



PENINGKATAN KEMAMPUAN SMASH BOLAVOLI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS V UPT SPF SDI BTN IKIP II

Wahyudi Makka¹, Sudiadharma², Leny Rahman³

¹Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

Email: Wahyudimakka11@gmail.com

²kepelatihan Olahraga, Universitas Negeri Makassar

Email: sudiadharma@unm.ac.id

³¹Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan, UPT SPF SDI Btn Ikip II

Email: lennyrahman711@guru.sd.belajar.id

Artikel info

Received; 02-03-2023

Revised; 03-04-2023

Accepted; 04-05-2023

Published; 25-05-2023

Abstrak

Wahyudi Makka, 2024. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan smash bola voli melalui model pembelajaran multimedia pada siswa kelas v UPT SPF SDI BTN IKIP II. Subjek kata penelitian ini adalah siswa kelas V berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan tes penilaian hasil belajar kemampuan smash dalam permainan bolavoli. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara deskriptif yang didasarkan pada analisis kuantitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa: Pembelajaran melalui model pembelajaran multimedia dapat meningkatkan kemampuan smash dalam permainan bolavoli pada siswa kelas V UPT SPF SDI BTN IKIP II. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II. Hasil belajar kemampuan smash dalam permainan bolavoli pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 72,00% jumlah siswa yang tuntas adalah 18 siswa atau sebanyak 7 orang siswa belum tuntas. Pada siklus II terjadi peningkatan prosentase hasil belajar siswa dalam kategori tuntas sebesar 100%, sedangkan siswa yang tuntas 25 siswa.

Key words:

Model Pembelajaran multimedia, smash Dalam Permainan Bolavoli

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



PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari keseluruhan pendidikan dan mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran logis, stabilitas emosi, perilaku moral, aspek gaya hidup sehat, dan bertujuan untuk mengajarkan aspek-aspek tersebut. Pengenalan tersebut berkembang menuju lingkungan yang bersih melalui aktivitas fisik, olahraga, dan upaya kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis untuk mencapai pendidikan nasional. Menurut (Sukintaka, 2000), pendidikan jasmani, olah raga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan umum yang berupaya mencapai tujuan pengembangan kebugaran jasmani, mental, sosial dan emosional masyarakat melalui aktivitas jasmani.

Menurut (Wawan S. Suherman, 2004) Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, dan sikap sportif, kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran atau latihan yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Karena proses pendewasaan diri yang berlangsung melalui pendidikan, maka proses pengambilan keputusan terhadap suatu permasalahan selalu diiringi dengan rasa tanggung jawab yang besar.

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi anak agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki cerdas, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang mulia ini disusunlah kurikulum yang merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan dan metode pembelajaran.

Pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya meningkatkan mutu sumber daya manusia Indonesia, hasil yang diharapkan itu akan dapat dicapai dalam waktu cukup lama. Oleh karena itu, jasmani dan olahraga terus ditingkatkan dan dilakukan dengan kesabaran dan keikhlasan. Hal ini tentu diperlukan suatu tindakan yang mendukung terciptannya pembelajaran yang kondusif.

Bola voli merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak digemari semua lapisan masyarakat di Indonesia dan menurut para ahli saat ini bola voli tercatat sebagai olahraga yang menempati urutan ke lima yang paling di gemari di dunia. Olahraga ini dapat dimainkan mulai dari tingkat anak-anak sampai orang dewasa, baik pria maupun wanita. Pada awal mulanya bermain bola voli untuk tujuan rekreasi untuk mengisi waktu luang atau sebagai selingan setelah lelah bekerja atau belajar. Selain tujuan-tujuan tersebut banyak orang berolahraga khususnya bermain voli untuk memelihara dan meningkatkan kesegaran jasmani atau kesehatan. Kemudian berkembang ke arah tujuan yang lain, seperti tujuan prestasi yang tinggi untuk meningkatkan prestasi diri, mengharumkan nama daerah, bangsa, dan Negara.

Selanjutnya untuk memperoleh hasil yang memuaskan dalam permainan bola voli, diperlukan penguasaan teknik dasar. Menurut (A. Sarumpaet dkk, 1992) menyatakan bahwa penguasaan

teknik dasar bola voli merupakan unsur yang menentukan kalah dan menangnya regu dalam pertandingan. Maka dari itu, teknik dasar permainan harus benar-benar dikuasai lebih dahulu agar dapat mengembangkan untuk pertandingan lancar dan teratur. Penguasaan teknik-teknik dasar yang baik akan mempermudah pengajar dalam menyusun taktik permainan yang baik. Teknik dasar bola voli yang harus dikuasai oleh setiap pemain adalah teknik dasar servis, teknik dasar passing, teknik dasar smash, dan teknik dasar blocking.

