

PENGARUH PERMAINAN TEPUK SERVICE TERHADAP HASIL BELAJAR KETEPATAN SERVICE BAWAH BOLAVOLI

Putra Faramananda*, Heryanto Nur Muhammad

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Surabaya

*putra.19131@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Dengan melakukan pemberian permainan pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan cara yang benar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satunya adalah dengan melakukan pemberian permainan tepuk service, dengan menerapkan sebuah permainan tepuk service dapat diharapkan mampu membawa kondisi pembelajaran kearah yang lebih efektif dan kondusif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh serta besarnya penggunaan metode pembelajaran dengan menggunakan permainan tepuk service terhadap hasil belajar ketepatan service bawah studi pada siswa kelas X SMK Negeri 5 Surabaya. Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan pendekatan kuantitatif, desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X yang berjumlah 742 siswa, sedangkan sampel yang diambil berjumlah sebanyak 2 kelas dari 22 kelas dengan jumlah 64 siswa dari 742 siswa dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Data yang diperoleh dari penelitian ini menggunakan instrumen tes ketepatan service dari AAHPER. Berdasarkan hasil analisis SPSS IBM 21.0. dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari pemberian permainan tepuk service terhadap hasil belajar service bawah bolavoli, dibuktikan dengan hasil t hitung sebesar 2,312 > T Tabel sebesar 2,048 pada taraf signifikansi $0,02 < 0,05$ yang berarti bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan besar pengaruh 9,30%.

Kata Kunci: permainan tepuk service; ketepatan; service bawah

Abstract

Giving games during the implementation learning in the right way can affect student learning outcomes. One them is by providing a game pat service, by implementing a game pat service can be expected to bring learning conditions to more effective and conducive direction. This research aims to determine the influence and magnitude the use of learning methods using the pat service game the learning outcomes of the accuracy of service under study in grade X students of SMK Negeri 5 Surabaya. This study uses a type of quasi-experiment with a quantitative approach, the design used in this study is *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. The population in this study was the entire class X which amounted to 742 students, while the sample taken amounted to 2 classes from 22 classes with a total of 64 students from 742 students with a sampling technique using *cluster random sampling*. The data obtained from this study used service accuracy test instrument from AAHPER. Based on the results of IBM SPSS 21.0 analysis. It can be concluded that there is a significant influence the provision of service pat games on the learning outcomes of service under volleyball, evidenced by the results of t count of 2.312 > T Table of 2.048 at a significance level of $0.02 < 0.05$ which means that H_a is accepted and H_0 is rejected, with a large influence of 9.30%.

Keywords: game pat service; compliance; lower service

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) memegang peranan penting dalam pembentukan karakter manusia. Namun, keberadaan PJOK masih sering dianggap kurang cukup penting dan juga sering dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan, jenuh, dan mengganggu perkembangan intelektual anak. Oleh sebab itu guru PJOK harus memberikan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif serta mudah dipahami oleh siswa. Dengan tujuan untuk mengembangkan peningkatan pemahaman antar interaksi guru dan siswa dalam perilaku mengajar (Franco et al., 2023). Salah satu cara untuk menyampaikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif adalah dengan cara memodifikasi sebuah pembelajaran supaya lebih menarik serta membuat siswa antusias lebih aktif pada saat mengikuti proses pembelajaran jasmani, kesehatan, dan rekreasi (PJOK) disetiap lembaga pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sampai perguruan tinggi.

Pembalajaran PJOK merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh siswa mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, serta sekolah menengah atas. Namun demikian kita masih sering melihat bahwa di dalam implementasinya secara formal ada siswa yang pasif pada saat melakukan pembelajaran praktek sehingga mereka tidak mampu mencapai tujuan kurikulum yang telah ditetapkan dari sekolah.

Dalam melaksanakan suatu keegiatan tentu akan terdapat tujuan yang ingin dicapai dibalik kegiatan tersebut. Begitu juga dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, tujuannya untuk mendapatkan hasil belajar yang masuk dalam kategori baik (Kahar, 2018). Proses belajar yang dialami oleh siswa akan menghasilkan perubahan-perubahan di bidang pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan, nilai dan sikap. Adanya perubahan tersebut terlihat dalam prestasi belajar siswa, tes tugas yang dibebankan kepada guru. Hasil yang diperoleh dari penilaian hasil belajar siswa baik individual maupun kelompok di dalam kelasnya, akan menggambarkan kemajuan yang telah dicapainya selama periode tertentu (M.asram, 2018).

