

PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR BOLA PLASTIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLAVOLI

(Studi pada siswa kelas V SD Negeri Pakal II Surabaya)

Achmad Djuwaini

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

Pardijono

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

Abstrak

Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah secara umum peran guru masih sangat dominan sehingga siswa hanya menerima pelajaran dan mereka tidak dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh karena itu maka perlu diberikan suatu model pembelajaran yang lebih bervariasi seperti, penerapan penggunaan media belajar bola plastik sehingga diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran. Begitu juga yang terjadi pada siswa kelas V SDN Pakal II Surabaya, hasil observasi awal menunjukkan sebanyak 77,14% siswa memiliki kemampuan yang rendah terhadap teknik *passing* bawah pada permainan bolavoli. Hal ini terjadi dikarenakan kurang maksimalnya pesan materi yang disampaikan guru yang dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa, oleh sebab itu dibutuhkan cara yang lebih efektif dan efisien untuk mengatasi masalah tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) peningkatan hasil belajar *passing* bawah bolavoli dengan media belajar bola plastik pada siswa kelas V SD Negeri Pakal II Surabaya, 2) besar peningkatan hasil belajar *passing* bawah bolavoli dengan media belajar bola plastik. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Pakal II Surabaya dengan jumlah siswa sebanyak 35 siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kontinyu dan berkesinambungan dari siklus ke siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan pengukuran hasil belajar siswa pada masing-masing siklus. Penilaian hasil belajar diukur meliputi: aspek kognitif, psikomotor, dan afektif.

Kesimpulan: 1) Penggunaan media belajar bola plastik dalam pembelajaran bolavoli ternyata dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah siswa kelas V SDN Pakal II Surabaya. Hal ini dapat dilihat pada grafik 4.1 dan 4.2 atau tabel 4.18 dimana rerata kelas pada tiap siklus pembelajaran mengalami peningkatan. 2) Pada studi awal sebelum diberikan *treatment* nilai rerata kelas hasil belajar yang dicapai sebesar 60,7 meningkat sebesar 18,95% menjadi 72,2 pada siklus I. Kemudian pada siklus II terlihat ada peningkatan sebesar 13,56% dari siklus I. Sehingga pada siklus II nilai rerata kelas yang dicapai sebesar 82,0. Perkembangan hasil ketuntasan klasikal siswa dari studi awal (22,86%) sampai siklus I (60,0%) terlihat ada peningkatan sebesar 37,14% kemudian dari siklus I (60,0%) sampai siklus II (91,43%) meningkat sebesar 31,43%.

Kata Kunci: Media, Bola Plastik, *Passing* Bawah, Bolavoli.

Abstract

The implementation of physical education lessons in schools in general is still very dominant role of teachers so that students only receive lessons and they can not learn according to the stages of its development. Therefore, it should be given a more varied learning models, such as the application of learning media usage plastic ball so that students are expected to play an active role in any learning process. The same thing occurs in the fifth grade students of SDN Pakal II Surabaya, initial observations indicate as much as 77.14% of students have a low ability to techniques in passing the volleyball game. This happens due to lack of maximum message delivered at the teacher can be perceived and understood by students, so it needs a more effective and efficient way to resolve the issue.

The purpose of this study was to determine: 1) improved learning outcomes volleyball passing under a plastic ball with a medium of learning in class V SD Negeri Surabaya Pakal II, 2) a significant improvement in learning outcomes volleyball passing under a plastic ball with a learning medium. Objectives of this study were students of class V Pakal II SD Negeri Surabaya by the number of students by 35 students. Type of research is a classroom action research (CAR) are performed continuously and continuously from cycle to cycle. Data was collected through observation and measurement of student learning outcomes in each cycle. Assessment of learning outcomes measured included: the cognitive, psychomotor, and affective.

Conclusions: 1) The use of media in teaching learning volleyball plastic ball may actually enhance the learning outcomes of students passing class V SDN Pakal II Surabaya. This can be seen in chart 4.1 and table 4.2 or 4:18 where the average grade for each learning cycle has increased. 2) At the beginning of the study before treatment is given the mean value of class learning outcomes are achieved by 60.7 increased by 18.95% to 72.2 in cycle 1. Then at cycle 2 looks no increase of 13.56% of cycle 1. So at cycle 2 is the mean grade of 82.0. The development of classical completeness student results from the initial study (22.86%) to the first cycle (60.0%) were seen there is an increase of 37.14% and from cycle 1 (60.0%) to cycle 2 (91.43%) increased by 31.43%.

