

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN KECIL TERHADAP MINAT BELAJAR
SERVICE UNDERHAND DAN PASSING BAWAH BOLA VOLI
(Studi Pada Siswa Kelas IV SDN Sambikerep V/613 Surabaya)**

Eka Rama Mahendra

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, tiang_feng44@yahoo.com

Pardijono

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

Abstrak

Pendidikan Jasmani dan Olahraga merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang begitu menantang sehingga banyak siswa yang tertarik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya melalui jenis kegiatan atau permainan yang disukainya. Salah satu bentuk permainan yang cukup digemari oleh siswa Sekolah Dasar adalah permainan bola voli. Pemilihan metode pengenalan dan pembelajaran permainan bola voli sangatlah menentukan, apabila metode yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak sesuai dengan kemampuan dan kegemaran para siswa, maka siswa akan merasa bosan dan akhirnya merasa malas untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga tujuan program pendidikan jasmani tidak tersampaikan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat belajar *service underhand* dan *passing bawah* dalam pembelajaran bola voli siswa kelas IV SDN Sambikerep V/613 Surabaya dengan menggunakan penerapan permainan kecil. Dengan indikator keberhasilan penelitian sebagai berikut : minimal 75% minat belajar siswa meningkat setelah menggunakan metode penerapan permainan kecil. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental-semu dengan desain penelitian *one group pretest-posttest* yang selanjutnya diberikan angket pada siswa yang menjadi subyek penelitian.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut : dengan menggunakan rumus *T-Test* untuk sampel sejenis didapatkan data perbedaan hasil pretest dan posttest sebesar 27,84 dengan peningkatan minat belajar sebesar 19,7% kemudian hasil perhitungan tersebut dikonsultasikan dengan tabel nilai kritik *t*. Dengan $df = N-1 = 29$, maka di dapat $t(29) = 1.69, p < .05$. Artinya *t* hitung lebih besar di banding *t* tabel. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat minat belajar sebelum dan sesudah penerapan permainan kecil, sehingga hipotesis ke-1 “Ada perbedaan yang signifikan tingkat minat belajar *service underhand* dan *passing bawah* bola voli siswa kelas IV SDN Sambikerep V/613 Surabaya dengan penerapan permainan kecil” terbukti.

Kata Kunci : minat siswa, permainan kecil, *service underhand*, *passing bawah*

Abstract

Physical Education and Sports is a learning activity that is so challenging so that many students are interested to develop their talents and abilities through the types of activities or games he likes. One form of the game which is quite popular with primary school students is a volleyball. The Selection of recognition and learning methods volleyball are so crucial, if the methods are used in the learning process does not match with the capabilities and preferences of the students, then the students will get bored and end up feeling lazy to follow the teaching of physical education so the purpose of physical education programs are not delivered.

The purpose of this study was to determine whether the application of games effect on the interest of learning *underhand service* and *under pass* in the learning of volleyball on fourth grade students Sambikerep V/613 Surabaya Elementary School. With the indicators of success research are : minimum 75% the interest of student learning are increase with the application of games. The Types of research are used in this study is a quasi experiment research with the design of research are one group pretest-posttest design. and than given questionnaires to students who become research subjects.

The Result are as follows : by using *t-test* formula for similar samples acquired data different results of pretest and posttest for 27,84 an increase in interests of learning for 19,7%. Then these calculations results were consulted with critical value table *t*. With the $df = N - 1 = 29$, so could be $t(29) = 1.69, p < .05$. It means *t* count is greater in the appeal *t* tables. Thus it can be concluded that there are significant differences between the level of interest in learning before and after the application of games, so the hypothesized into-1 “There are significant differences application of a games against the interest level in

learning of underhand service and under pass of volleyball on fourth grade students Sambikerep V/613 Surabaya Elementary School” proven.

Keywords: interest in learning, games, underhand service, under pass

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani dan Olahraga merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang begitu menantang sehingga banyak siswa yang tertarik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya melalui jenis kegiatan atau permainan yang disukainya. Salah satu bentuk permainan yang cukup digemari oleh siswa sekolah dasar adalah permainan bola voli.