Berdasarkan observasi dan wawancara didapatkan permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini antara lain, yang pertama kurangnya fokus siswa pada saat pembelajaran *service* bawah bolavoli, yang kedua pada saat praktik *service* bawah bolavoli kurang sesuai dengan materi yang telah diberikan sebelumnya, serta koordinasi antara tangan, kaki, mata, dan badan kurang akurat. Sehingga menyebabkan ketepatan arah bola *service* tidak mengenai sasaran. Oleh karena itu perlu diberikannya sebuah materi permainan

tepek *service* yang mengandung unsur *service* bawah bolavoli sebagai sebuah usaha penyampaian materi dengan menyederhanakan alat dan peraturan yang telah disesuaikan terhadap karakter siswa. Dengan tujuan untuk mempermudah suatu proses pembelajaran, menyampaikan materi secara kreatif dan inovatif, serta membuat siswa lebih senang dan gembira pada saat melakukan suatu proses pembelajaran berlangsung khususnya permainan bolavoli (Lestari, 2015).

Teridentifikasi dari beberapa permasalahan tersebut, penulis berkeinginan untuk memberikan metode yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran *service* bawah bolavoli dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK). Metode yang ingin penulis berikan yaitu dengan menggunakan permainan “tepek *service*”. Permainan ini cukup mengacu pada ketepatan *service* bawah. Mungkin dengan diberikannya permainan tepek *service* ini selain bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa pada saat mengikuti materi *service* bawah bolavoli disekolah, serta juga dapat menumbuhkan hasrat siswa agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya peneliti harapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan *service* bawah bolavoli dapat menumbuhkan hasrat siswa agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran PJOK khususnya bolavoli (Zulfiantono, 2018).

Bolavoli merupakan salah satu olahraga yang cukup populer di dunia karena mempunyai popularitas yang cukup banyak, sehingga banyak dilakukan penelitian perihal olahraga ini dalam upaya untuk memahami program yang lebih baik serta mengembangkan kinerja tubuh (Pereira et al., 2015). Tujuan dari permainan bola voli yaitu melewatkan bola dari atas *net* supaya dapat jatuh menyentuh dasar (lantai) wilayah lapangan lawan, dan untuk mencegah bola yang sama dari lawan. Setiap tim boleh memainkan tiga pantulan untuk mengembalikan bola di luar perkenaan *block*. Memantulkan bola merupakan salah satu karakteristik permainan bolavoli yang dilakukan maksimal sebanyak tiga kali, kemudian bola harus segera dilewatkan ke daerah lawan (Lubis & Agus, 2017). Unsur-unsur gerak yang terdapat dalam permainan bolavoli diantaranya yaitu lemparan, ayunan, pukulan, dan lompatan. Unsur lemparan dan ayunan dapat dilihat pada saat memukul bola sedangkan unsur lompatan dilakukan untuk mendapatkan jangkauan yang tinggi pada saat memukul bola (Syaleh, 2017).

Bolavoli juga merupakan salah satu cabang olahraga yang termasuk dalam materi wajib pada pembelajaran PJOK yang harus diterapkan di sekolah-sekolah. Keikutsertaan siswa dalam program pembelajaran bolavoli diduga dapat membantu

mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhan siswa, meningkatkan komponen kebugaran jasmani siswa, seperti: daya tahan kekuatan, *power*, kelentukan, kelincahan, keseimbangan, dan gerak kordinasi. Selain mengembangkan aspek fisik, pembelajaran bolavoli juga diduga mampu mengembangkan aspek mental didalam diri siswa seperti motivasi belajar, percaya diri, keberanian dan disiplin, sikap toleransi dan kerjasama yang merupakan aspek sosial juga diduga mengalami perubahan yang lebih baik (Tadulako, 2022).

