

Diterima	: 4 Desember 2018
Direvisi	: 1 Maret 2019
Disetujui	: 1 Maret 2019
Diterbitkan	: 29 April 2019

PENGARUH METODE BERMAIN TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI DI SEKOLAH DASAR

Sumbara Hambali¹ & Sutiswo²

¹STKIP Pasundan_sumbarahambali8@gmail.com

²STKIP Pasundan_sutiswo2@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi metode bermain terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas V di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *True Experiment* dengan desain *Randomize Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar di Kota Cimahi, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar *passing* bawah bolavoli yang menekankan pada penilaian proses. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pengujian hipotesis didapat nilai signifikansi sebesar 0,000, yang dimana nilai tersebut < 0,05. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa implementasi metode bermain pada pembelajaran bolavoli memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli di Sekolah Dasar.

Kata-kata kunci: Bolavoli, Metode Bermain, *Passing* Bawah

THE EFFECT OF PLAYING METHOD TOWARDS THE VOLLEYBALL UNDER-PASS LEARNING OUTCOMES IN GRADE SCHOOL

Abstract: The aim of this research is to know the implementation playing method to results learning of down passes volley ball the 5th graduate elementary school. This research using true experiment method with randomize pretest-posttest control group design. The population of this research are 5th class student elementary school, with taking using cluster random sampling technique. The instrument of this research is learning results down passes test of volley ball that emphasize process. The result of this research showed that Hypothesis testing obtained a significance value of 0,000, which is <0.05. Thus it can be concluded that the implementation of the method of playing on volleyball learning has a significant influence on the learning outcomes of volleyball under-passing in Elementary School.

Keywords: Volleyball, Method of Playing, Under-passing

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan salah satu pelajaran yang tujuan adalah untuk menumbuhkembangkan aspek fisik, intelektual dan mental siswa. Menurut Kroote dan Bucher (2007:31) menyatakan bahwa: "*The physical education objectives to be achieved is physical fitness development objective, motor skill development objective, cognitive development objective, affective development objective*". Artinya pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan

aspek psikomotor, kognitif, dan afektif. Hambali (2016) mengatakan bahwa, Pendidikan jasmani tidak hanya mengembangkan aspek fisik saja, tetapi dapat mengembangkan aspek intelektual, emosional dan juga sosial.

Salah satu materi yang diberikan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah adalah permainan bola voli. Jenis permainan ini memang sangat digemari oleh beberapa lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, laki-laki maupun perempuan, kalangan atas maupun bawah.

Akan tetapi, bagi sebagian kalangan terutama anak-anak seusia kelas V SD, permainan bola voli ini dirasakan cukup sulit dan menakutkan. Hal tersebut karena Hambali (2016), bahwa pada permainan ini terdapat kegiatan menahan, memukul, dan mendorong bola yang cukup keras dengan menggunakan kedua lengan yang tentunya bagi mereka kegiatan tersebut dapat menimbulkan rasa sakit pada bagian lengannya. Apalagi bagi siswa yang baru mengenal permainan ini, mereka cenderung tidak ada keinginan untuk melakukannya.

Menurut Barth & Heuchert (2007:64) "tindakan yang paling penting dan harus dikuasai dalam permainan bola voli adalah diantaranya : (a) *Receiving*, (b) *Passing*, (c) *Attacking*, (d) *Blocking*, (e) *Back Row Defense*, (f) *Serving*". Sedangkan Faruq (2009:48) mengatakan terdapat beberapa teknik dasar dalam permainan bola voli, yaitu diantaranya adalah *passing* bola, *smash* bola, *membendung* bola, dan *men-service* bola.

Banyak faktor yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajarnya, misalnya proses pembelajaran yang monoton, penerapan metode dan gaya mengajar yang konvensional, penggunaan media yang kurang sesuai. Hal tersebut dapat memengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, agar motivasi siswa terus meningkat diperlukanlah sebuah perencanaan, strategi dan inovasi baru dalam proses pembelajarannya.

