

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Atas Bolavoli Melalui Pendekatan Bermain Peserta Didik Kelas IV SDN Putat Gede I/94

Aldakaniki¹, Faridha Nurhayati², Yohanes Geovani³

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur 60213

³ SDN Putat Gede 1/94, Kota Surabaya

Jl. Putat Gede Bar. IIIA No.16, Putat Gede, Kec. Sukomanunggal, Kota Surabaya Prov.Jawa Timur

Email: nikialdaka@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *passing* atas peserta didik kelas IV SD Negeri Putat Gede I/94 Surabaya melalui pendekatan bermain. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Putat Gede I/94. Instrumen penelitian menggunakan indikator penilaian dalam setiap keterampilan gerak dengan skor 1-4. Kondisi awal peserta didik yang diteliti belum dapat melakukan *passing* atas dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar *passing* atas bolavoli dilihat dari persentase perhitungan hasil belajar peserta didik yang meningkat. Hasil dari siklus I terdapat 19 peserta didik yang sudah bisa melakukan *passing* atas dengan baik, sedangkan 17 peserta didik belum bisa melakukan *passing* atas dengan baik. Peningkatan terlihat pada siklus II dimana terdapat 29 peserta didik sudah bisa melakukan *passing* atas dengan baik dan 7 lainnya masih belum. Bisa melakukan *passing* atas dengan baik.

Kata kunci: Bolavoli, Passing Atas, Pendekatan Bermain

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the increase in learning overhand pass on fourth grade students at SD Negeri Putat Gede I/94 Surabaya through a play approach. The method used is Classroom Action Research which consists of 2 cycles, each cycle includes stagesn planning, action, observation and reflection. The subjects in this study were fourth grade students at SDN Putat Gede I/94. The research instrument uses assessment indicators for each movement skill with a score of 1-4. The initial conditions of the students under study have not been able to perform passing top well. The results of the study showed that there was an increase in the learning outcomes of passing over volleyball seen from the increasing percentage of learning outcomes of students. The results of cycle I were 19 students who were able to do it passing above well, while 17 students could not do it overhand pass well. The improvement was seen in cycle II where there were 29 students who were able to do it passing top well and the other 7 still not. Can do overhand pass well.

Keywords: volleyball, overhand pass, playing method

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan salah satu bentuk pembelajaran dalam kurikulum, pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan olahraga secara langsung sehingga dapat menguasai keterampilan, menjaga Kesehatan jasmani, meningkatkan kemampuan mental, moral, psikologis dan emosionalnya (Saputra & Aguss, 2021). Pendidikan jasmani bukan hanya dekorasi atau ornament yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat peserta didik sibuk. Tetapi melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, peserta didik akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Pendidikan jasmani, olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dipilih serta dilakukan secara sistematis. (Nurrita, 2018) mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya. Belajar dapat dikatakan sebagai sebuah konsep untuk mendapatkan pengetahuan. Tujuan dari belajar itu sendiri ialah perubahan tingkah laku baik dalam pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah harus menyertakan unsur-unsur positif pendidikan jasmani.

Di dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan seorang guru dituntut harus aktif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang se-efektif mungkin. Dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan antara guru dan peserta didik hendaknya mengacu pada aktivitas dan partisipasi peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru tidak hanya melakukan kegiatan penyampaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik akan tetapi guru diharapkan mampu membawa peserta didik untuk aktif dalam berbagai bentuk pembelajaran.

Pembekalan pengalaman belajar tersebut salah satunya melalui olahraga bola besar. Bola besar adalah suatu permainan yang dimainkan dengan menggunakan bola yang berukuran besar sebagai alat untuk melakukan permainan. Dalam bola besar terdapat sejumlah keterampilan yang mendasar dalam melakukannya, keterampilan yang ada

bersifat umum yang selalu digunakan saat memainkan sebuah bola. Selain itu dalam bola besar terdapat berbagai macam permainan yang salah satunya adalah bolavoli. “Bolavoli merupakan salah satu olahraga yang tidak langsung kontak badan, sebab dibatasi oleh net yang secara langsung menjadi tantangan bagi pemain untuk melewatkan bola ke daerah lawan tanpa menyentuh bola”(Mardela, 2016). Di sekolah bolavoli diajarkan dalam pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan. Dalam permainan bolavoli dikenal berbagai gerak dasar, antara lain *passing*, *servis*, *smash*, *block* atau bendungan (Fanani, 2020). Salah satu gerak dasar yang diajarkan pada Sekolah Dasar ialah *passing*. *Passing* terbagi menjadi 2 yaitu *passing* bawah dan *passing* atas.

