



Global Journal Sport Science

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

Volume 2, Nomor 3 Juli 2024

e-ISSN: xxxx-xxxx

DOI.10.35458

ANALISIS HASIL BELAJAR PASSING ATAS DALAM PERMAINAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 DONRI-DONRI KABUPATEN SOPPENG

Juharisman¹, Sudirman², . M. Djen Djalal³

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar

Juharisman65@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu hasil belajar *Passing* atas dalam pemainan bolavoli. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng yang berjumlah 175 orang, sedangkan sampelnya adalah 12% dari jumlah populasi dengan memilih secara random yaitu sebanyak 25 orang siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu berupa deskriktif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase dan menggunakan fasilitas computer melalui program SPSS. Melalui pengolahan data diperoleh hasil analisis hasil belajar *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng berada pada kategori "kurang sekali" sebesar 0% (0 siswa), kategori "kurang" sebesar 0% (0 siswa), kategori "cukup" sebesar 84% (21 siswa), kategori "baik" sebesar 16% (4 siswa), "sangat baik" sebesar 0% (0 siswa). Hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng berada pada kategori "Cukup".

Kata Kunci: hasil belajar *passing* atas dalam permainan bolavoli

PENDAHULUAN

Permainan bolavoli merupakan salah satu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Karena dalam permainan bolavoli dibutuhkan koordinasi yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bolavoli. Sehubung dengan itu, Yudiana dan Subroto (2010: 26), menjelaskan bahwa "Permainan bolavoli adalah permainan beregu yang menuntut adanya kerjasama dan saling pengertian dari masing-masing regu. "Walaupun begitu, permainan bolavoli sangat cepat berkembang dan merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat popular di Indonesia setelah cabang olahraga sepakbola dan bulutangkis.

Kepopuleran olahraga ini tampak dari sarana lapangannya yang ada di pedesaan maupun di perkotaan serta berbagai kegiatan yang diselenggarakan dalam kejuaraan antar sekolah, antar instansi, antar perusahaan, dan lain-lain. Dalam permainan bolavoli ini ada beberapa bentuk teknik dasar yang harus dikuasai. Menurut Yunus dalam Yusantyo (2009: 11), mengemukakan bahwa "Teknik-teknik dalam permainan bolavoli meliputi: (1) servis, (2) pas, (3) umpan, (4) smash, dan (5) bendungan."

Begitu juga dengan apa yang dikemukakan oleh Ahmadi (2007:20), bahwa "Teknik-teknik dalam permainan bola voli terdiri atas servis, passing bawah, passing atas, *block* dan *smash*." Sedangkan yang akan diajarkan pada pembelajaran bolavoli kali ini adalah bolavoli mini, begitu pula dengan teknis dasarnya, yang akan diajarkan ialah teknik dasar servis, passing bawah dan passing atas. Hal ini di sesuaikan dengan kemampuan siswa SMP yang belajar bolavoli.

Menurut Hidayat, (2017: 43) Passing merupakan teknik menerima bola dan mengayunkan kembali kearah yang diinginkan. Teknik ini merupakan teknik dasar dalam permainan bola voli dan harus diketahui oleh mereka yang ingin melakukan permainan tersebut. Secara umum, ada dua jenis teknik passing yang dikenal. Kedua jenis passing tersebut adalah sebagai berikut.

1. Passing Bawah

Pada teknik ini, kedua telapak tangan bersatu dengan satu bagian menggenggam bagian telapak tangan lain, (Hidayat, 2017: 43). Kedua lengan berdikap lurus ke bawa dengan bagian bawa siku menghadap kearah depan. Posisi badan saat melakukan passing bawah adalah badan sedikit jongkok yang bertujuan untuk memperkuat tumpuan badan atau kudaku. Arah badan menghadap lurus dengan arah datangnya bola. Tujuannya agar dapat memudahkan lengan saat mengarahkan bola yang datang, sehingga bisa diayunkan sesuai dengan arah yang diinginkan.

Biasanya, passing bawah digunakan pada saat menerima servis atau juga saat menerima pukulan *smash*. Passing bawah dipilih karena dengan teknik ini, kekuatan tangan akan lebih kuat dari pada akan menggunakan passing bawah. Ketika bola datang maka kedua lengan harus dalam kondisi yang kuat dan sejar. Tujuannya adalah agar posisi bola tidak berbelok arah. Setelah bola mengenai lengan, bola di atunkan kearah yang dituju diikuti dengan ayunan badan ke depan.

2. Passing Atas

Teknik ini berbeda dengan passing bawah. Pada teknik ini, lebih mengutamakan kekuatan jari-jemari kedua tangan, (Hidayat, 2017: 45). Biasanya teknik ini lebih dipilih pada saat seorang pemain hendak melakukan umpan sebelum dilakukan pukulan terakhir atau *smash*. Pemain yang dituntut memiliki keterampilan lebih dalam teknik ini adalah mereka yang berposisi sebagai *tosser* atau pengumpan.