Karena yang menjadi subjek dan objek pembelajaran adalah siswa sekolah dasar, maka pemilihan metode pengenalan dan pembelajaran permainan bola voli sangatlah menentukan, apabila metode yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak sesuai dengan kemampuan dan kegemaran para siswa, maka siswa akan merasa bosan dan akhirnya merasa malas untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga tujuan program pendidikan jasmani tidak tersampaikan.

Sejalan dengan hal tersebut dalam setiap pembelajaran, guru perlu mengupayakan siswa untuk memperoleh kemudahan dan kesenangan didalam pembelajaran, sehingga akan menciptakan kemauan dan minat siswa akan materi yang diajarkan.

Seperti halnya pada pembelajaran jenis olahraga yang lain, pada pembelajaran bola voli siswa diajarkan macam-macam teknik dasar dalam permainan bola voli seperti *service*, *passing*, *smash*, *blocking*, *set up* dan macam-macam pukulan lainnya. Dalam rangka meningkatkan minat belajar teknik dasar permainan bola voli yaitu *service underhand* dan *passing bawah*, salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani adalah menerapkan metode permainan kecil dalam praktek pengenalan bola voli dan pembelajaran teknik dasarnya. Dengan menerapkan metode permainan kecil diharapkan dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari teknik dasar *service underhand* dan *passing bawah* secara optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan permainan kecil berpengaruh terhadap tingkat minat belajar *service underhand* dan *passing bawah* dalam pembelajaran bola voli siswa kelas IV SDN Sambikerep V/613 Surabaya.

Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat (M. Ngali Purwanto, 2002:10).

Minat belajar adalah kecenderungan subjek yang menetap untuk merasa tertarik pada bidang studi atau

pokok bahasan tertentu dan senang mempelajari materi tersebut” (Muhaimin, 1994:8).

Menurut Isnaeni (2003:7), mengatakan bahwa seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu apabila individu itu memiliki beberapa unsur, antara lain : (1) Perhatian, (2) Kesenangan, (3) Kemauan.

Permainan kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun lama permainannya. Hal ini dapat disesuaikan dengan keadaan atau situasi. Disamping itu belum mempunyai induk organisasi baik yang bersifat nasional maupun internasional.

Pendidikan modern berpendapat bahwa bermain merupakan alat pendidikan. Pendidikan yang baik akan menengahkan bermain sebagai alat pendidikan (Soemitro, 1992:5).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian eksperimental-semu (*quasi-experimental research*) yang selanjutnya diberikan angket pada siswa yang menjadi subyek penelitian. Menurut Maksum (2008 : 11), Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel.

Penelitian eksperimen-semu, dilakukan untuk menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh suatu tindakan bila dibandingkan dengan tindakan lain dengan pengontrolan variabelnya sesuai dengan kondisi yang ada (*situasional*). Tujuan penelitian eksperimental-semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/atau memanipulasikan semua variabel yang relevan (Suryabrata S, 2006:93).

Data hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk deskriptif kuantitatif. Desain penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*, penelitian ini dilaksanakan di SDN Sambikerep V/613 Surabaya dengan cara mengamati untuk mengidentifikasi keadaan subyek yang akan diteliti, setelah itu melaksanakan eksperimen.

“Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi” (Arikunto, 2006:130). Populasi

dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4, 5, dan 6 SDN Sambikerep V/613 Surabaya tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 111 siswa/i, karena pada ketiga tingkatan kelas tersebut diajarkan kompetensi dasar pendidikan Jasmani pembelajaran permainan bola voli.

“Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti “ (Arikunto, 2006:131). Subjek sampel dalam penelitian adalah siswa/i kelas IV SDN Sambikerep V/613 Surabaya yang berjumlah 30 siswa/i dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Sampel diambil dengan maksud atau tujuan untuk memperkenalkan permainan bola voli dengan cara penerapan permainan kecil. Siswa/i kelas 3 diambil sebagai sampel karena peneliti menganggap bahwa siswa/i kelas 3 memiliki kriteria yang sesuai dan informasi yang diperlukan bagi proses penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan angket kepada siswa kelas IV SDN Sambikerep V/613 Surabaya Tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 30 siswa/i. Jenis angket yang diberikan adalah angket tertutup, yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sudah ada.

