diperoleh di tabel 4.1 maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain yang diperlakukan kepada siswa Kelas VIII MTs Negeri Terate Sumenep terhadap hasil belajar materi servis atas bolavoli ranah keterampilan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Besar peningkatannya adalah nilai *mean* sebesar -2,3, dengan *standart deviasi* sebesar 0,721, varian sebesar 4,199 serta nilai minimal adalah -3 dan maksimal 0.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan perlakuan pendekatan bermain pada kelompok eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar servis atas bolavoli.

Tabel 2 Hasil Perhitungan Pre Test dan Post test Kelompok Kontrol

Deskripsi Data		Nilai Aspek	
		Pengetahuan	Keterampilan
Mean	Pre-test	25,29	21,03
	Post-test	52,42	23,18
Standar Deviasi	Pre-test	15,65	2,852
	Post-test	13,61	2,545
Varian	Pre-test	245,076	8,134
	Post-test	8,134	6,479
Nilai Minimum	Pre-test	0	16
	Post-test	64	19
Nilai Maksimum	Pre-test	21	26
	Post-test	79	28

Berdasarkan hasil analisa tabel 2 hasil perhitungan kelompok eksperimen, maka dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Aspek Pengetahuan

Hasil perolehan nilai *pre test* kelompok kontrol dengan memberikan perlakuan berupa pendekatan bermain dalam pembelajaran materi servis atas adalah *mean* sebesar 25,29, *standar deviasi* sebesar 15,65, varian sebesar 245,076, serta nilai minimal 0 dan maksimal 64. Selanjutnya akan dipaparkan hasil *post test* kelompok eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa pendekatan bermain dalam pembelajaran materi servis atas adalah *mean* sebesar 52,42, *standar deviasi* sebesar 13,61, varian sebesar 185,331 serta nilai minimal 21 dan maksimal 79.

Dari hasil yang diperoleh di tabel 2 maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain yang diperlakukan kepada siswa Kelas VIII MTs Negeri Terate Sumenep terhadap hasil belajar materi servis atas bolavoli ranah pengetahuan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Besar peningkatannya adalah nilai *mean* sebesar -27,13, dengan *standart deviasi*

sebesar 2,04, varian sebesar 59,745 serta nilai minimal adalah -21 dan maksimal -15.

1. Aspek Keterampilan

Hasil perolehan nilai *pre test* kelompok eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa pendekatan bermain dalam pembelajaran materi servis atas adalah *mean* sebesar 21,03, *standar deviasi* sebesar 2,852, varian sebesar 8,134, serta nilai minimal 16 dan maksimal 26. Selanjutnya akan dipaparkan hasil *post test* kelompok eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa pendekatan bermain dalam pembelajaran materi servis atas adalah *mean* sebesar 23,18, *standar deviasi* sebesar 2,545, varian sebesar 6,479, serta nilai minimal 19 dan maksimal 28. Dari hasil yang diperoleh di tabel 42 maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain yang diperlakukan kepada siswa Kelas VIII MTs Negeri Terate Sumenep terhadap hasil belajar materi servis atas bolavoli ranah keterampilan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Besar peningkatannya adalah nilai *mean* sebesar -2,15, dengan *standart deviasi* sebesar 0,307, varian sebesar 1,655 serta nilai minimal adalah -3 dan maksimal -2. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan perlakuan pendekatan bermain pada kelompok kontrol dapat meningkatkan hasil belajar servis atas bolavoli.

B. Syarat Uji Hipotesis

Di bagian ini akan dijabarkan tentang analisa terhadap hipotesis yang telah dirumuskan. Dengan berdasarkan hasil yang diperoleh pada nilai *pre test* dan *post test* yang telah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar servis atas bolavoli pada siswa kelas VIII MTs Negeri Terate Sumenep. Dilanjutkan dengan mengolah data distribusi penelitian secara statistik. Dari hasil analisa data maka diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Agar data dapat dilanjutkan untuk digunakan menguji hipotesis, maka perlu dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat salah satunya adalah uji normalitas. Dalam analisa ini digunakan uji normalitas *kolmogrov smirnov* menggunakan jasa SPSS IBM type 21. Adapun hasil dari perhitungannya adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Perhitungan Uji Normalitas Kolmogrov Smirnov Keterampilan

Deskripsi	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
N	36	36	38	38
Mean	22,14	23,33	21,96	24,02
P-Value	0,184	0,094	0,147	0,082
Keterampilan	$\rho \geq \alpha$ (0,05)	$\rho \geq \alpha$ (0,05)	$\rho \geq \alpha$ (0,05)	$\rho \geq \alpha$ (0,05)

Norma	Norma	Norma	Normal	Normal
	1	1		

Dari tabel 3 tersebut dapat dijabarkan tentang hasil perolehan tes uji normalitas *Kolmogrov Smirnov* untuk *post test* dan *post test* ranah Keterampilan servis atas bolavoli. Dari kedua kelompok diperoleh seluruh nilai tes mempunyai *p value* lebih besar daripada nilai *alpha* yang sebesar 0,05 atau 5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data kelompok penelitian berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke syarat berikutnya.

