

**PENERAPAN MODIFIKASI ALAT PEMBELAJARAN BOLAVOLI
MINI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MELAKUKAN
SERVICE BAWAH SISWA KELAS IV SD NEGERI 2
MEDAYU KECAMATAN WANADADI
KABUPATEN BANJARNEGARA
TAHUN 2010/2011**



Oleh :
SRI GENDARI BUDIASTUTI
X4709148

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2011
commit to user

**PENERAPAN MODIFIKASI ALAT PEMBELAJARAN BOLAVOLI MINI
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MELAKUKAN
SERVICE BAWAH SISWA KELAS IV SD NEGERI 2
MEDAYU KECAMATAN WANADADI
KABUPATEN BANJARNEGARA
TAHUN 2010/2011**



Oleh :
SRI GENDARI BUDIASTUTI
NIM X4709148

SKRIPSI

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Jurusan Pendidikan Olahraga dan kesehatan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2011

commit to user

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Skripsi Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta



Surakarta, Juni 2011

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

(Drs. Mulyono, MM)
NIP.19510809 197611 1 001

(Fadilah Umar, S.Pd.M.Or)
NIP. 19720927 200212 1 001

commit to user

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapat gelar Sarjana Pendidikan.

Pada hari :.....

Tanggal :.....2011

Tim Penguji Skripsi :

Ketua : Drs. H. Sunardi, M.Kes

Sekretaris : Sri Santoso Sabarini, S.Pd.M.Or.

Anggota I : Drs. Mulyono, MM.

Anggota II : Fadilah Umar, S.Pd.M.Or

Disahkan oleh :

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Dekan,

Prof. Dr.H. M. Furqon Hidayatulloh, M.Pd.
NIP. 19600727 198702 1 001

ABSTRAK

Sri Gendari Budiastuti. **PENERAPAN MODIFIKASI ALAT PEMBELAJARAN BOLAVOLI MINI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MELAKUKAN SERVICE BAWAH SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 MEDAYU KECAMATAN WANADADI KABUPATEN BANJARNEGARA TAHUN PELAJARAN 2010/2011.** Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Juni 2011.

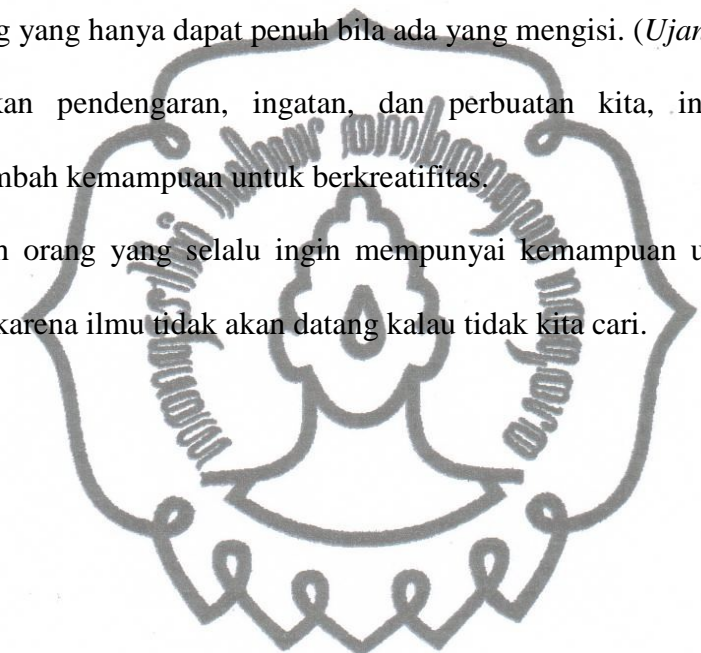
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan melakukan service bawah menggunakan alat holahop siswa kelas IV SD Negeri 2 Medayu, Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2010/2011.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Sumber data pada penelitian ini berupa data kuantitatif diperoleh dari siswa kelas IV SD Negeri 2 Medayu Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2010/2011, yang berjumlah 26 siswa dari 15 laki-laki dan 11 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data penelitian ini yang terdiri dari data tes unjuk kerja siswa, lembar pengamatan, dan angket. Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kompetitif yaitu membandingkan data kuantitatif dari kondisi awal, siklus I dan siklus II dengan prosentase

Berdasarkan hasil penelitian ini didapat kesimpulan bahwa pembelajaran dengan modifikasi alat holahop, dapat meningkatkan kemampuan service bawah pada permainan BOLAVOLI mini pada siswa SD Negeri 2 Medayu Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara. Adanya perubahan sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran service bawah siswa menemukan teknik atau cara-cara baru yang lebih baik untuk membantu para siswa agar berminat dan termotivasi dalam proses pembelajaran, dan mempermudah siswa memahami konsep dalam proses pembelajaran.

MOTTO

- ❖ Saya dengar, saya lupa, saya lihat, saya ingat, saya berbuat, saya dapat.
(*Confusius*)
- ❖ Siswa ibarat tanaman yang memiliki kemampuan untuk tumbuh, bukan gelas kosong yang hanya dapat penuh bila ada yang mengisi. (*Ujang Sukardi*)
- ❖ Gunakan pendengaran, ingatan, dan perbuatan kita, insya allah akan menambah kemampuan untuk berkeaktifitas.
- ❖ Jadilah orang yang selalu ingin mempunyai kemampuan untuk menambah ilmu, karena ilmu tidak akan datang kalau tidak kita cari.



PERSEMBAHAN



Skripsi ini dipersembahkan kepada :

Guru-guru SD Negeri 2 Medayu

Bapak dan Ibu tercinta

Kakak dan adik adiku

Suami tercinta beserta anak-anakku

Teman-teman PPKHB Angkatan 2010/2011

dan semua sahabat

commit to user

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Alloh SWT, atas rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Selama penulis menyelesaikan tugas akhir ini banyak menemui hambatan dan kesulitan, tetapi karena bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak akhirnya hambatan dan kesulitan tersebut dapat teratasi. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Rektor Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Penjaskesrek PPKHB Surakarta.
3. Ketua Jurusan Program S 1 Penjaskesrek PPKHB Surakarta.
4. Bapak Drs. Mulyono, MM. dan Bapak Fadilah Umar S.Pd. M.Or selaku Dosen Pembimbing PTK Universitas Sebelas Maret Surakarta.
5. Semua Staf dan Dosen Penjaskesrek Universitas Sebelas Maret Surakarta.
6. Kepala SD Negeri 2 Medayu Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara.
7. Bapak dan Ibu Guru SD Negeri 2 Medayu Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan laporan ini.

Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi, PTK ini dapat bermanfaat bagi peningkatan mutu pendidikan, khususnya di Sekolah Dasar.

Surakarta, Juni 2011

SGB

commit to user

DAFTAR ISI

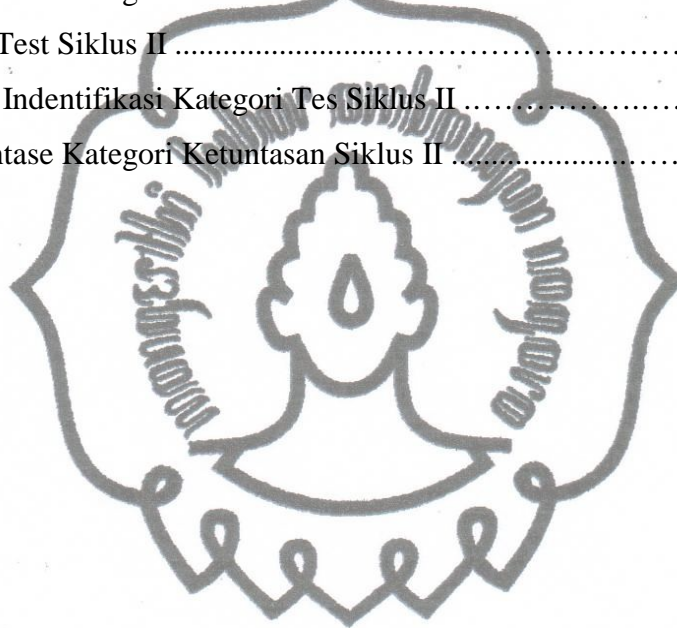
Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Moto Persembahan	iv
Abstrak	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB. I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB. II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori	6
1. Hakekat Belajar	6
a. Pengertian Belajar	6
b. Ciri-ciri Belajar	7
c. Pengertian dan Batasan Belajar Gerak	9
2. Prestasi/Hasil Belajar	14
3. Pendidikan Jasmani	12
4. Olahraga Bolavoli	13
5. Teknik Dasar Olahraga Permainan Bolavoli	15
6. Permainan dan Modifikasi	17
a. Teori Permainan	17

b. Modifikasi	18
c. Hakekat Modifikasi Model Alat Pembelajaran	19
B. Kerangka Berfikir	20
C. Hipotesis Tindakan	22
BAB. III METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Setting Penelitian	23
1. Tempat Penelitian	23
2. Waktu Penelitian	23
B. Subyek Penelitian	24
C. Sumber Data	24
D. Teknik Pengumpulan Data	24
E. Teknik Analisis Data	24
F. Prosedur Penelitian	25
1. Gambaran Umum	25
2. Rincian Prosedur Penelitian	27
3. Rancangan Siklus I	29
4. Rancangan Siklus II	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian	33
1. Siklus I	33
2. Siklus II	39
B. Pembahasan	45
1. Deskripsi Temuan	46
2. Refleksi	47
BAB V PENUTUP	49
A. Kesimpulan	49
B. Implikasi	49
C. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN-LAMPIRAN	55

commit to user

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jadwal Kegiatan PTK	23
2. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan PTK	23
3. Hasil Tes Siklus I	36
4. Hasil Identifikasi Kategori Tes Siklus I	37
5. Persentase Kategori Ketuntasan Siklus I	38
6. Hasil Test Siklus II	38
7. Hasil Identifikasi Kategori Tes Siklus II	42
8. Persentase Kategori Ketuntasan Siklus II	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Berfikir	22
2. Desain Siklus PTK	27
3. Grafik Kategori Pencapaian Nilai Tes Servis Bawah Siklus I	38
4. Prosentase Ketuntasan	38
5. Grafik Kategori Pencapaian Nilai Tes Servis Bawah Siklus II	44
6. Data Ketuntasan Belajar	44



commit to user

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP Siklus I	55
2. RPP Siklus II	69
3. Pendapat Siswa Terhadap Kegiatan Pembelajaran	84
4. Rekapitulasi Hasil Angket	87
5. Lembar Pengamatan	91
6. Hasil Pengamatan Siklus I	91
7. Alokasi Waktu Pembelajaran Bolavoli	94
8. Hasil Pengamatan Siklus II	95
9. Daftar Nilai Siklus I	97
10. Daftar Nilai Siklus II	99
11. Surat Ijin Penelitian	101
12. Surat Keterangan	102
13. Foto-foto Kegiatan	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum. Ia salah satu dari subsistem-subsistem pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan serangkaian materi pembelajaran yang memberikan kontribusi nyata dalam kehidupan sehari-hari dalam upaya meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani peserta didik. Oleh karena itu pendidikan jasmani harus diutamakan mengingat mempunyai tujuan yang penting dalam perkembangan pembelajaran pendidikan jasmani, dikarenakan belum mengerti peran dan fungsi pendidikan jasmani.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang sehat dalam dunia pendidikan harus meliputi beberapa hal sebagai berikut. Menurut Rachmat Djatun (1990: 35) adalah: 1) Anak Didik 2) Pendidik 3) Tujuan Pendidikan 4) Alat Pendidikan 5) Lingkungan pendidikan. Komponen-komponen tersebut harus ada di dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Pendidikan jasmani di sekolah harus mempunyai tujuan tertentu yang mengarah ke tujuan pendidikan. Yaitu meningkatkan kesegaran jasmani dan daya tahan tubuh siswa, dengan bugarnya kondisi siswa akan mempengaruhi tingkat belajar siswa serta minat dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia hingga dewasa ini ialah belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, kondisi rendahnya kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar telah dikemukakan di dalam berbagai forum oleh beberapa pengamat. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya ialah keterbatasannya kemampuan guru pendidikan jasmani dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran pendidikan jasmani. Kualitas guru pendidikan jasmani yang ada pada guru sekolah dasar pada umumnya kurang memadai. Guru kurang mampu dalam melaksanakan profesinya secara

profesional, kurang berhasil untuk melaksanakan tanggung jawab untuk mengajar dan mendidik siswa secara sistematis melalui gerakan pendidikan jasmani yang mengembangkan kemampuan dan keterampilan secara menyeluruh baik fisik, mental maupun intelektual. Benar bahwa mengingat kebanyakan guru pendidikan jasmani sekolah dasar kurang kreatif dalam memberikan model pembelajarannya. Kebanyakan guru pendidikan jasmani hanya menekan hasil akhir tanpa memperhatikan proses pembelajaran. Hal ini akan berdampak bagi siswa karena kurangnya pengetahuan yang diberikan oleh guru dan secara tidak langsung akan mempengaruhi kinerja guru tersebut serta tujuan pendidikan jasmani tidak akan tercapai, hal tersebut akan merusak citra guru pendidikan jasmani dimata siswa.