Seorang *Tosser* harus bisa memberikan umpan yang memanjakan pemain lain untuk melakukan smash secara sempurna. Karena dalam permainan voli ini, tujuan akhirnya adalah pukulan tajam yang disebut dengan smash tersebut. Bila umpan yang diberikan *Tosser* kurang sempurna, maka tidak akan bisa menghasilkan peluang untuk menciptakan *smash* yang mematikan lawan.

Sebagaimana passing bawah, posisi badan pada teknik passing atas ini pun hampir sama. Kedua kaki harus sedikit ditekuk untuk membantu menghasilkan lontaran secara baik. Kedua tangan berada di samping dengan posisi telapak tangan membuka. Pada saat bola datang, telapak tangan menghadap kearah bola dan menyentuhnya dengan ujung jari.

Perlu diperhatikan bahwa proses ini harus dilakukan dengan cepat dan tidak boleh menahan bola menggunakan telapak tangan. Karena bila ini terjadi, bisa dianggap sebagai pelanggaran dan keuntungan poin bagi lawan. Setelah bola menyentuh ujung jari, buatlah ayunan secara serempak mulai dari kedua kaki dan tangan. Arah bola melampung ke atas untuk bisa dilanjutkan dengan pukulan yang diinginkan.

Pembelajaran permainan bolavoli di SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng belum dilakukan secara efektif. Sehingga memungkinkan siswa tidak berpartisipasi secara maksimal. Sedangkan dalam menerapkan pembelajaran yang dimaksud adalah keterlibatan dalam menyikapi, memahami, mencerna materi yang disajikan dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bolavoli. Agar dapat mencapai keberhasilan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa membutuhkan peranan, keaktifan, dan kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan serta menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar yang bersifat menarik dan menyenangkan.

Permainan bolavoli dimasukkan sebagai salah satu bentuk permainan bola besar yang masuk di K13 yaitu permainan bolavoli yang dimodifikasi agar standar kompetensi pendidikan

jasmani dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan tujuan yang ada dalam K13, maka guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus mampu membuat pembelajaran yang efektif.

Seperti yang peneliti amati pada pembelajaran bolavoli di SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng, masih mengalami beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut antara lain adalah : Kemampuan passing atas masih sangat rendah, Kurangnya kerja sama dalam proses pembelajaran, siswa belum memahami tentang pelaksanaan teknik dasar *passing* atas dengan baik dan benar.

Peneliti mengambil judul ini karena peneliti ingin mengetahui hasil belajar *passing* atas bolavoli SMP Negeri 1 Donri-Donri Kelas VIII. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan observasi untuk mengetahui jumlah sampel secara keseluruhan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Donri-Donri Kelas VIII pada waktu itu jumlah populasinya sebanyak 135 siswa. Dimana sampel yang akan diteliti terdiri dari 25 orang.

Peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa SMP Negeri 1 Donri-Donri dalam bermain bolavoli masih belum tuntas. Banyak siswa yang masih kurang mampu melakukan *passing* atas. Setiap melakukan praktek *passing* atas, siswa menunjukkan kemampuan yang berbeda-beda yaitu ada yang tidak melewati net atau tersangkut di net, pantulan bola kurang kuat sehingga lawan memiliki banyak peluang untuk mendapatkan poin. Gerakan memantulkan bola juga masih terlihat kaku, dorongan kedua lengan saat melakukan *passing* belum tepat sasaran.

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh siswa SMP Negeri 1 Donri-Donri disebabkan kurang maksimalnya pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru berkaitan dengan metode pembelajaran. Metode yang digunakan oleh guru selama ini yaitu metode komando. Metode komando adalah metode pembelajaran yang semua keputusan diambil oleh guru dan akan diteruskan kepada siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis merasa perlu melakukan penelitian dengan mengangkat judul "Analisis Hasil Belajar Passing Atas dalam Permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng".

Berdasarkan uraian, latar belakang, masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah. Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh siswa disebabkan kurang maksimalnya pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru berkaitan dengan metode pembelajaran. Maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah "Bagaimakah hasil belajar *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng?"

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui hasil belajar *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dilakukannya penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan keterampilan penulis tentang hasil belajar yang relevan dalam meningkatkan hasil belajar *passing* atas dalam permainan bolavoli.
- b. Untuk guru pendidikan jasmani, hasil penelitian ini bermanfaat sebagai sumber informasi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.
- c. Untuk memberikan informasi yang praktis bagi penelitian mahasiswa selanjutnya dalam penelitian dibidang pendidikan.

