

**PENERAPAN METODE DEMONSTRASI DENGAN BANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP KETEPATAN SERVICE ATAS BOLAVOLI
(Studi Pada Siswa Ekstrakurikuler SMK Negeri 1 Sumenep)**

Hendra Fajaristian

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

Pardijono

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

Abstrak

Sekolah merupakan tempat untuk membina dan mengembangkan suatu pengetahuan, bakat dan minat siswa. Didalam sebuah sekolah terdapat satu kegiatan yang biasanya menjadi wadah untuk menyalurkan minat dan bakat siswa yaitu sebuah kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan tambahan yang diadakan sekolah seperti aktifitas keolahragaan maupun non-keolahragaan. Ekstrakurikuler khususnya olahraga dapat menjadi wahana membangun karakter dan membina perkembangan individu. Banyak metode pembelajaran yang digunakan agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai ketepatan *service*, khususnya *service* atas pada bolavoli. Salah satunya yaitu dengan metode demonstrasi dengan bantuan media gambar. Karena pada umumnya peserta didik lebih sering menggunakan *service* bawah dari pada *service* atas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan ketepatan *service* atas bolavoli melalui penerapan metode demonstrasi dengan bantuan media gambar di SMK Negeri 1 Sumenep. Berdasarkan hasil penelitian dan melalui perhitungan data menggunakan SPSS 20.0 menunjukkan hasil bahwa ada peningkatan ketepatan yang signifikan pada kemampuan *service* atas bolavoli siswa setelah penerapan metode demonstrasi dengan bantuan media gambar. Hal itu dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} (9,530) > \text{nilai } t_{tabel} (1,699)$. dengan taraf signifikan 0,05. Dengan peningkatan sebesar 28,85%.

Kata Kunci: Penerapan metode demonstrasi, media gambar, ketepatan *service* atas bolavoli.

Abstract

School is a platform to build and develop knowledge and student's interest. There is common platform to develop interest and talent, which is extracurricular. This extracurricular activity is an activity organized by school, such as sport activity or non-sport activity. Extracurricular, especially sport, can be a platform to build the character and individual development. There are learning methods are used in order to enhance student's ability in mastering the accuracy of service, especially volleyball upper service. One of them is method of demonstration with image media assistance. Since students are generally use under service more frequent than upper service. The aim of the study was to determine the differences of volleyball upper service accuracy through application of demonstration with picture media assistance in SMKN 1 Sumenep. Based on research result and through data calculation using SPSS 20.0 shows the result that there is significant increase in volleyball upper service ability after the application of demonstration method with picture media assistance. This was proved by tcount value $(9,530) > t_{table} (1,699)$ with significance level of 0.05 with enhancement of 28.85%.

Keywords: application of demonstration method, image media, volleyball upper service accuracy.

PENDAHULUAN

Dalam proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Proses belajar disekolah tidak hanya dilakukan peserta didik didalam jam belajar kurikulum standart, tetapi juga dapat dilakukan diluar jam belajar kurikulum standart. Kegiatan ini ada pada setiap jenjang disekolah dasar sampai perguruan tinggi. Kegiatan proses belajar terjadi melalui interaksi aktif antara peserta didik dengan pendidik. Tidak akan terjadi proses interaksi atau proses belajar apabila hanya ada satu unsur yaitu pendidik atau peserta didik. Kegiatan belajar dilakukan

oleh siswa, dan melalui kegiatan tersebut akan nampak perubahan. Sementara kegiatan mengajar dilakukan pendidik untuk memfasilitasi proses belajar. Kedua peranan itu tidak akan terlepas dari interaksi atau proses belajar antara dua unsur untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dalam memfasilitasi proses belajar, pendidik dituntut untuk memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Dalam melaksanakan kompetensi pedagogik, pendidik dituntut memiliki kemampuan secara metodologi dalam hal perancangan

dan melaksanakan yang di inginkan. Termasuk didalam penggunaan media pembelajaran.. (UU RI No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen).

Salah satu jenis materi ajar yang dapat diajarkan pendidik yaitu permainan olahraga bolavoli. Dalam permainan bolavoli untuk memulai permainan dilakukan *service*. *Service* merupakan pukulan pembukaan untuk memulai suatu permainan. *Service* ada dua macam, yaitu *service* bawah dan *service* atas. *service* atas sangat populer dikarenakan tingkat keberhasilan, atau tingkat kesukaran lawan dalam menerima *service* dikarenakan sifat jalannya bola yang tidak terarah dan kecepatan yang tidak teratur. Namun dalam pelaksanaannya tidaklah mudah dan sederhana. (Yunus, 1992: 69).

