



ANALISIS HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLAVOLI DENGAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA SISWA KELAS X DI SMKN 2 PANGKEP

Muhammad Ahlil Akbar¹, Sudirman, Ahmad Adil³

¹ PJKR Universitas Negeri Makassar
Email: muhammadakbarahlil17@gmail.com

² PJKR, Universitas Negeri Makassar
Email: sudirman@unm.ac.id

³ PJKR, Universitas Negeri Makassar
Email: ahmad.adil342@yahoo.co.id

Artikel info

Received; 02-03-2023

Revised; 03-04-2023

Accepted; 04-05-2023

Published; 25-05-2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar permainan bolavoli dengan menggunakan metode pembelajaran problem based learning pada siswa kelas X di SMKN 2 Pangkep. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif. Variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan permainan bolavoli. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas X SMKN 2 Pangkep dengan jumlah sampel 38 orang. Metode Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu mengambil data hasil rekap nilai semester terakhir siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif menggunakan fasilitas komputer melalui program SPSS. Berdasarkan hasil tes analisis hasil belajar permainan bolavoli dengan menggunakan metode pembelajaran problem based learning pada siswa kelas X di SMKN 2 Pangkep dikategorikan baik dengan presentase 82%.

Key words:

Hasil Belajar, Permainan bolavoli .

artikel global teacher professionl dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Permainan bolavoli merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu dengan jumlah pemain masing –masing regu enam orang. Dimainkan dengan cara memvoli bola hilir mudik diatas net dan masing- masing regu berusaha secepat nya menjatuhkan bola di lapangan lawan dengan pantulan bola sempurna. Penguasaan teknik, kemampuan fisik, taktik, dan mental yang baik, serta kerja sama sangat di butuhkan untuk memenangkan permainan, Sehingga peran seorang pelatih atau guru olahraga sangat menentukan kemampuan siswa dalam hal teknik dasar permainan bola volly (Rini & Susanto, 2017).

Permainan bolavoli, diperlukan penguasaan teknik dasar. Sarumpaet (1991: 133) menyatakan bahwa penguasaan teknik dasar bolavoli merupakan unsur yang menentukan kalah dan menangnya regu dalam pertandingan. Oleh karena itu, teknik dasar permainan harus benar-benar dikuasai lebih dahulu agar dapat mengembangkan untuk pertandingan lancar dan teratur. teknik dasar yang baik merupakan awal dari taktik permainan yang baik pula. Teknik dasar bolavoli yang harus dikuasai oleh setiap pemain. Oleh karena itu guru harus mampu memprogram proses pembelajaran bolavoli yang kreatif, dapat mendukung proses pembelajaran permainan bolavoli agar dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Kunci keberhasilan sekolah dalam mencapai tujuan pendidikan di sekolah berada pada tangan guru. Guru mempunyai peranan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan, keterampilan, kecerdasan dan sikap serta guru harus mampu memilih model latihan yang mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di SMKN 2 Pangkep penguasaan passing bawah yang masih rendah kebanyakan siswa sulit melakukan passing bawah dikarenakan teknik yang dilakukan masih kurang tepat pada pengenalan bola bagian lengan siswa pada saat melakukan passing bawah permainan bolavoli sehingga passing bawah siswa tidak maksimal dan mencapai indikator passing bawah dengan baik dan benar. Selain itu kebanyakan juga siswa sulit untuk diatur saat pembelajaran, siswa sering melakukan sesuatu sesuai keinginan sendiri tanpa mengindahkan perintah dari guru. Selain itu penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat juga menjadi akar permasalahan dari tidak tuntasnya pembelajaran bolavoli.