Menurut (Winarno et al., 2013) “*passing* atas adalah operan yang dilakukan dengan menggunakan ujung jari-jari pada saat bola datang setinggi bahu atau lebih. *Passing* atas dimaksudkan untuk memberikan umpan kepada teman satu regu guna Menyusun serangan ke daerah lawan sehingga teman satu regu dapat melakukan serangan dengan mudah. Saat pembelajaran, peserta didik dalam melakukan *passing* atas merasa takut terhadap bola karena beranggapan bola tersebut berat sehingga takut jika jari tangan akan cidera akibat menahan bola. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar gerak dasar *passing* atas bolavoli. Hal ini lebih tidak kondusif dengan kondisi kelas dengan peserta didik yang bercanda dan mengobrol sendiri dengan temannya saat guru sedang memberikan materi pembelajaran.

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah peserta didik tersebut mengalami aktivitas belajar (Sriyatin et al., 2018). Didalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peran dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor-faktor dari peserta didik itu sendiri. Yang tergolong kedalam faktor ini adalah: faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yaitu segala sesuatu yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajarnya. Yang termasuk faktor eksternal yaitu keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.

Salah satu masalah utama didalam pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan di Indonesia sampai saat ini antara lain rendahnya kualitas penyelenggaraan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah terutama dari segi fasilitas sarana dan prasarana, tingkat SDM pengajar yang kurang inovatif, dan rendahnya tingkat apresiasi peserta didik pada

pelajaran olahraga. Dalam proses kegiatan pembelajaran gerak dasar bolavoli di SD Negeri Putat Gede I/94 Surabaya ditemukan masalah antara lain kurangnya penguasaan gerak dasar *passing* atas. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Putat Gede I/94 Surabaya, hasil belajar yang dicapai peserta didik masih banyak yang belum tuntas dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Dari 36 peserta didik yang ada, hanya 11 peserta didik atau 31% saja yang bisa dikatakan baik dan tuntas. Sedangkan sisanya masih belum tuntas atau dibawah KKM.

Upaya dalam meningkatkan keterampilan bermain bolavoli dapat dilakukan dengan pendekatan bermain yaitu dengan cara memodifikasi permainan dalam bentuk yang mengarah pada penguasaan gerak dasar bolavoli yang sederhana sehingga mudah dipahami serta menarik. Pembelajaran *passing* atas dalam permainan bolavoli dengan pendekatan bermain merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan beberapa macam permainan yang bersifat kompetisi yang bertujuan untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran *passing* atas bolavoli, sehingga membuat peserta didik lebih cepat dan lebih mudah dalam menerima pembelajaran yang diberikan.

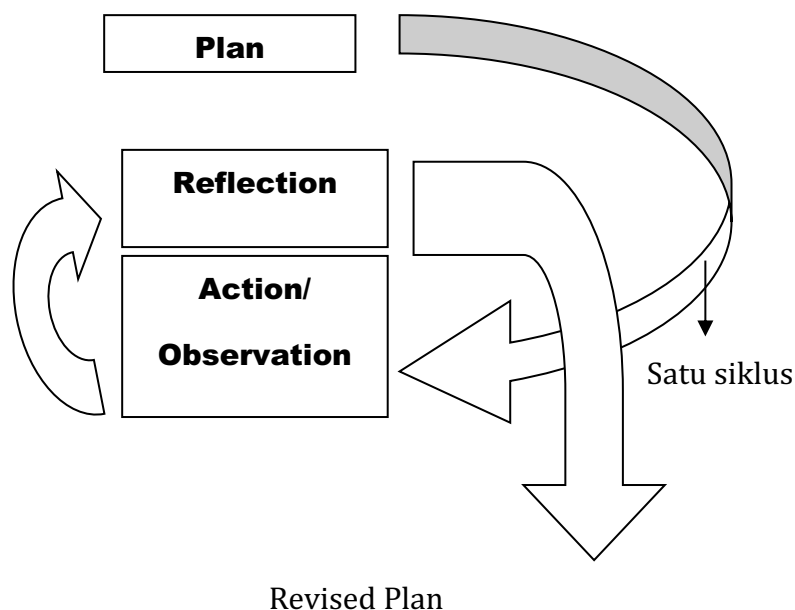
Pendekatan bermain merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan keterampilan *passing* atas bolavoli. Pendekatan bermain adalah bentuk permainan yang mengaplikasikan gerak dasar ke dalam suatu permainan atau belajar gerak dasar suatu cabang olahraga yang dikemas dalam bentuk permainan (Fitrianingsih & Satyawan, 2017). Pendekatan bermain akan membantu peserta didik lebih mudah menangkap materi ajar yang diberikan oleh guru, serta dapat mengubah suasana menjadi lebih santai dan menyenangkan. Pendekatan bermain dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dan antusiasme terhadap materi ajar *passing* atas bolavoli. Kelebihan dari pendekatan bermain ialah dapat menjadikan peserta didik berpartisipasi aktif, adanya perasaan senang dan kemauan yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Melalui pendekatan ini diharapkan dapat memberikan perubahan dan kemampuan gerak dasar yang diaplikasikan dalam permainan-permainan sehingga membuat peserta didik lebih bersemangat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti menggunakan pendekatan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik kelas IV SD Negeri Putat Gede I/94 Surabaya untuk dapat melakukan *passing* atas dengan baik, yaitu dengan pendekatan bermain.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 siklus. Menurut (Prihantoro & Hidayat, 2019) penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu supaya dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara professional yang bertujuan untuk mencapai berbagai pemecahan masalah pembelajaran di kelas. Langkah-langkah dalam siklus penelitian tindakan kelas ini terdiri atas empat komponen, yaitu: 1) rencana, 2) tindakan, 3) observasi, 4) refleksi.