Gaya mengajar yang dilakukan oleh guru dalam praktek pendidikan jasmani cenderung tradisional, atau hanya menggunakan satu gaya mengajar saja, sehingga membuat situasi pembelajaran monoton dan membuat siswa jenuh untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Model metode-metode praktek ditekankan pada *teacher centered* dimana para siswa melakukan latihan fisik berdasarkan perintah yang ditentukan oleh guru. Latihan-latihan tersebut tidak pernah dilakukan anak sesuai inisiatif sendiri.

Kebutuhan untuk memodifikasi olahraga sebagai suatu pendekatan alternatif dalam pengajaran pendidikan jasmani pada permainan bolavoli materi servis bawah, kemampuan siswa masih sangat rendah, sehingga menjadi dasar utama untuk meningkatkan kemampuan servis bawah mutlak diperlukan. Guru harus memiliki kemampuan untuk memodifikasi keterampilan yang hendak diajarkan agar sesuai tingkat perkembangan siswa. Guru dituntut harus lebih kreatif, inovatif dalam menciptakan pembelajaran, yang diberikan kepada siswa, sehingga tercipta pembelajaran yang aktif bagi siswa, atau menyenangkan tanpa menghilangkan tujuan pembelajaran tersebut.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang salah satunya kurang kreatifnya guru pendidikan jasmani dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang sederhana, guru kurang akan model-

model pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa sehingga tercipta pembelajaran yang membosankan buat siswa.

Media yang digunakan guru pendidikan jasmani di SD Medayu masih sangat terbatas dan belum mampu membangkitkan kesenangan siswa terhadap materi ajar. Keterbatasan media dan tingginya tingkat kesulitan siswa memahami materi ajar memaksa guru harus lebih banyak menggunakan metode agar siswa dapat memahami materi ajar meskipun hanya dengan dukungan media yang terbatas.

Dalam memilih sebuah media modifikasi alat, seorang guru juga harus mempertimbangkan tingkat keekonomisan media yang akan digunakan. Biaya yang digunakan harus seimbang dengan yang akan diperoleh. Diutamakan penggunaan media dengan biaya pengeluaran seminimal mungkin tetapi memiliki banyak manfaat dan keunggulan dalam proses pembelajaran, materi yang diberikan juga harus sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, dan sebaiknya menarik perhatian siswa.

Modifikasi alat berupa bola plastik, holahop dalam sebuah pembelajaran akan membuat siswa lebih mudah menangkap materi ajar yang diberikan oleh guru. Dengan modifikasi alat tersebut dapat mengubah suasana menjadi lebih santai dan menyenangkan, bahkan siswa bisa tertarik untuk saling berkompetisi melaksanakan tugas tersebut. Keadaan ini akan membantu menumbuhkan motivasi dan antusiasme terhadap materi ajar servis bawah bolavoli karena para siswa cenderung lebih menyukai suasana kelas yang santai dari pada yang serius.

Dari permasalahan umum yang dihadapi guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi khususnya servis bawah bolavoli, maka peneliti merasa tertarik melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Medayu dengan judul “Penerapan Alat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Servis Bawah Bolavoli Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Medayu Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara”. Permasalahan ini peneliti temukan ketika memberikan pembelajaran servis bawah bolavoli.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut : “Apakah melalui penerapan modifikasi alat pembelajaran bolavoli dapat meningkatkan kemampuan servis bawah bolavoli pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Medayu, Kecamatan Wanadadi, Kabupaten Banjarnegara, Tahun Pelajaran 2010/2011?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan melakukan servis bawah bolavoli melalui penerapan modifikasi alat pembelajaran bolavoli pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Medayu, Kecamatan Wanadadi, Kabupaten Banjarnegara, Tahun Pelajaran 2010/2011.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menemukan teori /pengetahuan baru tentang peningkatan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Medayu, Kecamatan Wanadadi, Kabupaten Banjarnegara, Tahun Pelajaran 2010/2011 melalui model pembelajaran Modifikasi alat pembelajaran bolavoli mini untuk meningkatkan kemampuan melakukan servis bawah.

2. Secara Praktis

Bagi Guru :

- a. Untuk meningkatkan kreatifitas guru disekolah dalam membuat dan mengembangkan modifikasi alat pembelajaran, dalam rangka perancangan pembelajaran PAIKEM.
- b. Sebagai bahan masukan guru dalam memilih alternatif dalam pembelajaran yang akan dilakukan.

- c. Untuk meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan tugasnya secara profesional, terutama dalam pengembangan modifikasi alat pembelajaran.

Bagi Sekolah :

- a. Mempunyai kesempatan yang besar untuk berkembang pesat.
- b. Berbagai perbaikan akan dapat diwujudkan seperti:
 - 1) Penanggulangan berbagai masalah belajar siswa.
 - 2) Perbaikan kesalahan konsep.
 - 3) Penanggulangan kesulitan mengajar yang dialami oleh guru.
- c. Mempunyai kesempatan besar untuk berubah secara menyeluruh.
- d. Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah, yang tercermin dari:
 - 1) Peningkatan kemampuan profesional para guru.
 - 2) Perbaikan proses dan hasil belajar siswa.
 - 3) Kondusifnya iklim pendidikan di sekolah tersebut.
- e. Peningkatan kualitas hasil belajar siswa.

Bagi Siswa :

- a. Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, serta meningkatkan hasil belajar servis bawah bolavoli.
- b. Dapat meningkatkan minat dan kemampuan servis bawah bolavoli, serta mendukung pencapaian prestasi menjadi pemain bolavoli.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Proses belajar adalah salah satu kegiatan yang dilakukan pada dunia pendidikan pada umumnya. Menurut Richey (2008:8) arti “kata belajar ada dua makna, yaitu (a) proses penguasaan pengetahuan atau keterampilan baru, (b) pengetahuan atau keterampilan yang dikuasai melalui pembelajaran atau belajar”. Menurut Cronbach yang dikutip oleh Mulyasa (2000:46) menyatakan bahwa “Belajar itu ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkah laku, perubahan perbuatan sebagai hasil dari pengalaman”.

Menurut Fontana yang dikutip Udin S. Winataputra (2008:81) bahwa “Belajar adalah proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman”. Proses belajar akan terjadi apabila peserta didik melakukan kegiatan untuk mempelajari segala sesuatu yang ada di lingkungannya, melalui manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan maupun benda-benda lain yang dijadikan bahan belajar. Setiap aktivitas belajar akan menghasilkan perubahan-perubahan, yang dapat berupa tingkah laku, kecakapan, sikap, minat, nilai maupun pola beraktivitas. Perubahan sebagai prestasi belajar biasanya merupakan peningkatan, menjadi lebih baik. Dari beberapa pengertian belajar yang telah dikemukakan terdapat beberapa rumusan yang berbeda, tetapi secara umum dapat didefinisikan bahwa “belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku melalui proses latihan, pengamatan dan percobaan”. Perubahan tersebut dapat terjadi dalam suatu laboratorium, kelas maupun dalam lingkungan lain.

Belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang berkaitan erat. Gagne, Briggs dan Wanger dalam Udin S Winataputra (2008:19) menyatakan

bahwa “pembelajaran adalah merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa”. Pada dasarnya lingkungan bukan hanya tempat melakukan pengajaran, tetapi juga termasuk metode-metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi dan pedoman peserta didik untuk belajar. Susunan informasi dan lingkungan biasanya menjadi tanggung jawab guru dan pembuat kebijakan pendidikan. Pemilihan strategi dalam pembelajaran tergantung pada lingkungan yaitu metode-metode, media, peralatan dan fasilitas, serta cara bagaimana informasi tersebut terkumpul dan digunakan. Peran pengajar atau guru sangat penting dalam proses perencanaan pembelajaran, dengan bekerja sama dengan guru dan ahli media untuk memasukan ke dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Pembelajaran menurut Romiszowski sebagaimana dikutip Udin S. Winataputra (1998:2) “pembelajaran adalah proses membuat orang melakukan proses belajar sesuai dengan rancangan”. Pendapat Lindgren dikutip oleh Toeti Soekanto dan Udin S. Winataputra (1997:52), bahwa dilingkungan sistem pendidikan mencakup tiga factor yang menentukan, yaitu:

- 1) Peserta didik, sebab tanpa peserta didik tidak terjadi proses belajar
- 2) Proses belajar, yaitu apa saja yang dihayati oleh peserta didik pada saat mereka belajar, bukan apa yang harus dilakukan guru/pelatih untuk menagajarkan materi pelajaran, tetapi apa apa yang akan dilakukan oleh peserta didik untuk mempelajarinya.
- 3) Situasi belajar, yaitu lingkungan tempat terjadinya proses belajar.

b. Ciri-ciri Perilaku Belajar

Tidak sama tingkah laku dikatagorikan belajar atau aktifitas belajar. Adapun tingkah laku yang dikatagorikan belajar menurut Sugihartono dkk (2007:74-76), mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Perubahan tingkah laku terjadi secara sadar.

Suatu perilaku digolongkan sebagai aktivitas belajar apabila pelaku menyadari terjadinya perubahan atau sekurang kurangnya merasakan

adanya suatu perubahan dalam dirinya, misalkan menyadari pengetahuan bertambah. Sebaliknya perubahan tingkah laku yang terjadi karena mabuk atau tidak sadar termasuk dalam pengertian belajar.

2) Perubahan bersifat kontinue dan Fungsional

Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan selanjutnya akan berguna bagi kehidupan atau proses berikutnya. Misalnya : seseorang anak membaca, maka ia akan mengalami perubahan dari tidak dapat membaca menjadi dapat membaca. Perubahan ini akan berlangsung terus sampai kecakapan membacanya menjadi cepat dan lancar.

3) Perubahan bersifat positif dan aktif

Perubahan tingkah laku merupakan hasil proses belajar apabila perubahan-perubahan itu bersifat positif dan aktif. Dikatakan positif apabila perilaku senantiasa bertambah dan setuju untuk memperoleh yang lebih baik dari sebelumnya. Semakin banyak usaha belajar yang dilakukan maka semakin baik dan makin banyak perubahan yang diperoleh. Perubahan belajar yang bersifat aktif berarti perubahan tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha dari individu sendiri. Perubahan tingkah laku karena proses kematangan yang terjadi dengan dirinya oleh dorongan dari dalam pengertian belajar.

4) Perubahan bersifat permanen

Perubahan yang terjadi karena belajar bersifat menetap atau permanen.

Misalkan kecakapan seorang anak dalam bermain sepeda setelah belajar tidak akan hilang begitu saja, bahkan akan berkembang bila terus digunakan atau dilatih.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Perubahan tingkah laku dalam belajar mensyaratkan adanya tujuan yang akan dicapai oleh pelaku belajar dan terarah pada tujuan tingkah laku yang benar-benar disadari. Misalkan seorang belajar magnetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang dapat dicapai dengan belajar magnetik.

6) Perubahan menyangkut semua aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Perubahan dalam hal sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya.

c. Pengertian dan Batasan Belajar Gerak

Menurut Rusli Lutan (1999:57) bahwa belajar gerak meliputi tiga tahap.

Pertama, tahap orientasi, yakni penguasaan informasi. Kedua, tahap pematapan gerak melalui latihan berdasarkan informasi yang diperoleh. Ketiga, tahap otomatisasi, yaitu keterampilan dapat dilakukan secara otomatis.

Menurut Schmidt (dalam Amung Mamun dan Yudha M. Saputra, 2000: 45), mengatakan bahwa “Belajar gerak adalah suatu rangkaian proses yang berhubungan dengan latihan atau pengalaman yang mengarah pada terjadinya perubahan-perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan seseorang untuk menampilkan gerakan-gerakan yang terampil”.

Menurut Gagne (dalam Arie Asnaldi, 2008), mengatakan bahwa “Belajar gerak adalah sebagai tingkah laku atau perubahan kecakapan yang mampu bertahan dalam jangka waktu tertentu, dan bukan berasal dari proses pertumbuhan”. Lebih lanjut Wineck (dalam Arie Asnaldi, 2008), mengatakan bahwa “Tugas utama dari belajar gerak adalah penerimaan segala informasi yang relevan tentang gerakan-gerakan yang dipelajari, kemudian mengolah dan menyusun informasi tersebut memungkinkan suatu realisasi secara optimal”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat kita simpulkan bahwa “Belajar gerak merupakan suatu proses yang didalamnya terjadi penyampaian informasi, pemberian latihan dan perubahan yang terjadi akibat latihan relatif permanen. Penyampaian informasi ini sebagai awal dari proses belajar gerak dapat berupa penjelasan dan pemberian contoh gerakan”.

Proses selanjutnya dari belajar gerak adalah pemberian latihan, dalam hal ini tidak jauh berbeda dengan belajar pada umumnya, karena dalam belajar pada umumnya pemberian pengalaman atau latihan lewat latihan-latihan soal atau yang sifatnya teori, sedangkan pada belajar gerak prosesnya tidak jauh berbeda melainkan latihan-latihan yang digunakan berupa praktik atau yang

berhubungan dengan gerak. Proses belajar gerak ini akan menuju pada keterampilan geraknya meningkat.

Proses kematangan dan pertumbuhan dapat meningkatkan kemampuan seseorang tanpa melalui latihan, misalkan keterampilan anak dalam berlari, tanpa berlatih dalam hal yang sebenarnya, kemampuan berlari akan berkembang dengan sendirinya karena adanya pengaruh kematangan. Perubahan keterampilan anak dalam hal ini bukan merupakan belajar gerak karena perubahan tersebut bukan karena latihan.