Tabel 4. Perhitungan Uji Normalitas Kolmogrov Smirnov Pengetahuan

Deskripsi	Eksperimen	Kontrol
Σ N	72	76
Mean	50,97	38,86
P-Value	0,103	0,228
Keterangan	$p \geq \alpha (0,05)$	$p \geq \alpha (0,05)$
Norma	Normal	Normal

Dari tabel 4 tersebut dapat dijabarkan tentang hasil perolehan tes uji normalitas *Kolmogrov Smirnov* untuk *post test* dan *post test* ranah Pengetahuan servis atas bolavoli. Dari kedua kelompok diperoleh seluruh nilai tes mempunyai *p value* lebih besar daripada nilai *alpha* yang sebesar 0,05 atau 5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data kelompok penelitian berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke syarat berikutnya.

2. Uji Homogenitas

Untuk menguji data penelitian apakah mempunyai varian yang sama, maka perlu adanya analisa penghitungan uji homogenitas. Dalam penelitian ini digunakan rumus *Levene Statistic* menggunakan jasa *SPSS IBM Type 21* adapun kriteria yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data

Deskripsi	Pengetahuan		Keterampilan	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
F	33,313	64,991	3,112	1,227
Signifikan	0,250	0,337	0,082	0,272
Keterangan	$p \geq \alpha (0,05)$			
Norma	Homogen	Homogen	Homogen	Homogen

Dari tabel 5 tentang hasil uji homogenitas data, diperoleh untuk ranah pengetahuan kelompok kontrol sebesar 0,337 dan kelompok eksperimen sebesar 0,250 dimana seluruh nilai lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Sedangkan untuk ranah keterampilan kelompok kontrol sebesar 0,272 dan kelompok eksperimen sebesar 0,082 dimana seluruh nilai lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Jadi dapat

disimpulkan seluruh data penelitian mempunyai varian yang sama atau bersifat homogen.

C. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis yang telah diajukan, maka perlu adanya uji analisis pada kedua kelompok penelitian. Untuk menghitung aspek pengetahuan digunakan analisa *paired sample test* dan untuk menganalisa aspek keterampilan digunakan analisa uji *t polled varians* dikarenakan instrumen tes dan bentuk nilai yang digunakan berbeda. Pada tes keterampilan servis atas digunakan AAHPER dan tes pengetahuan servis atas digunakan rubrik subjektif menggunakan soal tes pemahaman. Dari hasil analisa yang dilakukan maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

Deskripsi	t hitung	Sig. (2 tailed)	α	Keterangan
Pengetahuan Eksperimen	-8,986	0,000	0,05	Ada pengaruh
Pengetahuan Kontrol	-12,375	0,000	0,05	Ada pengaruh
Keterampilan Eksperimen	-3,333	0,001	0,05	Ada pengaruh
Keterampilan Kontrol	-3,480	0,001	0,05	Ada pengaruh

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa uji kelompok eksperimen aspek pengetahuan t hitungnya sebesar -8,986 dimana *Sig. (2 tailed) = 0,000 < α = 0,05* dan aspek keterampilannya sebesar -12,375 dimana *Sig. (2 tailed) = 0,000 < α = 0,05*. Sedangkan uji kelompok kontrol aspek pengetahuan t hitungnya sebesar -3,333 dimana *Sig. (2 tailed) = 0,000 < α = 0,05* dan aspek keterampilannya sebesar -3,480 dimana *Sig. (2 tailed) = 0,000 < α = 0,05*. Dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

1. Ho ditolak dan Ha diterima, jika t hitung > t tabel dengan sig < α = 0,05
2. Ho diterima dan Ha ditolak, jika t hitung < t tabel dengan sig > α = 0,05

Dalam artian bahwa kriteria pertama yang sesuai, yaitu H0 ditolak dan Ha diterima, sehingga ada pengaruh pendekatan bermain terhadap hasil belajar servis atas bolavoli pada siswa kelas VIII MTs Negeri Terate Sumenep.