Guru penjas mengajar permainan bolavoli dengan menggunakan metode ceramah tanpa memperhatikan kondisi fisik siswa. Pembelajaran permainan bolavoli yang seperti itu membuat siswa kurang tertarik sehingga menjadikan siswa menjadi kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa maka perlu adanya model yang dapat membuat siswa senang belajar, dan mau mengikuti pembelajaran sampai selesai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif pada siswa kelas X SMKN 2 Pangkep TKR (Teknik Kendaraan Ringan) yang siswanya berjumlah 38 orang yang dilaksanakan pada Juli 2022. Proses penelitian ini dilakukan dengan pengambilan data siswa dan hasil penilaian guru kepada siswa dan kemudian dilakukan proses pengolahan data untuk mengetahui hasil belajar permainan bolavoli pada siswa kelas X SMKN 2 Pangkep. Metode yang digunakan hanya dokumentasi maka Instrumen dalam penelitian ini menggunakan daftar nilai siswa dari guru berdasarkan indikator sesuai RPP yang meliputi data hasil belajar permainan bolavoli pada siswa dan selanjutnya dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan hasil belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Untuk Nilai Servis permainan bolavoli menggunakan metode pembelajaran problem based learning pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Pangkep. dari 38 jumlah sampel diperoleh total nilai sebanyak 3132.00 dan rata-rata yang diperoleh 82.42 dengan hasil standar deviasi 2.90 dan nilai variance 8.467 dari range data 13.00. Antara nilai minimum 70.00 dan 90.00 untuk nilai maksimal.

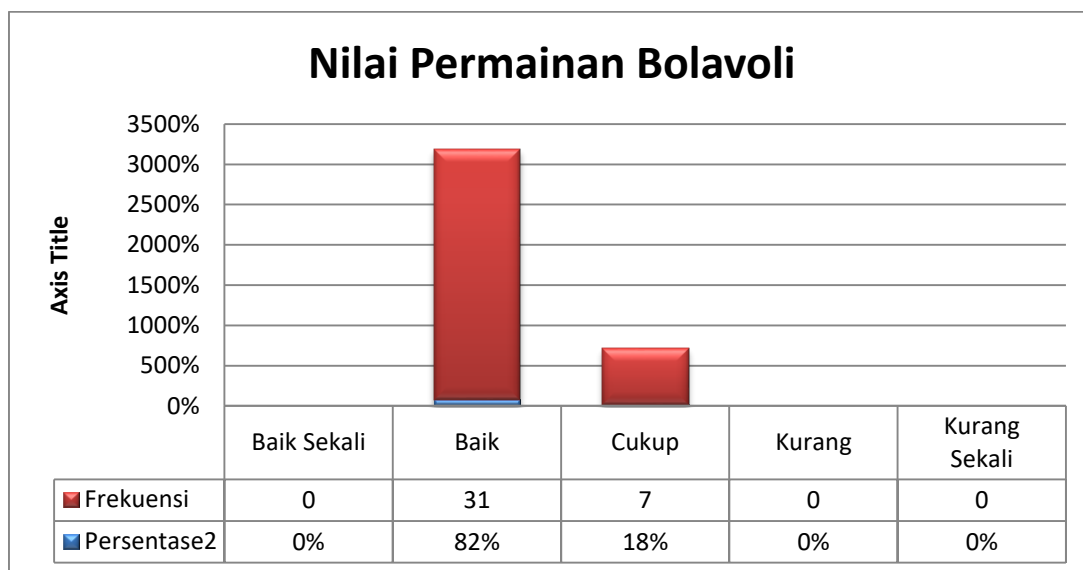
2. Untuk Nilai passing permainan bolavoli menggunakan metode pembelajaran problem based learning pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Pangkep dari 38 jumlah sampel diperoleh total nilai sebanyak 3058.00 dan rata-rata yang diperoleh 80.47 dengan hasil standar deviasi 2.72 dan nilai variance 2.959 dari range data 7.00 antara nilai minimum 70.00. dan 84.00 untuk nilai maksimal.
3. Untuk nilai hasil belajar permainan bolavoli menggunakan metode pembelajaran problem based learning pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Pangkep dari 38 jumlah sampel diperoleh total nilai sebanyak 3088.00 dan rata-rata yang diperoleh 81.26 dengan hasil standar deviasi 1.99 dan nilai variance 3.983 dari range data 9.00. antara nilai minimum 70.00 dan 86.00 untuk nilai maksimal.

