

**PERBEDAAN PENGGUNAAN METODE DEMONSTRATION DAN METODE ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR SPIKE BOLAVOLI
(Studi pada siswa kelas XI IPS-1 dan IPA-1 MAN 6 JOMBANG)**

Devit Dwi Setyorosadi

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

Pardijono

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

Abstrak

Dalam kegiatan belajar mengajar siswa akan merasa bosan bila pembelajarannya tidak sesuai dengan yang diharapkan siswa. Oleh karena itu, kegiatan yang paling strategis dalam proses belajar-mengajar adalah pemilihan dan penetapan metode pembelajaran sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan. Dengan pembelajaran yang efektif siswa akan lebih mudah dalam menangkap materi pembelajaran dan melakukan tugas gerak yang diberikan sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar perbedaan penggunaan metode demonstration dan metode role playing dalam pembelajaran spike bolavoli pada kelas XI. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 6 Jombang yang terdiri dari 1 kelas IPA dan 3 kelas IPS dengan jumlah keseluruhan sebanyak 113 siswa. Sampel yang diambil adalah siswa kelas XI IPS-1 sebagai kelompok demonstration sebanyak 25 siswa dan IPA-1 sebagai kelompok role playing sebanyak 25 siswa MAN 6 Jombang dengan cara purposive sampling. Dari hasil penelitian ini hasil uji beda sampel sejenis (pretest-posttest) menunjukkan bahwa untuk kelompok demonstration hasil t hitung sebesar 7,15 lebih besar dari t tabel 1,711, sehingga perbedaan antara hasil pretest dan posttest kelompok demonstration dengan peningkatan sebesar 23,22%, sedangkan kelompok role playing hasil t hitung sebesar 3,30 lebih besar dari t tabel 1,711, sehingga adanya perbedaan antara hasil pretest dan posttest kelompok role playing dengan peningkatan sebesar 12,06%, masing – masing dengan taraf kesalahan 5% maka hipotesis diterima. Hasil belajar spike bolavoli berdasarkan uji beda sampel berbeda menunjukkan bahwa t hitung sebesar 5,29 lebih besar dari t tabel 2,021 dengan taraf kesalahan sebesar 5% maka hipotesis diterima sehingga dapat disimpulkan adanya perbedaan penggunaan metode demonstration dan metode role playing terhadap hasil belajar spike bolavoli siswa kelas XI IPS-1 dan IPA-1 MAN 6 Jombang.

Kata Kunci: Metode DemonstraSI, Metode Role Playing, Spike, dan Hasil Belajar Spike Bolavoli.

Abstract

In learning activities students will feel bored when learning is not as expected of students . Therefore , the most strategic activities in the teaching-learning process is the selection of the method of learning before learning process begin . Students with effective learning will be easier to capture learning materials and perform the given task motion so the goal of learning can be achieved with either . The purpose of this study is to determine how much difference the use methods of demonstration and methides of role playing in learning volleyball spike in class XI . This research is quasi- experimental research design with One Group Pretest – Posttest Design . The population in this study were students of class XI islamic senior high school 6 Jombang which consists of 1 class IPA and 3 -class IPSand all amount are 113 students . Samples taken are students ofclass XI IPS - 1 as a group demonstrationas much as 25 students IPA - 1 as a group of role playing as much as 25 students islamic senior high school 6 Jombang by purposive sampling . From the results of this study similar results of different test samples (pretest - posttest) showed that for the group of demonstration results at 7.15 t greater than t table 1.711 , so the difference between pretest and posttest results demonstrationwith group increased by 23.22 % , while the role playing group t count of 3.30 results greater than 1,711 t table , so that the difference between pretest and posttest results role playing group with an increase of 12.06 % , respectively - each with a 5 % error level then the hypothesis is accepted . Volleyball spike learning outcomes based on different test different samples showed that t of 5.29 is greater than t table 2.021 with standard error of 5 % , then the hypothesis is accepted so that we can conclude the existence of differences in the use of the method of demonstration and role playing methods on learning outcomes of students volleyball spike class XI and IPS - 1 - 1 IPA islamic senior high school 6 Jombang .