Keywords: Media, Plastic Ball, Passing Down, volleyball.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktifitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan (Djawa dan Budiono, 2003:2).

Pasing bawah merupakan salah satu keterampilan dalam olahraga bolavoli yang harus dimiliki oleh siswa. Dalam permainan bolavoli, suatu tim tidak akan meraih keberhasilan dalam bermain jika pemain tidak memiliki kemampuan pasing bawah yang baik. Oleh karena itu, pasing bawah menjadi salah satu ketrampilan yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga materi bolavoli.

Pembelajaran pendidikan jasmani seringkali penguasaan materi hanya didominasi oleh beberapa siswa saja yang memang memiliki minat dalam mengikuti pendidikan jasmani dan olahraga. Kondisi ini tentunya membawa konsekuensi pada hasil belajar siswa yang rendah. Ketika siswa diminta untuk melakukan tes pasing bawah dengan posisi permulaan kemudian perkenaan bola pada tangan dalam serta keseimbangan tubuh pada saat melakukan pasing bawah, serta hasil lambungan bola ke atas yang lurus sesuai dengan ketinggian yang diinginkan. Seorang guru tentunya memiliki keterbatasan untuk mengamati dan membimbing tiap siswa sehingga hasil belajar seringkali tidak mencapai ketuntasan minimal.

Dalam hal ini peneliti yang telah lama menjadi Tenaga Pendidik Pendidikan Jasmani menemukan suatu permasalahan utamanya dalam pembelajaran Pasing Bawah Bolavoli bagi anak-anak Sekolah Dasar karena biasanya pada anak-anak usia sekolah dasar merasa takut dengan Bolavoli. Di samping itu apa bila proses belajar mengajar tidak di sertai dengan perasaan senang atau terpaksa tentunya hasil pembelajaran tidak akan maksimal. Dalam hal ini peneliti akan melakukan suatu kegiatan belajar mengajar yang berbeda, yaitu dengan menggunakan sarana Bola Plastik sebagai pengganti Bolavoli dalam tahap pembelajaran passing bawah Bolavoli.

Melalui sarana Bola Plastik inilah diharapkan pula nantinya saat memulai pembelajaran siswa telah merasa senang dan gembira pula sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam penelitian ini peneliti memiliki konsep penelitian tindakan kelas (PTK) sebab dengan PTK dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran secara berkesinambungan, berkenaan dengan pemahaman tersebut maka pada kesempatan ini penulis akan membahas materi di atas dengan judul: "Penerapan penggunaan media belajar bola plastik terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli".

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *passing* bawah bolavoli dengan media belajar bola plastik dan mengetahui berapa besar peningkatan hasil belajar *passing* bawah bolavoli dengan media belajar bola plastik.

Pengertian Media

Kata media berasal dari kata medium yang secara harfiah artinya perantara atau pengantar. Banyak pakar tentang media pembelajaran yang memberikan batasan tentang pengertian media. Menurut Djamarah (1995 : 136) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai Tujuan pembelajaran.

Sedangkan menurut Purnamawati dan Eldarni (2001 : 4) menegaskan "media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar". (<http://media-grafika.com/pengertian-media-pembelajaran>).

Pengertian Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2).

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media belajar adalah sebagai alat bantu dalam proses belajar untuk memudahkan dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi belajar. Memang tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh siswa, terutama materi pembelajaran yang rumit dan kompleks.

Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui

pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan kedalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga (Suherman, 2000: 1).

Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu :

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktifitas-aktifitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna.
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan mengintegrasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat. (Supandi, 1992: 1)

Hasil Belajar

Belajar sering dibataskan sebagai upaya mengadakan perubahan pada diri seseorang yang berupa tambahan pengetahuan, nilai dan keterampilan. Menurut Suryabrata (dalam Supandi, 1992: 4) menyatakan bahwa belajar merupakan upaya yang disengaja untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik yang berupa pengetahuan maupun keterampilan. Menurut Singer (dalam Supandi, 1992: 4) lebih lanjut menyatakan bahwa belajar adalah perubahan yang relatif tetap yang disebabkan praktek atau pengalaman yang lampau. Menurut Bigge (dalam Supandi, 1992: 4) mendefinisikan belajar sebagai suatu perubahan yang bertahan lama dalam kehidupan individu dan tidak dibawa sejak lahir atau oleh warisan keturunan.

Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) Sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Gagne membagi lima kategori hasil belajar yakni, (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, (e) keterampilan motoris.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau

reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah aspek psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Bolavoli

Permainan bolavoli ada 6 orang pemain tiap masing-masing tim, tiga di belakang dari pertengahan lapangan dan sisanya lagi berada di depan. Bola yang digunakan harus bulat, terbuat dari kulit yang lentur/terbuat dari kulit sintetis yang bagian dalamnya dari karet atau bahan yang sejenis. Bahan kulit sintetis dan kombinasi warna pada bola yang dipergunakan pada pertandingan resmi Internasional harus disesuaikan dengan standar FIVB.

Tujuan dari permainan adalah melewati bola di atas net agar dapat jatuh menyentuh lantai lapangan lawan dan untuk mencegah usaha yang sama dari lawan. Setiap tim dapat memainkan tiga pantulan untuk mengembalikan bola (di luar perkenaan *block*). Bola dinyatakan dalam permainan setelah bola dipukul oleh pelaku servis melewati atas net ke daerah lawan. Permainan dilanjutkan hingga bola menyentuh lantai, bola “keluar” atau satu tim gagal mengembalikan bola secara sempurna.

Permainan bolavoli adalah olahraga beregu dimana setiap regu berada pada petak / daerah permainan masing-masing yang dibatasi oleh net, bola dimainkan dengan satu atau kedua tangan secara hilir mudik atau bolak-balik melalui atas net secara teratur sampai bola menyentuh lantai (mati) dipetak / daerah lawan dan mempertahankan bola agar tidak mati di daerah permainan sendiri. (Irsyada, 2000 : 13-14).

Teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien yang sesuai dengan peraturan-peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal. Teknik dasar bermain bolavoli meliputi :

1. *Passing* (mengoper)
2. *Service* (menyajikan)
3. *Set up* (mengumpan)
4. *Block* (bendungan)
5. *Smash*

(Yunus, 1992 : 68)

Fasilitas dan perlengkapan permainan bolavoli adalah :

1. Lapangan
Berbentuk persegi panjang dengan ukuran 18 x 9 meter dikelilingi oleh daerah bebas minimal 5 meter, dengan ruang bebas harus berukuran tinggi 12,50 meter dari permukaan lapangan (Yunus, 1992: 16).
2. Ukuran tinggi net
Tinggi net putra 2,43 meter dan tinggi net putri 2,24 meter. Tinggi net diukur dari tanah lapangan dengan tiang pengukur.

3. Bola
 Keliling : 65 cm - 67 cm
 Berat : 260-280 gram
 Tekanan udara : 0,30 kg/cm² - 0,325 kg/cm².

Teknik *Passing* Bawah

Dalam permainan bolavoli terdapat istilah tentang *passing* bawah yaitu menerima bola dengan menggunakan kedua tangan lurus ke depan dan sikap tubuh agak jongkok, teknik *passing* bawah lebih wajar, gampang, dan terutama lebih aman pada saat menerima bola yang keras dibandingkan dengan *passing* atas. Semua bola yang datang bisa diterima dengan mudah dan dapat menyamping dari tubuh, *passing* bawah dilakukan di depan badan setinggi perut ke bawah.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*) Karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Menurut Richart Winter (dalam Aqib, 2006: 17), ada 6 macam karakteristik Penelitian Tindakan kelas, yaitu : (1) Kritik refleksi, yaitu adanya refleksi yang bersifat evaluasi pelaksanaan pembelajaran; (2) Kritik dialektis, yaitu adanya pandangan kritis dan obyektif terhadap kelemahan atau hambatan dalam pelaksanaan; (3) Kolaboratif, yaitu adanya kerjasama dengan pihak lain untuk mengamati atau sumber data atas masalah yang dihadapi dalam pembelajaran; (4) Resiko, berarti peneliti atau guru sendiri harus berani mengambil resiko bahwa hipotesisnya meleset atau beresiko untuk melakukan perubahan yang bersifat perbaikan (5) Susunan jamak, yaitu bersifat reflektif, dialektis, partisipatif, dan kolaboratif; dan (6) Internalisasi teori dan praktik, artinya teori dan praktek bukanlah hal yang terpisah, tetapi hanya merupakan satu hal yang memiliki tahapan berbeda, yang saling bergantung satu sama lain, dengan demikian pengembangan teori akan berakibat pada praktik demikian juga pengembangan praktik yang berdampak pada teori.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru kelas atau guru bidang studi disekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktek pembelajaran. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran dikelas secara berkesinambungan (Zainal, 2006: 18).