METODE

PENDEKATAN PENELITIAN

Metode penelitian merupakan bagian yang sangat penting dan syarat mutlak dari suatu penelitian. Berbobot tidaknya suatu penelitian tergantung pada pengambilan langkah-langkah dan metode penelitian. Seperti yang dikemukakan oleh (Hadi, 1986: 4) bahwa, "Metode penelitian sebagaimana yang dikenal sekarang, memberikan garis-garis yang cermat dan mengajukan syarat-syarat yang benar, maksudnya adalah untuk menjaga agar pengetahuan yang dicapai dari suatu penelitian dapat mempunyai harga ilmiah yang setinggi-tingginya."

Penggunaan metode penelitian harus dapat mendarah pada tujuan penelitian, tidak berbelit-belit dan mudah untuk dipahami, agar hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan penelitian yang diharapkan. Penggunaan metode penelitian juga harus dapat dipertanggung jawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode *survey*, dan mengumpulkan informasi atau data menggunakan kuisioner.

JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif yang dimaksud adalah analisis deskriktif bersifat kuantitatif yang digunakan untuk meneliti gejala suatu kelompok atau perilaku individu. Pada umumnya analisis menggunakan tes (lembar penilaian dan kuesioner) sebagai alat pengambil data. Menganut aturan pendekatan kuantitatif, yaitu semakin besar sampel, semakin mencerminkan populasi hasilnya. Digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi

WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian yang menganalisis data hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng. Berkaitan dengan itu, lokasi penelitian bertempat di SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng. Penelitian telah di laksanakan pada bulan juni 2022.

DESAIN PENELITIAN

Desain penelitian ini bersifat deskriptif. Arikunto (2010:310) mengemukakan bahwa: "Penelitian deskriptif adalah penelitian yang tidak bermaksud untuk menguji hipotesis, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variable, gejala atau keadaan". Metode ini melukiskan data yang ada di lapangan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar passing atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng.

POPULASI DAN SAMPEL

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, (Sugiyono 2003:55). Pada penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri yang berjumlah 175 orang.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 1998: 109), Sedangkan menurut Hadi, (1977: 221) yang dimaksud sampel adalah sejumlah penduduk yang jumlahnya kurang dari jumlah populasi. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu memberikan suatu nomor yang berbeda pada setiap anggota populasi, kemudian memilih sampel dengan random.

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 12% dari jumlah populasi yang ada dengan memilih secara random kelas yang sudah diberikan nomor untuk dijadikan sampel. Mengingat populasi dalam penelitian ini yakni siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri bahwa pengambilan sampel dilakukan pada semua populasi yang ada, sehingga diperoleh sampel sebanyak 25 orang siswa.

INSTRUMENT PENELITIAN

Instrument adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dari sebuah penelitian. Pada proses penelitian ini tidak berhubungan langsung dengan siswa, karena peneliti langsung berhubungan dengan guru PJOK SMP Negeri 1 Donri – Donri. 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 VIII SMP Negeri 1 Donri – Donri.

Karena metode yang digunakan hanya dokumentasi, maka instrument dalam penelitian ini menggunakan daftar nilai siswa dari guru berdasarkan indikator sesuai RPP. Yang meliputi data hasil belajar permainan bolavoli pada siswa tersebut diantaranya:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 DONRI-DONRI

Kelas / Semester : VIII / Ganjil

Mata pelajaran : PJOK

Pertemuan Ke- : 1

Materi : Bolavoli

Alokasi Waktu : 45 Menit JP

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran diharapkan siswa dapat mengidentifikasi, menjelaskan, mempresentasikan, dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan *Tahapan teknik passing bawah, passing atas, servis dan smash*

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan hari ini.
- Apersepsi materi yang akan disampaikan

KEGIATAN INTI

<i>Stimulus</i>	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi : <i>Tahapan teknik passing bawah, passing atas, servis dan smash</i>
<i>Identifikasi masalah</i>	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan materi : <i>Tahapan teknik passing bawah, passing atas, servis dan smash</i>
<i>Pengumpulan data</i>	<ul style="list-style-type: none">• Mengamati dengan seksama materi : <i>Tahapan teknik passing bawah, passing atas, servis dan smash</i>, dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterpretasikannya• Mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi : <i>Tahapan teknik passing bawah, passing atas, servis dan smash</i>• Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi : <i>Tahapan teknik passing bawah, passing atas, servis dan smash</i>

<i>Pembuktian</i>	<ul style="list-style-type: none"> Berdiskusi tentang data dari materi : <i>Tahapan teknik passing bawah, passing atas, servis dan smash.</i> Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi : <i>Tahapan teknik passing bawah, passing atas, servis dan smash.</i>
<i>Menarik kesimpulan</i>	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan hasil diskusi tentang materi : <i>Tahapan teknik passing bawah, passing atas, servis dan smash</i> berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : <i>Tahapan teknik passing bawah, passing atas, servis dan smash</i>. Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi : <i>Tahapan teknik passing bawah, passing atas, servis dan smash</i> dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan Bertanya atas presentasi tentang materi : <i>Tahapan teknik passing bawah, passing atas, servis dan smash</i> dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.
REFLEKSI DAN KONFIRMASI	
	<ul style="list-style-type: none"> Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

C. Penilaian pengetahuan berupa ujian tulis berbentuk uraian (essai) dan penilaian keterampilan berupa unjuk kerja oleh rekan sejawat oleh peserta didik.