Keywords: Method Demonstration, Role Playing Methods, Spike volleyball and Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan salah satu faktor penting bagi suatu bangsa. Maju mundurnya suatu Negara sangat di tentukan oleh pendidikan yang di selenggarakan oleh bangsa tersebut. Berhasil tidaknya suatu bangsa terletak pada kualitas pelaksanaannya untuk membangun manusia yang berkualitas tinggi tidak ada jalan lain kecuali melalui pendidikan.

Pendidikan jasmani di sekolah-sekolah telah menjadi mata pelajaran yang wajib dilaksanakan di setiap jenjang dan tingkat pendidikan, baik dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Dari mulai taman kanak-kanak (TK) hingga Sekolah Lanjut Tingkat Atas (SLTA), bahkan ada beberapa perguruan tinggi yang mewajibkan mahasiswanya mengikuti perkuliahan pendidikan jasmani dan olahraga dalam jumlah Satuan Kredit Semester (SKS) tertentu (Lutan, 2000: 1).

Dalam pendidikan pasti tidak lepas dengan kegiatan belajar mengajar. Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran, pengalaman belajar-mengajar, dan hasil belajar. Hubungan ketiga unsur tersebut dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan atau tindakan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil-hasil belajar yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh pengalaman belajar atau proses belajar mengajarnya (Lutan, 2000: 8).

Dalam kegiatan belajar mengajar siswa akan merasa bosan bila pembelajarannya tidak sesuai dengan yang diharapkan siswa. Sehingga siswa akan merasa malas untuk melakukan tugas gerak yang diberikan. Agar hasil belajar dari suatu kompetensi belajar yang sudah ditetapkan dapat tercapai dengan baik dan tepat pada sasaran maka perlu diberikan suatu metode-metode pembelajaran yang efektif (Djamarah dan zain, 2006: 76).Metode adalah prosedur atau operasi untuk mencapai suatu tujuan yang optimal (Sanjaya, 2010: 147). Hubungan antara sesuatu jenis metode proses belajar-mengajar dengan tujuan proses tersebut sangat signifikan. Oleh karena itu, kegiatan yang paling strategis dalam proses belajar-mengajar adalah pemilihan dan penetapan metode pembelajaran sebelum proses belajar mengajar tersebut dilaksanakan. Dengan pembelajaran yang efektif siswa akan lebih mudah dalam menangkap materi pembelajaran dan melakukan tugas gerak yang diberikan sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik (Sanjaya, 2010: 143).

Salah satu bentuk metode pembelajaran yang efektif adalah role playing (memainkan peran) dan demonstrasi. Role Playing atau memainkan peran adalah suatu metode belajar dengan cara penguasaan tugas gerak

pembelajaran melalui penghayatan siswa dengan memerankannya sebagai pelaku utama tugas gerak yang dilakukan secara sadar dan mendiskusikannya tentang peran dalam kelompok tersebut (Djamarah, 2006: 88). Demonstration atau demonstrasi adalah metode mengajar dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya hanya sekedar tiruan (Sanjaya, 2010: 152).

Sehubungan dengan kegiatan belajar dalam SK (Standar Kompetensi) dan KD (Kompetensi Dasar) pendidikan jasmani, bolavoli termasuk salah satu dalam materi pembelajaran. Dalam isi SK dijelaskan bahwa siswa diharuskan mempraktikkan berbagai gerak dasar, teknik dasar dan keterampilan permainan dan olahraga, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.Sedangkan dalam isi KD siswa diharuskan mempraktekkan variasi dan kombinasi gerak dasar, teknik dasar dan keterampilan salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koordinasi yang baik, serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan.Untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan yang dimana olahraga sebagai alat pendidikan, permainan bolavoli telah dimasukkan sebagai salah satu mata pelajaran pilihan di sekolah (Irsyada, 2000: 15).Bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga yang sudah terkenal dimana-mana. Menurut para ahli saat ini tercatat sebagai olahraga yang menempati urutan kedua yang paling digemari di dunia(Ahmadi, 2007: 1).