Model penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Taggart, yaitu model spiral. Dimana dalam model spiral ini terdiri dari 2 siklus dan dari setiap siklus terdiri dari perencanaan pelaksanaan, tindakan, observasi serta refleksi.

Tempat penelitian ini di SDN Pakal II Surabaya. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 117). Dalam hal ini sampel

diambil secara *Cluster Sampling*. Menurut Maksum (2007: 34) karena dalam jumlah yang besar dan tidak tersedia daftar anggota dari populasi tersebut, maka *Cluster Sampling* menjadi pilihan yang tepat. Subyek penelitian adalah siswa kelas V-A SDN Pakal II Surabaya sebanyak 35 siswa diantaranya adalah laki-laki 17 dan perempuan 18 orang siswa.

Instrument Penelitian

1. Untuk ketuntasan belajar

PTK ini berhasil jika ketuntasan kelulusan minimal dari dari seluruh siswa minimal 70% dari seluruh siswa yang mengikuti tes. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus

$$\text{sebagai berikut: } X = \frac{\sum x}{n}$$

Dimana :

X = Rerata atau mean

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor

N = Jumlah data (peserta didik) (Mahardika, 2008: 120)

2. Aspek yang diamati

- a. Ranah Psikomotor

Skala penilaian yang digunakan sesuai dengan instrumen yang telah direncanakan yaitu :

1) Skor 1 nilai = Sangat Kurang

2) Skor 2 nilai = Kurang

3) Skor 3 nilai = Sedang

4) Skor 4 nilai = Baik

5) Skor 5 nilai = Baik Sekali (Mahardika, 2008: 85)

Tabel 1 Blangko Penilaian Psikomotor

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Sikap Awal					
2	Perkenaan					
3	Keseimbangan					
4	Arah Bola					
Skor Total						
Skor maksimum		20				
Prosentase		$\frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maks}} \times 100$				

Keterangan :

1. Jika siswa mendapatkan nilai < 70 maka remidi

2. Jika siswa mendapatkan nilai ≥ 70 maka tuntas (Mahardika, 2008: 85)

- b. Ranah Afektif

Skala penilaian yang digunakan sesuai dengan instrumen yang telah direncanakan yaitu :

1) Skor 1 nilai = Sangat Kurang

2) Skor 2 nilai = Kurang

3) Skor 3 nilai = Sedang

4) Skor 4 nilai = Baik

5) Skor 5 nilai = Baik Sekali (Mahardika, 2008: 86)

Tabel 2 Blangko Penilaian Afektif

No	Prilaku Sportif	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Disiplin					
2	Kerjasama					
3	Semangat					
4	Percaya diri					
Skor Total						
Skor Maksimum		20				
Prosentase		$\frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maks}} \times 100$				

Keterangan :

1. Jika siswa mendapatkan nilai < 70 maka remidi
2. Jika siswa mendapatkan nilai ≥ 70 maka tuntas (Mahardika, 2008: 86)

c. Ranah Kognitif

Skala penilaian yang digunakan sesuai dengan instrumen yang telah direncanakan yaitu :

- 1) Skor 1 nilai = Sangat Kurang
- 2) Skor 2 nilai = Kurang
- 3) Skor 3 nilai = Sedang
- 4) Skor 4 nilai = Baik
- 5) Skor 5 nilai = Baik Sekali