Perubahan yang terjadi relatif/permanen. Pemberian latihan atau pengalaman gerak ini akan masuk dalam memori otak, proses ini akan menyebabkan perubahan yang relatif permanen. Kejadian semacam ini tidak dapat diamati secara langsung, akan tetapi perubahan-perubahan yang terjadi lewat penampilan geraknya dapat diamati secara langsung. Kemampuan akibat latihan ini akan tersimpan dalam memori otak sehingga sewaktu-waktu dibutuhkan akan dapat digunakan.

2. Prestasi/Hasil Belajar

Berasal dari kata “Prestasi” dan “Belajar”. “Prestasi berarti hasil yang telah dicapai”. (Depdikbud, 1994:787), sedang “Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. (Depdikbud, 1994:14). Jadi prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan lewat nilai atau angka yang diberikan oleh guru. Sedangkan prestasi belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia dalam bentuk nilai berupa angka yang diberikan oleh guru kelasnya setelah melaksanakan tugas yang diberikan kepadanya.

Belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang berkaitan erat menurut Spears (1995:94) bahwa “Belajar itu mencakup berbagai macam perbuatan mulai dari mengamati, membaca, meniru, mencoba sampai mendengarkan untuk mencapai suatu jalan”. Pembelajaran menurut Romiszowki

sebagai mana dikutip Udin S Winataputra (1995:2) adalah proses membuat orang melakukan proses belajar sesuai dengan rancangan”.

Benyamin S Bloom dalam Saefudin Azwar (1998:8) membagi “Kawasan belajar menjadi tiga, yakni kawasan *kognitif, affektif dan psikomotor*”. Prestasi belajar atau hasil belajar haruslah mencerminkan ketiga kawasan itu. Saefudin Azwar (2009:9) secara implisit menyebutkan bahwa “Prestasi belajar adalah performa maksimal seseorang dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan”. Selain itu prestasi belajar adalah merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Prestasi belajar merupakan cermin hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik yang berupa angka, huruf maupun tingkah laku yang lain.

Belajar yang efektif dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk meningkatkan prestasi belajar, perlu diperhatikan kondisi internal dan kondisi eksternal. Kondisi internal adalah kondisi atau situasi yang ada dalam diri peserta didik, misalnya: kesehatan, keterampilan, kemampuan dan sebagainya. Kondisi eksternal adalah kondisi yang ada diluar diri peserta didik, misalnya: ruang belajar yang bersih, sarana dan prasarana yang memadai. Winkei (1996:266) mengemukakan bahwa “Prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang”. Menurut Arif Gunarso (1993:32) “Prestasi belajar adalah hasil maksimum yang dicapai oleh sesorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar”.

Jadi prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap peserta didik pada periode tertentu. Pengertian ini dapat dikaitkan dengan pendidikan. Prestasi belajar adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor *kognitif, affektif, dan psikomotor* setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrument tes atau instrument yang relevan. Sehubungan dengan hasil belajar yang harus dicapai oleh peserta didik dalam poroses pembelajaran,

Robert M Gagne (1998:26-131) mengemukakan beberapa hasil belajar, diantaranya:

- a. **Discrimination** (diskriminasi), kemampuan para peserta didik untuk melihat, mendengar atau merasakan perbedaan antara stimulus.
- b. **Concrete Concept** (konsep konkret), konsep ini menyiapkan para peserta didik agar mampu untuk mengidentifikasi satu atau lebih contoh-contoh mengenai konsep.
- c. **Defined Concept** (identifikasi konsep), adalah satu aturan yang beberapa obyek atau peristiwa. Melalui aturan ini kita mengartikan suatu definisi yang mengekspresikan hubungan antara atribut konsep dan fungsinya.
- d. **Rule** (pola/aturan), adalah kemampuan internal peserta didik yang menentukan tingkah laku seseorang dan menampilkan demonstrasi suatu hubungan pada situasi kelas.
- e. **Problem Solving** (pemecahan masalah), adalah suatu kondisi dimana para peserta didik dihadapkan pada pilihan-pilihan dan penggunaan aturan-aturan untuk menentukan suatu solusi pada situasi tertentu, alternatif- alternatif dan kendala-kendalanya. Problem solving merupakan sebagian keterampilan dalam proses pembelajaran yang merupakan ekspresi dari kemampuan para peserta didik untuk menghubungkan antara aturan-aturan dan konsep.
- f. **Cognitif Strategy** (strategi kognitif), strategi ini terdiri dari beberapa tipe, yaitu : control attending, encoding, retrieval, dan problem solving.
- g. **Verbal Information** (informasi verbal), informasi verbal menunjukkan informasi berupa : nama, kenyataan-kenyataan, proposisi yang dapat dinyatakan secara verbal, verbal information juga disebut sebagai declarate knowledge.
- h. **Motor Skills** (keterampilan motorik). Adalah keterampilan-keterampilan yang diharapkan dikuasai oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Keterampilan motorik biasanya berupa performa/unjuk kerja yang dapat diamati kemampuannya ketika digunakan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan yang hubungannya dengan aktivitas.
- i. **Attitude** (sikap), dalam hal ini sikap dapat dipandang sebagai suatu skema triadik (triadic sceme), yang dimaksud bahwa sikap merupakan konselasi komponen kognitif, affektif dan psikomotor yang saling berinteraksi untuk memahami, merasakan, dan berperilaku terhadap suatu obyek.

3. Pendidikan Jasmani

“Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, sikap sportif dan kecerdasan emosi” (KTSP, 2006:1196).

Sedangkan menurut Aip Syarifuddin dan Muhadi (1992:4). “Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas 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”.

Bandi Utama (2005:75), mengatakan bahwa “Pendidikan jasmani mengandung dua pengertian pendidikan untuk jasmani dan pendidikan melalui aktivitas jasmani. Pendidikan untuk jasmani mengandung pengertian bahwa jasmani merupakan tujuan akhir dari proses pendidikan dengan mengabaikan aspek yang lain, sedangkan pendidikan melalui aktivitas jasmani mengandung pengertian bahwa tujuan pendidikan dapat dicapai melalui aktivitas jasmani. Tujuan pendidikan dalam hal ini adalah tujuan pendidikan pada umumnya, yaitu : aspek fisik, psikis dan sosial atau psikomotor, kognitif dan afektif”.

Sukintaka (1995:130) menyatakan bahwa “Pendidikan jasmani merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya”. Ratal Wirjasantosa (1984:25) bahwa “Pendidikan jasmani adalah pendidikan menggunakan jasmani, sebagai titik pangkal : mendidik anak dan anak dipandang sebagai suatu kesatuan jiwa dan raga”.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa “Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, pengetahuan kesehatan, perilaku hidup sehat dan kecerdasan emosi. Proses pembelajaran penjas yang efektif dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, kognitif, dan afektif setiap siswa”.

4. Olahraga Bolavoli

“Permainan bolavoli merupakan cabang olahraga yang dimainkan oleh dua regu yang dipisahkan oleh jaring dan beranggotakan masing-masing enam orang” (Sarumpaet, 1992:78). Permainan bolavoli merupakan salah satu diantara banyak cabang olahraga yang populer di masyarakat. Hal ini terbukti bahwa bolavoli banyak dimainkan di sekolah-sekolah, di kantor-kantor maupun di kampung-kampung. “Permainan bolavoli digemari oleh masyarakat dari berbagai tingkat

usia, anak-anak, remaja dan dewasa baik pria maupun wanita” (Suharno HP, 1984:6).

Pada awalnya ide dasar permainan bolavoli adalah memasukkan bola ke daerah lawan melewati suatu rintangan berupa tali atau net. Sebagai aturan dasar, bola boleh dipantulkan dengan bagian badan, pinggang ke atas. Pada dasarnya permainan bolavoli ini adalah permainan tim atau regu, meskipun sekarang sudah mulai dikembangkan permainan bolavoli dua lawan dua dan satu lawan satu yang lebih mengarah kepada tujuan rekreasi (M. Yunus, 1992:1).

“Olahraga bolavoli adalah permainan cepat artinya waktu untuk memainkan bola sangat terbatas. Permainan dimulai sejak pukulan pertama yang disebut servis” (Agus Margono, 1993:113), sebagai sajian pertama dapat dilakukan sebagai pukulan serangan. Regu penerima dapat memainkan bola paling banyak hanya tiga kali sentuhan (di lapangan sendiri). Dengan peraturan setiap pemain tidak diperbolehkan memainkan bola di udara dua kali berturut-turut, maka tiga kali sentuhan ini harus dimanfaatkan sebaik-baiknya, karena tiga kali sentuhan ini harus digunakan untuk bertahan yang sekaligus untuk menyusun serangan dan mematikan permainan lawan.

Sedikit tentang sejarah permainan bolavoli, dituliskan oleh M. Yunus dalam buku olahraga pilihan Bolavoli (1992:2-4) bahwa “Permainan ini mula-mula dimunculkan oleh William G. Morgan”. Bolavoli sudah dikenal sejak abad pertengahan, terutama di negara-negara Romawi. Pada tahun 1893 William G. Morgan, seorang guru pendidikan jasmani pada *Young Men Christian Association* (YMCA) di kota Holyoke, Massachusetts mencoba permainan sejenis *Faust Ball* yang mula-mula olahraga rekreasi dalam lapangan tertutup (*in door*). Pada saat itu sedang populer olahraga basket, tetapi banyak para usahawan yang berlatih sudah mencapai usia lanjut merasakan permainan basket terlalu menguras tenaga. Morgan menciptakan permainan yang lebih ringan dengan menggantungkan net setinggi 2,16 meter dari lantai, kemudian menggunakan bola yang relatif ringan, yaitu bagian dalam bola basket, bola tersebut dipantulkan terus-menerus melewati net, jadi bola tidak boleh jatuh menyentuh lantai, permainan tersebut kemudian

diberi nama “*Minto Nette*“. Pada waktu itu belum ditentukan batas maksimum sentuhan beberapa kali dan rotasi pun serta diperbolehkan menjulurkan tangan melewati net dengan maksud menyentuh bola di daerah lawan.

Dalam percobaan-percobaan selanjutnya dirasakan bola terlalu ringan, sedang penggunaan bola basket dirasakan terlalu berat. Morgan kemudian mengusulkan kepada A.G Spalding dan Brothers, yaitu perusahaan industri alat-alat olahraga untuk membuat bolavoli sebagai percobaan. Setelah diadakan demonstrasi diharapkan para ahli pendidikan jasmani pada suatu konferensi internasional di Spring Fied Colloge pada tahun 1986 setelah melihat bahwa dasar permainan *Minto Nette* adalah memvoli bola hilir mudik melewati net, maka Prof. H.T. Halsted dari Spring Fied Massachussetts, USA, mengusulkan nama permainan ini menjadi “*Volley Ball*“. Sejak itu bolavoli tidak hanya dimainkan di lapangan tertutup, tetapi juga di lapangan terbuka seperti halaman-halaman sekolah, di tepi pantai dan di tempat-tempat lainnya (M. Yunus, 1992:2).

5. Teknik Dasar Olahraga Permainan Bolavoli

Permainan bolavoli mempunyai bermacam-macam teknik dasar. Dieter Beutelstahl (1986:8) menjelaskan arti “Teknik adalah prosedur yang telah dikembangkan berdasarkan praktek, dan bertujuan mencari penyelesaian suatu problema pergerakan tertentu dengan cara yang paling ekonomis dan berguna”. Untuk itu ada enam jenis teknik dasar yang lebih umum disebut *skill*. Enam gerakan tersebut ialah : 1) *Servis*, 2) *Dig*, 3) *Attack*, 4) *Volley*, 5) *Block*, 6) *Defence*. Hal yang hampir sama, tentang teknik dasar bola dikemukakan oleh M. Yunus (1992:69-71), yang mengatakan ada lima teknik dasar permainan bolavoli, ialah : 1) *Servis*, 2) *Passing*, 3) Umpan atau *Set-Up*, 4) *Smash* atau *Spike* dan 5) *Block* atau bendungan. Sedang menurut Agus Margono dkk. (1993:113) bahwa “Teknik dasar dalam permainan bolavoli terdiri dari teknik *pass* atas, teknik *pass* bawah, teknik *servis*, teknik *smash* atau serangan dan teknik *block* atau bendungan”.

Mengenai teknik, Suharno HP dalam buku *Dasar-dasar Permainan Bolavoli* (1984:11) memberikan pengertian tentang “Teknik adalah suatu proses melahirkan aktivitas jasmani dan pembuktian suatu praktek dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam cabang permainan bolavoli. Teknik erat sekali hubungannya dengan kemampuan gerak, kondisi fisik, taktik dan mental. Artinya dengan hanya teknik saja belum dijamin prestasi bolavoli bisa baik. Teknik dasar bolavoli harus dikuasai terlebih dahulu agar dapat mengembangkan mutu permainan bolavoli. Penguasaan teknik dasar bolavoli merupakan salah satu unsur yang ikut menentukan menang kalahnya suatu regu dalam pertandingan, disamping unsur-unsur kondisi fisik, taktik dan mental”.