Dalam pembelajaran bolavoli di sekolah khususnya untuk tingkat SMA, yang lebih ditekankan adalah bagaimana mempraktikan teknikdasar dari suatu permainan dan olahraga, khususnya bolavoli.Mulai dari teknik servis, passing, block dan spike. Dalam teknik-teknik tersebut yang paling sulit dilakukan siswa adalah spike, karena teknik smas tersebut merupakan gerakan yang kompleks dimana membutuhkan kecepatan, ketepatan dan kosentrasi agar dapat dilakukan dengan baik.Spike adalah pukulan yang utama dalam penyerangan dalam usaha mencapai kemenangan pada permainan bolavoli. Dalam teknik ini siswa lebih merasa kesulitan dalam melakukan rangkaian gerak spike karena siswa harus betul-betul memperkirakan gerakan, mulai dari awalan, saat meloncat dan perkenaan tangan terhadap bola (Yunus, 1992: 108).

Sehubungan dengan penjelasan diatas perlu kiranya kita mencoba menggunakan suatu bentuk metode pembelajaran yang efektif yaitu Role Playing dan Demonstrationagar kita dapat mengetahui sejauh mana perkembangan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar khususnya bolavoli. Dengan metode dan sedikit

modifikasi pembelajaran bolavoli tersebut diharapkan siswa akan lebih mudah dalam menerima materi yang diberikan serta melaksanakan tugas gerak tersebut.

METODE

Sesuai dengan permasalahan, maka jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan bentuk metode komparatif (perbandingan) yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui atau membuktikan fenomena/gejala yang satu dengan gejala lainnya dengan cara membandingkannya (Maksum, 2008:50). Desain penelitiannya adalah dengan bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukannya pretest dan posttest sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan (Maksum, 2008:48).

Tabel 1. Desain pretest posttest satu kelompok

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Role Playing	T1	X	T2
Demonstration	T1	X	T2

Keterangan:

T1 = Tes awal (pretes) sebelum perlakuan diberikan kepada kelompok demonstration dan role playing

T2 = Tes akhir (posttes) setelah perlakuan diberikan kepada kelompok demonstration dan role playing

X = Pemberian perlakuan terhadap kelompok tes.

Menurut Maksum (2008: 30) “Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian”. Variabel dapat digolongkan menjadi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sementara variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 6 Jombang yang terdiri dari 2 kelas IPA dan 2 kelas IPS dengan jumlah keseluruhan sebanyak 113 siswa.

Sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi atau sebagian individu yang diselidiki (Maksum, 2008: 39). Teknik sampel yang digunakan adalah Cluster Sampling yaitu sampel yang dipilih bukan individu, tetapi kelompok atau area yang kemudian disebut cluster (Maksum, 2008: 42). Sampel yang digunakan dalam proposal penelitian ini adalah memilih siswa kelas XI IPS-1 dan IPA-1 MAN 6 Jombang.

Di bawah ini adalah derajat validitas dari FCE yang dilakukan perhitungan validitas item, dimana masing-masing item pertanyaan yang tercantum dalam FCE dicari satu persatu derajat validitas item tersebut dengan menggunakan korelasi product moment kasar. Sehingga diperoleh derajat validitas item FCE sebagai berikut:

Tabel 2. Derajat Validitas FCE

Pertanyaan Nomor	Nilai Validitas	Derajat Validitas
1	0,83	Istimewa
2	0,71	Tinggi
3	0,78	Tinggi
4	0,70	Tinggi
5	0,72	Tinggi
6	0,60	Cukup
7	0,72	Tinggi
8	0,65	Cukup
9	0,70	Tinggi

Sedangkan tabel kategori skor pada lembar FCE yang dikemukakan Takahasi (Wijaya dan Astono, 2006: 14). sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Skor Lembar FCE

Skor	Nilai	Kategori
2,77 – ke atas	5	Sangat Baik
2,58 – 2,76	4	Baik
2,34 – 2,57	3	Sedang
2,15 – 2,33	2	Kurang
2,14 – ke bawah	1	Kurang Sekali

Untuk mempermudah penilaian jawaban dari masing-masing item pertanyaan dalam angket (terlampir) tersebut, peneliti menyediakan alternatif skor jawaban dengan standar penilaian atau skor dari tiap-tiap pilihan sebagai berikut:

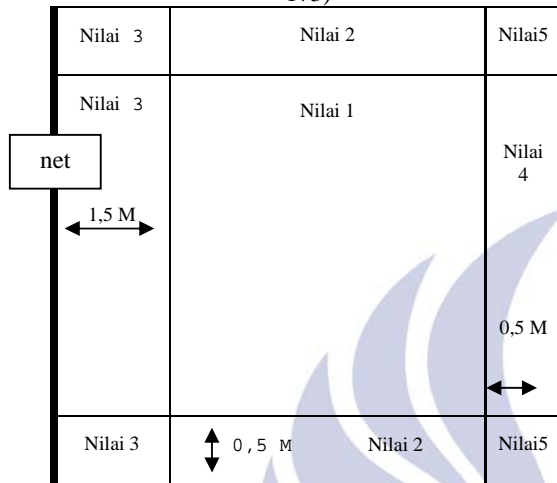
- a. Alternatif jawaban “Ya” dengan nilai 3
- b. Alternatif jawaban “Tidak tahu” dengan nilai 2
- c. Alternatif jawaban “Tidak” dengan nilai 1.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah metode demonstration dan role playing sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar spike bolavoli.

Cara menskor disini terdiri dari 2 bagian yang tidak terpisahkan: “angka sasaran dan waktu kecepatan jalannya bola. Skor waktu dalam detik hingga

persepuluhnya. Bola yang menyentuh batas sasaran, dihitung telah masuk sasaran dengan angka yang lebih besar” (Nurhasan, 2003: 3.9). Skor nol, jika pemukul menyentuh jaring atau bola jatuh diluar sasaran. Tes dilakukan 5 kali kesempatan. Untuk nilai sasaran tes perhatikan gambar 1.

Gambar 1. Lapangan untuk tes spike (Nurhasan, 2001: 173)



HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Formative Class Evaluation (FCE) adalah data yang diperoleh dari hasil pengisian angket (FCE) yang bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dikjador dari sisi pendapat siswa. Data yang disajikan diperoleh dari hasil pengisian angket (FCE) siswa setelah mengalami proses pembelajaran dikjador yang dilakukan oleh dua kelas yang berbeda. Dari hasil penghitungan skor FCE siswa secara keseluruhan dapat disimpulkan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Perbandingan Rekap Data Pengolahan FCE Siswa pada Kelompok Role Playing dan Kelompok Demonstration

No	Kelompok	A	B	C	D	Average	Kategori
1.	Demonstration	4	3	4	5	4	Baik
2.	Role playing	5	4	4	5	5	Baik

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran pada kelompok demonstration dan kelompok role playing sama-sama menunjukkan hasil yang baik. Hal ini dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dikjador menurut pendapat siswa berjalan

stabil, karena secara keseluruhan dari hasil penghitungan FCE masih dalam kriteria baik.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Hasil Observasi Kelompok Role Playing dan Kelompok Demonstration

No	Kelas	Rekap	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	XI IPA - 1	SS	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1
		S	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2
		TS	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0
		SSTS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		Skor		53	53	83	75	75	53	53	75	83
	kategori		K	K	SB	B	B	K	K	B	SB	SB
2.	XI IPS - 1	SS	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
		S	3	3	3	2	1	1	2	2	3	3
		TS	0	0	0	0	2	2	1	1	0	0
		SSTS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		Skor		75	75	75	83	32	32	53	53	75
	kategori		B	B	B	SB	K	K	K	K	B	B

Persentase keberhasilan proses pembelajaran pada masing-masing tahapan adalah sebagai berikut: pada awal pembelajaran sebesar 66,2%, proses pembelajaran sebesar 89,5%, dan akhir pembelajaran sebesar 76,9%. Persentase keberhasilan secara keseluruhan pada kelompok ini adalah 77,67%.

Hasil pengamatan dari kedua kelompok diatas menunjukkan bahwa pada tahap awal pembelajaran, tahap proses pembelajaran, dan tahap akhir pembelajaran semuanya mengalami kestabilan. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada saat penelitian berjalan dengan baik.