Tabel 3 Blangko Penilaian Kognitif

No	Indikator	Bobot Nilai
1	Bentuk lapangan bolavoli	20
2	Jumlah pemain bolavoli dalam satu regu	20
3	Lama permainan bolavoli	20
4	Teknik dasar bolavoli	20
5	Induk organisasi bolavoli	20
Skor Total		
Skor Maksimum		100

Keterangan :

1. Jika siswa mendapatkan nilai < 70 maka remidi
2. Jika siswa mendapatkan nilai ≥ 70 maka tuntas (Mahardika, 2008: 55)

Teknik Analisis Data

1. Mean (Rata-rata)

$$Me = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

Me = Mean (Rata-rata)

Σ = Jumlah nilai

X_i = Jumlah Individu

n = Jumlah individu

(Sugiyono,

2011:49)

2. Persentase

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi atau jumlah kasus

N = Jumlah total (Maksum, 2009: 9)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Studi awal

1) Aspek Psikomotor (pengamatan gerak)

Penilaian aspek psikomotor *passing* bawah bolavoli siswa berdasarkan hasil pengamatan gerak yang diukur meliputi: (1) sikap awal, (2) perkenaan tangan dengan bola, (3) keseimbangan, dan (4) arah bola adalah sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Studi Awal

	Aspek Penilaian				Capaian Nilai	Ketuntasan	
	(1)	(2)	(3)	(4)		Belum	Tuntas
Skor Tercapai	61,7	57,1	57,7	53,7	57,6		
Jumlah Ketuntasan Siswa						25	10
Persentase Ketuntasan (%)						71,43%	28,57%

2) Aspek Kognitif

Hasil penilaian pengetahuan siswa yang diukur meliputi 5 item pertanyaan yaitu: (1) bentuk lapangan bolavoli, (2) jumlah pemain bolavoli dalam satu regu, (3) lama permainan bolavoli, (4) teknik dasar bolavoli, dan (5) induk organisasi bolavoli, adalah sebagai berikut :

Tabel 5 Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siswa Studi Awal

	Skor Item Pertanyaan					Capaian Nilai	Ketuntasan	
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)		Belum	Tuntas
Skor Tercapai	68,6	71,4	62,9	65,7	42,9	62,3		
Jumlah Ketuntasan Siswa							20	15
Persentase Ketuntasan (%)							57,14%	42,86%

3) Aspek Afektif

Hasil pengamatan sikap siswa selama mengikuti pembelajaran pada studi awal yang diukur meliputi: (1) disiplin, (2) kerjasama, (3) semangat, dan (4) percaya diri. Adalah sebagai berikut :

Tabel 6 Hasil Penilaian Aspek Afektif Siswa Studi Awal

	Indikator Aspek Afektif				Capaian Nilai	Ketuntasan	
	(1)	(2)	(3)	(4)		Belum	Tuntas
Capaian Nilai	68,57	65,14	65,71	64,57	66,00		
Jumlah Ketuntasan Siswa						20	15
Persentase Ketuntasan (%)						57,14%	42,86%

4) Penilaian Hasil Belajar pada Seluruh Aspek

Hasil rekapitulasi penilaian (psikomotor, kognitif, dan afektif) hasil belajar *passing* bawah bolavoli siswa pada studi awal adalah sebagai berikut :

Tabel 7 Hasil Belajar *Passing* Bawah Studi Awal

	Aspek Penilaian			Nilai Akhir
	Kognitif	Psikomotor	Afektif	
Capaian Nilai	62,3	57,6	66,0	60,7
Jumlah Ketuntasan Siswa				8
Persentase Ketuntasan Klasikal				22,86%

b. Siklus I

1) Aspek Psikomotor (pengamatan gerak)

Hasil belajar *passing* bawah bolavoli siswa berdasarkan hasil pengamatan gerak

melakukan *passing* bawah bolavoli sebagai berikut :

Tabel 8 Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I

	Aspek Penilaian				Capaian Nilai	Ketuntasan	
	(1)	(2)	(3)	(4)		Belum	Tuntas
Skor Tercapai	74,8	72,6	68,6	69,7	71,4		
Jumlah Ketuntasan Siswa						13	22
Persentase Ketuntasan (%)						37,14%	62,86%