Selanjutnya (Suharno HP, 1984:11) dalam buku yang sama mengatakan bahwa pentingnya penguasaan teknik dasar permainan bolavoli ini mengingat hal-hal sebagai berikut :

- a. Hukuman terhadap pelanggaran permainan yang berhubungan dengan kesalahan dalam melakukan teknik.
- b. Karena terpisahnya tempat antara regu satu dengan regu yang lain, sehingga tidak terjadi sentuhan badan dari pemain lawan, maka pengawasan wasit terhadap kesalahan teknik ini lebih seksama.
- c. Banyaknya unsur-unsur yang menyebabkan terjadinya kesalahan-kesalahan teknik, antara lain : membawa bola, mendorong bola, mengangkat bola, dan pukulan rangkap.
- d. Permainan bolavoli adalah permainan cepat, artinya waktu untuk memainkan bola sangat terbatas, sehingga penguasaan teknik-teknik yang kurang sempurna akan memungkinkan timbulnya kesalahan-kesalahan teknik yang lebih besar.
- e. Penggunaan taktik yang tinggi hanya dimungkinkan kalau penguasaan teknik dasar dan tinggi dalam bolavoli cukup sempurna.

Dari beberapa pengertian tentang teknik dasar bolavoli seperti yang diungkapkan di muka menurut para ahli, semuanya menyebut adanya *smash* atau *spike* (M. Yunus, 1992:69) juga Agus Margono dkk. (1993:113), atau *atack* menurut Beutelstahl (2005:8), yang dikatakan sebagai pukulan utama dalam penyerangan.

6. Permainan dan Modifikasi

a. Teori Permainan.

1) Teori permainan dari sudut psikologi

Menurut Freud (dalam Zulkifli, 2005:40), “Permainan dari sudut psikologi merupakan pernyataan nafsu-nafsu yang terdapat di daerah bawah sadar, sumbernya berasal dari dorongan nafsu”.

2) Teori permainan dari sudut biologis

Menurut Montessori (dalam Zulkifli, 2005:40), “Permainan merupakan latihan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan kehidupan, juga dapat dianggap sebagai latihan jiwa dan raga untuk kehidupan di masa yang akan datang”.

3) Teori permainan dari sudut atavi

Menurut Hackel (dalam Zulkifli, 2005:39), “Atavistis artinya kembali kepada sifat-sifat nenek moyang di masa lalu”. Dalam permainan timbul bentuk-bentuk kelakuan seperti bentuk kehidupan yang pernah dialami nenek moyang. Teori atavistis diperkuat oleh suatu kenyataan bahwa ada persamaan bentuk-bentuk permainan di seluruh dunia pada setiap waktu. Teori ini tidak sesuai dengan kenyataan yang ada, masa sekarang ini anak-anak lebih suka bermain-main dengan pistol-pistol, mobil-mobilan, dan model-model pesawat terbang.

4) Teori permainan sebagai alat pendidikan

Permainan dalam dunia anak dapat memberikan suatu kesenangan ataupun kegembiraan, dalam bermain anak dapat bebas meluapkan emosi dan tenaga yang berlebih dalam diri anak. Adanya unsur senang, gembira dalam diri anak maka permainan dapat sebagai alat pendidikan. Untuk lebih jelasnya teori permainan sebagai alat pendidikan dikemukakan oleh para ahli sebagai berikut (dalam Sukintaka, 1979:90-91). a) Bigot dkk, mengatakan bahwa “Permainan memberikan kepuasan, kegembiraan dan

kebahagiaan dalam kehidupan anak dan akan menjadi alat pendidikan yang sangat bernilai. b) W. Rob, mengatakan bahwa “Permainan mempunyai nilai pendidikan praktis. c) Bucher, berpendapat “Permainan yang telah lama dikenal oleh anak-anak dan orang tua, laki-laki maupun wanita, mampu menggerakkan untuk berlatih, gembira dan rileks. Permainan merupakan komponen pokok pada program pendidikan jasmani. d) Drijaraka, mengatakan bahwa “Dorongan untuk bermain itu ada pada setiap manusia, lebih-lebih pada anak-anak atau remaja, oleh sebab itu permainan dipergunakan untuk pendidikan”.

Berdasarkan beberapa teori permainan di atas, “Bermain dapat digunakan sebagai alat pendidikan. Bermain menumbuhkan rasa senang, rasa senang pada peserta didik merupakan suasana pendidikan yang baik, dengan adanya rasa senang memudahkan dalam mendidik dan mengarahkan anak untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

b. Modifikasi

Modifikasi dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2002:372), bahwa “Modifikasi artinya perubahan, perubahan”. Menurut M. Dahlan, dkk (2003:518), “Modifikasi artinya penciptaan model baru dari model yang sudah ada, perubahan, perubahan. Modifikasi juga bisa diartikan sebagai penyederhanaan dalam hal bentuk, ukuran, alat, metode dan lain-lain”.

Dalam penelitian ini bola yang digunakan sebagai bola modifikasi adalah bola plastik yang berwarna-warni, bentuk, berat, ukuran dan bahannya tentu berbeda dengan bola yang digunakan sebagai bolavoli. Bola-bola tiruan yang berwarna-warni itu serta ukuran yang berbeda, dapat menjadi daya tarik dan siswa akan termotifikasi dalam mengikuti pembelajaran.

Dari uraian yang telah diungkapkan diatas, disimpulkan gerakan, ayunan tangan dan bentuk, model, warna bola yang telah diubah dari bentuk asli (standar) dalam permainan modifikasi dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa secara optimal.

c. Hakekat modifikasi model alat

Modifikasi model alat dalam pembelajaran merupakan kegiatan yang dipilih guru dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa menuju tercapainya tujuan yang ditetapkan. Menurut Dick dan Carey (1990:1). “Strategi pembelajaran adalah suatu pendekatan dalam mengelola secara sistematis kegiatan pembelajaran sehingga sasaran didik mencapai isi pelajaran atau mencapai tujuan seperti yang diharapkan”.

Pendapat lain dikemukakan bahwa “Strategi pembelajaran adalah spesifikasi untuk menyeleksi serta mengurutkan peristiwa belajar atau kegiatan pembelajaran dalam suatu pelajaran”. (Barbara B. Sells dan Rita Crice 1994:34). Salah satu komponen utama pada proses pembelajaran adalah pendekatan pembelajaran yang berfungsi sebagai cara dalam penyajian isi pembelajaran atau merupakan kegiatan yang dipilih guru dalam proses pembelajaran guna memberikan kemudahan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan yang ditetapkan.

Modifikasi model alat dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah merupakan cara atau jalan yang ditempuh untuk menyajikan tugas-tugas ajar yang pada dasarnya berupa kerja fisik dan keterampilan, Dalam hal ini guru pendidikan jasmani perlu mempertimbangkan pendekatan pembelajaran yang paling tepat sehingga keterampilan itu dapat dikuasai dalam waktu yang tidak terlalu lama. Menurut Rusli Lutan, dkk (2002:2), bahwa “Pendekatan dalam pendidikan jasmani ada 2 yaitu : Gaya yang berpusat pada guru (gaya komando) dan Gaya yang berpusat pada peserta didik (gaya eksplorasi)”

Untuk memilih modifikasi model alat atau memilih teknik mengajar yang tepat Hergenhahn dan Olson yang dikutip Sutarno (2003:25) memberikan kriteria bahwa “Teknik mengajar yang paling baik adalah teknik mengajar

yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara paling efektif dan efisien”. Guru pendidikan jasmani dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk berlatih, bergembira, menikmati proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar.

B. Kerangka Berfikir

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa diarahkan untuk menyelesaikan masalah yang sesuai dengan konsep pembelajaran yang dipelajari. Permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada model atau cara guru menyampaikan materi pembelajaran. Seringkali materi yang diajarkan oleh guru kurang ada perhatian siswa. Khususnya dalam pembelajaran praktik teknik dasar servis bawah bolavoli.

Permasalahan umum dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah kurangnya sarana atau peran aktif siswa dalam kegiatan belajar. Proses pembelajaran yang berlangsung belum mewujudkan adanya partisipasi siswa secara penuh. Siswa berperan sebagai objek pembelajaran, yang hanya mendengarkan atau mengaplikasikan apa yang disampaikan guru. Selain itu guru pembelajaran kurang mengoptimalkan penggunaan modifikasi pembelajaran yang dapat memancing peran aktif siswa.

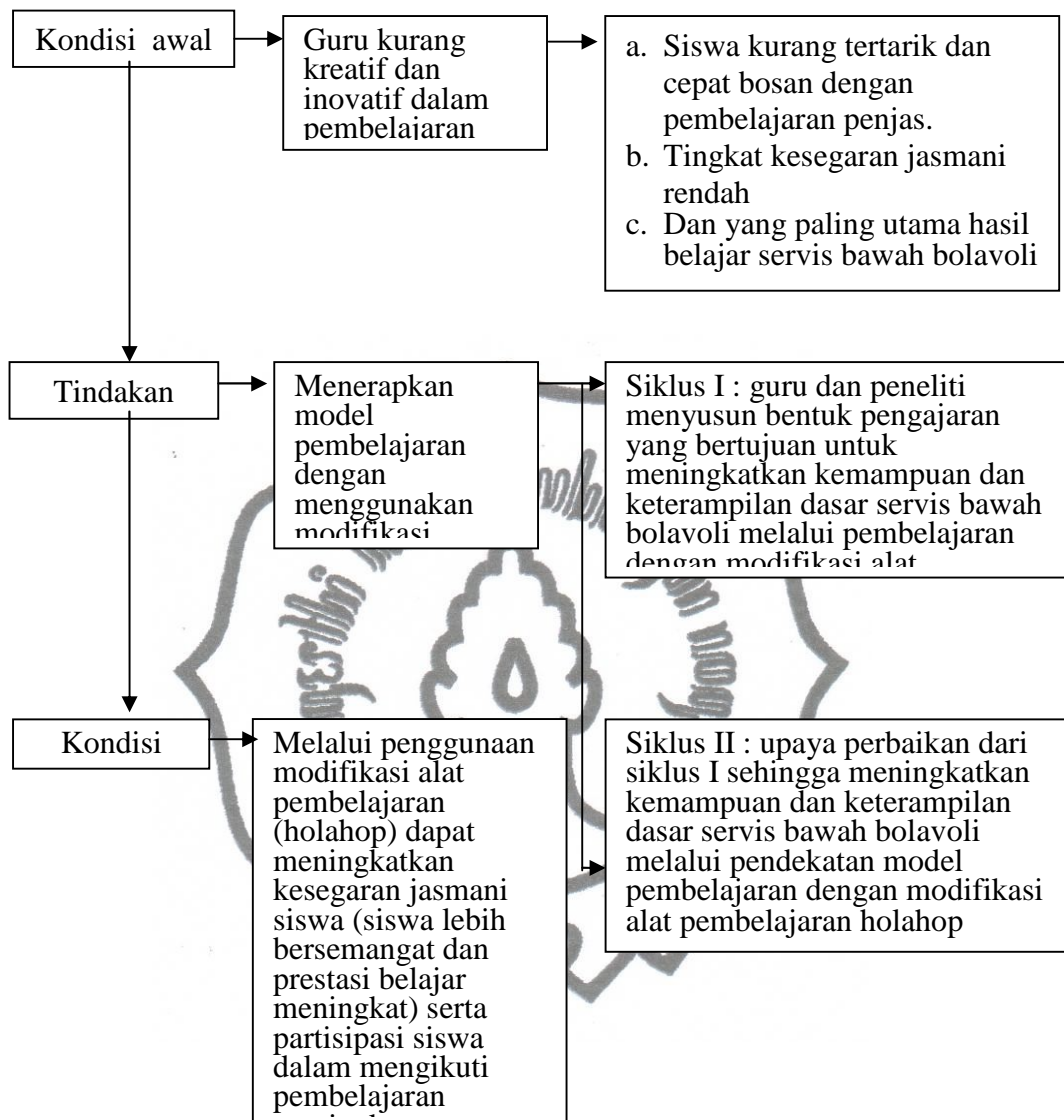
Penggunaan model nyata yang dapat diamati dan dipegang secara langsung oleh siswa memungkinkan untuk siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Model nyata yang dimaksud adalah alat pembelajaran, penggunaan modifikasi alat pembelajaran, penggunaan modifikasi alat pembelajaran memungkinkan siswa lebih banyak melakukan kegiatan seperti, melihat menyentuh, merasakan, melalui modifikasi alat bantu pembelajaran tersebut.

Penggunaan modifikasi dalam pelaksanaan tindakan tiap siklusnya disesuaikan dengan topik materi yang sedang dipelajari. Secara garis besar modifikasi yang digunakan antara lain berupa alat pembelajaran yaitu holahop yang digunakan untuk pembelajaran dalam teknik dasar servis bawah bolavoli. Secara lebih rinci jenis-jenis media tersebut dijabarkan dalam setiap pertemuan.

Kurang kreatifnya guru yang dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa antara lain kurang kreatifnya guru pendidikan jasmani di sekolah dalam membuat mengembangkan alat pembelajaran sederhana, guru kurang akan model-model pembelajaran, sehingga dalam proses pendidikan jasmani disekolah dalam situasi dan kondisi yang monoton, guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasaan, dan hanya mengejar materi tersebut dapat selesai tepat waktu, tanpa memikirkan bagaimana pembelajaran tersebut bermakna dan tepat waktu, tanpa memikirkan bagaimana pembelajaran tersebut bermakna dan dapat diaplikasikan oleh siswa dalam kehidupan nyata.