Pada penelitian ini diimplementasikan salah satu metode mengajar dalam pembelajaran teknik dasar *passing* bawah. Metode yang digunakan adalah dengan metode bermain, yaitu dengan membelajarkan siswa dengan berbagai bentuk permainan yang mengarah kepada gerakan *passing* bawah, sehingga diharapkan siswa akan lebih bergerak aktif, lebih berani dan lebih percaya diri dalam belajarnya. Hal ini berdasarkan juga pada penelitian Manalu (2017) yang menggunakan metode bermain, tetapi diaplikasikan pada pembelajaran lari cepat. Selanjutnya Kaswari dan Purnomo (2014) meneliti tentang metode bermain terhadap hasil belajar lompat jauh gaya menggantung. Inilah kiranya yang menarik penulis dalam meneliti metode bermain yang diterapkan dalam pembelajaran *passing* bawah bola voli.

Hambali (2016) mengatakan bahwa banyak yang didapat dari aktivitas bermain, yaitu salah satunya adalah dapat mengembangkan aspek fisik, karena siswa akan terus bergerak dengan bebas tanpa adanya paksaan. Anwar (2006:35) mengatakan bahwa: "Bermain bukanlah sekedar sebagai pelepas ketegangan, tetapi punya manfaat lain, seperti melatih

kemampuan anak melakukan gerakan-gerakan motorik kasar dan motorik halus".

Di samping itu Tedjasaputra (2001:20) mengatakan bahwa : "Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Selain itu, kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak".

Bentuk-bentuk permainan harus dikemas secara menarik dan menyenangkan, serta membuat peserta didik merasa termotivasi untuk melakukannya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Mutiah (2012:91) bahwa : "Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak". Sedangkan menurut Pepen Supendi dan Nurhidayat (2008:11): "bermain pada dasarnya adalah proses *experiential learning*, dimana pelakunya mengalami dan merasakan secara langsung". Kemudian Badegruber (2006:1) mengatakan bahwa ada lima karakteristik dari bermain, yaitu adalah sebagai berikut :

1. *It doesn't have a clear purpose that children are aware of.*
2. *It must be voluntary.*
3. *The rules are flexible.*
4. *It evokes emotional responses that are short-lived.*
5. *It benefits from experimentation*

Berbagai cara dalam pelaksanaan pembelajaran harus dikemas menjadi situasi permainan yang menyenangkan, serta peraturan permainan yang disederhanakan atau dimodifikasi harus diterapkan, sehingga para siswa akan merasa senang dalam menjalankan proses belajarnya.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Husdarta dan Subroto (2008:32) bahwa ciri-ciri atau karakteristik usia sekolah dasar terutama kelas V adalah sebagai berikut :

- a. Senang melakukan aktivitas yang aktif.
- b. Meningkatnya perbuatan untuk melakukan olahraga kompetitif.
- c. Meningkatnya minat terhadap permainan yang terorganisir.
- d. Rasa kebanggaan atas keterampilan yang dikuasainya.
- e. Selalu berusaha menarik perhatian orang dewasa.
- f. Mempercayai orang dewasa.
- g. Memperoleh kepuasan yang besar bila mencapai

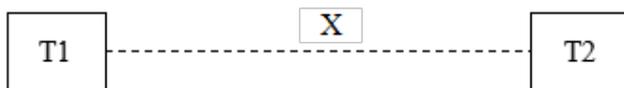
sesuatu, dan kecewa bila mendapatkan kegagalan.

Dengan melakukan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik anak tersebut, diharapkan nantinya tidak hanya aspek fisik, tapi juga aspek kecerdasan dan bakatnya akan cepat muncul dalam dirinya, sehingga keberhasilan belajarnya cepat tercapai. Tangkudung (2012:22) menjelaskan bahwa: "kecerdasan dan bakat merupakan salah satu faktor penting yang turut menentukan keberhasilan atau kegagalan seseorang dalam mengikuti sesuatu kegiatan belajar atau pengalaman belajar tertentu".