2) Aspek Kognitif

Hasil penilaian pengetahuan siswa yang diukur meliputi 5 item pertanyaan yaitu: (1) bentuk lapangan bolavoli, (2) jumlah pemain bolavoli, (3) lama permainan bolavoli, (4) teknik dasar bolavoli, dan (5) induk organisasi bolavoli, adalah sebagai berikut :

Tabel 9 Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siswa Siklus I

	Skor Item Pertanyaan					Capaian Nilai	Ketuntasan	
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)		Belum	Tuntas
Skor Tercapai	82,9	80,0	60,0	80,0	68,6	74,3		
Jumlah Ketuntasan Siswa							14	21
Persentase Ketuntasan (%)							40,0%	60,0%

3) Aspek Afektif

Hasil pengamatan sikap siswa selama mengikuti pembelajaran pada siklus I yang diukur meliputi: (1) disiplin, (2) kerjasama, (3) semangat, dan (4) percaya diri. Adalah sebagai berikut :

Tabel 10 Hasil Penilaian Aspek Afektif Siswa Siklus I

	Indikator Aspek Afektif				Capaian Nilai	Ketuntasan	
	(1)	(2)	(3)	(4)		Belum	Tuntas
Capaian Nilai	70,3	70,3	73,7	70,9	71,3		
Jumlah Ketuntasan Siswa						12	23
Persentase Ketuntasan (%)						34,29%	65,71%

4) Penilaian Hasil belajar pada Siklus I

Rekapitulasi nilai hasil belajar siswa dihitung berdasarkan hasil capaian nilai pada keseluruhan aspek (psikomotor, kognitif, dan afektif) pada siklus I, berikut ini adalah nilai hasil belajar siswa berdasarkan keseluruhan aspek :

Tabel 11 Rekapitulasi Hasil Belajar pada Siklus I

	Aspek Penilaian			Nilai Akhir
	Kognitif	Psikomotor	Afektif	
Capaian Nilai	74,3	71,4	70,9	72,2
Jumlah Ketuntasan Siswa				21
Persentase Ketuntasan Klasikal				60,0%

5) Penilaian Guru dalam Merencanakan dan Melaksanakan Pembelajaran

Hasil pengamatan yang dilakukan observer dalam menilai kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran yang diukur dengan menggunakan lembar penilaian APKG 1 :

Tabel 12 Hasil Penilaian APKG 1 pada Siklus I

No	Kemampuan Guru Merencanakan Pembelajaran	Nilai	Kategori
	Aspek Penilaian		
1	Menentukan Bahan Pembelajaran dan Merumuskan Tujuan	5	Sangat Baik
2	Mengembangkan dan Mengorganisasikan Materi, Media (alat Bantu Pembelajaran) dan Sumber Belajar	4,7	Baik
3	Merencanakan Skenario Kegiatan	4,8	Baik

Pembelajaran			
4	Merancang Pengelolaan Kelas	5	Sangat Baik
5	Merencanakan Prosedur, Jenis dan Alat Penilaian	5	Sangat Baik
6	Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar	4,5	Baik
Rata-rata		4,8	Baik

Hasil pengamatan yang dilakukan observer dalam menilai kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang diukur dengan menggunakan lembar penilaian APKG 2, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 13 Hasil Penilaian APKG 2 pada Siklus I

No	Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran	Nilai	Kategori
	Aspek Penilaian		
1	Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran	4,5	Baik
2	Melaksanakan kegiatan pembelajaran Memulai pembelajaran	4,8	Baik
3	Mengelola interaksi kelas	4,8	Baik
4	Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar	4,8	Baik
5	Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu	5	Sangat Baik
6	Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar	5	Sangat Baik
7	Kesan umum pelaksanaan pembelajaran	4,5	Baik
Rata-rata		4,8	Baik

c. Siklus II

1) Aspek Psikomotor (pengamatan gerak)

Hasil belajar *passing* bawah bolavoli siswa berdasarkan hasil pengamatan gerak *passing* bawah bola sebagai berikut :