Keempat teknik dasar ini merupakan modal dasar yang perlu dipelajari dan dipraktikkan oleh para pemula jika ingin mencapai performa puncak. Walaupun teknik-teknik yang ada semuanya saling berkaitan, mulai dari teknik yang paling sederhana yaitu teknik dasar passing, hingga teknik yang paling sulit yaitu memblokir, namun banyak pemula yang mengabaikan teknik-teknik tersebut dan hanya berpikir untuk berlatih. Tentunya hal ini juga harus didukung dengan pendekatan pelatih yang prima dan upaya para siswa yang selalu menjaga kedisiplinan dalam latihannya. Hal ini harus dilakukan sejak awal, misalnya dengan mendirikan klub voli lokal. Pasalnya klub-klub tersebut melahirkan pemain-pemain bola voli yang berbakat.

Berdasarkan peneliti dan informasi yang didapat dari guru bidang studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi, persoalan yang dihadapi UPT SPF SDI BTN IKIP II pada saat sekarang ini banyak siswa yang tidak memiliki keterampilan teknik melakukan Smash bola voli, salah satu yang terjadi pada Siswa kelas V. Dalam pelaksanaan smash bola voli siswa banyak melakukan kesalahan diantaranya posisi badan yang tidak benar, perkenaan tangan dengan bola, dan ayunan lengan saat melakukan smash masih terdapat kesalahan sehingga bola tidak dapat melampaui net.

Kurang tepatnya guru dalam menerapkan gaya mengajar dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran pendidikan jasmani serta faktor internal dari dalam diri siswa pada saat melakukan teknik dasar dalam smash bola voli diantaranya minat belajar siswa. Kurangnya perhatian dan bimbingan guru akan mengakibatkan pola gerakan yang salah dan teknik smash tidak dikuasai dengan baik. Sering dijumpai para guru enggan melakukan pembelajaran dengan metode yang tepat. Pada waktu pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, biasanya anak disuruh langsung bermain bolavoli. Anak-anak dibiarkan bermain dengan sendirinya tanpa memperhatikan teknik-teknik bermain bolavoli yang benar. Keadaan semacam ini akan mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Gaya mengajar yang dilakukan oleh guru dalam praktik pendidikan jasmani cenderung tradisional. Model metode-metode praktik dipusatkan pada guru (*teacher centered*) dimana para siswa melakukan pembelajaran berdasarkan perintah yang ditentukan oleh guru. Latihan-latihan tersebut hampir tidak pernah dilakukan oleh anak sesuai dengan inisiatif sendiri (*student centered*). Menurut (Husdarta & Saputra, 2000) “gaya komando bertujuan mengarahkan siswa dalam melakukan tugas gerak secara akurat dan di dalam waktu yang singkat”. Dalam proses pembelajaran penjas kes di sekolah guru sangat terbatas dengan alokasi waktu pembelajaran yang ditetapkan sehingga sangat diperlukan gaya mengajar yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran secara optimal dengan alokasi waktu yang tersedia. Untuk mengatasi masalah ini di butuhkan sebuah model pengajaran dimana agar siswa mampu melakukan Smash dengan baik, salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran Multimedia yaitu model pembelajaran yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan syarat mutlak suatu penelitian. Berbobot tidaknya suatu penelitian tergantung dari pertanggung jawaban dari metodologi penelitiannya. Penggunaan metodologi penelitian dalam penelitian ilmiah harus tepat dan mengarah pada tujuan, memberikan garis-garis yang cermat, serta mengajukan syarat-syarat yang baru. Metodologi penelitian sebagai mana yang kita kenal sekarang memberikan garis-garis yang sangat keras, maksudnya adalah untuk menjaga agar pengetahuan yang dicapai dalam suatu penelitian dalam mempunyai penghargaan ilmiah yang setinggi-tingginya.