Di dalam permainan bola modern, bolavoli menempati posisi penting karena permainan ini merupakan olahraga yang memiliki teknis tinggi. Pada saat permainan menyerang dan bertahan di kedua sisi, bola tersebut tidak diperbolehkan untuk menyentuh tanah. Bolavoli juga merupakan olahraga yang mempunyai jangkauan yang luas, jika ada salah satu gerakan yang tidak sesuai, maka dapat mencederai rekan satu tim maupun lawan. Didalam permainan bolavoli terdapat beberapa gerak dasar yang perlu dikuasai oleh seorang pemain diantaranya yaitu *passing*, *service*, *smash*, dan *block* (Zhang & Zhong, 2021).

Dalam permainan bolavoli *service* merupakan gerak dasar yang sangat penting karena *service* merupakan gerakan yang paling utama pada saat permainan berlangsung. Pada saat ini *service* bukan hanya sekedar tanda dimulainya sebuah permainan atau sekedar menyajikan bola, melainkan lebih dari itu *service* merupakan serangan pertama bagi tim yang sedang melakukan *service* (Sari & Guntur, 2017). *Service* adalah gerakan memukul bola dengan menggunakan satu tangan atau lengan dilakukan oleh pemain baris belakang yang berada di area *service* (Stankovic et al., 2018). dalam tujuan untuk memasukkan bola kedaerah lawan. Sedangkan *service* bawah adalah gerakan memukul bola dengan menggunakan bagian lengan yang diayunkan dari bawah keatas dengan menggunakan tangan terkuat. Jika dalam permainan bolavoli tidak bisa melakukan *service* maka permainan ini cenderung akan tidak bisa berjalan (B.S & Muhammad N.H, 2014). *Service* bawah dalam permainan bolavoli disebut dengan *Underhand serve*. Gerakan ini merupakan gerakan yang paling sering digunakan bagi para pemain pemula, karena gerakan ini merupakan gerakan yang paling mudah untuk dilakukan dimana bola hanya dapat dikontrol lebih akurat dibandingkan *service* yang lain (Samsuddin et al., 2022).

Hasil belajar *service* bawah bolavoli merupakan kemampuan individu yang sudah mengalami perubahan dalam melambungkan bola untuk melewati *net* sebagai langkah pertama untuk memulai permainan bolavoli setelah memperoleh perlakuan minimal 3 kali pertemuan dan maksimal 4 kali pertemuan. Hasil belajar *service*

bawah bolavoli akan ditujukan dengan hasil tes ketepatan *service* dari *American Alliance for Health, Physical Education and Recreation* (AAHPER, 1969).

METODE

Penelitian ini termasuk dalam metode penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang dicirikan oleh pengujian teori/hipotesis dengan menggunakan instrumen-instrumen tes yang standar serta hasil akhirnya berupa data-data. Metode penelitian ini mempunyai tujuan untuk mencari pengaruh antara kedua variabel. Sedangkan jenis pendekatan penelitiannya menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*), yaitu penelitian yang memiliki perlakuan dan adanya ukuran keberhasilan (Maksum, 2018).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*.

R R	A	T1 --- X1 --- T2
	B	T1 --- - --- T2

R = *Random*

A = Sampel A (kelompok eksperimen)

B = Sampel B (kelompok kontrol)

T1 = *Preetest*

T2 = *Posttest*

X1 = *Treatment*/perlakuan

(Maksum, 2018)

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan yang nantinya akan dikenai generalisasi (Maksum, 2018). Dalam penelitian ini populasi yang dijadikan sebuah subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas X yang berjumlah 742 siswa.

Sampel adalah sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian (Maksum, 2018). Sedangkan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 2 kelas X yang ada, dengan jumlah sebanyak 22 kelas dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling* yaitu "pemilihan sampel bukan dari individu, melainkan kelompok atau area yang berikutnya disebut *cluster*." (Maksum, 2018). Cara menentukan kelasnya yaitu membuat kertas undian sebanyak 22 lembar dimana disetiap lembarnya ditulis masing" kelas X. kertas undi tersebut kemudian di lotre dan disaksikan oleh salah satu guru PJOK, lotre yang keluar pertama adalah kelompok eksperimen yaitu kelas

