



Global Journal Sport

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjs>

Volume 2, Nomor 1 Maret 2024

e-ISSN: 3031-3961

DOI.10.35458

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI MELALUI PERMAINAN 3 ON 3 PADA SISWA SEKOLAH DASAR SDI BRT MAMAJANG III KOTA MAKASSAR

Muh. Aldi Adriansyah¹, Sufitriyono²

¹ PJKR Universitas Negeri Makassar

Email: muhaldiadr@gmail.com

² PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email: sufitriyono@unm.ac.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 penerapan permainan 3 on 3 terhadap peningkatan hasil belajar passing bawah permainan bolavoli. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian yaitu berjumlah sebanyak 37 orang siswa kelas V Sekolah Dasar SDI BRT MAMAJANG III. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, dengan menggunakan instrumen berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, lembar observasi siswa, kuisioner, dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar passing bawah bolavoli siswa kelas V Sekolah Dasar SDI BRT MAMAJANG III melalui permainan 3 on 3 dengan jumlah prosentase 82% yang tergolong tinggi dalam klasifikasi prosentase ketuntasan.

Key words:

*Hasil belajar, passing,
bola voli, permainan 3 on
3*

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



PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang melibatkan aktivitas fisik guna memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, melalui pendidikan jasmani manusia dapat belajar lebih banyak hal yang berhubungan dengan afektif, kognitif, dan psikomotor yang merupakan bekal manusia untuk mencapai tujuan hidup (Hanief & Sugito, 2015). Namun, perkembangan teknologi yang semakin canggih, menyebabkan beberapa elemen kehidupan bergeser. Tidak sedikit siswa sekolah dasar yang asyik dengan game online, playstation, smartphone dan beberapa teknologi canggih lainnya. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor. Keadaan ini menjadi pekerjaan rumah (PR) bagi guru, terutama guru penjasorkes.

Pendidikan jasmani dianggap sebagai mata pelajaran yang paling tepat untuk keluar dari situasi saat ini. Materi yang disampaikan guru melalui aktivitas gerak, akan memaksa siswa lepas dari berbagai macam gadget. Sehingga guru harus mampu mendesain materi pelajaran agar menarik perhatian siswa dan mengalahkan ketertarikan siswa pada gadget. Sesuai Dengan karakteristik siswa SD, 6 – 12 tahun kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain. Untuk itu guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang efektif, disamping harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa (Arifin, 2017).

Anak usia sekolah dasar sedang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan dimana anak usia sekolah dasar mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangan. Maka dari itu diperlukan bimbingan dan perhatian khusus, terutama dari guru pendidikan jasmani yang diaulat untuk membina siswa dalam mengajar kemampuan gerak dasar (Fadilah & Wibowo, 2018). Guru pendidikan jasmani perlu memiliki bekal pengetahuan tentang karakteristik peserta didik dan keterampilan dalam memformulasikan metode atau model pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan dari pendidikan jasmani itu sendiri (Suherman, 2016).

Penyusunan materi pembelajaran pendidikan jasmani hendaknya berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar. Ciri yang paling dominan pada siswa sekolah dasar adalah bermain, maka guru juga dituntut untuk dapat mendesain materi pembelajaran menjadi sebuah permainan. Bermain mempunyai keterkaitan dengan pendidikan. Keterkaitan itu salah satunya adalah makna bermain dalam pendidikan. Jadi bermain juga mengandung unsur pendidikan, dimana dalam melakukan permainan bisa melatih anak untuk lebih kreatif dalam menentukan sesuatu atau tindakan, mengembangkan daya tangkap serta imajinasinya, dapat bekerja sama, melatih kejujuran meningkatkan jiwa sosial.

Bermain bagi anak usia enam sampai dengan 12 tahun merupakan cara efektif untuk belajar (Pangestuti, H, & R.A., 2018). Pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan bertujuan untuk memenuhi hasrat gerak siswa yang di dalamnya terdapat unsur belajar, terlebih dalam mengikuti aktivitas belajar banyak hal yang dirasakan oleh para siswa mulai dari perubahan situasi lingkungan, teman baru, suasana pergaulan dalam konteks bermain yang menyenangkan, hingga situasi kedisiplinan dan tanggung jawab yang kadang dirasakan begitu mengikat atau dengan kata lain bermain sambil belajar (Pambudi & Pramudana, 2016).