Mengetahui

Soppeng, 20 Juli 2021

Kepala UPT SMPN 1 Donri-Donri

Guru Mata Pelajaran,

H. Mappiasse Pammu, S. Pd.

Dulman, S. Pd.

NIP. 19641231 198803 1 177

NIP.19840609 2009042001

RUBRIK PENILAIAN HASIL BELAJAR PASSING ATAS BOLAVOLI

1. Pengamatan *Afektif* (sikap)

Table 3. 1 Indikator kerja dalam penilaian Aspek *Afektif*

No.	Indikator Kemampuan	Ya	Tidak
1	Bekerja sama dengan teman 1 tim		
2	Keberanian dalam melakukan Gerakan		
3	Menaati Peraturan		
4	Bersikap Sportif		
5	Menunjukkan sikap bersungguh-sungguh dalam melakukan Gerakan		
6	Selalu berprilaku Jujur		
7	Menghargai perbedaan karakteristik individual dalam		

	melakukan berbagai aktivitas fisik		
8	Disiplin selama melakukan aktivitas fisik		
9	Toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.		
10	Bertanggungjawab dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran serta menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar.		

dengan memberikan skor 10 untuk jawaban “ya” dan skor 0 untuk jawaban “tidak.”

2. Pengamatan *Psikomotor* (keterampilan)

Pada aspek *psikomotor* menggunakan tes yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar dalam permainan bolavoli. Tes dilakukan sebanyak 2 kali dan diambil hasil yang terbaik. Nilai tes dikategorikan sebagai berikut :

Format Penilaian proses teknik dasar *Passing* atas permainan bolavoli (Penilaian keterampilan kecabangan).

Table 3.2 Indikator kerja dalam Penilaian Aspek *Psikomotor*

No	Nama Siswa	Sikap Dasar					Pelaksanaan					Gerak Lanjutan					Jml	Nilai Proses	Nilai Produk	Nilai Akhir
		1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ				
1.																				
2.																				
3.																				
dst																				
JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI PROSES) : 12																				

$$\text{Proses} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

- Penilaian *Passing* atas dilakukan selama 60 detik.

Perolehan Nilai	Predikat Nilai	Klasifikasi Nilai
-----------------	----------------	-------------------

Putera	Puteri		
> 20 Kali	> 15 kali	86-100	Sangat Baik
17 – 19 kali	12 – 14 kali	71-85	Baik
14 – 16 kali	9 – 11 kali	56-70	Cukup
< 13 kali	< 8 kali	< 55	Kurang

3. Pengamatan *Kognitif* (Pengetahuan)

Jawab secara lisan atau peragakan dengan baik, pertanyaan-pertanyaan mengenai konsep gerak dalam passing atas permainan bolavoli, seperti tabel di bawah ini :

Table 3.3 Indikator kerja dalam Penilaian *Kognitif*

No	Butir Pertanyaan
1.	Tuliskan 3 cara melakukan teknik dasar cara melakukan passing atas dalam permainan bolavoli ?
2.	Tuliskan sikap awal cara <i>passing atas</i> dalam permainan bolavoli ?
3.	Tuliskan sikap akhir cara <i>passing atas</i> dalam permainan bolavoli?
4.	Jelaskan tujuan dari teknik dasar passing atas dalam permainan bola voli?
5.	Bagaimana cara melakukan passing atas dengan baik dan benar?

TEKNIK ANALISIS DATA

Setelah semua data yang diambil dalam suatu penelitian terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang terkumpul tersebut dianalisis sehingga nantinya dapat ditarik suatu kesimpulan melalui perhitungan data tersebut. Penelitian ini menggunakan statistika deskriptif adalah bagian dari statistik yang berfungsi untuk mengumpulkan data, menemukan nilai-nilai statistik dan membuat diagram atau grafik agar lebih analisis secara kuantitatif, Analisis data statistika deskriptif disajikan dalam bentuk data selama pengumpulan data dan setelah data terkumpul.