X TITL 1 sebanyak 29 siswa, sedangkan lotre yang keluar kedua adalah kelompok kontrol yaitu kelas X TEK 2 seanyak 35 siswa. Jadi total keseluruhan sampel yang peneliti ambil yaitu sebanyak 64 siswa.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah :

1. Sebelum melaksanakan penelitian, diawali dengan melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi pembelajaran materi bolavoli di SMK Negeri 5 Surabaya.
2. Membuat RPP dan jadwal pelaksanaan penelitian selama 3 kali pertemuan.
3. Menyiapkan lembar penilaian tes ketepatan *service* bawah bolavoli.
4. Menyiapkan semua alat-alat yang dibutuhkan pada saat penelitian dilakukan.
5. Membuat dan meminta daftar nama keseluruhan siswa yang dijadikan sampel kepada guru PJOK sekolah.
6. Memberikan pengarahan dalam pelaksanaan *pretest* dan *posttest* serta maksud dan tujuan.
7. Pelaksanaan *pretest* dilanjutkan dengan pemberian permainan tepuk *service*.
8. Pelaksanaan (*treatment*) pembelajaran *service* bawah bolavoli yang dilakukan selama 3 kali pertemuan dengan memberikan permainan modifikasi berupa permainan tepuk *service* bagi kelompok eksperimen.
9. Pelaksanaan tes ketepatan *service* bawah (*posttest*).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah rata-rata (*Mean*), Standar Deviasi (*SD*), Uji Normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*), Uji Homogenitas, *T-Test* Sampel Berbeda, Peningkatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dideskripsikan secara kuantitatif sesuai dengan analisis yang telah ditentukan di dalam bab III. Deskriptif data yang akan disajikan berupa data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest service* bawah bolavoli pada siswa kelas X SMK Negeri 5 Surabaya. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TITL 1 berjumlah 29 siswa sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas X TEK 2 berjumlah 35 siswa sebagai kelompok kontrol. Dalam penelitian ini terdapat 1 instrumen penilaian yaitu penilaian ketepatan *service* bawah untuk mengetahui hasil belajar ranah keterampilan siswa. Dalam hasil penelitian ini peneliti menggunakan perhitungan statistik analisis data program komputer *Statistical Package For Social Science* (SPSS) IBM 21.0.

Tabel 1. Uji Deskriptif Data

		Kelompok	
		Eksperimen (29)	Kontrol (35)
Rata-rata	<i>Pretest</i>	21,07	20,34
	<i>Posttest</i>	23,03	20,51
Standar Deviasi	<i>Pretest</i>	3,24	2,689
	<i>Posttest</i>	2,291	1,884

		Kelompok	
		Eksperimen (29)	Kontrol (35)
Nilai Minimum	<i>Pretest</i>	16	16
	<i>Posttest</i>	19	16
Nilai Maksimum	<i>Pretest</i>	29	26
	<i>Posttest</i>	28	26
Sum	<i>Pretest</i>	611	712
	<i>Posttest</i>	668	718
<i>Gain</i>		-57	6

Berdasarkan hasil analisis tabel 1 nilai awal (*Pretest*) yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan *service* bawah bolavoli menggunakan permainan tepuk *service* dengan instrumen AAHPER yaitu didapat jumlah *score* rata-rata sebesar 21,07 dengan standar deviasi 3,240, dengan nilai minimum yaitu 16 dan nilai maksimum yaitu 29. Sedangkan hasil data nilai akhir (*Posttest*) yang diperoleh sesudah diberikan perlakuan *service* bawah bolavoli menggunakan permainan modifikasi dengan instrumen AAHPER yaitu didapat jumlah rata-rata sebesar 23,03 dengan standar deviasi 2,291, dengan nilai minimum yaitu 19 dan nilai maksimum yaitu 28.

Nilai awal (*Pretest*) yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan *service* bawah bolavoli menggunakan permainan tepuk *service* dengan instrumen AAHPER yaitu didapat jumlah *score* rata-rata sebesar 20,23 dengan standar deviasi 2,689, dengan nilai minimum yaitu 16 dan nilai maksimum yaitu 26. Sedangkan hasil data nilai akhir (*Posttest*) yang diperoleh sesudah diberikan perlakuan *service* bawah bolavoli menggunakan permainan modifikasi dengan instrumen AAHPER yaitu didapat jumlah rata-rata sebesar 20,51 dengan standar deviasi 1,884, dengan nilai minimum yaitu 16 dan nilai maksimum yaitu 26.