Berdasarkan hasil observasi di sekolah SMK Negeri 1 Sumenep, peserta didik lebih menyukai servis bawah dari pada *service* atas. Hal tersebut dikarenakan *service* atas mempunyai kesulitan yang kompleks. Salah satu kendala dalam proses pembelajaran teknik dasar *service* bolavoli di sekolah SMK Negeri 1 Sumenep yaitu siswa kurang memahami secara detail tahapan-tahapan dalam melakukan *service* atas dengan baik. Siswa seringkali melakukan kesalahan teknik dasar *service* atas, sehingga bola tidak sampai melawati net dan bola keluar dari lapangan permainan.

Melihat permasalahan diatas, peneliti mencoba memberikan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang terjadi dalam proses belajar *service* atas bolavoli yaitu menerapkan metode demonstrasi dengan bantuan media gambar, sehingga peserta didik dapat memahami teknik dasar *service* atas bolavoli secara detail dengan melihat demonstrasi yang dilakukan pendidik seperti contoh gerakan yang terdapat dalam media gambar sehingga kesalahan *service* atas bolavoli dapat teratasi. Untuk itu akan diadakan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Demonstrasi dengan Bantuan Media Gambar Terhadap Ketepatan *service* Atas Bolavoli di SMK Negeri 1 Sumenep.”

Servis atas bolavoli

Servis pada zaman sekarang bukan lagi sebagai awal dari suatu permainan atau sekedar menyajikan bola, tetapi sebagai suatu serangan pertama bagi regu yang melakukan servis. Servis adalah tindakan memukul bola oleh seorang pemain belakang yang dilakukan dari daerah servis, langsung ke lapangan lawan. Keberhasilan suatu servis tergantung pada kecepatan bola, jalan dan perputaran bola dan penempatan bola ke tempat kosong kepada teman ke garis belakang kepada pemain yang melakukan perpindahan tempat (Yunus, 1992: 69).

Servis terdiri dari servis tangan bawah dan servis tangan atas. Servis tangan atas dibedakan lagi atas *tennis service*, *floating* dan *cekis*. Mengingat fokus pada penelitian ini adalah servis atas bolavoli, maka terdapat uraian dan tahap-tahap pelaksanaan servis atas bolavoli. Menurut Yunus, (1992: 69) tahapan melakukan servis atas bolavoli adalah sebagai berikut:

1. Sikap permulaan

Pemain berdiri di daerah *service* menghadap ke lapangan permainan, bagi yang tidak kidal kaki kiri berada di depan dan bagi yang kidal sebaliknya, namun ada juga pemain berdiri dengan kedua kaki sejajar dengan menghadap ke net. Bola dipegang pada tangan kiri, tangan kanan berada di atas kepala boleh menggenggam atau dengan telapan tangan terbuka.

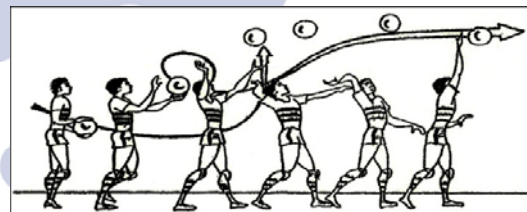
2. Gerakan pelaksanaan

Bola dilambungkan di depan atas lebih tinggi dari kepala, tangan kanan segera memukul bola pada bagian tengah belakang dari bola dan gaya yang mengenai bola harus memotong garis tengah bola, untuk menghindari terjadinya putaran pada bola, pergelangan tangan harus difiksir atau dilakukan.

3. Gerak Lanjutan (*follow through*)

Gerak lanjutan lengan pemukul harus segaris dengan gaya yang dihasilkan atau didorongkan ke depan. Jika pukulan dilakukan dengan gerakan yang cepat (pukulan keras) dapat ditaklukan tanpa *follow through*.

Gambar 1 Gerakan Servis Atas Bolavoli



Pengertian metode demonstrasi

Metode demonstrasi adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada peserta didik suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan yang sering disertai dengan penjelasan lisan” (Djamarah, 2006: 102).

Pengertian media gambar

Menurut Munadi (2010: 7–8) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Munadi (2010:89) berpendapat bahwa gambar merupakan media visual yang penting dan mudah didapat serta membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung didalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang diungkapkan dengan kata-kata.

METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian eksperimen semu (*Quasi experiment*) karena untuk mengetahui sejauh mana perbedaan yang terjadi pada variabel terikat betul-betul disebabkan oleh perlakuan yang diberikan. Dikatakan penelitian eksperimen semu dikarenakan pada penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol dan tidak adanya randomisasi.