Pemanfaatan alat pembelajaran holahop sebagai sarana membantu guru dalam menjelaskan teknik dasar servis bawah bolavoli pada siswa. Melalui alat pembelajaran sederhana tersebut guru dapat memperlihatkan, dan memberikan penjelasan yang mendetail mengenai teknik dasar servis bawah bolavoli.

Secara sederhana kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Kerangka Berfikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan terhadap penelitian adalah sebagai berikut : “Penerapan modifikasi alat pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar servis bawah bolavoli pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Medayu, Kecamatan Wanadadi, Kabupaten Banjarnegara, Tahun Pelajaran 2010/2011”.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat

Tempat Penelitian Tindakan Kelas ini adalah di SD Negeri 2 Medayu, Kecamatan Wanadadi, Kabupaten Banjarnegara, pada semester genap Tahun Pelajaran 2010/2011.

2. Waktu

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan mulai bulan Maret 2011 dan selesai penyusunan laporan pada bulan Mei 2011. Pengumpulan data dilakukan pada bulan April 2011 karena sesuai dengan program semester, materi pembelajaran bolavoli di kelas IV dilaksanakan bulan Maret 2011. Secara lebih jelas dapat dilihat pada table berikut ini :

Table 1. Jadwal Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas

No.	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1.	Maret 2011	Perencanaan	
		Pembuatan Proposal	
		Penyusunan Instrumen	
2.	Maret 2011	Pelaksanaan Tindakan Kelas	
3.	April 2011	Pengumpulan Data	
4.	Mei 2011	Penyusunan Laporan Penelitian	

Tabel 2. Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas

Kegiatan pokok PTK	Sesi Ke					
	1	2	3	4	5	6
○ Siklus I Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi						
○ Siklus II Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi						

commit to user

B. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Medayu, Kecamatan Wanadadi, Kabupaten Banjarnegara, Tahun Pelajaran 2010/2011 dengan jumlah siswa 26 anak.

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Medayu, Kecamatan Wanadadi, Kabupaten Banjarnegara, Tahun Pelajaran 2010/2011, dan teman sejawat sebagai observer selama pelaksanaan perbaikan pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas. Guru, sebagai kolaborator, untuk melihat tingkat keberhasilan penerapan modifikasi alat pembelajaran servis bawah bolavoli. Siswa, mendapatkan data tentang servis bawah bolavoli dengan penerapan modifikasi alat pembelajaran

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri dari : tes dan observasi.

1. Tes praktek, untuk mengetahui daya serap dan restensi siswa-siswa terhadap materi pelajaran. Tes dipergunakan untuk mendapatkan data tentang hasil servis bawah bolavoli yang dilakukan siswa.
2. Lembar observasi dipergunakan sebagai tehnik untuk mengamati tentang aktifitas siswa dan guru selama kegiatan belajar mengajar saat penerapan modifikasi alat pembelajaran.

E. Teknik Analisis Data

Data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Terhadap perolehan hasil belajar servis bawah dianalisis secara kuantitatif dengan memberikan nilai pada hasil belajar siswa. Data-data tersebut dianalisis mulai dari siklus pertama, kedua dan ketiga untuk

dibandingkan dengan teknik deskriptif prosentase. Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan tabel kriteria keberhasilan, untuk mengetahui tuntas atau belum tuntas. Hasil observasi dianalisis menggunakan teknik diskritif kualitatif yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat, bisa juga dengan grafik dan dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh suatu kesimpulan

F. Prosedur Penelitian

1. Gambaran Umum

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan rancangan penelitian tindakan (*action research*), tepatnya adalah penelitian tindakan kelas. Rancangan penelitian terdiri atas empat komponen yang saling terkait yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklusnya (Soedarsono, dkk, 1997:16)

Perencanaan penelitian tindakan ini berisi berbagai upaya untuk : 1) Meningkatkan pemahaman praktikan guru pendidikan jasmani tentang spektrum cara mengajar; 2) Menyadarkan guru tentang pentingnya penerapan gaya mengajar yang tepat; 3) Motifasi guru untuk menerapkan dan memilih gaya mengajar yang sesuai pada situasi mengajar pendidikan jasmani. Secara keseluruhan rancangan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Menetapkan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dapat dijangkau melalui diskusi atau sharing gagasan, peneliti masalah yang ditetapkan dalam PTK, sebagaimana telah dikemukakan dalam BAB I laporan ini. Pemilihan masalah terfokus pada pendekatan pembelajaran servis bawah bolavoli dan hubungannya dengan hasil belajar.

b. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan ini, seperti halnya dalam mengidentifikasi masalah, menetapkan waktu, cara, materi, media, serta menyiapkan alat observasi untuk menjajagi tingkat kekeliruan yang mungkin dilakukan, peneliti menggali alternatif tindakan yang mungkin dapat

dilakukan terhadap masalah yang dihadapi. Cara yang dilakukan yaitu dengan melakukan *sharing ideas* dengan rekan sejawat Guru Penjasorkes sehingga tercatat sejumlah alternatif tindakan. Tahap berikutnya adalah menetapkan pilihan tindakan dari beberapa alternatif yang telah diidentifikasi. Dalam menetapkan tindakan, disamping berdasar pada teori yang relevan juga berdasarkan pendapat rekan sejawat guru Penjasorkes.

c. Pelaksanaan Tindakan.

Pada tahap tindakan, guru melaksanakan tindakan yang telah disepakati bersama, namun tetap didampingi oleh guru pamong. Pada tahap observasi, guru pamong bersama peneliti mengobservasi tindakan yang sedang dilakukan dengan teknik pengamatan observasi partisipatif serta memanfaatkan lembar observasi yang telah dibuat

Keseluruhan tindakan yang dilakukan dalam PTK ini ditujukan untuk mengadakan perbaikan dalam pembelajaran servis bawah khususnya melalui modifikasi bola plastik berspon untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk itu peneliti menetapkan beberapa jenis tindakan yang realisasinya diwujudkan dalam dua siklus.

d. Pengamatan

Pada saat peneliti melaksanakan proses pembelajaran seperti yang telah direncanakan, rekan sejawat dibantu oleh satu orang guru pembimbing sebagai kolaborator mencatat hal-hal penting yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti dan kolaborator mengadakan pertemuan untuk mengadakan diskusi/*sharing ideas* membahas kegiatan yang baru saja berlangsung. Dalam pertemuan tersebut dievaluasi kelemahan dan kelebihan jalannya proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti dan kolaborator saling bertukar pikiran, memberi masukan untuk perbaikan tindakan selanjutnya.

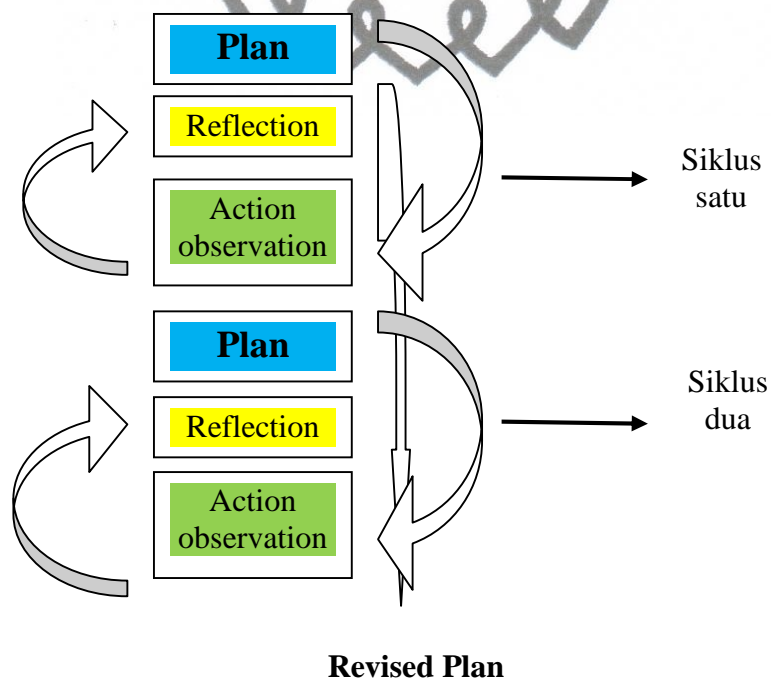
e. Refleksi

Pada tahap refleksi, hasil yang diperoleh pada tahap observasi dikumpulkan dan dianalisis. Refleksi diri ditempuh melalui diskusi terfokus. Hasil analisis akhir tindakan dijadikan acuan untuk merencanakan siklus berikutnya (Mappasoro, 1998:41-53).

Hasil evaluasi setelah melaksanakan tindakan, dianalisis untuk menentukan langkah-langkah perbaikan selanjutnya. Langkah kedua hingga ke lima dalam penelitian ini, yaitu : perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang membentuk suatu siklus berlangsung dua kali dalam PTK ini.

2. Rincian Prosedur Penelitian

Guru pendidikan jasmani yang melakukan tindakan disiapkan agar memahami tindakan-tindakan yang direncanakan. Guru pamong dan guru penjas bersama menyiapkan skenario yang akan dilaksanakan, termasuk didalamnya menyepakati pokok/sub bahasan yang akan diajarkan, gaya mengajar yang akan diterapkan, serta media yang akan digunakan.



Gambar 2. Design Siklus PTK sebagai Prosedur Mikro
commit to user

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode *classroom action research* (penelitian tindakan kelas), yang bertujuan untuk memperoleh perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran. Empat langkah utama dalam penelitian tindakan kelas adalah :

- a. Perencanaan yang mencakup :
 - 1) identifikasi masalah,
 - 2) analisis masalah dan
 - 3) pengembangan bentuk tindakan (aksi) sebagai pemecahan masalah.
- b. Aksi atau tindakan dalam menentukan tindakan yang di pilih perlu mempertimbangkan pertanyaan sebagai berikut :
 - 1) Apakah tindakan (aksi) yang di pilih telah mempunyai landasan berfikir yang mantap, baik secara kajian teoritis maupun konsep ?
 - 2) Apakah alternatif tindakan (aksi) yang dipilih dipercayai (diasumsikan) dapat menjawab permasalahan yang muncul ?
 - 3) Bagaimana cara melaksanakan tindakan (aksi) dalam bentuk strategi langkah-langkah setiap siklus dalam proses pembelajaran di kelas ?
 - 4) Bagaimana menguji tindakan (aksi) sehingga dapat dibuktikan telah terjadi perbaikan kondisi dan peningkatan proses dalam kegiatan pembelajaran dikelas yang di teliti ?
- c. Observasi (*Observation*) kegiatan observasi atau pengamatan dilakukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran secara lengkap, secara obyektif tentang pengembangan proses pembelajaran dan pengaruh dari tindakan (aksi) yang di pilih terhadap kondisi kelas dalam bentuk data, pengambilan data harus bersifat multidata *collection*, jangan hanya menggunakan satu instrumen saja.
- d. Mengadakan refleksi. Refleksi dilakukan dalam upaya evaluasi yang dilakukan guru dan tim pengamat dalam penelitian tindakan kelas.

Refleksi dilakukan dengan cara berdiskusi terhadap berbagai masalah yang muncul di kelas dan diperoleh dari analisis data sebagai bentuk pengaruh tindakan yang telah dirancang. Berdasarkan masalah-masalah yang muncul pada refleksi perlakuan tindakan pada siklus pertama, maka akan ditemukan oleh peneliti apakah tindakan yang dilaksanakan sebagai pemecahan masalah sudah mencapai tujuan atau belum. Melalui refleksi ini maka peneliti akan menentukan keputusan untuk melakukan siklus lanjutan atau berhenti.

Keempat tahapan dalam penelitian ini membentuk sebuah siklus. Setiap siklus dimulai dari perencanaan sampai dengan refleksi. Banyaknya siklus tergantung pada masih atau tidaknya tindakan diperlukan. Tindakan dianggap selesai bilamana permasalahan dalam servis bawah pada bolavoli sudah dipecahkan.

Empat langkah utama yang saling berkaitan itu dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas sering disebut istilah satu siklus. Penelitian ini menggunakan dua siklus yang dilaksanakan dalam kurun waktu 2 bulan dalam tiga kali tatap muka termasuk proses observasi. Dalam setiap siklus dapat diuraikan sebagai berikut :

3. Rancangan Siklus I

a. Perencanaan yang meliputi :

- 1) Berkolaborasi dengan guru Pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran dan observasi proses pembelajaran.
- 2) Pembuatan panduan observasi.
- 3) Pembuatan rencana program pembelajaran

b. Tindakan dilakukan dengan teori dan praktek, yaitu meliputi :

- 1) Ikut serta dalam proses pembelajaran 70 menit (15 menit untuk ganti pakaian dan istirahat).