Tabel 2. Uji Normalitas Data

	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	<i>Post test</i>	<i>Post test</i>
N	29	29	35	35
<i>Mean</i>	21,07	23,03	20,34	20,51
<i>P-Value</i>	0,122	0,130	0,169	0,198
Keterangan	(p) > 0,05	(p) > 0,05	(p) > 0,05	(p) > 0,05

Dari penjelasan tabel 2 tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari hasil perolehan *service* bawah kelompok Eksperimen menggunakan permainan tepuk *service* pembelajaran bolavoli untuk *pretest* sebesar 0,122 dan *posttest* diperoleh nilai sebesar 0,130 dapat disimpulkan signifikansi *P-Value* lebih besar dari nilai *alpha* 0,05 (5%), sehingga dapat diputuskan bahwa

H0 diterima yang berarti bahwa data memenuhi asumsi berdistribusi normal.

Dari penjelasan tabel 2 tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari hasil perolehan *service* bawah kelompok Kontrol pembelajaran bolavoli untuk *pretest* sebesar 0,122 dan *posttest* diperoleh nilai sebesar 0,130 dapat disimpulkan signifikansi *P-Value* lebih besar dari nilai *alpha* 0,05 (5%), sehingga dapat diputuskan bahwa H0 diterima yang berarti bahwa data memenuhi asumsi berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Homogenitas Levene Test

Deskripsi	Eksperimen	Kontrol
F	3,175	5,381
Signifikansi	0,080	0,072
Keterangan	(p) > α = 0,05	(p) > α = 0,05
Status	Ada kesamaan (Homogen)	Ada kesamaan (Homogen)

Dari table 3 diatas dapat dijelaskan nilai signifikansi hasil kelompok eksperimen dengan menggunakan metode *levene test* ditunjukkan pada *Based on Mean* diperoleh nilai sebesar 3,175 dan *p value* menunjukkan nilai sebesar 0,080 dimana keduanya > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa kedua varian antar kelompok eksperimen terdapat kesamaan atau homogen. Sedangkan pada hasil kelompok kontrol dengan menggunakan metode *levene test* ditunjukkan pada *Based on Mean* diperoleh nilai sebesar 5,381 dan *p value* menunjukkan nilai sebesar 0,072 dimana keduanya > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa kedua varian antar kelompok kontrol juga terdapat kesamaan atau homogen. Mengingat kedua kelompok sudah dinyatakan homogen, maka selanjutnya sudah memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke proses berikutnya.

Tabel 4. Deskripsi Gainscore Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	N	Mean	SD
Eksperimen	29	-1,97	4,579
Kontrol	35	-0,17	3,626

Dari deskripsi di atas dapat dijabarkan bahwa dari kelompok eksperimen yang berjumlah 29 siswa diperoleh rata-rata sebesar -1,97 dan standar deviasi sebesar 4,579. Sedangkan dari kelompok kontrol yang berjumlah 35 diperoleh rata-rata sebesar -0,17 dan standar deviasi sebesar 3,626. Selanjutnya akan diproses pengujian hipotesis pertama melalui metode Uji *T Independen sample test* untuk menentukan adakah perbedaan pengaruh dari kedua kelompok sampel penelitian tersebut.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Beda Sampel Berbeda

	Thitung	Ttabel	Sig. (2 tailed)	MD
Ketepatan	-1,750	1,999	0,085	-1,794

<i>Service</i> Bawah				
-------------------------	--	--	--	--

Dari deskripsi tabel 5 bahwa Dari rumusan norma tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan bermakna atau signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 6. Hasil Uji T Sample Paired

Kel	N	Mean	SD	T hitung	Sig (2tailed)
<i>Pre Post Test</i> Eksperimen	29	-1,966	4,579	-2,312	0,028
<i>Pre Post Test</i> Kontrol	35	-0,171	3,626	0,280	0,781