Dalam penelitian ini membandingkan minat belajar siswa sebelum menerapkan metode permainan kecil dengan pembelajaran setelah menerapkan metode permainan kecil. Untuk menganalisa data yang telah terkumpul digunakan rumus yaitu :

- Menghitung rata-rata (*Mean*)
- Menghitung *Persentase*
- Uji *Normalitas*
- Menghitung *T-Test* Untuk Sampel Sejenis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada deskripsi data ini membahas tentang seberapa besar perbedaan tingkat minat belajar *service underhand* dan *passing bawah* yang dihasilkan dari pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan penerapan permainan kecil, dengan cara menganalisa tentang besarnya rata-rata (*mean*), tingkat persentase, uji normalitas, dan uji t-test sampel sejenis pada data yang dihasilkan dari jawaban angket yang diisi oleh siswa kelas IV SDN Sambikerep V/613 Surabaya terhadap penerapan pendekatan permainan kecil untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran *service underhand* dan *passing bawah* bola voli dengan jumlah siswa/i sebanyak 30 orang yang diberikan angket berisi 20 butir item soal.

a. Mengitung Mean (rata-rata)

Distribusi minat siswa terhadap pembelajaran

	Jumlah (Σ)	N	Mean
<i>Pretest</i>	2173	30	72,43
<i>Posttest</i>	2603	30	86,76

b. Menghitung Persentase

Dari hasil rekapitulasi angket pada tabel 4.1 dan perhitungan persentase maka didapatkan hasil persentase sebagai berikut :

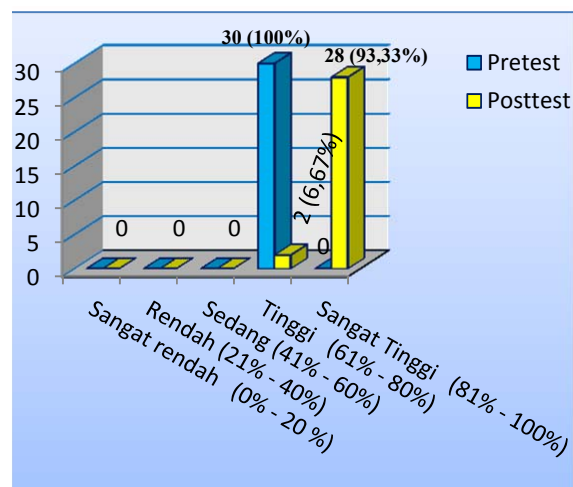
Persentase Pretest = 72,43%

Persentase Posttest = 86,76%

Klarifikasi persentase

hasil jawaban angket pretest dan posttest
Penerapan permainan kecil terhadap minat belajar
service underhand dan passing bawah bola voli

Kategori	Pre test	Post test	Persentase Pre test	Persentase Post Test
Sangat tinggi (81% - 100%)	0	28	0%	93,33%
Tinggi (61% - 80%)	30	2	100%	6,67%
Sedang (41% - 60%)	0	0	0%	0%
Rendah (21% - 40%)	0	0	0%	0%
Sangat rendah (0% - 20%)	0	0	0%	0%
Jumlah	30	30	100%	100%



Grafik klarifikasi persentase hasil jawaban angket

c. Uji Normalitas

Tabel Data Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Data	D hitung	D tabel	2-tailed	Ket.
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	0,818	0,361	0,516	Normal
	<i>Post-test</i>	1,115	0,361	0,166	Normal

Menurut aturan H_0 diterima apabila D hitung $<$ D tabel dan nilai asymp. Sig. (2-tailed) $>$ taraf signifikansi 0,05. Sehingga dapat disimpulkan dari tabel hasil perhitungan uji normalitas di atas, dapat diketahui bahwa sebaran data dari kelompok Eksperimen dan kelompok kontrol, baik *pretest* maupun *posttest* adalah dari populasi yang berdistribusi normal pada taraf signifikansi 0.05.