Tabel 14 Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II

	Aspek Penilaian				Capaian Nilai	Ketuntasan	
	(1)	(2)	(3)	(4)		Belum	Tuntas
Skor Tercapai	84,6	84,0	82,3	77,7	82,1		
Jumlah Ketuntasan Siswa						4	31
Persentase Ketuntasan (%)						11,43%	88,57%

2) Aspek Kognitif

Hasil penilaian pengetahuan siswa yang diukur meliputi 5 item pertanyaan yaitu: 1) bentuk lapangan bolavoli, 2) jumlah pemain bolavoli, 3) lama permainan bolavoli, 4) teknik dasar bolavoli, dan 5) induk organisasi bolavoli, adalah sebagai berikut :

Tabel 15 Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siswa Siklus II

	Skor Item Pertanyaan					Capaian Nilai	Ketuntasan	
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)		Belum	Tuntas
Skor Tercapai	97,1	97,1	77,1	85,7	71,4	85,7		
Jumlah Ketuntasan Siswa							5	30
Persentase Ketuntasan (%)							14,29%	85,71%

3) Aspek Afektif

Hasil pengamatan sikap siswa selama mengikuti pembelajaran pada siklus II yang diukur meliputi: (1) disiplin, (2) kerjasama,

(3) semangat, dan (4) percaya diri adalah sebagai berikut :

Tabel 16 Hasil Penilaian Aspek Afektif Siswa Siklus II

	Indikator Aspek Afektif				Capaian Nilai	Ketuntasan	
	(1)	(2)	(3)	(4)		Belum	Tuntas
Capaian Nilai	73,7	78,9	74,3	76,6	75,9		
Jumlah Ketuntasan Siswa						3	32
Persentase Ketuntasan (%)						8,57%	91,43%

4) Penilaian Hasil belajar pada Siklus II
Hasil rekapitulasi keseluruhan aspek (psikomotor, kognitif, dan afektif) hasil belajar *passing* bawah pada siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 17 Rekapitulasi Hasil Belajar pada Siklus II

	Aspek Penilaian			Nilai Akhir
	Kognitif	Psikomotor	Afektif	
Capaian Nilai	85,7	82,1	75,9	81,96
Jumlah Ketuntasan Siswa				32
Persentase Ketuntasan Klasikal				91,43%

5) Penilaian Guru dalam Merencanakan dan Melaksanakan Pembelajaran
Hasil pengamatan yang dilakukan observer dalam menilai kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran yang diukur dengan menggunakan lembar penilaian APKG 1 :

Tabel 18 Hasil Penilaian APKG 1 pada Siklus II

No	Kemampuan Guru Merencanakan Pembelajaran	Nilai	Kategori
	Aspek Penilaian		
1	Menentukan Bahan Pembelajaran dan Merumuskan Tujuan	5,0	Sangat Baik
2	Mengembangkan dan Mengorganisasi Materi, Media (alat Bantu Pembelajaran) dan Sumber Belajar	5,0	Sangat Baik
3	Merencanakan Skenario Kegiatan Pembelajaran	4,8	Baik
4	Merancang Pengelolaan Kelas	5,0	Sangat Baik
5	Merencanakan Prosedur, Jenis dan Alat Penilaian	5,0	Sangat Baik
6	Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar	4,0	Baik
	Rata-rata	4,8	Baik

Hasil pengamatan yang dilakukan observer dalam menilai kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang diukur dengan menggunakan lembar penilaian APKG 2, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 19 Hasil Penilaian APKG 2 pada Siklus II

No	Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran	Nilai	Kategori
	Aspek Penilaian		
1	Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran	4,5	Baik
2	Melaksanakan kegiatan pembelajaran Memulai pembelajaran	5	Sangat Baik
3	Mengelola interaksi kelas	4,8	Baik
4	Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar	4,8	Baik
5	Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu	5	Sangat Baik
6	Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar	5	Sangat Baik
7	Kesan umum pelaksanaan pembelajaran	4,75	Baik

Rata-rata	4,8	Baik
-----------	-----	------

Hasil secara keseluruhan berikut ini akan disajikan hasil pengolahan beserta interpretasinya.