Nilai Hasil Belajar permainan bolavoli menggunakan metode pembelajaran problem based learning pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Pangkep adalah seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Analisis hasil Belajar Permainan Bolavoli Menggunakan Metode Pembelajaran problem based learning pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Pangkep.

No	Jumlah Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	91-100	Baik Sekali	0	0%
2	80-90	Baik	31	82%
3	70-79	Sedang	7	18%
4	60-69	Kurang	0	0%
5	Kurang dari 60	Kurang Sekali	0	0%
Jumlah			38	100%

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa Analisis hasil Belajar Permainan Bolavoli dengan Menggunakan Metode Pembelajaran problem based learning pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Pangkep yang berada pada kategori “Baik Sekali” persentase sebesar 0% (0 siswa), kategori “Baik” dengan persentase sebesar 82% (31 siswa), kategori “Cukup” persentase sebesar 18% (7 siswa), kategori “Kurang” persentase sebesar 0% (0 siswa), dan kategori “Kurang Sekali ” persentase sebesar 0% (0 siswa). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persentase hasil belajar permainan bolavoli dengan menggunakan metode problem based learning pada siswa kelas X di SMKN 2 Pangkep dikategori “Baik”



Gambar 1. Grafik Nilai Permainan Bolavoli

Berdasarkan hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar permainan bolavoli pada siswa kelas X di SMKN 2 Pangkep dalam kategori baik dengan presentase 82 % dan dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Baik sekali. Siswa mendapatkan kategori “baik sekali” persentase sebesar 0%(0 siswa). Hal ini disebabkan karena siswa tersebut sudah jarang berlatih dikarenakan pembelajaran 2 tahun belakangan ini dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh (WFH) work from home dan sudah tidak aktifnya kegiatan ekstrakurikuler bolavoli selama pandemi hingga saat ini .
- b. Baik. Siswa mendapatkan kategori “baik” persentase sebesar 82% (31 siswa). Hal ini disebabkan karena siswa sudah mampu melakukan teknik -teknik dasar bolavoli dengan baik dan benar.
- c. Cukup. Siswa mendapatkan kategori “cukup” persentase sebesar 18% (17 siswa). Hal ini disebabkan siswa yang belum menguasai dengan baik dalam semua teknik-teknik dasar permainan bolavoli. Masih ada siswa saat melakukan passing bawah dengan ayunan tangan melambung terlalu tinggi.
- d. Kurang. Siswa mendapatkan kategori “Kurang” persentase sebesar 0% (0 siswa). Siswa telah mengetahui teori teknik- teknik dasar permainan bolavoli namun belum dapat mempraktikkannya dengan baik dan benar.
- e. Kurang Sekali. Siswa mendapatkan kategori “Kurang Sekali” persentase sebesar 0% (0 siswa). Semua siswa telah mengikuti pelajaran dengan antusias dan kemudian mengerjakan tugas serta mengikuti intruksi guru pjok meskipun tidak semua siswa mampu melakukan teknik-teknik dengan baik .

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Analisis hasil Belajar Permainan Bola Voli dengan Menggunakan Metode Pembelajaran problem based learning pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Pangkep. Hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat

keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu. Dalam hal ini hasil belajar yang dicapai siswa dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti belajar mengajar.