Salah satu materi pendidikan jasmani di sekolah dasar yang dapat disajikan dalam bentuk permainan adalah bola voli. Aspek penting dan dominan dalam pembelajaran permainan bola voli adalah penguasaan gerak (Suherman, 2016). Melalui aktivitas bermain, sangatlah tepat untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar anak di sekolah dasar, karena pada dasarnya dunia anakanak adalah dunia bermain (Hanief & Sugito, 2015). Salah satu permainan yang dapat diaplikasikan dalam permainan bola voli adalah permainan 3 on 3. Permainan 3 on 3 merupakan permainan bola voli yang dimodifikasi sedemikian rupa dari jumlah pemain, ukuran lapangan dan tinggi net dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan passing bawah bola voli (Indriyani, 2011). Permainan ini diharapkan mampu menjadi solusi yang saat ini menjadi permasalahan pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dengan wawancara dan diskusi dengan salah satu guru di SDI BRT MAMAJANG III, peneliti menemukan beberapa temuan sehingga siswa sulit menguasai materi passing bawah bola voli. Para siswa lebih tertarik apabila guru menyampaikan materi sepakbola. Sementara jika guru menyampaikan materi permainan bola voli, mereka tertunduk lesu dan ogah-ogahan. Seringkali siswa putra

memainkan bola voli dengan kaki, padahal hal itu tidak diperkenankan. Hal itu berdampak pada nilai belum tuntas yang diperoleh peneliti melalui guru di SDI BRT MAMAJANG III. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk menemukan suatu jalan keluar agar siswa dapat mengikuti materi permainan bola voli dengan penuh semangat seperti halnya para siswa mendapatkan materi sepakbola. Peneliti ingin menerapkan permainan 3 on 3 melalui sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan berkolaborasi dengan guru penjas SDI BRT MAMAJANG III.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan PTK dilaksanakan melalui tiga siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar passing bawah bolavoli dan aktivitas siswa dalam mengikuti mata pelajaran penjasorkes melalui permainan 3 on 3. Pelaksanaan PTK terdapat 4 (empat) komponen pokok yang menunjukkan langkah-langkah (1) Perencanaan; (2) Tindakan; (3) Pengamatan; (4) Refleksi (Iskandar, 2011).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDI BRT MAMAJANG III Kecamatan Mamajang Kota Makassar tahun ajaran 2023-2024 dengan jumlah siswa 37 siswa yang terdiri dari 21 laki-laki dan 16 perempuan.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari tes, pengamatan, ujian, dan observasi. Tes digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil tes passing bawah bolavoli siswa secara individu selama 60 detik. tes tersebut digunakan untuk mengungkap aspek psikomotor dengan mengetahui kemampuan siswa dalam melakukan passing bawah bolavoli. Pengamatan digunakan untuk mendapatkan data keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar yang meliputi aspek afektif. Ujian menggunakan butir soal/ instrumen soal untuk mengukur hasil belajar siswa yang meliputi aspek kognitif.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif akan digunakan untuk menganalisis data hasil observasi yang digunakan untuk menarik aktivitas belajar siswa dan kinerja guru dalam proses pembelajaran. Sementara analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam hubungannya dengan penguasaan materi pembelajaran

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam pembelajaran ini dilaksanakan selama III siklus, tiap siklus dilakukan 1 kali pertemuan. Pada setiap siklus dilakukan pengamatan baik dari aspek afektif maupun kognitif. Untuk aspek psikomotor dilakukan tes pada tiap siklus. Proses penelitian diawali guru sebagai peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran passing bawah pada siswa kelas V SDI BRT MAMAJANG III Kecamatan Mamajang Kota Makassar, dalam observasi tersebut ditemukan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu melakukan passing bawah dengan benar, selain itu juga motivasi siswa untuk melakukan pembelajaran passing bawah masih rendah. Selanjutnya guru sebagai peneliti melakukan upaya peningkatan hasil belajar passing bawah bolavoli pendekatan permainan 3 on 3.

Setelah peneliti mendeskripsikan tentang penelitian maka peneliti akan menjabarkan hasil temuan PTK yaitu upaya peningkatan hasil belajar passing bawah bola voli melalui pendekatan permainan 3 on 3 pada siswa kelas V SDI BRT MAMAJANG III Kecamatan Mamajang Kota Makassar sebagai berikut.