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, rentangan nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh dari hasil tes spike bolavoli sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan pembelajaran menggunakan metode demonstration pada kelas XI IPS - 1 dan metode role playing pada kelas XI IPA - 1. Berdasarkan hasil perhitungan manual dengan cara mencari t-skor terlebih dahulu, data hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut.

Tabel 6. Deskripsi Hasil Tes Spike Bolavoli

No	Hasil	Kelompok Demonstration			Kelompok Role Playing		
		Mean	Max	Min	Mean	Max	Min
1.	Pretest	0,66	1	0,54	0,8	1	0,55
2.	Posttest	0,66	1	0,50	0,8	1	0,56
Peningkatan		0,52%			0,55%		

Dari tabel 6 dapat diketahui bahwa hasil pretest tes spike dari kelompok demonstration untuk rata-rata sebesar 0,66 dengan nilai maksimal 1 dan nilai minimal 0,54. Sedangkan hasil posttest tes spikedari kelompok demonstration untuk rata-rata sebesar 0,66 dengan nilai maksimal 1 dan nilai minimal 0,50. Dengan hasil ini dapat dilihat untuk kelompok demonstrationpeningkatan rata-rata sebesar 0,52%.

Sedangkan untuk kelompok role playing dapat diketahui bahwa hasil pretest tes spike dari kelompok role playing untuk rata-rata sebesar 0,8 dengan nilai maksimal 1 dan nilai minimal 0,55. Sedangkan hasil posttest tes spike dari kelompok role playing untuk rata-rata sebesar 0,8 dengan nilai maksimal 1 dan nilai minimal 0,56. Dengan hasil ini dapat dilihat untuk kelompok role playing peningkatan rata-rata sebesar 0,55%.

Ketuntasan hasil belajar penjasorkes menggunakan standar ketuntasan KKM (kriteria ketuntasan minimal) dengan nilai minimal sebesar 75. Dengan demikian keberhasilan atau ketuntasan belajar pada tiap tatap muka dapat dicapai apabila siswa mampu mendapatkan hasil belajar di atas 75. Berikut adalah tabel frekuensi ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa:

Tabel 7. Frekuensi Siswa yang Mencapai Ketuntasan Hasil Belajar

No	Kelompok	Pretest	Posttest	Average	Peningkatan
1.	<i>Demonstration</i>	12%	92%	52%	80%
2.	<i>Role Playing</i>	44%	92%	68%	48%
<i>Average</i>		28%	92%		

Persentase ketuntasan hasil belajar pada masing-masing tahapan adalah sebagai berikut: rata-rata ketuntasan hasil belajar pada tahapan pretest kedua kelompok sebesar 28%, sedangkan rata-rata ketuntasan hasil belajar pada tahapan posttest kedua kelompok sebesar 92%. Persentase ketuntasan hasil belajar secara keseluruhan pada kedua kelompok adalah 60%.

Sesuai dengan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan tentang perbedaan penggunaan metode demonstration dan metode role playing maka diketahui perbedaan hasil belajar dari dua kelompok sebagai berikut.

Dari hasil hitung dapat diketahui bahwa untuk kelompok demonstration perbedaan hasil pretest dan posttest sebesar 7,15 dengan peningkatan sebesar 23,2%. Sedangkan untuk kelompok role playingperbedaan hasil pretest dan posttest sebesar 3,30dengan peningkatan sebesar 12,06%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua metode berhasil meningkatkan hasil belajar spike bolavoli siswa dengan hasil yang cukup signifikan. Dari hasil tersebut ternyata metode demonstration lebih baik daripada metode role playing.

Pada penghitungan uji t dua kelompok, dapat diketahui bahwa hasil hitung sebesar 5,29% lebih besar dari t tabel sebesar 2,021 dengan taraf kesalahan sebesar 5% maka hipotesis diterima sehingga dapat dikatakan adanya perbedaan penggunaan metode demonstration dan metode role playing terhadap hasil belajar spike bolavoli siswa kelas XI IPS-1 dan IPA-1 MAN 6 Jombang.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode demonstration pada pembelajaran spike bolavoli secara efektif membantu guru dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah. Hal tersebut didukung oleh hasil pendapat siswa (FCE) yang menunjukkan kategori baik.