Tabel 3.4 Interpretasi Kategori Nilai Siswa

NILAI	KATEGORI
≤ 54	Kurang Sekali
55 – 69	Kurang
70 – 79	Cukup
80 – 89	Baik
90 – 100	Baik Sekali

Untuk menentukan nilai hasil belajar *passing atas* dalam permainan bola voli siswa dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{skor perolehan}}{\Sigma \text{skor maksimal}} \times 100$$

(Arikunto, 2006:306-307)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil deskriptif data

Analisis data deskriptif dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran umum data penelitian. Analisis Hasil Belajar Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng, deskriptif meliputi; total nilai, rata-rata, standar deviasi, range, maksimal dan minimum. Dari nilai-nilai statistik ini diharapkan dapat memberi gambaran umum tentang Hasil Belajar Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri.

Hasil analisis deskriptif setiap variabel penelitian dapat dilihat dalam tabel 4.1

Tabel 4.1 Hasil Analisis Hasil Belajar Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng

	N	Sum	Mean	Stdv	Variance	Rang e	Min.	Max.
Nilai Kognitif	25	1944.00	77.76	1.94	3.773	8.00	75.00	83.00
Nilai Psikomotor	25	1968.00	78.72	2.28	5.210	10.00	75.00	85.00
Nilai Passing atas dalam permainan Bolavoli	25	1954.00	78.16	1.70	2.911	6.50	76.00	82.50

Hasil dari tabel di atas yang merupakan gambaran teknik Hasil Belajar Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng. dapat dikemukakan sebagai berikut:

- Untuk Nilai Kognitif Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng. dari 25 jumlah sampel diperoleh total nilai sebanyak 1944.00 dan rata-rata yang diperoleh 77.76 dengan hasil standar deviasi 1.94 dan nilai variance 3.773 dari range data 8.00 antara nilai minimum 75.00 dan 83.00 untuk nilai maksimal.
- Untuk Nilai Psikomotor Passing atas dalam Permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng. dari 25 jumlah sampel diperoleh total nilai sebanyak 1968.00 dan rata-rata yang diperoleh 78.72 dengan hasil standar deviasi 2.28 dan nilai variance 5.210 dari range data 10.00 antara nilai minimum 75.00 dan 85.00 untuk nilai maksimal.

Untuk Hasil Belajar Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng. dari 25 jumlah sampel diperoleh total nilai sebanyak

1954.00 dan rata-rata yang diperoleh 78.16 dengan hasil standar deviasi 1.70 dan nilai variance 2.911 dari range data 6.50 antara nilai minimum 76.00 dan 82.50 untuk nilai maksimal.

Hasil analisis hipotesis

1. Nilai Kognitif

Nilai kognitif Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng adalah seperti pada tabel di bawah ini:

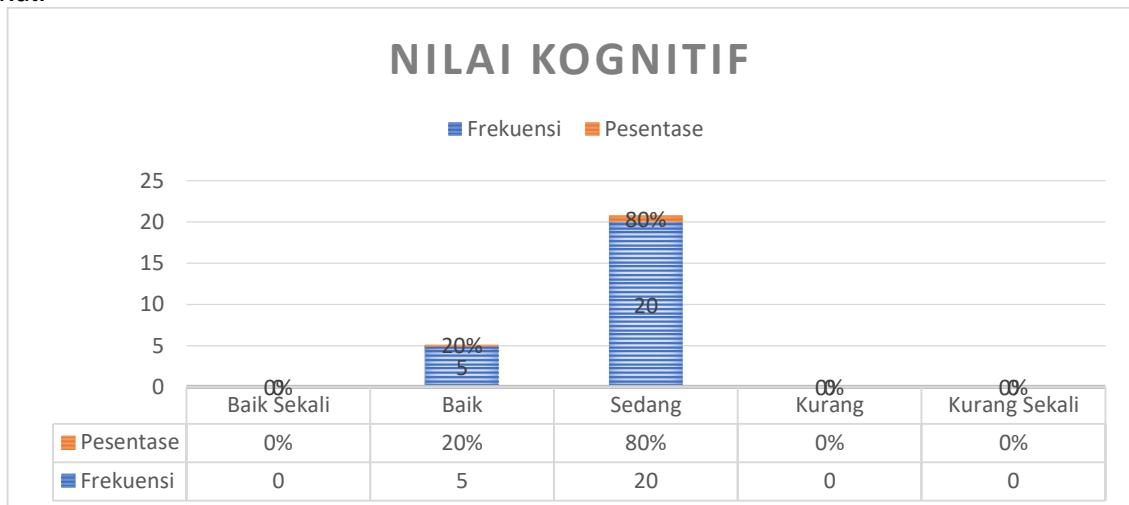
Tabel 4.2 Nilai Kognitif Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP

Negeri 1 Donri-Donri kabupaten Soppeng.