- 2) Motivasi, mengapresiasi, dan pemanasan sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggambarkan materi yang akan diajarkan dan diterapkan dengan hal-hal yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari agar siswa dapat menangkap materi dengan mudah dan jelas.
- 3) Melakukan teknik dengan menggunakan 4 langkah penelitian tindakan kelas.
- 4) Melakukan pendinginan dan memberikan kesempatan pada siswa untuk tanya jawab tentang teknik dan gerakan yang sedang dipelajari bersama-sama.

c. Obsevasi yang meliputi :

- 1) Mengamati siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani meliputi ranah kognitif, affektif, dan psikomotor siswa
- 2) Pengamatan non tes meliputi bagaimana siswa mengikuti proses pembelajaran, mempersiapkan alat dan bahan, bagaimana siswa menggunakan alat, bagaimana sikap ketika melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru yang sedang mengajar.
- 3) Mencatat hasil yang meliputi mencatat kejadian-kejadian apa yang terjadi dalam proses pembelajaran servis bawah bolavoli.

d. Refleksi

Melakukan evaluasi dalam penelitian tindakan kelas dengan cara berdiskusi dan tanya jawab terhadap masalah yang muncul dikelas melalui wawancara dengan siswa dan para observer. Data penelitian yang diperoleh dari analisis data sebagai bentuk dari pengaruh tindakan yang telah dirancang dan akan dilanjutkan kedalam siklus selanjutnya (siklus kedua) atau tidak jika memang sudah terjadi peningkatan kualitas pembelajaran.

4. Rancangan Siklus II.

a. Perencanaan.

- 1) Berkolaborasi dengan guru Pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran dan observasi proses pembelajaran.
- 2) Pembuatan panduan observasi
- 3) Pembuatan rencana program pembelajaran.

b. Tindakan.

- 1) Ikut serta dalam proses pembelajaran 70 menit (15 menit untuk ganti pakaian dan istirahat).
- 2) Memotivasi, mengapresiasi, dan pemanasan sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggambarkan materi yang akan diajarkan dan diterapkan dengan hal-hal yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari agar siswa dapat menangkap materi dengan mudah dan jelas.
- 3) Melakukan teknik dengan menggunakan 4 langkah penelitian tindakan kelas.
- 4) Melakukan pendinginan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk tanya jawab tentang teknik dan gerakan yang sedang dipelajari bersama-sama.

c. Observasi

- 1) Mengamati siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani meliputi ranah kognitif, afektif, psikomotor siswa.
- 2) Pengamatan non tes meliputi bagaimana siswa mengikuti proses pembelajaran, mempersiapkan alat dan bahan, bagaimana anak menggunakan alat, bagaimana sikap ketika melaksanakan tugas yang diberikan guru yang sedang mengajar.
- 3) Mencatat hasil yang meliputi mencatat kejadian-kejadian apa yang terjadi dalam proses pembelajaran servis bawah bolavoli.

d. Refleksi

- 1) Melakukan evaluasi dalam penelitian tindakan kelas dengan cara berdiskusi terhadap berbagai masalah yang muncul di lapangan dengan wawancara terhadap siswa dan para observer. Data penelitian yang diperoleh dari analisis data sebagai bentuk dari pengaruh tindakan yang telah dirancang.
- 2) Mengapa, bagaimana dan sejauh mana tindakan yang dilakukan mampu memperbaiki masalah secara bermakna dan mencapai tujuan atau belum. Masalah yang akan dipecahkan oleh peneliti adalah peningkatan keterampilan servis bawah bolavoli pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Medayu, Kecamatan Wanadadi, Kabupaten Banjarnegara. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah terjadinya perbaikan proses pembelajaran dengan hasil peningkatan nilai keterampilan servis bawah bolavoli siswa yang ditunjukkan dengan hasil tes dan terjadinya peningkatan proses pembelajaran ditinjau dari tiga ranah afektif, kognitif, psikomotor. Peneliti akan mengakhiri siklus jika memang sudah terjadi peningkatan hasil belajar yaitu dilihat dengan nilai rata-rata kelas yang sudah meningkat dibanding sebelum diberikan perlakuan dengan dua siklus dan perbaikan proses pembelajaran yang diamati dengan membandingkan apakah sudah ada indikator perubahan yang lebih baik sesudah diberi perlakuan dengan dua siklus ditinjau dari 3 (tiga) ranah, yaitu : afektif, kognitif, psikomotor.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Setelah peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran bolavoli mini untuk meningkatkan kemampuan melakukan servis bawah SD Negeri 2 Medayu Kecamatan Wanadadi, Kabupaten Banjarnegara, hasil yang didapat selalu mengalami peningkatan dari setiap siklus.

Pada kegiatan prasiklus dan siklus satu belum diperoleh hasil yang diharapkan, karena sebagian siswa melakukan servis bawah belum menggunakan alat holahop, gerakanya belum terorganisir dengan baik sehingga cara-cara servis bawah masih kurang sempurna. Siswa belum mengerti yang dimaksud dengan prestasi, sikap dan konsep gerakan servis bawah.

1. Siklus I

a. Perencanaan (*planing*)

Pada tahap perencanaan kegiatan ini yang dilakukan adalah berkonsultasi dengan kolaborasi untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian, membuat skenario, menentukan waktu tindakan, perencanaan tindakan, pembuatan RPP dan menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan di proses pembelajaran .

Dapun waktu pelaksanaan tindakan pada hari 31 Maret 2011, pada kegiatan ini peneliti sudah mendata dan mengidentifikasi serta menganalisis yang akan dilakukan dalam Penelitian Tindakan Kelas.

b. Pelaksanaan tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan kelas pada proses pembelajaran dalam satu siklus berlangsung satu pertemuan tatap muka (70 menit). Materi pokok pembelajaran servis bawah permainan bolavoli melalui modifikasi bola plastik berspon.

Adapun bentuk pembelajarannya menggunakan pendekatan permainan. Siswa dibariskan kemudian guru memimpin berdo'a, setelah itu dilakukan presensi. Setelah semua siswa dipresensi kemudian guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Kegiatan berikutnya adalah pemanasan, pemanasan dilakukan dengan bentuk permainan (*games*) "menembak sasaran" yang mengarah pada inti pembelajaran hal ini agar membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru.

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok siswa melakukan lempar bola dengan satu tangan dan menangkap bola dengan kedua tangan lakukan berulang-ulang. Ini bertujuan untuk pengenalan servis bawah. Kemudian siswa secara mandiri memukul bola dengan satu tangan dan pasangannya menangkap bola tersebut, kemudian bergantian yang menangkap bola melakukan servis bawah demikian seterusnya sampai anak-anak merasakan servis bawah. Kemudian masih dalam berpasangan siswa melempar bola kedalam holahop yang digantung pada seutas tali dengan ketinggian 1 m. Setelah itu siswa melakukan servis bawah dengan bola mengarah pada holahop yang digantung.

Dalam melakukan servis bawah awalnya kebanyakan siswa agak kesulitan, setelah dilakukan berulang-ulang kesalahan-kesalahan siswa dalam melakukan servis bawah mulai berkurang dan kebanyakan siswa sudah dianggap bisa. Siswa yang sudah bisa melakukan dengan benar salah satunya dipanggil oleh guru untuk memberikan contoh. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan penutup, dalam kegiatan penutup siswa dibariskan dalam tiga bersaf. Guru kemudian memberikan koreksi atas kesalahan-kesalahan siswa. Serta memberi penghargaan (*reward*) bagi siswa yang sudah dapat melakukan servis bawah dengan benar, guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya apabila dalam materi yang sudah diajarkan ada yang belum jelas, kemudian diakhiri dengan berdo'a dan pembubaran.

b. Observasi (*observation*)

Pada pertemuan yang pertama ini, kolaborator mencermati, mencatat dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran atau tindakan berlangsung, meliputi sikap siswa, guru, penggunaan alat dan fasilitas yang digunakan selama proses pembelajaran. Secara umum suasana kelas cukup aktif, ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, dari pemanasan sampai kegiatan penutup.

c. Refleksi (*reflection*)

Setelah selesai tindakan pada pertemuan pertama, peneliti dan kolaborator mendiskusikan hasil pengamatan siswa dalam melakukan belajar servis bawah. Hambatan-hambatan atau kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran servis bawah yang banyak dialami oleh siswa adalah kesalahan pada saat melakukan servis bawah. Hambatan tersebut diatasi oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu dengan cara melakukan koreksi terhadap siswa yang kesulitan dalam melakukan latihan atau gerakan servis bawah. Sedangkan untuk siswa yang kurang tertib guru selalu memberikan teguran dan bimbingan.

Untuk mengurangi hambatan-hambatan yang muncul pada saat tindakan pertama, peneliti merencanakan tindakan kedua yang diutamakan pada teknik servis bawah pada saat *games* (permainan), sikap badan dan tangan lebih ditegaskan sehingga gerakan akan benar. Untuk teknik servis bawah mayoritas sudah paham, namun masih ada yang melakukan kesalahan, jadi disiklus kedua nanti masih akan diulang.

Kegiatan siklus I merupakan tindakan penelitian perbaikan setelah melihat data-data yang diperoleh dari hasil tes prasiklus. Dalam siklus I ini diuraikan tentang hasil dari pelaksanaan pembelajaran servis bawah yang hasilnya menggunakan media holahop (simpai), yang terdiri dari data tes dan non tes dengan hasil penelitian sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Tes Siklus I Belajar Servis Bawah pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Medayu dengan KKM : 70

No	Nama Siswa	Aspek			Nilai Rata-rata	Ket
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Agung Prayoga	50	40	60	50	belum tuntas
2	Alif Triyo P.	80	90	70	80	tuntas
3	Eva Widiarti	70	80	60	70	tuntas
4	Amelia N. W	90	90	90	90	tuntas
5	Wuwun W	80	70	90	80	tuntas
6	Cahya H. P.	70	60	80	70	tuntas
7	Fikri Yudha	70	70	70	70	tuntas
8	Kholik A.	60	70	50	60	belum tuntas
9	Holis Febiono	80	80	80	80	tuntas
10	Dani Apriyanto	100	100	96	99	tuntas
11	Fahrani Tri O	70	70	70	70	tuntas
12	Tri Wulan A. S.	100	100	100	100	tuntas
13	Nindi F. B.	60	60	00	59	belum tuntas
14	Rismawati	80	80	80	80	tuntas
15	Bagus W. J.	60	60	50	59	belum tuntas
16	Widya Safitri	80	70	90	80	tuntas
17	Nanang S.	60	70	50	60	belum tuntas
18	Safinatun N.	50	50	50	50	belum tuntas
19	Tri Rahmawati	60	60	50	59	belum tuntas
20	Ady Tri W P.	60	70	50	60	belum tuntas
21	Feri Gunawan	80	80	76	79	tuntas
22	Febriyan Jaiz P.	50	50	50	50	belum tuntas
23	Okta Bayu H.	60	60	50	59	belum tuntas
24	Anggra G	70	60	80	70	tuntas
25	Febi Anggara	50	40	60	50	belum tuntas
26	Selviana B S.	90	90	90	90	tuntas
Jumlah		1.790	1820	1758	1784	
Rata-rata		68,8	70	67,6	68,8	
Tuntas		10	10	10	10	
Belum tuntas		16	16	16	16	

Pada tabel 3. di atas dapat menunjukkan bahwa jumlah siswa yang sudah mencapai kategori tuntas adalah 10 siswa, sedangkan sejumlah 16 siswa belum tuntas. Kategori ketuntasan adalah jika siswa sudah mencapai

nilai > 70. Berarti sejumlah 10 siswa sudah mencapai nilai > 70, sedangkan sejumlah 16 siswa belum mencapai nilai 70. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 100, sedangkan nilai terendahnya adalah 40. Nilai rata-rata hasil belajar adalah 68,8 dengan kategori cukup, Penyebab dari banyaknya siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar adalah karena model pembelajaran ini baru dikenalkan kepada siswa.

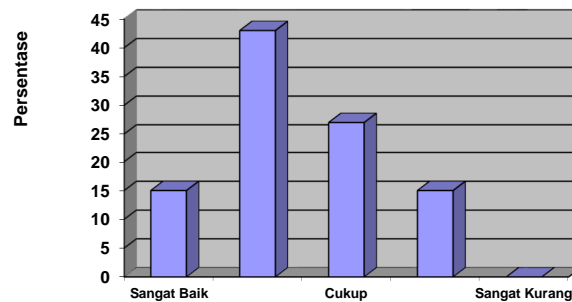
Untuk mengetahui kategori hasil tes pembelajaran Penjasorkes tentang servis bawah yang hasilnya menggunakan media holahop pada tahap siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil identifikasi kategori tes prasiklus tentang servis bawah

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persen (%)	Ket
1	Sangat Baik	86-100	4	15	Rata-rata nilai = 68,8
2	Baik	70-85	11	43	
3	Cukup	56-69	7	27	
4	Kurang	40-55	4	15	Kategori Kurang
5	Sangat Kurang	0-39	0	0	
Jumlah			26	100	

Pada tabel 4. tersebut di atas, menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik, (nilai 86-100), adalah 4 siswa atau 15%. Siswa yang mendapat nilai dengan kategori baik (nilai 70-85), adalah 11 siswa atau 43%. Jumlah siswa yang mendapat nilai dengan kategori cukup (nilai 56-69), adalah 7 siswa atau 27%. Jumlah siswa yang mendapat nilai dengan kategori kurang, (nilai 40-55), adalah 4 siswa atau 15%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat kurang (nilai 0-39), adalah 0 siswa, atau 0%. Nilai rata-ratanya adalah 68,8 (kategori kurang).