Hasil belajar menurut Nasution dalam (sunarto, 2005) mendefinisikan prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan

sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif (pengetahuan), afektif(sikap) dan psikomotor (keterampilan), sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jikaseseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut. (Nana, 2009) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tindakan yang didalam nya terdapat empat tahap kegiatan yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi , Penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian melalui sistem berdaur atau siklus dari berbagai kegiatan pembelajaran. prosedur PTK dilaksanakan dengan 4 kegiatan utama atau tahapan yaitu Plan (perencanaan). Action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi). Alur pelaksanaan PTK dapat digambarkan seperti pada Gambar 1 berikut:

Penilaian adalah hasil pengukuran dan penentuan penentuan pencapaian hasil belajar (Depdiknas, 2007). Dalam penelitian tindakan ini yang akan dilihat indikator kinerjanya selain siswa adalah peneliti, karena peneliti merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap kinerja siswa.

Tabel 1 pengumpulan nilai data kognitif

| N O | Nama Siswa | Aspek Pengetahuan | | | | | | | | | |
|----------|------------|-------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| | | s1 | s2 | s3 | s4 | s5 | s6 | s7 | s8 | s9 | s10 |
| Σ | N A | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | |
| 1 | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | |

JUMLAH SKOR MAXIMAL = 10

Jumlah skor yang diperoleh

Penilaian skor kognitif = ----- X 100%

Jumlah skor maksimal

Referensi: (Indah Laila Salasati, 2020). Analisis potensi lks praktikum pada topik titrasi asam-basa berbasis inkuiri terbimbing untuk mengembangkan keterampilan proses sains, universitas pendidikan indonesia.

Tabel 2 Konversi nilai

| No | Kategori | Konversi Nilai Ket. |
|----|---------------|---------------------|
| 1 | Baik sekali | 93-100 Tuntas |
| 2 | Baik | 84-92 Tuntas |
| 3 | Cukup | 75-83 Tuntas |
| 4 | Kurang | 74-66 Tidak tuntas |
| 5 | Sangat kurang | <66 Tidak tuntas |

(Sumber : panduan penilaian oleh pendidik dan satuan pendidikan SMA, kemdikbud tahun 2017) Metodologi penelitian merupakan syarat mutlak suatu penelitian. Berbobot tidaknya suatu penelitian tergantung dari pertanggung jawaban dari metodologi penelitiannya. Penggunaan metodologi penelitian dalam penelitian ilmiah harus tepat dan mengarah pada tujuan, memberikan garis-garis yang cermat, serta mengajukan syarat-syarat yang baru. Metodologi penelitian sebagai mana yang kita kenal sekarang memberikan garis-garis yang sangat keras, maksudnya adalah untuk menjaga agar pengetahuan yang dicapai dalam suatu penelitian dalam mempunyai penghargaan ilmiah yang setinggi-tingginya.

Hasil belajar menurut Nasution dalam (sunarto, 2005) mendefinisikan prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan

sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif (pengetahuan), afektif(sikap) dan psikomotor (keterampilan), sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jikaseseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut. (Nana, 2009) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tindakan yang didalam nya terdapat empat tahap kegiatan yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi , Penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian melalui sistem berdaur atau siklus dari berbagai kegiatan pembelajaran. prosedur PTK dilaksanakan dengan 4 kegiatan utama atau tahapan yaitu Plan (perencanaan). Action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi). Alur pelaksanaan PTK dapat digambarkan seperti pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Siklus PTK Arikunto (2006:97)

Penilaian adalah hasil pengukuran dan penentuan pencapaian hasil belajar (Depdiknas, 2007). Dalam penelitian tindakan ini yang akan dilihat indikator kinerjanya selain siswa adalah peneliti, karena peneliti merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap kinerja siswa.

Tabel 1 pengumpulan nilai data kognitif

| N O | Nama Siswa | Aspek Pengetahuan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Σ | N A |
|--------|--------------------------|-------------------|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|-----|---|---|--------|
| | | s1 | | s2 | | s3 | | s4 | | s5 | | s6 | | s7 | | s8 | | s9 | | s10 | | | |
| | | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | | |
| 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | JUMLAH SKOR MAXIMAL = 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Jumlah skor yang diperoleh

Penilaian skor kognitif = ----- X 100%

Jumlah skor maksimal

Referensi: (Indah Laila Salasati, 2020). Analisis potensi lks praktikum pada topik titrasi asam-basa berbasis inkuiri terbimbing untuk mengembangkan keterampilan proses sains, universitas pendidikan indonesia.