No	Jumlah Nilai	Kategori	Frekuensi	Pesentase
1	91-100	Baik Sekali	0	0%
2	80-90	Baik	5	20%
3	70-79	Sedang	20	80%
4	60-69	Kurang	0	0%
5	Kurang dari 60	Kurang Sekali	0	0%
Jumlah			25	100%

Sumber:(kementerian pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia : 2018)

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka nilai kognitif Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri tampak pada gambar berikut:



Gambar 4.1 Diagram Nilai Kognitif Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa data Nilai Kognitif hasil belajar Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng yang berada pada kategori "Baik Sekali" persentase sebesar 0% (0 siswa) kategori "Baik" dengan persentase sebesar 80% (5 siswa), kategori "Cukup" persentase sebesar 80% (20 siswa), kategori "Kurang" persentase sebesar 0% (0 siswa), dan kategori "Kurang Sekali" persentase sebesar 0% (0 siswa). Dengan demikian, nilai kognitif hasil belajar passing atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng dikategorikan Cukup.

2. Nilai Psikomotor

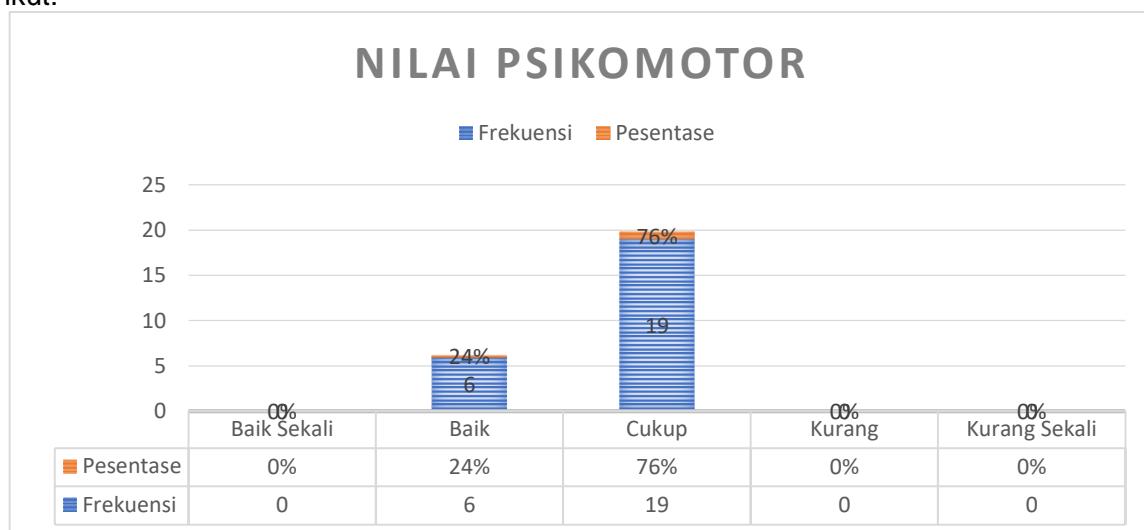
Nilai psikomotor Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng adalah seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Nilai Psikomotor Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng.

No	Jumlah Nilai	Kategori	Frekuensi	Pesentase
1	91-100	Baik Sekali	0	0%
2	80-90	Baik	6	24%
3	70-79	Cukup	19	76%
4	60-69	Kurang	0	0%
5	Kurang dari 60	Kurang Sekali	0	0%
Jumlah			25	100%

Sumber:(kementerian pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia : 2018)

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka nilai psikomotor Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri tampak pada gambar berikut:



Gambar 4.2 Diagram Nilai Psikomotor Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa data Nilai Psikomotor hasil belajar Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng yang berada pada kategori "Baik Sekali" persentase sebesar 0% (0 siswa) kategori "Baik" dengan persentase sebesar 24% (6 siswa), kategori "Cukup" persentase sebesar 76% (19 siswa), kategori "Kurang" persentase sebesar 0% (0 siswa), dan kategori "Kurang Sekali" persentase sebesar 0% (0 siswa). Dengan demikian, nilai psikomotor hasil belajar passing atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng dikategorikan Cukup.