Langkah-langkah PTK secara prosedurnya dilaksanakan secara partisipatif atau kolaboratif antara (guru dengan tim lainnya) bekerjasama, mulai dari tahap orientasi hingga penyusunan rencana tindakan dalam siklus pertama, diskusi yang bersifat analitik, kemudian dilanjutkan dengan refleksi-evaluatif atas kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama, untuk kemudian mempersiapkan rencana, koreksi, atau pembedulan, dan penyempurnaan pada siklus berikutnya.



Gambar 1. Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Subjek penelitian merupakan pihak-pihak atau informan yang dapat memberikan data atau informasi terkait penelitian. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Putat Gede I/94 Surabaya yang berjumlah 36 peserta didik yang terdiri dari 21 laki-laki dan 15 perempuan.

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur dan mengumpulkan data berupa seperangkat tes dan lembar penilaian sehingga diperoleh suatu hasil data. Instrumen penelitian suatu alat yang digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama (Agustina, 2017).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas terhadap peserta didik kelas IV SDN Putat Gede I/94 Surabaya yakni menggunakan indikator penilaian dalam setiap keterampilan gerak dengan skor 1-4.

Indikator keberhasilan penelitian ini ditentukan oleh 1) hasil belajar peserta didik meningkat dalam pembelajaran *passing* atas bolavoli dengan penerapan pendekatan bermain, 2) terjadi interaksi yang kondusif antara peserta didik dengan guru maupun peserta didik dengan peserta didik. 3) suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, kondusif dan tidak menimbulkan rasa tertekan dan bosan bagi peserta didik. Penelitian dikatakan berhasil apabila 80% peserta didik dinyatakan tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sebanyak 17 peserta didik atau sekitar 47% peserta didik belum mampu melakukan gerakan *passing* atas bolavoli dengan benar, atau dengan kata lain belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Sedangkan peserta didik yang sudah mencapai batas ketuntasan adalah sebanyak 19 peserta didik atau 53%. Hasil pengamatan pembelajaran *passing* atas bolavoli disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Ketuntasan Gerak Dasar *Passing* Atas Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Tuntas	19	53%
2	Belum tuntas	17	47%
	Jumlah	36	100%

Setelah dilakukan pengamatan pada pembelajaran siklus I didapatkan hasil sebagai berikut: terdapat 53% peserta didik yang memahami dan mampu melakukan gerak dasar *passing* atas bolavoli dengan baik, memahami konsep pembelajaran menggunakan

pendekatan bermain, dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran *passing* atas bolavoli dengan sungguh-sungguh.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sebanyak 7 peserta didik atau sekitar 19% peserta didik belum mampu melakukan gerakan *passing* atas bolavoli dengan benar, atau dengan kata lain belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Sedangkan peserta didik yang sudah mencapai batas ketuntasan adalah sebanyak 29 peserta didik atau 81%. Hasil pengamatan pembelajaran *passing* atas bolavoli disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Ketuntasan Gerak Dasar *Passing* Atas Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Tuntas	29	81%
2	Belum tuntas	7	19%
Jumlah		36	100%

Pada siklus I terjadi peningkatan peserta didik yang mencapai kriteria tuntas yaitu sejumlah 19 peserta didik, sedangkan 17 peserta didik dinyatakan belum tuntas. Pada tahap akhir tindakan siklus II sejumlah 29 peserta didik telah mencapai kriteria tuntas, sedangkan 7 peserta didik belum tuntas.

Hasil penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar *passing* atas bolavoli menggunakan pendekatan bermain pada peserta didik kelas IV SDN Putat Gede I/94 Surabaya. Berdasarkan refleksi dari analisa data yang terkumpul didapatkan hasil tindakan kelas menunjukkan bahwa pada akhir siklus mengalami peningkatan mutu pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari data hasil unjuk kemampuan *passing* atas bolavoli peserta didik. Perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas tentang gerak dasar *passing* atas bolavoli melalui pendekatan bermain telah dapat meningkatkan keaktifan dan semangat belajar peserta didik sehingga tujuan perbaikan tercapai dengan optimal.