d. Menghitung T-Test untuk sampel sejenis

Tabel Data T-Test Untuk Sampel Sejenis

	N	Σ	ΣD	ΣD^2	t
<i>Pretest</i>	30	2173	430	6394	27,84
<i>Posttest</i>	30	2603			

Dari hasil perhitungan data yang terdapat pada tabel 4.8 data t-test untuk sampel sejenis angket minat siswa kelas IV SDN Sambikerep V/613 Surabaya terhadap pembelajaran bola voli tersebut kemudian dikonsultasikan dengan tabel nilai kritik t (Maksum, 2007:49). Dengan $df = N - 1 = 29$, maka di dapat $t(29) = 1.69$. $p < .05$. Artinya t hitung lebih besar di banding t tabel. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui peningkatannya dapat diketahui dengan cara berikut :

$$\text{Peningkatan} = \frac{M_D}{M_{\text{pre}}} \times 100$$

Tabel Data Hasil Angket Minat Siswa

	Σ	M
Pre-test	2173	72,43
Post-test	2603	86,77
D	430	14,33

Keterangan :

D : Perbedaan setiap pasangan skor (*pretest-posttest*)

M : Mean

$$\text{Peningkatan} = \frac{14,33}{72,43} \times 100$$

$$\text{Peningkatan} = 19,7\%$$

PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini peneliti akan membahas penguraian penelitian yang membahas tentang pengaruh penerapan permainan kecil terhadap minat belajar *service underhand* dan *passing bawah* bola voli (studi pada siswa kelas IV SDN Sambikerep V/613 Surabaya). Berdasarkan hasil analisis data penelitian secara manual menunjukkan bahwa dari perhitungan validitas angket tentang minat,

untuk perhitungan indeks validitas sebesar 0,481 yang kemudian hasil perhitungan tersebut dikonsultasikan dengan tabel nilai kritik r Product Moment (Maksum, 2007:48). Sebelumnya ditentukan derajat kebebasan (*degree of freedom*), yaitu $df = N - 2$. Dalam tabel r product moment $df = 28$ adalah 0.361 untuk taraf signifikansi 5%, maka dapat diasumsikan instrumen angket dapat dipergunakan dalam penelitian.

Dari perhitungan nilai dan persentase jawaban angket *pretest* dan *posttest* minat siswa kelas IV SDN Sambikerep V/613 Surabaya terhadap pembelajaran dengan penerapan permainan kecil terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan peningkatan rata-rata minat siswa sebesar 19,7%.

Dari uji normalitas dapat disimpulkan dari tabel hasil perhitungan uji normalitas, dapat diketahui bahwa sebaran data dari kelompok Eksperimen dan kelompok kontrol, baik *pretest* maupun *posttest* adalah dari populasi yang berdistribusi normal pada taraf signifikansi 0.05.

Dari hasil perhitungan data t-test untuk sampel sejenis angket minat siswa kelas IV SDN Sambikerep V/613 Surabaya terhadap pembelajaran bola voli dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

SIMPULAN

Dengan hasil perhitungan t-test sebesar 27,84 yang kemudian dikonsultasikan dengan tabel nilai kritik t (Maksum, 2007:49). Dengan $df = N - 1 = 29$, di dapat $t(29) = 1.69$. $p < .05$. Artinya t hitung lebih besar di banding t tabel. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan peningkatan persentase sebesar 19,7%.

Dari data hasil penelitian diatas, berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

Bahwa penerapan permainan kecil berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar *service underhand* dan *passing bawah* bola voli pada siswa kelas IV SDN Sambikerep V/613 Surabaya.

SARAN

Saran-saran yang dapat diajukan sebagai rekomendasi umum kepada semua pihak, terutama guru penjasorkes adalah saran-saran berikut:

1. Agar minat belajar siswa dalam pembelajaran *service underhand* dan *passing bawah* bola voli meningkat, hendaknya pembelajaran dilakukan dengan baik dan benar disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan mempunyai motivasi bahwa apabila mereka belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh maka akan berhasil setiap

mengikuti pembelajaran serta percaya bahwa keberhasilan atau kegagalan dalam pembelajaran tergantung pada diri mereka sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Isnaeni. 2001. Pengertian Minat. *Jurnal Psikologi, (Online)*, (<http://www.blogspot.com/>, diakses 14-03-2013).
- Maksum, A. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa.
- Maksum, A. 2008. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa.
- M. Ngalim P, 2002. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin. 1994. Pengertian Minat. *Jurnal Psikologi, (Online)*, (<http://www.blogspot.com/>, diakses 12 Maret 2013).
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Suryabrata, Sumadi., Drs. 2006. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persanda.