Diharapkan dengan menerapkan metode bermain dalam pembelajaran bolavoli, motivasi dan kecerdasan siswa akan bertambah, serta yang lebih penting adalah hasil belajar passing bawah siswa dapat mengalami peningkatan yang signifikan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *True Experiment* dengan desain *Randomize Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut Fraenkel dkk (2012:272) pada desain *Randomize Pretest-Posttest Control Group Design* dua kelompok subjek diukur atau diamati dua kali. Pengukuran pertama berfungsi sebagai pretest, yang kedua sebagai posttest. Tugas random (R) digunakan untuk membentuk kelompok dan pemberian perlakuan (*random assignment*). Dengan desain penelitiannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

- T1 : Test Awal *Passing* Bawah Bolavoli
 T2 : Test Akhir *Passing* Bawah Bolavoli
 X : Implementasi Metode Bermain

Tabel 1

Rancangan Pembelajaran Metode Bermain

Pertemuan	Tanggal	Materi
Pertemuan 1	21 Agustus 2018	Bola Berantai & Pindahkan Bola. Lempar Tangkap & Lempar Tahan Bola
Pertemuan 2	23 Agustus 2018	Masukan Bolaku & <i>Rebound Ball</i>

Pertemuan	Tanggal	Materi
Pertemuan 3	28 Agustus 2018	<i>Three Bounce Pass</i>
Pertemuan 4	30 Agustus 2018	Permainan Voli Tenis
Pertemuan 5	04 September 2018	Bola Pantul Estafet & Bola Gantung
Pertemuan 6	06 September 2018	<i>Passing</i> Berpasangan & Segitiga

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) di Kota Cimahi. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SD kelas V di Kota Cimahi berjumlah 35 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan cara *cluster random sampling*. Analisis data menggunakan *SPSS 17* dengan urutan analisis data sebagai berikut: 1) Mencari rata-rata, simpangan baku dan variansi data, 2) Uji Normalitas dan homogenitas, 3) Pengujian Hipotesis dengan menggunakan Uji *T Paired Sample*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Dalam pendeskripsian data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan program *SPSS 17*, dimana data tersebut menampilkan hasil rata-rata, simpangan baku, nilai minimum dan nilai maksimum dari hasil belajar *passing* bawah bolavoli. Berikut hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2

Deskripsi Data Hasil Belajar *Passing Bawah Bolavoli*

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest	35	45	85	60.33	9.909
Posttest	35	60	90	76.00	6.708

Berdasarkan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada pretest adalah 60,33 dan simpangan bakunya adalah 9,909, sedangkan nilai minimumnya 45 dan nilai maksimumnya adalah 85. Pada *posttest* nilai rata-rata hasil belajar *passing* bawah bola voli sebesar 76 dan simpangan bakunya 6,708, sedangkan nilai minimumnya adalah 60 dan nilai maksimumnya adalah 90.

2. Pengujian Persyaratan Hipotesis

a. Uji Normalitas

Dalam pengujian normalitas, penelitian menggunakan analisis *One-Sample Kolmogorov Smirnov Test* dalam program SPSS 17. Berikut hasilnya dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 3
Hasil Uji Normalitas

		Pretest	Posttest
N		35	35
Normal	Mean	60.33	76.00
Parameters ^a	Std. Deviation	9.909	6.708
Most Extreme	Absolute	.180	.191
Differences	Positive	.180	.142
	Negative	-.117	-.191
Kolmogorov-Smirnov Z		1.208	1.282
Asymp. Sig. (2-tailed)		.108	.075

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan hasil signifikansi dari tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* pada nilai *pretest* didapat angka sebesar 0,108 dan pada nilai *posttest* didapat angka sebesar 0,075 yang berarti keduanya menunjukkan angka > 0,05. Artinya bahwa semua nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Dalam pengujian homogenitas, penelitian menggunakan analisis *Levene's test* dalam program SPSS 17. Berikut hasilnya dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 4
Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	dF1	df2	Sig.
1.430	7	36	.224

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi adalah sebesar 0,224 > 0,05. Artinya bahwa data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

3. Pengujian Hipotesis

Hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis Uji Paired Samples Test pada program SPSS 17. Berikut merupakan hasil uji hipotesisnya dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini:

Tabel 5
Hasil Uji Signifikansi

Pair	Pretest - Posttest	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
1		-15.667	9.863	1.470	-18.630	-12.704	-10.656	34	.000

Berdasarkan pada tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya adalah bahwa implementasi metode bermain memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil pembelajaran *passing* bawah bolavoli pada siswa Sekolah Dasar di Kota Cimahi.