Untuk mengetahui persentase kategori nilai yang diperoleh siswa pada tahap siklus I dapat dilihat pada grafik berikut :



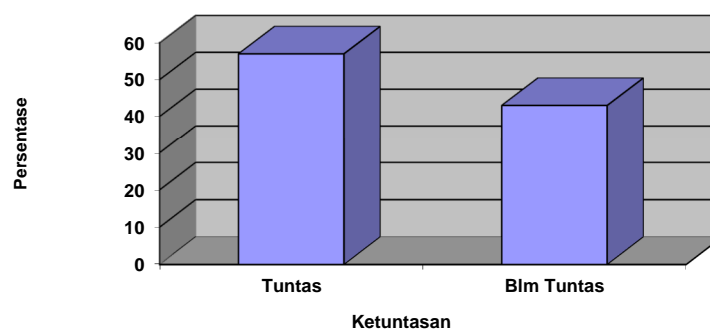
Gambar 3. Grafik Kategori Pencapaian Nilai Tes servis bawah siklus I

Pada gambar grafik 3. di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik sebanyak 15%, yang memperoleh kategori baik sebanyak 43%, yang memperoleh kategori cukup sebanyak 27%, yang memperoleh kategori kurang sebanyak 15% dan kategori sangat kurang sebanyak 0%. Untuk mengetahui persentase kategori siswa tuntas dan belum tuntas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Persentase kategori ketuntasan siswa siklus I

No.	Kategori	Nilai	Frekuensi	Persen (%)	Keterangan
1	Tuntas	≥ 70	15	57	Kategori : Belum tuntas klasikal
2	Belum Tuntas	< 70	11	43	
	Jumlah		26	100	

Dari tabel 5. di atas dapat diketahui siswa yang berkategori tuntas berjumlah 15 siswa atau 57%, siswa yang berkategori belum tuntas berjumlah 11 siswa atau 42%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut :



Gambar 4. Prosentase Ketuntasan

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar sudah cukup baik, yaitu 57%, berarti ada peningkatan 43%, karena dari 34% pada tahap prasiklus, menjadi 57% pada tahap siklus I. Untuk siswa yang belum tuntas sebanyak 43%. Hasil ketuntasan belajar siswa yang baru 57%, belum mencapai indikator keberhasilan, yaitu sekurang-kurangnya 75% dari ketuntasan individual siswa.

2. Siklus II

a. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan adalah berkonsultasi dengan kolaborasi untuk menentukan permasalahan dalam penelitian, membuat skenario, menentukan waktu tindakan, perencanaan tindakan (*games* dan materi), pembuatan RPP dan menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, dengan mengambil hasil pembelajaran pada siklus I.

Adapun waktu pelaksanaan tindakan pada hari Sabtu, 23 April 2011, pada tahap ini peneliti sudah mendata dan mengidentifikasi serta menganalisis pada siklus pertama serta yang akan dilakukan dalam Penelitian Tindakan Kelas.

b. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Dengan melihat hasil pada siklus pertama serta hasil konsultasi dengan kolabortaor maka diperlukan tindakan lanjutan. Materi pokok pembelajaran servis bawah permainan bolavoli dengan modifikasi bola plastik berspon.

Adapun bentuk pembelajarannya menggunakan pendekatan permainan. Siswa dibariskan kemudian guru memimpin berdo'a, setelah itu dilakukan presensi. Setelah semua siswa dipresensi kemudian guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Kegiatan berikutnya adalah pemanasan, pemanasan dilakukan dengan bentuk permainan (*games*) “Tembak Burung” hal ini agar membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru.

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok saling berhadapan, kemudian melakukan servis bawah menyamping secara mandiri. Setelah itu dilanjutkan servis bawah dengan sasaran holahop, siswa melakukan servis bawah ke pasangannya dengan melewati holahop kemudian pasangannya menangkap bola dan menservis bawah ke arah pasangannya demikian seterusnya. Kemudian melakukan servis bawah berpasangan dengan kelompok yang satu melakukan servis bawah ke arah teman pasangannya yang berada di seberang net dan teman yang berada di seberang net melakukan servis bawah, lakukan dengan tiga kali lemparan kemudian bergantian.

Dalam melakukan servis bawah awalnya kebanyakan siswa agak kesulitan, setelah dilakukan berulang-ulang kesalahan-kesalahan siswa dalam melakukan servis bawah mulai berkurang dan kebanyakan siswa sudah dianggap bisa. Siswa yang sudah bisa melakukan dengan benar salah satunya dipanggil oleh guru untuk memberikan contoh. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan penutup, dalam kegiatan penutup siswa dibariskan dalam tiga barisan. Guru kemudian memberikan koreksi atas kesalahan-kesalahan siswa. Serta memberi penghargaan (*reward*) bagi siswa yang sudah dapat melakukan servis bawah dengan benar, guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya apabila dalam materi yang sudah diajarkan ada yang belum jelas, kemudian diakhiri dengan berdo'a dan pembubaran.

c. Observasi (*observation*)

Pada pertemuan yang kedua ini, kolaborator mencermati, mencatat dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran atau tindakan berlangsung, meliputi sikap siswa, guru, penggunaan alat dan fasilitas yang digunakan selama proses pembelajaran. Kolaborator memberikan masukan terhadap hasil pengamatan kepada guru yang sedang

melakukan penelitian. Secara umum suasana kelas cukup aktif, ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, dari pemanasan sampai kegiatan penutup.

d. Refleksi (*reflection*)

Setelah selesai tindakan pada pertemuan kedua, peneliti dan kolaborator mendiskusikan hasil pengamatan siswa dalam melakukan belajar servis bawah, kolaborator memberikan masukan dan saran terhadap peneliti untuk bahan pada pembelajaran yang berikutnya. Hambatan-hambatan atau kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran servis bawah yang banyak dialami oleh siswa adalah kesalahan pada saat melakukan servis bawah. Hambatan tersebut diatasi oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu dengan cara melakukan koreksi terhadap siswa yang kesulitan dalam melakukan latihan atau gerakan servis bawah. Sedangkan untuk siswa yang kurang tertib guru selalu memberikan teguran dan bimbingan.

Untuk mengurangi hambatan-hambatan yang muncul pada saat tindakan kedua, peneliti merencanakan tindakan berikutnya yang diutamakan pada teknik servis bawah pada saat *games* (permainan), sikap badan dan tangan lebih ditegaskan sehingga gerakan akan benar. Untuk teknik servis bawah kebanyakan sudah paham, namun masih ada yang melakukan kesalahan.

Pada kegiatan siklus dua diperoleh hasil yang diharapkan, karena semua siswa melakukan servis bawah sudah menggunakan alat holahop, gerakanya sudah terorganisir dengan baik sehingga cara-cara servis bawah sudah sempurna. Siswa mengerti yang dimaksud dengan prestasi, sikap dan konsep gerakan servis bawah.

Proses Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan. Kegiatan siklus II merupakan kegiatan lanjutan setelah melihat data-data yang diperoleh pada tindakan siklus I. Pada bagian ini disajikan hasil penelitian yang diperoleh dari kegiatan siklus II, berupa uraian hasil pembelajaran Penjasorkes tentang servis bawah yang menggunakan

media holahop. Hasil tes pembelajaran servis bawah menggunakan media holahop siklus II di kelas IV semester 2 SD Negeri 2 Medayu dipaparkan dalam bentuk tabel berikut ini :

Tabel 6. Hasil Tes Siklus II Belajar Servis Bawah pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Medayu dengan KKM : 70

No	Nama Siswa	Aspek			Nilai Rata-rata	Ket
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Agung Prayoga	80	90	70	80	tuntas
2	Alif Triyo P.	90	90	90	90	tuntas
3	Eva Widiarti	90	90	90	90	tuntas
4	Amelia N. W	80	70	90	80	tuntas
5	Wuwun W	90	90	90	90	tuntas
6	Cahaya H. P.	90	90	90	90	tuntas
7	Fikri Yudha	90	90	90	90	tuntas
8	Kholik A.	80	85	75	80	tuntas
9	Holis Febiono	90	95	85	90	tuntas
10	Dani Apriyanto	90	90	90	90	tuntas
11	Fahrani Tri O	90	90	90	90	tuntas
12	Tri Wulan A. S.	90	90	90	90	tuntas
13	Nindi F. B.	80	90	70	80	tuntas
14	Rismawati	90	90	90	90	tuntas
15	Bagus W. J.	80	80	80	80	tuntas
16	Widya Safitri	90	90	90	90	tuntas
17	Nanang S.	80	80	80	80	tuntas
18	Safinatun N.	70	70	70	70	tuntas
19	Tri Rahmawati	90	90	90	90	tuntas
20	Ady Tri W P.	80	80	80	80	tuntas
21	Feri Gunawan	90	90	90	90	tuntas
22	Febriyan Jaiz P.	80	80	80	80	tuntas
23	Okta Bayu H.	80	80	80	80	tuntas
24	Anggra G	90	90	90	90	tuntas
25	Febi Anggara	80	80	80	80	tuntas
26	Selviana B S.	90	90	90	90	tuntas
Jumlah		2215	2240	2200	2210	
Rata-rata		85	86	85	85	
Tuntas		26	26	262	26	
Belum tuntas		0	0	0	0	

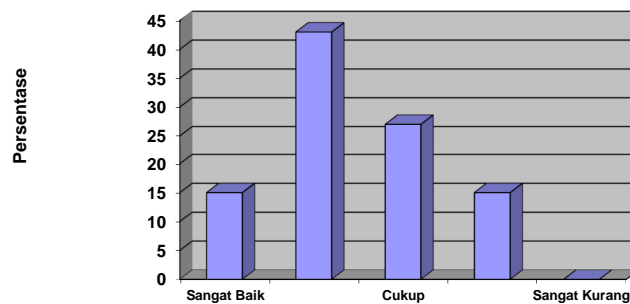
Pada tabel 6. di atas dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang sudah mencapai kategori tuntas adalah 26 siswa, berarti sudah tuntas seluruhnya, siswa yang belum tuntas tidak ada atau 0%. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 90, sedangkan nilai terendahnya adalah 70. Nilai rata-rata hasil belajar adalah 85,0 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media holahop pembelajaran Penjasorkes melakukan servis bawah dapat meningkatkan hasil belajar.

Untuk mengetahui kategori hasil tes pembelajaran Penjasorkes tentang servis bawah yang hasilnya menggunakan media holahop pada tahap siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7. Hasil identifikasi kategori tes siklus II tentang servis bawah

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persen (%)	Ket
1	Sangat Baik	86-100	15	57,7	Rata-rata nilai = 84
2	Baik	70-85	11	42,3	
3	Cukup	56-69	7	27	
4	Kurang	40-55	4	15	Kategori Kurang
5	Sangat Kurang	0-39	0	0	
Jumlah			26	100	

Pada tabel 7. tersebut di atas, menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik, (nilai 86-100), adalah 15 siswa atau 57,7%. Siswa yang mendapat nilai dengan kategori baik (nilai 70-85), adalah 11 siswa atau 42,3%. Jumlah siswa yang mendapat nilai dengan kategori cukup (nilai 56-69), adalah 7 siswa atau 27%. Jumlah siswa yang mendapat nilai dengan kategori kurang, (nilai 40-55), adalah 0 siswa atau 0%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat kurang (nilai 0-39), adalah 0 siswa, atau 0%. Nilai rata-ratanya adalah 84. Untuk mengetahui persentase kategori nilai yang diperoleh siswa pada tahap siklus II dapat dilihat pada grafik berikut :



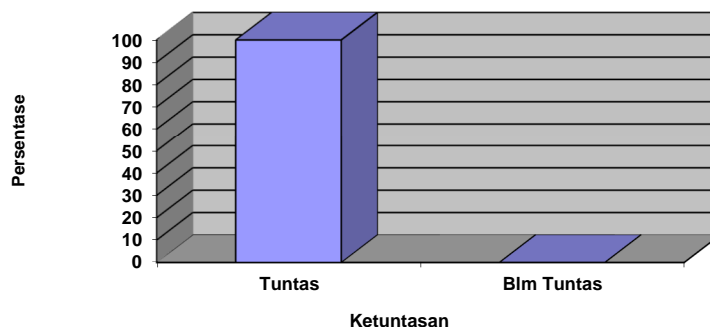
Gambar 5. Grafik Kategori Pencapaian Nilai Tes servis bawah siklus II

Pada gambar grafik 5. di atas menunjukkan bahwa 57,7% siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik, sedangkan 42,3% siswa yang memperoleh kategori baik sebanyak, yang memperoleh kategori cukup sebanyak 0%, yang memperoleh kategori kurang sebanyak 0% dan kategori sangat kurang sebanyak 0%. Untuk mengetahui persentase kategori siswa tuntas dan belum tuntas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8. Persentase kategori ketuntasan siswa siklus II

No.	Kategori	Nilai	Frekuensi	Persen (%)	Keterangan
1	Tuntas	≥ 70	26	100	Kategori : sudah tuntas klasikal (100%) tuntas
2	Belum Tuntas	< 70	-	-	
	Jumlah		26	100	

Dari tabel 8. di atas dapat diketahui siswa yang berkategori tuntas berjumlah 26 siswa atau 100%, siswa yang berkategori belum tuntas berjumlah 0 siswa atau 0%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut :



Gambar 6. Data Ketuntasan Belajar *it to user*

Dari grafik di atas dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar sudah mencapai 100%, sedangkan siswa yang belum tuntas sejumlah 0%. Dengan demikian hasil ketuntasan belajar siswa tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan oleh peneliti, yaitu sekurang-kurangnya 75% dari ketuntasan individual siswa.

