

PENGARUH PEMBELAJARAN MODEL BERMAIN TERHADAP KETERAMPILAN PASSING BAWAH BOLA VOLI MINI

Mita Erliana

JPOK FKIP Unlam. Jl. Taruna Praja Raya Banjarbaru
Email: erlianamita@yahoo.com

Abstrak: Pengaruh Pembelajaran Model Bermain Terhadap Keterampilan Passing Bawah Bola Voli Mini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran model bermain terhadap keterampilan passing bawah bola voli mini pada peserta didik kelas IV SD Negeri Sungai Besar 2 Banjarbaru.

Metode penelitian ini adalah eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Sungai Besar 2 Banjarbaru yang berjumlah 20 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling. Kemudian dilakukan tes awal (*pre-test*), diberikan perlakuan (*treatment*) dan tes akhir (*post-test*).

Hasil penelitian hasil t hitung (11, 68) > t tabel (2,093) dan nilai rata-rata pre-test passing bawah 4,99, nilai rata-rata post-test 7,55 dengan presentase kenaikan 52%. Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa ada pengaruh pembelajaran model bermain terhadap keterampilan passing bawah bola voli mini peserta didik kelas IV SD Negeri Sungai Besar 2 Banjarbaru.

Kata kunci: Model Bermain, Passing Bawah Bola Voli Mini.

Abstract: The Influence Of Learning Model Under The Passing Skills Of Playing Volleyball Miniature. the purpose of this research is to know the influence of learning model under the passing skills of playing volleyball mini on participant sample class IV Stage of elementary school Sungai Besar 2 Banjarbaru.

The research method is experimentation. The population in the study are learners learner class IV Stage of elementary school Sungai Besar 2 Banjarbaru that add up to 20 people. Sampling techniques using the technique of total sampling. Then do a test early (*pre-test*), were given treatment (*treatment*) and the ultimate test (*post-test*).

The research results of t count (11, 68) > t table (2,093) and average value of pre-test passing down 4.99 average rating, post-test 7.55 to the percentage increase of 52%. Conclusions in this study that there is influence the learning model under the passing skills of playing volleyball mini learners class IV Stage of elementary school Sungai Besar 2 Banjarbaru.

Keywords: Model play, passing under the mini volleyball.

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar memiliki fungsi dan peran dalam pengembangan sumber daya manusia. Keberhasilan pendidikan sekolah dasar akan menentukan keberhasilan pendidikan selanjutnya, karena di sekolah dasar itulah peserta didik mendapatkan

pengalaman belajar yang fundamental sebagai bekal untuk menempuh pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan jasmani dan olahraga adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh kemampuan dan

keterampilan jasmani, pertumbuhan fisik, kecerdasan dan perkembangan watak. Penyelenggaraan pendidikan sebagai proses dalam pertumbuhan dan perkembangan manusia berlangsung seumur hidup, dan pendidikan jasmani merupakan salah satu alat penting untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan tersebut, karena pendidikan jasmani sangat erat kaitannya dengan gerak manusia. Apabila program pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga yang diselenggarakan di sekolah dapat dikemas dengan benar, maka akan memberi sumbangan yang berarti bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani secara harmonis dalam rangka menyiapkan seseorang secara fisik dan psikis untuk meningkatkan kemampuan dan kebugaran jasmani dan rohani dalam membantu mengembangkan kepribadiannya.

Untuk mencapai hal tersebut, guru pendidikan jasmani dan olahraga di SD perlu memiliki dan mampu menggunakan model pembelajaran yang sesuai, yakni berdasar pada tahap-tahap pertumbuhan atau perkembangan dan karakteristik anak. Kelemahan dalam pendidikan jasmani dan olahraga di SD bukan semata-mata pada pemilihan dan pengembangan materi yang memerlukan penyesuaian dengan keadaan peserta didik SD, akan tetapi kelemahannya lebih banyak pada pengembangan model pembelajaran. Kurangnya pengembangan model seperti yang dimaksudkan di atas mengakibatkan tugas gerak yang diberikan oleh guru kepada peserta didik tidak berdampak positif terhadap pembentukan dan pengembangan gerak dasar. Hal ini akan

berpengaruh terhadap pengembangan potensi dan keterampilan pada usia dini, yang kurang menguntungkan, mengingat kesegaran jasmani yang diperoleh sebagai hasil pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga kurang memadai. Kesegaran jasmani yang dimaksudkan adalah kecocokan keadaan fisik terhadap tugas yang harus dilaksanakan oleh fisik tersebut, atau dengan kata lain diperlukan syarat-syarat fisik yang sesuai dengan sifat dan tugas itu sendiri. Demikian pula terbatasnya alat dan fasilitas olahraga, serta kurangnya kreatifitas guru dalam memodifikasi model pembelajaran dapat menghambat pengembangan bakat dan potensi anak di usia dini. Padahal kinerja tinggi dalam olahraga hanya dapat dicapai melalui pembelajaran yang memadai sejak usia dini atau usia sekolah dasar.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu usaha sadar untuk menciptakan lingkungan yang mampu mempengaruhi potensi peserta didik agar berkembang ke arah tingkah laku yang positif melalui aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani inilah bentuk rangsangan yang diciptakan untuk mempengaruhi potensi-potensi yang dimiliki peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah mulai dari jenjang pendidikan usia dini sampai pendidikan menengah. Melalui aktivitas jasmani ini diharapkan tujuan pendidikan yang meliputi ranah kognitif, afektif, fisik, dan psikomotorik dapat terwujud. Bentuk aktivitas jasmani yang disajikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat berbentuk olahraga maupun non olahraga. Olahraga seperti atletik, senam, permainan, beladiri, dan akuatik, sedang non olahraga dalam bentuk bermain, modifikasi cabang olahraga, dan aktivitas