Berdasarkan uraian tentang konsep belajar di atas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2013). Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Berdasarkan hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar permainan bolavoli pada siswa kelas X di SMKN 2 Pangkep dalam kategori baik dengan presentase 82 %

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa; hasil belajar permainan bolavoli menggunakan metode problem based learning pada siswa kelas X SMKN 2 Pangkep berkategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, I. Z., Aminudin, R., Sumarsono, R. N., & Mahardika, B. (2019). Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Permainan Bola Voli Mahasiswa PJKR Semester II Di Universitas Singaperbangsa Karawang Tahun Ajaran 2018/2019 Irfan Zinat Achmad, Rizki Aminudin, Rhama Nurwasyah Sumarsono, Dhika Bayu Mahardika. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 5(2), 48–60.
- Akhmad, I. (2016). *Sumber Pegangan Penunjang PLPG 2016 Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. 11.
- Asram, M. (2018). Survei Hasil Belajar Servis Bawah Bola Voli Pada Murid Kelas VI SD NEGERI 26 TARAWANG KA'BA KABUPATEN PANGKEP. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, Kesehatan Dan Rekreasi*, 7(1), 5–10.
- Arends, Richard. (2018). *Learning to Teach: Belajar untuk Mengajar*. Yogyakarta Pustaka Pelajar
- Arikunto, & Suharsimi. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipt.
- Assabiqi, K. & Pardijono. 2013. Peningkatan Minat Siswa melalui Experiential Learning dalam Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli (Studi pada siswa kelas IV SDN Pasunngmalang 1 kec. Puspo Kab.Pasuruan). *JPOK*: 1 (3) 648-651.
- Atas, S., & Bolavoli, A. (2016). Kontribusi Kekuatan Otot Lengan Terhadap Kemampuan Servis Atas Atlet Bolavoli. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.15294/jpehs.v3i1.6496>
- Bakhtiar, M. (2020). *Analisis Kemampuan Teknik Dasar Permainan Bola Voli Dengan Motivasi Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler Di Sekolah Man Pangkep*.
- Djariyo, Ihtiya Kusuma Dewi, R. M. S. (2015). Model Problem Based Learning Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 3(2), 302–307. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v5i2.847>
- Gagne, R. M. (1977) *The conditions of learning*. 3rd Edition, Holt, Rinehart, and Winston, New York.
- Glazer. (2001). Problem Based Instruction. In M. Orey (ED), *Emerging Perspective on learning*,

teching, and technology. (online) terdapat.
<http://www.coe.uga.edu/epltt/ProblemBasedInstruct.htm>.

- Herianto, H., Yarmani, Y., Sutisyana, A., & Defliyanto, D. (2019). Analisis Kemampuan Open Spike Pada Siswa Putra Ekstrakurikuler Bola Voli Di Smpn 18 Kota Bengkulu. *Kinestetik*, 2(2), 160–165. <https://doi.org/10.33369/jk.v2i2.6713>
- Hung, W., Jonassen, D. H., & Liu, R. (2008). *Problem-Based Learning, Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. 486–506.
- Irwanto, E. (2016). Metode Pembelajaran Dan Modifikasi Bola Pada Proses Pembelajaran Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 102–118.
- Kamaruddin, I., Anita, N., & Djalal, D. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Dan Passing Atas Bola Voli Siswa Kelas Xi Sman 4 Soppeng. *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation*, 5(2), 138. <https://doi.org/10.26858/sportive.v5i2.23232>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (15 April 2022). Tersedia di <https://kbbi.web.id/analisis>.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Maksum & Ali. (2012). *Metode Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University.
- Pangkep, M. A. N. (2020). Analisis Kemampuan Teknik Dasar Permainan Bola Voli Analysis of the Basic Techniques Ability of Volleyball Games With Student ' S Motivation To Take Extracurricular Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Analysis of the Basic Techniques Ability of Voll.
- Rini, D. S., & Susanto, H. P. (2017). J-S-E : Journal of Social Empowerment. *Journal of Social Empowerment*, 02(4).
- Situmorang, S. (2019). Analisis Efikasi Diri Siswa Kelas V Sd Yayasan Parulian 2 Medan Tahun Ajaran 2018/2019. *Repository Universiitas Quality*, 6.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Sudjana. (2006). *Metode Statistik*. Jakarta: Rineka Cipta.