Pada penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah Desain penelitian yang menggunakan *one group pretest – posttest design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 1 Sumenep. Sampel yang diambil untuk diteliti adalah 30 dengan menggunakan teknik *random sampling* dalam pengambilannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di sini akan menjabarkan hasil-hasil penelitian tentang penerapan metode demonstrasi dengan bantuan media gambar terhadap ketepatan *Service* atas bolavoli di SMK Negeri 1 Sumenep. Data yang akan disajikan adalah data hasil tes *Service* atas sebelum pemberian perlakuan (*pre-test*) dan sesudah pemberian perlakuan (*post-test*).

Penelitian dilakukan pada ekstrakurikuler bolavoli di SMK Negeri 1 Sumenep. Berikut ini adalah hasil-hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan perhitungan dengan menggunakan program komputer *SPSS for Windows 20.0*.

Hasil skor tes sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) adalah rata-rata skor 16,63 *standart deviation* sebesar 2,51 dengan *variant* sebesar 6,30 skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 13 dan 22

Tabel 1. Hasil Rekap Data *Pre-test*

Variabel	N	Min	Max	Mean	Sd
Ketepatan Servis Atas Bolavoli Pre Test	30	13	22	16,63	2,51

Hasil skor tes sesudah diberikan perlakuan (*pre-test*) adalah rata-rata skor sebesar 16,63 *standart deviation* sebesar 2,51 dengan *variant* sebesar 6,30 skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 13 dan 22.

Tabel 2. Hasil Rekap Data *Post-test*

Variabel	N	Min	Max	Mean	Sd
Ketepatan Servis Atas Bolavoli Post Test	30	16	28	21,43	3,12

Hasil skor tes sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) adalah rata-rata skor sebesar 21,43 *standart deviation* sebesar 3,12 dengan *variant* sebesar 9,77 skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 16 dan 28.

Skor perubahan *pre-test* dan *post-test* adalah rata-rata perubahan sebesar 4,8 *standart deviation* sebesar 2,75 dengan *variant* sebesar 7,62 perubahan skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 1 dan 11 serta persentase peningkatan rata-rata sebesar 28,85%.

Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan metode demonstrasi dengan bantuan media gambar dapat meningkatkan ketepatan *Service* atas bolavoli dalam ekstrakurikuler putra di SMK Negeri 1 Sumenep.

Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui suatu data mengikuti sebaran normal dan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak, maka dapat diuji dengan metode *Kolmogorov-Smirnov*.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

One-Sample	Test Servis	
	Pre-Test	Post-Test
Kolmogorov-Smirnov		
N	30	30
Kolmogorov-Smirnov Z	0,962	0,592
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,313	0,874

Berdasarkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa:

- (1) Besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* data *pre-test* sebesar 0,313 lebih besar dari 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.
- (2) Besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* data *post-test* sebesar 0,874 lebih besar dari 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Berdasarkan pada tabel 3 di atas menunjukkan bahwa besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 5% (0,05), hal ini menunjukkan bahwa sebaran data hasil tes *Service* baik *pretest* maupun *posttest* adalah

merupakan data yang berdistribusi normal, sehingga dapat digunakan dalam penelitian

Yunus, M. 1992. *Olahraga Pilihan Bolavoli*. Proyek pembinaan Tenaga Kependidikan.

Uji T (Uji beda rata – rata)

Berdasarkan hasil perhitungan t_{hitung} dan t_{tabel} diperoleh hasil nilai t_{hitung} sebesar 9,530 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 1,699. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Karena H_0 ditolak maka membuktikan bahwa H_a diterima, dengan kata lain bahwa ada perbedaan yang signifikan dari hasil test setelah pemberian perlakuan dan sebelum pemberian perlakuan pada peserta ekstrakurikuler bolavoli di SMK Negeri 1 Sumenep.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, serta hasil penelitian, maka penelitian ini dapat disimpulkan seperti berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan metode demonstrasi dengan bantuan media gambar terhadap ketepatan *Service* atas bolavoli pada kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 1 Sumenep. Dibuktikan dengan hasil hitung uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} 9,530 > t_{tabel} 1,699$ dengan taraf signifikan 0,05.
2. Besarnya peningkatan penerapan metode demonstrasi dengan bantuan media gambar terhadap ketepatan *Service* atas bolavoli pada kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 1 Sumenep berdasarkan analisis dapat diketahui sebesar 28,85%.

Saran

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

1. Bisa digunakan untuk melihat kemampuan siswa dalam melakukan ketepatan *Service* atas
2. Mempermudah siswa dalam belajar *Service* atas dengan menggunakan media gambar.
3. Ajang dan wadah para guru ataupun pendidik untuk berinovasi dalam kegiatan ekstrakurikuler yang lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Djamarah, Saiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Cetakan ketiga. Jakarta: Rineka Cipta

Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran*. Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Gaung Persada Press