Siklus I

Tabel 1. Hasil Penilaian Siswa dalam Proses Aktivitas Belajar Siklus I

| | |
|------------------|-------|
| Nilai Maksimal | 78 |
| Nilai Minimal | 45 |
| Standart Deviasi | 10,20 |
| Rata-rata | 57,54 |
| Jumlah | 2129 |
| Prosentase | 10% |

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa pada siklus I, nilai maksimal yang diperoleh siswa sebesar 78, sementara nilai minimal sebesar 45 dengan nilai ratarata 57,54 serta prosentase ketuntasan sebesar 10%.

Siklus II

Tabel 2. Hasil Penilaian Siswa dalam Proses Aktivitas Belajar Siklus II

| | |
|------------------|-------|
| Nilai Maksimal | 83 |
| Nilai Minimal | 56 |
| Standart Deviasi | 7,62 |
| Rata-rata | 68,37 |
| Jumlah | 2530 |
| Prosentase | 29% |

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa pada siklus II, nilai maksimal yang diperoleh siswa sebesar 83, sementara nilai minimal sebesar 56 dengan nilai rata-rata 68,37 serta prosentase ketuntasan sebesar 29%. Jika dibandingkan dengan siklus I, pada siklus II mengalami peningkatan

Siklus III

Tabel 3. Hasil Penilaian Siswa dalam Proses Aktivitas Belajar Siklus III

| | |
|------------------|-------|
| Nilai Maksimal | 89 |
| Nilai Minimal | 69 |
| Standart Deviasi | 4,16 |
| Rata-rata | 76,48 |
| Jumlah | 2830 |
| Prosentase | 82% |

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa pada siklus II, nilai maksimal yang diperoleh siswa sebesar 89, sementara nilai minimal sebesar 69 dengan nilai rata-rata 76,48 serta prosentase ketuntasan sebesar 82%. Jika dibandingkan dengan siklus II, pada siklus III mengalami peningkatan.

Pembahasan

Hasil pengamatan terhadap guru pada siklus I yaitu, guru belum terbiasa dalam menerapkan permainan 3 on 3 pada materi passing bawah bolavoli, sehingga materi yang disampaikan oleh guru kurang maksimal. Sedangkan hasil pengamatan pada siswa, masih banyak siswa yang belum mampu menunjukkan kemampuan passing bawah bolavoli dengan klasifikasi passing bawah individu, passing bawah dengan tembok, passing bawah dengan teman, dan passing bawah melewati net yang diberikan oleh guru. Sehingga guru mengambil langkah terhadap apa saja yang menjadi faktor penghambat pada siklus I, diantaranya tindakan yang akan diaplikasikan pada siklus II. Pada tindakan selanjutnya, Guru akan mempelajari lebih dalam model permainan 3 on 3 sehingga tidak akan terjadi lagi guru mengalami kesulitan dalam menerapkan permainan. Guru akan lebih memotivasi dan membimbing secara intensif siswa yang mengalami kesulitan.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan. Meningkatnya aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran didukung oleh meningkatnya aktivitas guru dalam mempertahankan dan meningkatkan suasana pembelajaran. Guru sudah mengimplementasikan rencana yang telah disusun sebagai hasil dari refleksi pada siklus I. Guru juga sudah melakukan evaluasi baik secara individu maupun secara kelompok. Meningkatnya aktivitas pembelajaran siswa dalam melaksanakan evaluasi terhadap kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siklus I 57,54 meningkat pada siklus II menjadi 68,37. Dengan jumlah siswa tuntas 10% pada siklus I menjadi 29% pada siklus II meski mengalami peningkatan namun hasil aktivitas pembelajaran siswa masih tergolong rendah. Untuk memperbaiki dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus II, maka guru sebagai peneliti membuat perencanaan pembelajaran pada siklus III. Pada tindakan selanjutnya, guru memodifikasi aturan skor pertandingan, semula tim akan menang manakala sudah memperoleh 25 poin. Selain itu, guru menurunkan menjadi 18 dengan alasan agar siswa tidak merasa kelelahan, sehingga tujuan awal agar siswa dapat menguasai teknik dasar passing bawah bola voli dapat tercapai. Kemudian guru juga memberikan hadiah bagi siswa yang memenangkan pertandingan.