Tabel 2 Konversi nilai

| No | Kategori | Konversi Nilai | Ket. |
|----|---------------|----------------|--------------|
| 1 | Baik sekali | 93-100 | Tuntas |
| 2 | Baik | 84-92 | Tuntas |
| 3 | Cukup | 75-83 | Tuntas |
| 4 | Kurang | 74-66 | Tidak tuntas |
| 5 | Sangat kurang | <66 | Tidak tuntas |

(Sumber : panduan penilaian oleh pendidik dan satuan pendidikan SMA, kemdikbud tahun 2017)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Siklus 1

a. siklus I pertemuan Pertama

Berdasarkan penelitian melalui hasil siklus I pertemuan pertama, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani terutama dalam pembelajaran permainan bolavoli awal penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa kelas V UPT SPF SDI BTN IKIP II, memiliki batas kemampuan yang rendah dalam pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) nilai 75 atau tingkat ketuntasan 75% dalam pendidikan jasmani yaitu adanya ketidaktuntasan hasil belajar dalam sebuah proses pembelajaran smash dalam permainan bolavoli, adapun persentase (%) ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 56,00% dan sebagian besar siswa yang tidak mencapai

ketuntasan belajar yaitu 44,00%. Hal ini menggambarkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani yaitu permainan bolavoli dalam siklus I penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa V UPT SPF SDI BTN IKIP II dari yang di harapkan dan tujuan pembelajaran mulai berlangsung dengan optimal. Selanjutnya untuk memperjelas hasil pada tabel di atas, berikut ini disajikan data skor penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa Kelas V UPT SPF SDI KAMPUS IKIP dalam bentuk histogram.

b. hasil siklus I pertemuan kedua

Berdasarkan penelitian melalui hasil siklus I pertemuan kedua, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani terutama dalam pembelajaran permainan bolavoli awal penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa V UPT SPF SDI BTN IKIP II, memiliki batas kemampuan yang rendah dalam pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) nilai 75 atau tingkat ketuntasan 75% dalam pendidikan jasmani yaitu adanya ketidak tuntas hasil belajar dalam sebuah proses pembelajaran smash dalam permainan bolavoli, adapun persentase (%) ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 72,00% dan sebagian besar siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar yaitu 28,00%. Hal ini menggambarkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani yaitu permainan bolavoli dalam siklus I penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa Kelas V UPT SPF SDI KAMPUS IKIP dari yang di harapkan dan tujuan pembelajaran tidak berlangsung dengan optimal.

Selanjutnya untuk memperjelas hasil pada tabel di atas, berikut ini disajikan data skor penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa Kelas V UPT SPF SDI BTN IKIP II dalam bentuk histogram.

SIKLUS II

a. siklus II pertemuan pertama

Berdasarkan penelitian melalui hasil siklus II pertemuan pertama, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani terutama dalam pembelajaran permainan bolavoli awal penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa Kelas V UPT SPF SDI BTN IKIP II, memiliki batas kemampuan yang rendah dalam pencapaian kriteria ketuntasan

minimal (KKM) nilai 75 atau tingkat ketuntasan 75% dalam pendidikan jasmani yaitu adanya ketidak tuntas hasil belajar dalam sebuah proses pembelajaran smash dalam permainan bolavoli, adapun persentase (%) ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 84,00% dan sebagian besar siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar yaitu 16,00%. Hal ini menggambarkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani yaitu permainan bolavoli dalam siklus II penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa Kelas V UPT SPF SDI BTN IKIP II dari yang di harapkan dan tujuan pembelajaran mulai berlangsung dengan optimal.

Selanjutnya untuk memperjelas hasil pada tabel di atas, berikut ini disajikan data skor penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa V UPT SPF SDI BTN IKIP II dalam bentuk histogram.

b. siklus II pertemuan kedua

Berdasarkan penelitian melalui hasil siklus II pertemuan kedua, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani terutama dalam pembelajaran permainan bolavoli awal penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa V UPT SPF SDI BTN IKIP II, memiliki batas kemampuan yang rendah Selanjutnya untuk memperjelas hasil pada tabel di atas, berikut ini disajikan data skor penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa V UPT SPF SDI BTN IKIP II dalam bentuk histogram. dalam pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) nilai 75 atau tingkat ketuntasan 75% dalam pendidikan jasmani yaitu adanya ketidak tuntas hasil belajar dalam sebuah proses pembelajaran smash

dalam permainan bolavoli, adapun persentase (%) ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 100%. Hal ini menggambarkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani yaitu permainan bolavoli dalam siklus II penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa Kelas V UPT SPF SDI BTN IKIP II dari yang di harapkan dan tujuan pembelajaran mulai berlangsung dengan optimal.

Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani terutama dalam pembelajaran permainan bola voli awal penerapan Model Pembelajaran Multimedia Terhadap Kemampuan Smash Bolavoli pada Siswa kelas V UPT SPF SDI BTN IKIP II, memiliki kemampuan yang rendah dalam pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) nilai 75 atau tingkat ketuntasan 75% dalam pendidikan jasmani yaitu adanya ketidaktuntasan hasil belajar dalam sebuah proses pembelajaran smash dalam permainan bolavoli, adapun persentase (%) ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 40,00% dan sebagian besar siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar yaitu 60,00%. Hal ini menggambarkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani yaitu permainan bolavoli dalam data awal sebelum penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa Kelas V UPT SPF SDI BTN IKIP II jauh dari yang di harapkan dan tujuan pembelajaran komando dengan optimal. Penelitian tindakan kelas ini meliputi 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi.

1. Siklus I

Berdasarkan hasil analisis pada siklus I upaya guru untuk menerapkan pembelajaran multimedia dalam meningkatkan smash dalam permainan bolavoli pada siswa Kelas V UPT SPF SDI BTN IKIP II dapat dilihat bahwa dari 25 siswa hanya 25 siswa yang berada dalam kategori tuntas atau 72,00%, dan 7 siswa berada dalam kategori tidak tuntas atau 28,00%. Oleh karena itu dalam upaya penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa V UPT SPF SDI BTN IKIP II secara optimal perlu memperhatikan kebaruan model pembelajaran siswa sebagai langkah awal mengeksplorasi atau menumbuhkan kembangkan potensi siswa.

Dengan adanya kebaruan belajar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga upaya untuk menerapkan pembelajaran langsung dalam meningkatkan smash dalam permainan bolavoli pada V UPT SPF SDI KAMPUS IKIP dapat dicapai pada fase yang maksimal. Ketidaktuntasan siswa dalam mencapai hasil belajar smash dalam permainan bolavoli menjadi bahan pertimbangan dan perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus II.

2. Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran siklus II merupakan tahap penyempurnaan dalam penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa Kelas V UPT SPF SDI BTN IKIP II, yang lebih mengutamakan pada perbaikan kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran. Sehingga langkah – langkah pembelajaran yang dilakukan pada siklus II adalah:

- 1) Melakukan kegiatan smash
- 2) Meningkatkan perhatian kepada siswa yang memiliki kerendahan
- 3) Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dalam menyerap materi pembelajaran
- 4) Memberikan penambahan waktu pembelajaran
- 5) Memberikan penekanan konsep sehingga siswa dengan mudah memahami materi smash dalam permainan bola voli
- 6) Meningkatkan pemberian motivasi serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

Dengan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan maka akan membuat siswa menjadi bergairah untuk mengikuti pelajaran dengan sungguh – sungguh yang nantinya akan lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada siklus II terjadi peningkatan penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa Kelas V UPT SPF SDI BTN IKIP II, mencapai ketuntasan 100% dengan frekuensi 25 siswa yang tuntas.

PENUTUP

Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas Kelas V UPT SPF SDI BTN IKIP II dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diungkapkan pada BAB IV, diperoleh simpulan bahwa:

Pembelajaran melalui pendekatan pembelajaran multimedia dapat meningkatkan kemampuan smash dalam permainan bola voli pada siswa kelas Kelas V UPT SPF SDI BTN IKIP II. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II. Hasil belajar kemampuan smash dalam permainan bola voli pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 72,00% jumlah siswa yang tuntas adalah 25 siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan prosentase hasil belajar siswa dalam kategori tuntas sebesar 100%, sedangkan siswa yang tuntas 25 siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Sarumpaet dkk. (1992). Permainan Besar. Depdikbud.
- Depdiknas. (2007).). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan oleh Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Husdarta & Saputra, Y. M. (2000). Belajar dan Pembelajaran. Depdiknas.
- Indah Laila Salasati. (2020). ANALISIS POTENSI LKS PRAKTIKUM PADA TOPIK TITRASI ASAM-BASA BERBASIS INKUIRI TERBIMBING UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN PROSES SAINS.
- Nana, S. (2009). Penilaian hasil proses belajar mengajar. PT. remaja rosdakarya. Sukintaka.
- (2000). Teori Pendidikan Jasmani. NUANSA.
- sunarto. (2005). Pajak dan Retribusi Daerah. Amus Yogyakarta dan Citra Pustaka Yogyakarta.
- Wawan S. Suherman. (2004). Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Jasmani: Teori dan Praktik Pengembangan. FIK UNY.