jasmani lainnya. Secara lengkap ruanglingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah (BSNP, 2006:177) meliputi: permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, dan kesehatan. Bermain merupakan bagian dari ruang lingkup pendidikan jasmani yang dapat digunakan untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Bermain mampu membawa anak ke arah perubahan yang positif baik dalam aspek fisik, psikis, maupun sosial.

Bermain adalah sebuah fenomena yang berkembang secara menyeluruh di dalam masyarakat. Setiap orang bermain setiap harinya. Meskipun begitu bermain dalam lingkup pembelajaran di sekolah masih terasa terlarang. Permainan biasanya dilakukan dalam waktu senggang, di Taman Kanak-kanak dan dalam pendidikan dasar. Tapi di sekolah tingkat lanjut siswa diharapkan tidak bermain, melainkan belajar dan bekerja. Yang tidak diperhatikan di sini adalah bahwa sebenarnya bermain mempunyai peranan dalam semua bentuk sekolah, dari tingkat dasar sampai tingkat lanjut. Dengan begitu, permainan bisa memperkaya sistem pembelajaran sehingga menjadi lebih bervariasi. Selain itu, sekolah membutuhkan sarana pemberian materi yang beraneka ragam. Pendidikan modern harus bertujuan untuk membentuk kemandirian, tanggungjawab, pendalaman materi, kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan kompetensi-kompetensi sosial yang lain. Di sinilah dibutuhkan permainan sebagai variasi pendidikan dan pemahaman dalam pembelajaran.

Permainan memungkinkan terwujudnya pembelajaran mandiri, kelompok dan tim (Klippert, 1996:9).

Pentingnya permainan di sekolah dan dalam pembelajaran. Alasan penting adanya pengaruh kuat permainan dalam pembelajaran adalah bahwa dengan menyisipkan permainan dalam pembelajaran peserta didik bisa memahami bahan pelajaran dengan lebih intensif dan teliti. Para peserta didik juga cenderung tidak lari dari masalah dan mencari solusi akan masalah-masalah mereka (Kaiser/Kaminsky, 1997, Hal. 147). Seperti istilah yang dipakai Brunner, para peserta didik menjadi 'kompeten' (adanya motivasi untuk berkompetensi). Dengan adanya ketertarikan yang tinggi, pengalaman dan keahlian yang diperoleh peserta didik tersimpan lebih dalam di ingatan (kompetensi diperoleh dengan adanya tindakan). Ketika siswa bisa mengidentifikasi sebuah benda, dia memberi benda tersebut sebuah makna sesuai pengalaman yang dia peroleh, dan dengan begitu ingatan akan lebih tersimpan dengan baik (Gudjons, 1997, :7-8). Terdapat hubungan yang erat antara tindakan dengan ingatan. Jika indera yang digunakan lebih banyak, maka daya ingatnya akan lebih tinggi. Karena manusia menyimpan 20% dari apa yang dia dengar, 30% dari apa yang dia lihat, 80% dari yang disimpulkannya sendiri dan menyimpan 90% dari apa yang dia lakukan sendiri (Gudjons, 1994).

Materi utama dari kurikulum Penjas di sekolah-sekolah lebih banyak terdiri dari berbagai macam permainan bola, baik yang bersifat beregu maupun perorangan. Untuk permainan beregu

yang kompleks, yang banyak menggunakan keterampilan, seperti volley, basket, sepak bola, atau bola tangan, permainannya sendiri memerlukan pertimbangan khusus. Persiapan permainan beregu tentunya tidak cukup hanya mempersiapkan individu menguasai keterampilan-keterampilan yang ada dalam permainan itu, tetapi mencakup persiapan bagaimana anak mengkombinasikan keterampilan itu, menggunakannya dalam cara yang lebih kompleks, dan menghubungkannya dengan anak lain baik dalam kaitannya dengan konsep pertahanan atau penyerangan.

Menurut Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009:17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Menurut Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009:26) mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Lain halnya dengan Joan Freeman dan Utami munandar (dalam Andang Ismail, 2009:27) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Hakikat pembelajaran adalah proses interaksi edukatif antara siswa dengan lingkungannya, seperti interaksi dengan guru, materi, metode, sarana dan prasarana, media pembelajaran, lingkungan sosial dan lain-lain. Faktor-

faktor tersebut selalu berhubungan dan saling mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Winarno Surachmad (2006:14) menyatakan bawa proses interaksi edukatif ditandai dengan adanya siswa, guru, materi, tujuan, dan ikatan emosional. Sedangkan Sukintaka (1998:80) menyatakan bahwa dasar-dasar interaksi edukatif terdiri dari: tujuan, bahan, pelajar, guru, metode, dan situasi pembelajaran. Interaksi edukatif baik apabila faktor-faktor tersebut berfungsi sebagaimana mestinya.