3. Nilai Hasil Belajar Passing atas dalam permainan Bolavoli

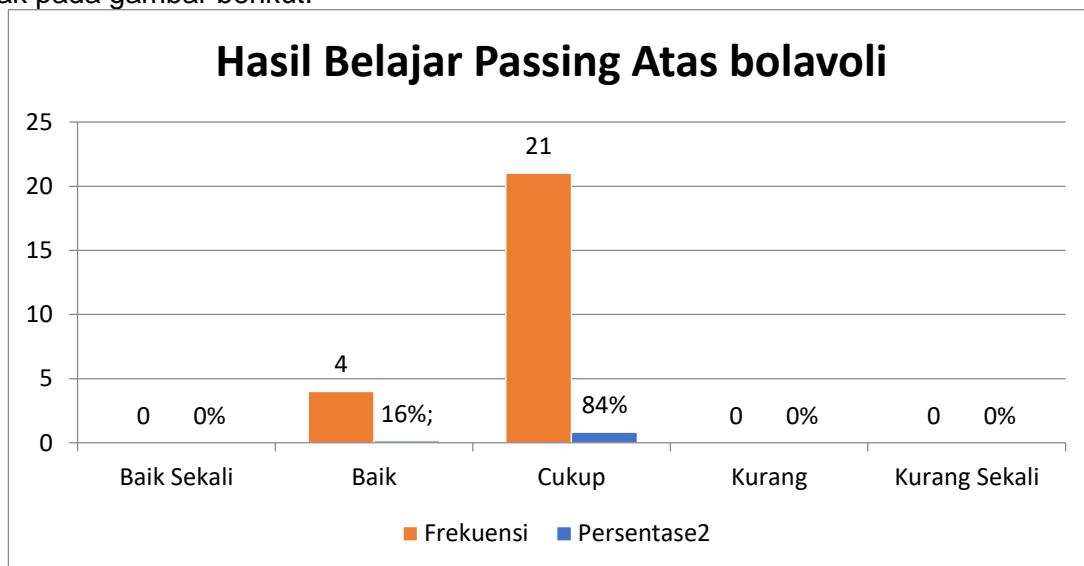
Nilai Hasil Belajar Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng adalah seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Nilai Hasil Belajar Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng.

No	Jumlah Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	91-100	Baik Sekali	0	0%
2	80-90	Baik	4	16%
3	70-79	Cukup	21	84%
4	60-69	Kurang	0	0%
5	Kurang dari 60	Kurang Sekali	0	0%
Jumlah			25	100%

Sumber:(kementerian pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia : 2018)

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data hasil belajar Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng tampak pada gambar berikut:



Gambar 4.3 Diagram Nilai Hasil Belajar Passing Atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa hasil belajar Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng yang berada pada kategori "Baik Sekali" persentase sebesar 0% (0 siswa), kategori "Baik" dengan persentase sebesar 16% (4 siswa), kategori "Cukup" persentase sebesar 84% (21 siswa), kategori "Kurang" persentase sebesar 0% (0 siswa), dan kategori "Kurang Sekali" persentase sebesar 0% (0 siswa). Dengan demikian, nilai hasil belajar passing atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng dikategorikan Cukup.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng. Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di antaranya kurangnya minat siswa yang biasanya dipengaruhi karena pembelajaran yang kurang bervariasi. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Harry dan Mulyadi pada tahun 2014 mengatakan bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah karena kurangnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran Renang Gaya Bebas karena proses pembelajarannya kurang bervariasi. Adapun hasil belajar tersebut meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, psikomotor dan afektif.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Juga berkenaan dengan segala upaya yang menyangkut dengan aktivitas otak. Ada enam aspek atau jenjang proses berpikir yang terdapat dalam ranah kognitif, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Dalam sebuah penelitian mengatakan bahwa ranah kognitif memiliki peranan yang penting karena inti dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas-aktivitas dalam proses pembelajaran merupakan kombinasi dari aktivitas yang dilakukan oleh guru ataupun siswa. Oleh guru, aktivitas tersebut umumnya berupa penjelasan terhadap siswa. Sedangkan oleh siswa, aktivitas yang berkaitan dengan pembelajaran aspek kognitif dirancang pada aktivitas untuk menjelaskan sampai dengan mendiskusikan ataupun menentukan pilihan

atau memutuskan suatu hal. Sehingga bisa dikatakan bahwa dalam ranah kognitif dapat mengasah kemampuan berfikir siswa yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan suatu permasalahan.

Ranah afektif ada dua dimensi yaitu dimensi yang bersifat umum dan yang bersifat spesifik. Dimensi yang bersifat umum seperti kejujuran, kedisiplinan, kerajinan dan ketekunan dapat dicapai dengan mempelajari semua bidang ilmu manapun. Sementara itu, yang bersifat spesifik melakat pada konten yang dipelajari, seperti sifat ilmiah, objektif, dan kehati-hatian dalam mengumpulkan fakta. Permasalahan yang ditimbulkan adalah apakah semua aspek afektif itu dapat ditumbuh kembangkan melalui pembelajaran daring. Dalam pembelajaran faktor kejujuran akan sulit dinilai sementara dalam pembelajaran luring pun plagiasi bisa saja terjadi kedisiplinan dalam pembelajaran daring bukan menjadi hal yang mudah untuk dinilai, akibat faktor kelancaran internet, bisa saja peserta didik tidak dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, tetapi juga akan sulit dihubungi.