Melalui pendekatan bermain pada pembelajaran *passing* atas bolavoli peserta didik kelas IV SDN Putat Gede I/94 Surabaya, mampu meningkatkan hasil belajar gerak dasar *passing* atas bolavoli. Pelaksanaan pembelajaran setiap siklus disesuaikan dengan rencana yang telah disusun. Penggunaan pendekatan bermain sangat membantu dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan pendekatan bermain membantu peserta

didik lebih mudah menangkap materi ajar yang diberikan oleh guru, serta dapat mengubah suasana menjadi lebih santai dan menyenangkan. Pendekatan bermain dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dan antusiasme terhadap materi ajar *passing* atas bolavoli. Kelebihan dari pendekatan bermain ialah dapat menjadikan peserta didik berpartisipasi aktif, adanya perasaan senang dan kemauan yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari table-tabel yang telah disajikan, yaitu pada pratindakan peserta didik yang telah mencapai nilai KKM 11 peserta didik (31%) dan sisanya 25 peserta didik belum mencapai nilai KKM. Pada siklus I peserta didik yang telah mencapai nilai KKM 19 peserta didik (53%) dan sisanya 17 peserta didik belum mencapai nilai KKM. Pada siklus II peserta didik yang telah mencapai nilai KKM 29 peserta didik (81%) dan sisanya 7 peserta didik belum mencapai nilai KKM. Dari pratindakan ke siklus I jika dibandingkan terlihat kenaikan hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan 6 peserta didik dan dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan 10 peserta didik.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Iskandar & Yulianingsih, 2015) menunjukkan bahwa penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran *passing* atas bolavoli dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SMPN 3 Sungai Ambawang. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis siklus I terdapat peningkatan sejumlah 24 peserta didik yang mencapai kriteria tuntas dan pada akhir tindakan siklus II sejumlah 32 peserta didik mencapai kriteria tuntas. Terdapat peningkatan sebesar 20% peserta didik yang tuntas dari siklus I ke siklus II.

Selain itu penelitian yang serupa juga dilakukan oleh (Talapessy & Seay, 2021) bahwa penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran *passing* atas bolavoli dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 2 Manokwari. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada siklus I terdapat 21 peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan pada siklus II dari 40 peserta didik keseluruhan sudah mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai yaitu 78.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *passing* atas melalui pendekatan bermain pada peserta didik kelas IV SDN Putat Gede I/94 Surabaya selama 2 siklus dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dari pengamatan hasil belajar peserta didik

yang meningkat pada pratindakan dari 36 peserta didik, terdapat 11 peserta didik (31%) yang tuntas, pada siklus I meningkat mejadi 19 peserta didik, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 29 peserta didik yang tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan bermain dapat meningkatkan *passing* atas bolavoli.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. (2017). Mengukur Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik pada SMP Uswatun Hasanah Jakarta. *Paradigma*, 19(1), 61–68. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma/article/download/1540/1310>
- Fanani, Z. (2020). Peningkatan Kemampuan Teknik Dasar Passing Permainan Bola Voli Melalui Metode Drill. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(2), 111–126. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.345>
- Fitrianingsih, D., & Satyawan, B. (2017). Penerapan Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Permainan Bolavoli Mini. *Phedheral*, 14(1), 34–46. <https://doi.org/10.20961/phduns.v14i1.50550>
- Iskandar, & Yulianingsih. (2015). PENINGKATAN KETERAMPILAN PASSING ATAS DALAM PERMAINAN BOLA VOLI MELALUI METODE BERMAIN SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 SUNGAI AMBAWANG. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4, 157–169.
- Mardela, R. (2016). *Koordinasi Mata-Tangan Dengan Kemampuan Tim Universitas Negeri Padang*. 28–47.
- Nurrita. (2018). Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*. 9, 49–60.
- Saputra, G. Y., & Aguss, R. M. (2021). Minat Siswa Kelas VII Dan VIII Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 17–25. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.797>
- Sriyatin, S., Sucipto, A., & Sulikan, S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Siswa Sdn Sambigede 03 Sumberpucung Malang. *JP.JOK (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 1(2), 80–91. <https://doi.org/10.33503/jpjok.v1i2.169>
- Talapessy, D. F., & Seay, O. E. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Pasing Atas Dalam Permainan Bolavoli Mini Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas Kelas Vii Smp Negeri 2 Manokwari. *Jargaria Sprint: Journal Science of Sport and Health*, 2(1), 31–39. <https://doi.org/10.30598/jargariasprintvol2issue1page31-39>
- Winarno, Tomi, A., Sugiono, I., & Shandy, D. (2013). *Teknik Dasar Bermain Bolavoli*. Malang: UM Press.