Peningkatan yang terjadi baik pada siklus II maupun siklus III tak lepas dari penerapan permainan 3 on 3. Permainan 3 on 3 merupakan suatu pendekatan dalam proses pembelajaran yang dikonsep dalam bentuk permainan dimana didalamnya dijelaskan mengenai teknik maupun taktik yang akan diberikan dengan menggunakan suatu permainan yang dimodifikasi. Dengan bermain hasrat anak akan terpenehui namun, didalam permainan tersebut terkandung unsur pembelajaran. Permainan bertujuan untuk memenuhi hasrat gerak siswa yang didalamnya terdapat unsur belajar, terlebih dalam mengikuti aktivitas belajar banyak hal yang dirasakan oleh para siswa mulai dari perubahan situasi lingkungan, teman baru, suasana pergaulan dalam konteks bermain yang menyenangkan, hingga situasi kedisiplinan dan tanggung jawab yang kadang dirasakan begitu mengikat atau dengan kata lain bermain sambil belajar. Selain itu dengan adanya pendekatan bermain akan semakin memperjelas dan menambah motivasi untuk terus berlatih passing bawah dengan permainan 3 on 3.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan apa yang dilakukan oleh Rithaudin & Hartati (2016) dalam penelitiannya bahwa hasil belajar passing bawah permainan bola voli dapat meningkat dengan diterapkannya metode permainan. Hal senada juga di ungkapkan oleh Yusmar (2017) dalam penelitiannya dengan hasil yang menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan teknik dasar permainan bola voli dapat ditingkatkan melalui modifikasi permainan.

Belajar merupakan proses mengubah siswa dari tingkat kemampuan rendah ke tingkat kemampuan tinggi. Sehingga peningkatan minat belajar siswa memiliki kontribusi yang besar dalam keberhasilan belajar siswa. Dengan memiliki minat yang tinggi siswa akan melakukan hal yang positif dalam pembelajaran untuk dapat mengubah dirinya dari kemampuan rendah ke kemampuan yang lebih tinggi. Menarik minat siswa tidak semudah hanya memberikan penguatan pada siswa saja.

PENUTUP

Penerapan permainan 3 on 3 pada permainan bola voli dapat meningkatkan hasil belajar passing bawah bolavoli pada siswa sekolah dasar. Penerapan permainan 3 on 3 sangat dirasakan manfaatnya oleh siswa kelas V SDI BRT MAMAJANG III Kecamatan Mamajang Kota Makassar. Manfaat yang sangat dirasakan adalah penguasaan teknik dasar passing bawah pada permainan bola voli semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. (2017). Internalisasi Nilai Sportivitas Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Sosioreligi*, 15(2), 20–29.
- Fadilah, M., & Wibowo, R. (2018). Kontribusi Keterampilan Gerak Fundamental Terhadap Keterampilan Bermain Small-Sided Handball Games. *JURNAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA*, 3(1), 60–68. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/penjas/article/view/2018-04-07/pdf>
- Hanief, Y. N., & Sugito, S. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 100–113. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v1i1.575
- Indriyani, D. (2011). Peningkatan Hasil Belajar Passing Bawah Pada Bola Voli Dengan Menggunakan Permainan “ 3 On 3 ” Pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Sukoharjo Wonosobo Tahun Pelajaran 2010 / 2011. Universitas Negeri Semarang.
- Pambudi, P. S., & Pramudana, J. (2016). Penerapan Pembelajaran Drill dan Bermain Terhadap Hasil Belajar Servis Bawah Dalam Permainan Bola Voli Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Banyuwangi. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 2(2), 98–110. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v2i2.514
- Pangestutik, S., H, M., & R.A., R. (2018). Psikodimensia: Kajian Ilmiah Psikologi. *PSIKODIMENSIA* (Vol. 16). Indonesia Soegijapranata Catholic University. Retrieved from <http://journal.unika.ac.id/index.php/psi/article/view/976/792>
- Rithaudin, A., & Hartati, B. S. (2016). Upaya Meningkatkan Pembelajaran Passing Bawah Permainan Bola Voli Dengan Permainan Glagahombo I Tempel Sleman Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(1), 51–57.
- Suherman, A. (2016). Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Tgt (Teams Game Tournament) Terhadap Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Bermain

Global Journal Sport

- Bolavoli. JURNAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA, 1(2), 8–15.
Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/jas/article/view/2216/3884>
- Yusmar, A. (2017). Upaya Peningkatan Teknik Permainan Bola voli Melalui Modifikasi Permainan Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kampar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(1), 143–152.