Tabel 20 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar

	Hasil Belajar Siswa				Σ Ketuntasan Siswa		Persentase KKM
	Kognitif	Psiko	Afektif	Nilai Akhir	Belum	Tuntas	
Tes Awal	62,3	57,6	66,0	60,7	27	8	22,86%
Siklus I	74,3	71,4	70,9	72,2	14	21	60,00%
Siklus II	85,7	82,1	75,9	82,0	3	32	91,43%

Tabel 21 Perkembangan Ketuntasan Belajar Siswa

	Nilai Hasil Belajar		Ketuntasan Klasikal		
	Nilai	Peningkatan (%)	Ketuntasan Siswa	Persentase Ketuntasan	Peningkatan (%)
Tes Awal	60,7		8	22,86%	
Siklus I	72,2	18,95%	21	60,00%	37,14%
Siklus II	82,0	13,56%	32	91,43%	31,43%
Rerata		16,26%			34,29%

Pembahasan

Pada penelitian ini akan diungkapkan bagaimana penerapan penggunaan media belajar bola plastik berpengaruh terhadap penyerapan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini pengukuran hasil belajar dilakukan meliputi 3 aspek yaitu: psikomotor, kognitif, dan afektif.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang penerapan penggunaan media belajar bola plastik yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Pakal II Surabaya, didapatkan hasil sebagai berikut :

1. Dilihat dari jumlah siswa yang tuntas belajarnya pada tiap siklus terjadi peningkatan, dimana pada studi awal sebanyak 8 siswa yang tuntas, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 16 siswa yang dinyatakan tuntas dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 32 siswa yang dinyatakan tuntas belajarnya.
2. Ditinjau dari rerata tingkat ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada tiap siklus pembelajaran terlihat ada peningkatan sebesar 37,14% dari studi awal sampai siklus I, kemudian dari siklus I sampai siklus II meningkat sebesar 31,43%.
3. Atas dasar fenomena tersebut dapat dikemukakan bahwa penerapan penggunaan media belajar bola plastik pada pembelajaran bolavoli cukup efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi teknik dasar *passing* bawah pada permainan bolavoli di kelas V SDN Pakal II Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

1. Penggunaan media belajar bola plastik dalam pembelajaran bolavoli ternyata dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah siswa kelas V SDN Pakal II Surabaya. Hal ini dapat dilihat pada grafik 4.1 dan 4.2 atau tabel 4.17 dimana rerata kelas pada tiap siklus pembelajaran mengalami peningkatan.

2. Pada studi awal sebelum diberikan *treatment* nilai rerata kelas hasil belajar yang dicapai sebesar 60,7 meningkat sebesar 18,95% menjadi 72,2 pada siklus I. Kemudian pada siklus II terlihat ada peningkatan sebesar 13,56% dari siklus I. Sehingga pada siklus II nilai rerata kelas yang dicapai sebesar 82,0. Perkembangan hasil ketuntasan klasikal siswa dari studi awal (22,86%) sampai siklus I (60,0%) terlihat ada peningkatan sebesar 37,14% kemudian dari siklus I (60,0%) sampai siklus II (91,43%) meningkat sebesar 31,43%.

Saran

1. Sesuai dengan hasil penelitian maka penerapan penggunaan media belajar bola plastik ini dijadikan sebagai acuan bagi para guru pengajar, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya permainan bolavoli di sekolah.
2. Mengingat pelaksanaan penelitian ini hanya dilakukan 3 kali pertemuan, maka peneliti atau guru yang lain diharapkan dapat melanjutkan untuk mendapatkan temuan-temuan yang lebih luas. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan dan mencerdaskan generasi-generasi penerus bangsa berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Djawa B, dan Sadiman. 2003. *Pendidikan Jasmani Bernuansa Sekolah Dasar*. Surabaya: Unesa.
- <http://media-grafika.com/pengertian-media-pembelajaran>, diakses hari Jumat tanggal 11 Januari 2013 pukul 15:14 WIB.
- Irsyada, Machfud. 2000. *Bolavoli*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Mahardika. 2008. *Pengantar Evaluasi Pengajaran*. Surabaya: Unesa.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Depdikbud Dirjen Dikti.
- Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar*. Depdikbud Dirjen Dikti.
- Yunus, M. 1992. *Olahraga Pilihan Bolavoli*. Surabaya: Universitas Press.