B. Pembahasan

Dari hasil evaluasi belajar servis bawah permainan bolavoli dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan modifikasi bola plastik berspon dapat meningkatkan hasil belajar servis bawah pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Medayu, Kecamatan Wanadadi, Kabupaten Banjarnegara, Tahun Pelajaran 2010/2011. Hal ini ditandai dengan nilai rata-rata diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70.

Pada kegiatan ini *“learning by doing”* sangat tepat diterapkan, dimana peserta didik diberi tugas untuk menemukan sendiri servis bawah baik secara kelompok maupun individual. Menurut Endang Suyatna dan Adang Suherman (2001:10) “Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan bermain menyediakan pengalaman gerak yang akan membangkitkan motivasi pada peserta didik untuk berprestasi dalam kegiatan pembelajaran”. Kegiatan bermain bolavoli diawali dengan gagasan yang dapat memotivasi peserta didik untuk memukul dalam bentuk yang paling sederhana. Faktor motivasi merupakan bagian dari tugas guru yang merupakan tantangan didalam memerlukan jawaban agar dapat merangsang peserta didik untuk aktif bergerak.

Di sisi lain untuk tercapainya keefektifan pembelajaran permainan bolavoli, guru-guru Pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan perlu memberikan rangsangan yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari Pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan sangat terkait dengan sikap mental dan kepribadian yang dimiliki, hal tersebut meliputi :

1. Penerimaan

Penerimaan mencakup kepekaan adanya suatu stimulus dan adanya kesediaan untuk memperhatikan rangsangan. Kesediaan dinyatakan dalam memperhatikan sesuatu namun masih pasif.

2. Partisipasi

Partisipasi mencakup kerelaan untuk memperhatikan secara aktif dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Keaktifan ini dinyatakan dalam memberikan suatu reaksi terhadap rangsangan yang disajikan.

3. Penilaian atau penentuan sikap

Penilaian atau penentuan sikap yang mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu atau membawa diri sesuai dengan penilaian itu, kemampuan ini dinyatakan dalam suatu perkataan atau tindakan.

4. Organisasi

Organisasi meliputi kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan. Kemampuan ini dinyatakan dalam mengembangkan suatu perangkat nilai.

5. Pembentukan pola hidup

Pembentukan pola hidup merupakan kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa sehingga menjadi milik pribadi dan menjadi pegangan nyata dan jelas untuk mengatur kehidupan sendiri. Kemampuan ini dinyatakan dalam pengaturan hidup berbagai bidang.

1. Deskripsi Temuan

Dengan melihat data hasil observasi dan tes formatif siswa dari studi awal, siklus pertama dan siklus kedua terjadi peningkatan penguasaan materi oleh siswa.

Hal ini dapat dilihat dari hasil tes formatif secara klasikal rata-rata nilai siswa naik pada setiap siklusnya. Kenaikan nilai rata-rata kelas untuk setiap siklusnya adalah sebagai berikut, dari studi awal ke siklus pertama nilai rata-rata naik hal itu karena penggunaan pendekatan belajar dengan bentuk-bentuk permainan.

Dari siklus pertama ke siklus kedua nilai rata-rata kelas naik hal ini karena pendekatan belajar dengan modifikasi bola plastik berspon, anak menjadi lebih senang dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena ada unsur kompetisi yang ini merupakan karakteristik anak-anak usia Sekolah Dasar yang masih senang bermain dengan berlomba sehingga terjadi peningkatan dalam belajarnya.

2. Refleksi

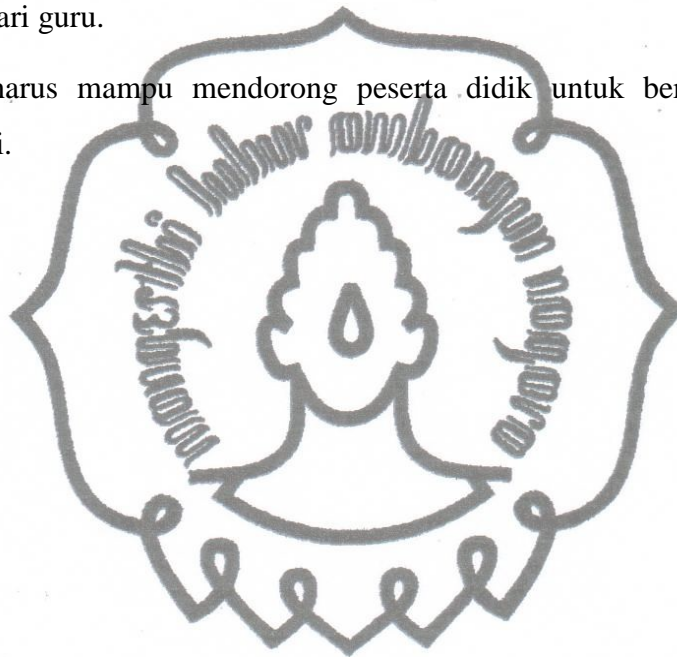
Dari hasil diatas menunjukkan bahwa metode pembelajaran dengan modifikasi bola plastik berspon dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, dan secara klasikal dapat menuntaskan belajar siswa.

Demikian pula penggunaan pendekatan belajar ini akan lebih membantu siswa memahami materi pelajaran yang disajikan. Selain itu dalam menyajikan suatu materi pembelajaran guru juga harus melengkapi pembelajaran dengan penetapan atau pemilihan metode belajar yang memakai, menciptakan iklim belajar yang kondusif, lebih komunikatif antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, maka siswa jadi terlatih dan terbiasa memiliki rasa tanggung jawab dalam belajar. Sehingga prestasi belajar yang dicapai memuaskan, siswa lebih giat dan bersemangat dalam belajar, tingkat penguasaan materi baik secara klasikal maupun individual.

Agar pembelajaran servis bawah permainan bolavoli dapat berjalan efektif, maka perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a. Guru harus mampu membimbing dan mengarahkan peserta didik menuju tercapainya tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan.

- b. Guru harus pandai memilih dan menyusun variasi permainan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik guna mencapai pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.
- c. Guru dituntut memiliki kreatifitas dalam memberikan materi pembelajaran baik mengenai teknik penyajian, pengelolaan kelas dan mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat dan kreatif dalam menjalankan tugas dari guru.
- d. Guru harus mampu mendorong peserta didik untuk berfikir kreatif dan mandiri.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dengan berdasarkan data yang didapat pada siklus pertama dan siklus kedua perbaikan pembelajaran servis bawah bolavoli yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan sebagai berikut, Penerapan modifikasi alat pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar servis bawah bolavoli pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Medayu, Kecamatan Wanadadi, Kabupaten Banjarnegara, Tahun Pelajaran 2010/2011. Hal ini terlihat dari data ketuntasan hasil belajar servis bawah bolavoli dari studi awal, siklus I, dan siklus II didapat studi awal yang belum tuntas 17 siswa 66 % dari 26 siswa meningkat pada siklus I menjadi 11 siswa belum tuntas 43 % dan meningkat secara signifikan pada siklus II menjadi 0 siswa yang belum tuntas 100 %.

B. Implikasi

Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran ditopang oleh modifikasi alat. Hal ini berdampak dengan peningkatan hasil belajar servis bawah bolavoli yang dicapai oleh siswa kelas IV SD Negeri 2 Medayu, Kecamatan Wanadadi, Kabupaten Banjarnegara, Tahun Pelajaran 2010/2011. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran tersebut berasal pihak guru, siswa, alat/media, dan metode pembelajaran yang digunakan. Faktor dari pihak guru yaitu kemampuan guru dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, pengelolaan kelas, metode yang digunakan dalam proses pembelajaran, kreatifitas guru dalam keterbatasan sarana dan prasarana, serta teknik yang digunakan guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Sedangkan faktor dari siswa meliputi minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketersediaan alat/media pembelajaran yang menarik dapat juga membantu motivasi siswa belajar siswa sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

Faktor-faktor tersebut saling mendukung satu sama lain, sehingga harus diupayakan dengan maksimal, agar semua faktor tersebut dapat dimiliki oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas maupun di lapangan. Apabila guru kreatif, inovatif dalam mengemas, ketersediaan sarana prasarana, proses pembelajaran, pengelolaan kelas maka akan tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Apalagi bila didukung oleh sarana prasarana dan , media pembelajaran yang memadai maka proses pembelajaran akan berjalan lancar dan baik. Materi pembelajaran yang dikemas dan disajikan dengan melihat karakteristik, latar belakang siswa maka akan memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, serta didukung oleh minat dan motivasi siswa yang tinggi untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, kondusif, efektif, efisien, dan menyenangkan.

Penelitian ini juga memberikan deskripsi yang jelas bahwa dengan penerapan model pembelajaran yang memodifikasi alat dan disajikan dalam bentuk permainan dalam proses pembelajaran servis bawah bolavoli dapat meningkatkan kemampuan, ketangkasan, serta hasil belajar siswa, sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru yang ingin mengembangkan proses pembelajaran servis bawah bolavoli kepada peserta didiknya. Bagi guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang berkaitan dengan materi servis bawah bolavoli bagi siswa sekolah dasar agar lebih efektif dan efisien. Akan lebih baik apabila guru dan siswa dapat mengembangkan kreatifitas dan inovasi dalam membuat model-model pembelajaran yang lebih banyak.

Dengan pembelajaran servis bawah bolavoli melalui modifikasi alat dan penerapan pendekatan bermain dalam pelaksanaan proses pembelajaran, maka siswa memperoleh pengalaman yang baru dan berbeda dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Siswa mampu mencermati lebih

jelas konsep gerak yang ada pada pembelajaran servis bawah bolavoli, sehingga mampu memahami dan menirukan dengan baik.

Pemberian tindakan dari studi awal, siklus I, dan siklus II memberikan deskripsi bahwa terdapatnya kekurangan atau kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Namun kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi pada pelaksanaan tindakan pada siklus-siklus berikutnya. Dari pelaksanaan tindakan yang kemudian dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, dapat dideskripsikan terdapat peningkatan hasil belajar siswa, motivasi siswa, dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari segi proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, penerapan modifikasi alat dan pendekatan bermain dapat merangsang aspek motorik siswa. Dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang akan berguna dan bermanfaat untuk mengembangkan kebugaran jasmani, rohani, kerjasama, toleransi, kejujuran, serta skill dan pengetahuan yang kesemuanya ini sangat penting dalam pendidikan jasmani.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. SD Negeri 2 Medayu, Kecamatan Wanadadi, Kabupaten Banjarnegara, Tahun Pelajaran 2010/2011, mengusahakan tersedianya sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran.
2. Guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan SD Negeri 2 Medayu, Kecamatan Wanadadi, Kabupaten Banjarnegara, Tahun Pelajaran 2010/2011 perlu menetapkan pembelajaran servis bawah permainan bolavoli dengan menggunakan pendekatan metode modifikasi bola plastik berspon, holahop. Agar pembelajaran servis bawah permainan bolavoli dapat diperoleh hasil yang diharapkan oleh guru perlu melaksanakan hal-hal sebagai berikut :

- a. Merancang materi pembelajaran secara terprogram dengan memperhatikan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran yang kita sampaikan akan berjalan lancar, efektif, efisien dan menyenangkan.
 - b. Memilih permainan yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan siswa, kondisi dan situasi sekolah dan sarana prasarana yang tersedia, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah.
 - c. Memberikan kesempatan kepada seluruh siswa dengan semaksimal mungkin untuk ikut aktif melakukan kegiatan bermain, berdiskusi, latihan dan berlomba.
 - d. Permainan yang disajikan harus mengarah kepada tujuan dari pembelajaran yang akan diberikan.
 - e. Mampu mengendalikan suasana pada saat proses pembelajaran berlangsung.
 - f. Bersikap terbuka dalam membantu kesulitan yang dihadapi siswa pada saat proses pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan siswa.
 - g. Mendorong siswa untuk mau dan mampu memahami konsep servis bawah permainan bolavoli sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam hal ini guru-guru Pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan diharapkan :
 - 1) Mampu mengembangkan permainan yang memancing perhatian dan kreatifitas siswa untuk tertarik pada pelajaran Pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan.
 - 2) Bersikap sabar dan mengatur jalannya permainan.
 - 3) Mampu menyesuaikan perasaan terhadap keberadaan siswa.
3. Penyusunan Kurikulum Pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan SD untuk lebih bijak dalam membuat Kurikulum yang sesuai dengan karakter,

motivasi belajar, kondisi siswa SD, kondisi geografis, dan kondisi lingkungan tempat tinggal siswa.

4. Dapat dikembangkan model-model pembelajaran dan media pembelajaran lainnya dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa, misalnya kondisi geografis, karakteristik anak, kondisi sekolah, kesiapan guru dan faktor pendukung lainnya.
5. Siswa kelas IV SD Negeri 2 Medayu, Kecamatan Wanadadi, Kabupaten Banjarnegara, Tahun Pelajaran 2010/2011, untuk aktif dan kreatif dalam memodifikasi alat pembelajaran yang menggunakan barang bekas yang sudah tidak terpakai.