D. Prosentase Peningkatan

Berkenaan dengan analisa yang telah dilakukan, maka dapat diketahui besaran peningkatan yang diperoleh dari

pengaruh pendekatan bermain terhadap hasil belajar servis atas bolavoli pada siswa kelas VIII MTs Negeri Terate Sumenep, yaitu sebagai berikut :

Tabel 7. Prosentase Peningkatan Data Penelitian

Aspek	MD	Mpre test	%	Peningkatan
Pengetahuan Eksperimen	26,3	37,81	100%	69,5%
Keterampilan Eksperimen	-2,306	21,03	100%	10,96%
Pengetahuan Kontrol	27,13	25,28	100%	107%
Keterampilan Kontrol	-2,158	21,03	100%	10,26%

Berdasarkan tabel 7 maka dapat diketahui bahwa prosentase peningkatan pengetahuan kelompok eksperimen sebesar 69,5%, pengetahuan kelompok kontrol sebesar 107%, kelompok keterampilan eksperimen sebesar 10,96% dan keterampilan kontrol sebesar 10,26%. Jika dibandingkan antara kedua kelompok dari 2 aspek yang ada maka, kelompok eksperimen jika dilihat dari aspek keterampilannya lebih baik daripada kelompok kontrol. Namun dari aspek pengetahuan kelompok kontrol jauh lebih baik peningkatannya daripada kelompok eksperimen.

E. Pembahasan

Pada pembahasan ini akan membahas penguraian tentang pemberian perlakuan pendekatan bermain terhadap hasil belajar servis atas bolavoli pada siswa kelas VIII D MTs Negeri Terate Sumenep. Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah metode pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Pada penelitian ini diberikan 6 macam pendekatan bermain yang dilakukan oleh setiap siswa secara berkelompok.

Dari hasil penelitian di lapangan dengan menggunakan metode pembelajaran pendekatan bermain terhadap hasil belajar servis atas bolavoli pada kelompok eksperimen peserta didik merasa senang, antusias dan bersemangat karena metode ini belum pernah dilakukan oleh guru pengajar yang lebih sering menggunakan metode ceramah saat mengajar. Penelitian ini dilaksanakan 4 kali pertemuan, yaitu 1 kali *pre test*, 2 kali perlakuan, dan 1 kali *post test* pada kelompok eksperimen. Pada pertemuan pertama yaitu pengambilan nilai *pre test* pada kompetensi pengetahuan bolavoli dan kompetensi keterampilan servis atas bolavoli

menggunakan tes ketepatan servis dari *American Alliance for Health, Physical Education and Recreation* (AAHPER, 1969). Untuk *pre test* pada kompetensi keterampilan dimana setiap siswa melakukan tes servis sebanyak 10 kali dan nilai maksimal adalah 30. Setelah itu siswa dibagi 5 kelompok berdasarkan absen untuk melakukan permainan “adu servis”. Pada pertemuan kedua dibagi kelompok secara acak menjadi 5 kelompok. Setiap satu kelompok berisi 8 siswa, setiap kelompok 2 kelompok akan bertanding melaksanakan permainan “ember servis” dan permainan “meteor jatuh”, sedangkan 1 kelompok terakhir akan dicarikan lawan bertanding oleh guru secara acak. Setiap kelompok yang kalah dalam melaksanakan permainan diberi hukuman berupa menggondong tim yang menang. Sebelum melakukan permainan “ember servis” dan permainan “meteor jatuh” guru menjelaskan peraturan permainannya lalu menanyakan kembali apabila ada siswa yang belum mengerti. dalam hal ini peserta didik sangat antusias dan aktif dalam hal bertanya, membenarkan, dan saling menghormati dalam setiap sanggahan maupun tanggapan dalam pembelajaran tersebut. Pada pertemuan ketiga diberikan 2 permainan yaitu permainan “*fun servis*” dan permainan “tepek servis”. Sebelumnya guru kembali menjelaskan peraturan permainan “*fun servis*” dan permainan “tepek servis” lalu setelah menjelaskan, guru menanyakan kembali apabila ada siswa yang belum mengerti. Pada pertemuan ke empat kembali diberikan perlakuan yaitu permainan “bola panas” sebelum melakukan *post test* kompetensi pengetahuan bolavoli dan kompetensi keterampilan tes servis atas bolavoli menggunakan tes ketepatan servis dari *American Alliance for Health, Physical Education and Recreation* (AAHPER, 1969). Setelah melakukan permainan “bola panas” siswa melakukan *post test* kompetensi pengetahuan bolavoli dan kompetensi keterampilan tes servis atas bolavoli menggunakan tes ketepatan servis dari *American Alliance for Health, Physical Education and Recreation* (AAHPER, 1969) untuk memperoleh data akhir peserta didik untuk dianalisis apakah ada pengaruh atau tidak selama diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran pendekatan bermain terhadap hasil belajar servis atas bolavoli pada siswa kelas VIII D.