Ranah psikomotor berkenaan dengan kemampuan yang dihasilkan oleh fungsi motorik manusia yaitu berupa keterampilan untuk melakukan sesuatu. Keterampilan melakukan sesuatu tersebut, meliputi keterampilan motorik, keterampilan intelektual dan keterampilan sosial. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretative. Dalam sebuah penelitian menjelaskan bahwa keterampilan psikomotor adalah serangkaian gerakan untuk menyelesaikan tugas dengan berhasil. Gerakan-gerakan tersebut dikoordinasikan oleh persepsi atau pengorganisasian dan penafsiran informasi yang masuk melalui alat indera. Oleh karena itu keterampilan psikomotor memiliki beberapa karakteristik yakni penginderaan, kasiagaan diri dan bertindak secara kompleks.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Namun hasil belajar afektif dan psikomotor juga tak kalah penting tetapi ada yang tampak pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan ada pula yang baru tampak kemudian setelah pengajaran diberikan dalam praktek kehidupannya di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Itulah sebabnya hasil belajar afektif dan psikomotor sifatnya lebih luas, lebih sulit dipantau namun memiliki nilai yang sangat berarti bagi kehidupan siswa sebab dapat secara langsung mempengaruhi perilakunya.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar Passing atas dalam permainan Bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng berada pada hasil belajar.

1. Siswa dengan kategori "Kurang Sekali" persentase sebesar 0% (0 siswa) karena proses pembelajaran dilakukan dengan baik.
2. Kategori "Kurang" persentase sebesar 0% (0 siswa) karena telah menguasai Teknik-teknik dalam olahraga Bolavoli yaitu passing atas.
3. Siswa mendapatkan kategori "Cukup" persentase sebesar 84% (21 siswa) hal tersebut yang membuat proses pembelajaran menjadi kurang baik. Maka dari itu beberapa pelajar mengalami kehambatan dalam pembelajaran.
4. Kategori "Baik" persentase sebesar 16% (4 siswa) karena sarana dan prasarana yang kurang memadai dilingkungan sekolah.
5. Kategori "Baik Sekali " persentase sebesar 0% (0 siswa) karena kurangnya minat siswa dalam pembelajaran Bolavoli.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data hasil belajar Passing Atas dalam permainan Bolavoli Pada

Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Donri-Donri Kabupaten Soppeng berada pada kategori "Cukup".

UCAPAN TERIMA KASIH

Berbagai suka dan duka telah penulis alami dalam menyelesaikan penelitian ini, tetapi karena berkat bantuan dari berbagai pihak, arahan, bimbingan dan motivasi, maka skripsi ini dapat di selesaikan. Oleh karena itu izinkan peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada, Bapak Pembimbing I Dr. Sudirman, M.Pd. dan Bapak Pembimbing II saya Prof. Dr. H. M. Djen Djalal, M.S. yang dengan sabar membimbing, mengarahkan, memotivasi peneliti sehingga penelitian ini dapat di selesaikan. Semua keluarga besarku yang memberikan doa dan dukungan baik moral maupun materi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semua pihak yang telah memberikan bantuan baik mental maupun spiritual yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu..

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, N. 2007. *Panduan Olahraga BolaVoli*. Solo: Era Pustaka Umum.
- Arikunto, S. 1992. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. 2008. *Realibilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bahri, S. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Fergusson dan Viera. 2000. *Tingkat Pemula Bolavoli*. Jakarta: PT Raja Grapindo Persada.
- Hadi, S. 1986. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hidayat,W. 2017. *Buku Pintar Bolavoli*. Jakarta: Anugrah.
- Komaruddin. 2001. *Ensiklopedia Manajemen*, Edisi ke 5. Jakarta: Bumi Aksara.
- Margiyani. 2008. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kls. 4 SD/MI*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mudjiono dan Dimyati. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muslich, M. 2010. *Text Book Writing*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rotella dan Russel. 1993. *Dasar-dasar Ilmiah Kepelatihan*. Semarang: Ikip Semarang Press.
- Saleh, M. S. & Malinta, S. S. (2020). Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani. *Survei Minat Belajar Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, 4(1), 54-60.
doi:10.33369/jk.v4i1.10347
- Subroto dan Yudiana. 2010. *Permainan Bolavoli*. Bandung: FPOK Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sukardi, D. 1983. Dasar-dasar Bimbingan dan penyuluhan disekolah. Surabaya: Usaha Nasional
- Sugiyono. 2003. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suharno. 1982. *Metodologi Pelatihan*. Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta.
- Sujarwo dan Suhadi. 2009. *Volley Ball For All (Bolavoli untuk Semua)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukardi. 1983. *Dasar-dasar Bimbingan Penyuluhan di Sekolah*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Suryabrata, S. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Perkasa Rajawali.
- Wiradi, G. 2009. *Metodologi Studi Agraria*. Bandung: IPB Press.
- Yunus, M . 1992. *Olahraga Pilihan Bola*. Jakarta : Depdikbud.