Dari tabel diatas dapat dijelaskan pada kelompok eksperimen dimana terdapat pasangan data yaitu *pretest* dan *posttest* diperoleh mean sebesar -1,966 dan standar deviasi sebesar 4,579 dari jumlah sampel sebanyak 29 siswa. Untuk penghitungan dan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t *Paired Sample Test* dapat peneliti uraikan secara diskriptif. Pada kelompok eksperimen dengan jumlah sampel 29 siswa didapat hasil uji t statistik hasil sebesar -2,312 dan *p value* sebesar 0,028 apabila di normakan maka $p < \alpha$ pada taraf kepercayaan (df) 28 pada signifikansi sebesar 0,05 atau 5 %. Jika dihubungkan dengan kriteria pengujian hipotesis maka Ha diterima dan Ho ditolak atau disimpulkan terdapat beda atau perbedaan pada kedua data yang ada. Sedangkan pada kelompok Kontrol dengan jumlah sampel 35 siswa, dari hasil uji t statistik didapat hasil sebesar -0,280, dan *p value* sebesar 0,781 apabila di normakan maka $p > \alpha$ pada taraf kepercayaan (df) 34 pada signifikansi sebesar 0,05 atau 5 %. Jika dihubungkan dengan kriteria pengujian hipotesis maka Ha ditolak dan Ho diterima atau disimpulkan tidak terdapat beda atau perbedaan pada kedua data yang ada.

Selanjutnya dari hasil peningkatan pengaruh bahwa pada kelompok eksperimen peningkatan pengaruh permainan tepuk *service* mampu meningkatkan ketepatan *service* bawah bolavoli sebesar 9,30%. Sedangkan hasil analisa untuk kelompok kontrol yang tanpa diberi perlakuan apapun diperoleh hasil prosentase sebesar 0,83% dengan kesimpulan tidak terdapat peningkatan ketepatan *service* bawah bolavoli. Terdapat perbedaan peningkatan dari kedua kelompok, dengan kesimpulan kelompok eksperimen memiliki pengaruh lebih besar akibat dari perlakuan berupa permainan tepuk *service* terhadap ketepatan *service* bawah bolavoli daripada kelompok kontrol.

Merangkum dari proses pengujian data secara statistik setelah melewati beberapa syarat antara lain uji Normalitas data dan homogenitas data maka diperoleh 3

macam keputusan pada pengujian hipotesis penelitian ini. Pertama, dengan menggunakan metode uji *Independent Sample Test* dari varian yang berbeda diperoleh kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Keputusan dari uji tersebut menetapkan bahwa Terdapat perbedaan pengaruh yang bermakna antara kelompok Eksperimen dengan kelompok Kontrol. Dari perbedaan tersebut selanjutnya dirumuskan bahwa setiap kelompok mempunyai kontribusi yang berbeda.

Kedua, hasil yang diperoleh dari kelompok eksperimen disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan perlakuan yang diberikan terhadap ketepatan *service* bawah bolavoli atau H_a diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan kelompok kontrol diperoleh kesimpulan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak dalam artian tidak ada pengaruh terhadap ketepatan *service* bawah bolavoli. Selanjutnya akan dirumuskan pengujian untuk besarnya persentase peningkatan pengaruh dari kedua kelompok yang ada.

Ketiga, diperoleh hasil peningkatan pengaruh dari setiap kelompok penelitian yang berbeda. Kelompok eksperimen memperoleh ketepatan *service* bawah sebesar 9,30% jauh lebih besar daripada kelompok kontrol yang hanya memperoleh ketepatan sebesar 0,83%. Kesimpulan diatas dapat dikuatkan oleh beberapa faktor berikut, yang mempengaruhi keberadaan kelompok eksperimen lebih baik pengaruhnya dari pada kelompok kontrol.

PENUTUP

Simpulan

Setelah melalui proses penelitian dari pengambilan data hingga pengujian data, maka diperoleh kesimpulan dari pengaruh permainan tepuk *service* terhadap hasil belajar ketepatan *service* bawah bolavoli pada siswa Kelas X SMK Negeri 5 Surabaya bahwa ada pengaruh permainan tepuk *service* terhadap hasil belajar ketepatan *service* bawah bolavoli pada siswa kelas X SMK Negeri 5 Surabaya dibuktikan dengan hasil t hitung sebesar 2,312 > T Tabel sebesar 2,048 pada taraf signifikansi $0,02 < 0,05$ yang berarti bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dan besarnya pengaruh sebelum dan setelah diberi perlakuan berupa permainan tepuk *service* terhadap hasil belajar ketepatan *service* bawah bolavoli pada siswa kelas X SMK Negeri 5 Surabaya adalah sebesar 9,30%.

Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan kepada beberapa pihak terkait dengan penerapan dan penggunaan permainan tepuk *service* di sekolah dengan pemberian permainan tepuk *service* akan mampu meningkatkan hasil belajar ketepatan *service* bawah,

oleh sebab itu disarankan di kelas X SMK Negeri 5 Surabaya untuk menerapkan metode pembelajaran tersebut, serta penelitian ini perlu adanya pengembangan dan penelitian berkelanjutan sehingga mampu menyempurnakan hasil penelitian khususnya materi bolavoli menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Satrianto B.S., & Muhammad N.H. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Dengan Menggunakan Modifikasi Bolavoli Mini Terhadap Hasil Belajar Servis Bawah (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kutorejo , Mojokerto) Syadam Budi Satrianto Heryanto Nur Muhammad Abstrak. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 02, 840–843.
- Franco, E., González-Peño, A., Trucharte, P., & Martínez-Majolero, V. (2023). Challenge-based learning approach to teach sports: Exploring perceptions of teaching styles and motivational experiences among student teachers. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 32(March). <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2023.100432>
- Kahar, I. (2018). Pengaruh Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas X Terhadap Hasil Belajar Servis Atas Bola Voli Smanegeri 18 Luwu. 2.
- Lestari, S. D. A. (2015). Penerapan Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar passing Bawah Bolavoli (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Pasuruan). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 03(1), 88–95.
- Lubis, A. E., & Agus, M. (2017). Peningkatan hasil belajar passing atas pada permainan bola voli melalui variasi pembelajaran siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13(2), 58–64. <https://doi.org/10.21831/jppi.v13i2.21028>
- M.asram. (2018). Survei Hasil Belajar Servis Bawah Bola Voli Pada Murid Kelas VI SD Negeri 26 Taraweang Ka'ba Kabupaten PangKep. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, Kesehatan Dan Rekreasi*, 7(1), 5–10.
- Maksum. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. *Jawa Barat: CV Jejak*.
- Pereira, A., Costa, A. M., Santos, P., Figueiredo, T., & João, P. V. (2015). Training strategy of explosive strength in young female volleyball players. *Medicina (Lithuania)*, 51(2), 126–131. <https://doi.org/10.1016/j.medic.2015.03.004>
- Samsuddin, S., Indra, K., & Herli, P. (2022). the Effectiveness of E-Learning-Based Volleyball Service Video Media on Students Affected By Covid-19 At Faculty of Sports Science, Universitas Negeri Medan. *Physical Education Theory and Methodology*, 22(1), 7–13.

<https://doi.org/10.17309/TMFV.2022.1.01>

- Sari, Y. B. C., & Guntur, G. (2017). Pengaruh metode latihan dan koordinasi mata-tangan terhadap hasil keterampilan servis atas bola voli. *Jurnal Keolahragaan*, 5(1), 100. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i1.12773>
- Stankovic, M., Ruiz-Llamas, G., Peric, D., & Quiroga-Escudero, M. E. (2018). Analysis of serve characteristics under rules tested at Volleyball Men's Under 23 World Championship. *Retos*, 2041(33), 20–26.
- Syaleh, M. (2017). Bola Voli Melalui Media Pembelajaran Lempar Pukul Bola Kertas Pada Siswa Kelas Vii Smp. 1(1), 23–30.
- Tadulako, U. (2022). Model Pembelajaran Servis Bawah Bola voli Untuk Usia SMP. *10(1)*, 18–27.
- Zhang, G., & Zhong, L. (2021). Research on volleyball action standardization based on 3D dynamic model. *Alexandria Engineering Journal*, 60(4), 4131–4138. <https://doi.org/10.1016/j.aej.2021.02.035>
- Zulfiyantono, S. I. H. (2018). Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Hasil Belajar Servis Atas Bolavoli. Universitas Negeri Surabaya.