Dari hasil perhitungan statistik dengan program SPSS (*Statistical Package For The Social Sciences*) *International Business Machines Corporation* 2.1 dapat diketahui hasil *pre test* dengan hasil *post test* mengalami peningkatan, sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran pendekatan bermain terhadap hasil belajar servis atas bolavoli pada siswa kelas VIII D MTs Negeri Terate Sumenep, yaitu besarnya peningkatan adalah sebesar

69,5 % untuk aspek pengetahuan dan 10,96 % untuk aspek keterampilan, pada kelas ini semua peserta didik mengalami peningkatan pada aspek pengetahuan, sedangkan pada aspek keterampilan hampir semua peserta didik mengalami peningkatan akan tetapi ada juga peserta didik yang mengalami penurunan. Peningkatan tersebut di karenakan peserta didik melakukan permainan dengan sangat antusias dan bersungguh-sungguh, sedangkan penurunan dikarenakan beberapa peserta didik belum mengerti materi tetapi malu untuk bertanya dan beberapa peserta didik saat guru menjelaskan ada yang sibuk berbicara sendiri. Sedangkan pada kelompok kontrol kelas VIII C besarnya peningkatan adalah sebesar 107 % untuk aspek pengetahuan dan 10,26 % untuk aspek keterampilan, pada kelas ini peserta didik yang mengalami peningkatan pada aspek pengetahuan yaitu berjumlah 36 peserta didik. Sedangkan pada aspek keterampilan peserta didik yang mengalami peningkatan yaitu berjumlah 29 peserta didik. Peningkatan ini terjadi karena peserta didik bersungguh-sungguh dalam melaksanakan pembelajaran, namun peningkatan pada aspek keterampilan kelompok kontrol lebih kecil daripada kelompok eksperimen karena kelompok eksperimen diberikan permainan-permainan yang tujuannya memang lebih pada aspek keterampilan sedangkan kelompok kontrol lebih unggul dalam aspek pengetahuan karena dalam metode pembelajarannya lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung jarang melakukan gerak dan lebih banyak tertuju pada aspek pengetahuan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pengaruh pendekatan bermain terhadap hasil belajar servis atas bolavoli pada siswa kelas VIII MTs Negeri Terate Sumenep maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pendekatan bermain terhadap hasil belajar servis atas bolavoli pada siswa kelas VIII MTs Negeri Terate Sumenep. Hal tersebut dapat dilihat dari $T_{hitung} (3,333) < T_{tabel} (1,994)$ dengan besar pengaruh 10,96%

Saran

1. Kepada guru pengajar PJOK di kelas VIII MTs Negeri Terate Sumenep diharapkan menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk materi servis atas permainan bolavoli.
2. Penelitian ini perlu dikembangkan dan ditingkatkan lagi dengan teknik dan jumlah subyek penelitian yang

lebih banyak agar menjadi bahan kajian menuju karya tulis ilmiah yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Delfita, R. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Gambar Dalam Bak Pasir di Taman Kanak-Kanak Bina Anaprasa Mekar Sari Padang*, (online), Vol 1, Nomor 5, (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/artic/e/view/1700/1469>, diunduh 19 Juni 2017).
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwiyogo Wasis D, 2010. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, Malang: Wineka Media
- Kemendiknas, 2013. *Buku Guru Kurikulum 2013*. Jakarta: Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Kurniawan, Adi Prastyo. 2009. Penerapan Model Pembelajaran Dengan Pendekatan Bermain Terhadap Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (Studi Pada Siswa Putra Kelas VII SMP Negeri 1 Balongpanggung, Gresik). Hal.47 Surabaya: Skripsi Universitas Negeri Surabaya
- Maksum Ali, 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press
- Maksum Ali, 2018. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Musthofa B, dkk. 2016. Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Aktivitas Berlari, (online), Vol 1, Nomor 1, (<http://ejournal.upi.edu/index.php/penjas/artic/e/view/3663/2615>, diunduh 19 Juni 2017).
- Ngera, Yohanes Dadi. 2010. Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Aktivitas Gerak Siswa Dalam Mengikuti Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sidoarjo). Hal.31 Surabaya: Skripsi Universitas Negeri Surabaya
- Pardijono, dkk. 2015. *Buku Ajar Bola Voli*. Surabaya: Unesa University Press
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & R&D Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suyono dan Hariyanto, 2011. *Belajar Dan*

Pembelajaran. Bandung: PT Remaja
Rosdakarya Offset

Thobroni M, 2016. *Belajar & Pembelajaran Teori Dan
Praktik.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi.*
Surabaya: Unesa University Press