4. Pembahasan

Metode bermain merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang melibatkan siswa pada suasana bermain dan terdapat kompetisi atau semacam perlombaan didalamnya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, penerapan metode bermain dalam pembelajaran *passing* bawah bolavoli di Sekolah Dasar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini juga dibuktikan dengan penelitian Kaswari dan Purnomo (2014) bahwa metode bermain memberikan pengaruh terhadap hasil lompat jauh gaya menggantung, dengan memberikan peningkatan sebesar 25,907%. Kemudian Purnomo dan Atik (2014) juga membuktikan hasil penelitiannya bahwa metode bermain memberikan pengaruh terhadap hasil belajar lari *sprint* 30 meter dengan persentase sebesar 14,38%. Ini membuktikan bahwa memang metode bermain memberikan dampak yang baik kepada para siswa dalam melakukan proses belajarnya.

Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil temuan pada penelitian ini, yang menyatakan bahwa dengan menerapkan metode bermain dalam pembelajaran siswa, hasil belajar *passing* bawah bolavoli khususnya bagi siswa kelas V Sekolah Dasar mengalami peningkatan yang signifikan. Sesuai dengan perkataan Anwar (2006:35) bahwa: "Bermain bukanlah sekedar sebagai pelepas ketegangan, tetapi punya manfaat lain seperti: melatih kemampuan anak melakukan gerakan-gerakan motorik kasar dan motorik halus". Begitu juga Tedjasaputra (2001:20) mengatakan bahwa: "Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara

dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Selain itu, kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak”.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi metode bermain pada pembelajaran bolavoli memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar passing bawah bolavoli di Sekolah Dasar. Penerapan metode bermain ini juga dapat digunakan tidak hanya pada pembelajaran passing bawah saja, namun semua teknik dalam permainan bolavoli, yang nantinya diharapkan hasil belajar siswa akan semakin baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Fananie. (2006). *Mencetak Anak Jenius dan Cerdas*. Surabaya: SIC.
- Barth, Katrin dan Heuchert, Richard. (2007). *Learning Volleyball*. New York: Mayer & Mayer Sport.
- Badegruber, Bernie. (2006). *101 More Life Skill Game for Children Learning, Growing, Getting Along (Ages 9 to 15)*. Austria: Veritas-Verlag Linz.
- Faruq, M Muhyi. (2009). *Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan dan Olahraga Bola Voli*. Jakarta: Grasindo.
- Fraenkel, Jack R, dkk. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw Hill. Children Moving. A Reflective Approach to Teaching Physical Education. California: Mayfield Publishing Company.
- Hambali, S. (2016). *Pembelajaran Passing Bawah Menggunakan Metode Bermain Pada Permainan Bolavoli Siswa SD Kelas V*. Jurnal Pendidikan Olahraga, Vol. 5 (1), IKIP PGRI 2016, hh. 58 – 70.
- Husdarta, J.S dan S.G Bambang. (2008). *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*. Cimahi: STKIP Pasundan.
- Kaswari dan Purnomo. (2014). *Pengaruh Metode Bermain Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Menggantung*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 3 (6), Untan.
- Kemmis, Stephan, McTaggart, Robin, dan Nixon, Rhonda. (2014). *The Action Research Planner. Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Krotee, L March dan Bucher, A Charles. (2007). *Management of Physical Education and Sport Twelfth Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Manalu, W. *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Lari Cepat*. (2017). Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Vol. 9 (2), UPI.
- Mutiah, Diana. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Purnomo dan Atik. (2014). *Metode Bermain Terhadap Hasil Belajar Lari Sprint 30 Meter Pada Siswa Kelas IV SDN*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 3 (9), Untan.
- Supendi, Pepen dan Nurhidayat. (2008). *Fun Game: 50 Permainan menyenangkan di indoor dan outdoor*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Tangkudung, James dan Wahyuningtyas, Puspitorini. (2012). *Kepelatihan Olahraga Edisi II*. Jakarta: Cerdas Jaya.
- Tedjasaputra, S Mayke. (2001). *Bermain, Main dan Permainan Untuk Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