Selain itu pada penghitungan uji homogenitas dan uji normalitas yang menggunakan SPSSfor Windows menunjukkan bahwa untuk uji homogenitas pada tabel independentt test (Levene's test) sig menunjukkan hasil p value lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan subjek yang diteliti homogen. Sedangkan untuk uji normalitas pada tabel Kolmogorov Smirnov, p value menunjukkan lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa subjek yang diteliti berdistribusi nol (normal).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, dapat kemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar spike bolavoli berdasarkan hasil uji beda sampel sejenis (pretest-posttest) menunjukkan bahwa untuk kelompok demonstration hasil t hitung sebesar 7,15 lebih besar dari t tabel 1,711 dengan taraf kesalahan 5% maka hipotesis diterima sehingga dapat disimpulkan adanya perbedaan antara hasil pretest dan posttest kelompok demonstrationdengan peningkatan sebesar 23,22%. Sedangkan kelompok role playing hasil t hitung sebesar 3,30 lebih besar dari t tabel 1,711 dengan taraf kesalahan 5% maka hipotesis diterima sehingga dapat disimpulkan adanya perbedaan antara hasil pretest dan posttest kelompok role playing dengan peningkatan sebesar 12,06%.
2. Hasil belajar spike bolavoli berdasarkan uji beda sampel berbeda menunjukkan bahwa t hitung sebesar 5,29 lebih besar dari t tabel 2,021 dengan taraf kesalahan sebesar 5% maka hipotesis diterima sehingga dapat disimpulkan adanya perbedaan

penggunaan metode demonstration dan metode role playing terhadap hasil belajar spike bolavoli siswa kelas XIIPS-1 dan IPA-1 MAN 6 Jombang.

Saran

Adapun saran yang diberikan peneliti bagi pembaca antara lain:

1. Pada pembelajaran role playing guru diharapkan memberikan motivasi yang lebih karena dalam pembelajaran ini siswa lebih aktif dalam melaksanakan tugas gerak.
2. Pada pembelajaran demonstration guru diharapkan memberikan demo atau memperagakan tugas gerak secara berulang agar siswa lebih jelas memahami tugas gerak yang diberikan.
3. Pemberian feedback selain saat pembelajaran juga diharapkan sesaat setelah siswa melakukan tugas gerak yang salah agar siswa lain bisa mengetahui gerakan tugas gerak yang benar.
4. Dalam pembelajaran penjasorkes khususnya materi bolavoli diharapkan untuk ketinggian net disesuaikan dengan tinggi siswa anak MA/SMA. Karena ketinggian rata-rata siswa sangat mempengaruhi.
5. Dalam penelitian ini sebaiknya memastikan bahwa objek memiliki kemampuan yang sama, sehingga hasil yang di dapat akan sangat valid.

Walaupun hasil penelitian ini menyimpulkan metode demonstration lebih efektif tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran penjasorkes nantinya diharapkan tetap menggunakan perpaduan dari beberapa metode agar pembelajaran lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. 2007. *Panduan Olahraga Bolavoli*. Surakarta: Era Pustaka Utama.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Irsyada, Machfud. 2000. *Bolavoli*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lutan, Rusli. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maksum, Ali. 2008. *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Surabaya.
- Maksum, Ali. 2009. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa.
- Nurhasan. 2001. *Tes dan Pengukuran (Pengantar, Kegunaan Tes dan Pengukuran Kriteria Tes)*. Surabaya: diperbanyak oleh perpustakaan FIK.
- Nurhasan. 2003. *Tes dan Pengukuran (Pengantar, Kegunaan Tes dan Pengukuran Kriteria Tes)*. Surabaya: diperbanyak oleh perpustakaan FIK.

Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Wijaya, Made Agus dan Astono. 2006. *Uji Coba Instrumen Baku Evaluasi Pembelajaran Dikjasor di SLTP Negeri se-Kota Surabaya*. Surabaya: Laporan Akhir Penelitian, Asisten Deputi Olahraga Pendidikan, Deputi Bidang Pemberdayaan Olahraga, Kemenegpora Republik Indonesia.

Yunus, M. 1992. *Olahraga Pilihan Bolavoli*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.