Hakikat bermain adalah aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, sukarela, dan menyenangkan. Seperti yang dikemukakan oleh Sukintaka (1998:24) bermain merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari aktivitas tersebut. Pendekatan Bermain merupakan cara belajar yang dalam pelaksanaannya dilakukan dalam bentuk bermain atau permainan. Menurut Wahjoedi (1999:121) pendekatan Bermain (bermain) adalah "pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan". Menurut Arming Ma'mun & Toto Subroto (2001:7) menyatakan "pendekatan Bermain dalam permainan adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan sesungguhnya". Pendapat lain dikemukakan Beltasar Tarigan (2001:17) "pengajaran melalui pendekatan Bermain adalah meningkatkan tampilan bermain siswa, dengan melibatkan kombinasi dari kesadaran Bermain dan penerapan

keterampilan teknik dasar kedalam bentuk yang sebenarnya”

Dalam tesisnya Chouinard (2007:4-7) mengusulkan bahwa “dalam TGFU perlu dipertimbangkan kebutuhan akan pengetahuan dan pemahaman suatu bermain, terutama dalam hal pemberian materi bermain.” TGFU yang original disederhanakan ke dalam tiga komponen dasar dalam pelajaran pendidikan jasmani. Ketiga komponen tersebut adalah: “(1) memodifikasi dan mempermudah bermain, (2) mengembangkan kesadaran taktik dan memecahkan masalah melalui pertanyaan, dan (3) mengembangkan keterampilan” (Griffin & Butler, 2005). Modifikasi bermain dirancang kearah berbagai situasi bermain, seperti mempertahankan area atau mengarahkan bola ke target. Situasi dan kondisi dimaksud, terkait dengan tujuan, struktur dan maksud dari bermain itu sendiri.

Me-review konsep TGFU yang dijelaskan oleh Griffin, Mitchell dan Oslin menyatakan bahwa TGFU telah berhasil sukses dikembangkan di Inggris pada tahun 1980-an dengan istilah “tactical games model (TGM).” Hal ini pula, menurut Metzler (2000) menyatakan bahwa :

Tactical Games Model (TGM) sama dengan Teaching Game Approach (TGA) yang dalam implementasi pembelajarannya cenderung mengacu kepada keseluruhan rencana pembelajaran yang meliputi: (1) dasar-dasar teori, (2) pernyataan hasil belajar, (3) keahlian pengetahuan guru, (4) mengembangkan penyesuaian dan pengelompokan aktivitas belajar, (5) mengharapkan perilaku guru dan siswa, (6) struktur tugas yang unik,

(7) menilai hasil belajar, dan (8) memberikan arah kepada kemampuan mengimplementasikan model itu sendiri.

Hakikat model pembelajaran TGM memberikan kemampuan dan menimbulkan minat belajar siswa dalam pengembangan keterampilan gerak guna menampilkan performanya. Penampilan performa dimaksud menurut Griffin, Mitchell & Oslin, (1997), meliputi ketepatan dalam pembuatan keputusan, penjagaan, kerjasama tim, penyesuaian posisi dan dapat mengelola lingkungan bermain secara baik dan benar. Berangkat dari pendapat tersebut, maka makna TGFU pada intinya sama dengan TGM. Kemudian dalam tulisan Cushion (2002) menjelaskan bahwa “kunci utama pendekatan pembelajaran dalam olahraga bermain adalah game sense.” Pendekatan ini menekankan kepada “apresiasi bermain sebagai dasar untuk membuat keputusan dalam bermain, dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan” (Brooker et al., 2001).

Pendekatan dengan aktivitas bermain, bukan merupakan konsep baru dan sudah menjadi bahan riset di tahun 1980-an (Kirk & McPhail, 2002). Bahkan menurut Rink, (1996); Turner & Martiniek, (1999) menjelaskan hasil risetnya terdahulu bahwa model pendekatan aktivitas bermain lebih efektif sebagai jawaban terhadap tantangan model pendekatan pembelajaran direct instructional atau model tradisional. Dalam pandangan lain, mengacu pendapatnya O’Connor (2006: 9–13) dalam tulisannya berjudul “The teaching of skills in games and sports”. Esiensi tulisan tersebut bersumber dari beberapa pendapat ahli, yang menjelaskan bahwa

“pendekatan aktivitas bermain merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk mengantarkan anak kepada situasi awal bermain dalam proses belajar untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan gerak”. Dalam pendekatan aktivitas bermain membangun “kesadaran untuk lebih aktif bergerak dan dikembangkan ke arah penguasaan keterampilan bermain” (Werner, Thorpe, dan Bunker, 1996). Tugas guru pendidikan jasmani mengimplementasikan bermain kepada siswa melalui kondisi dan situasi pemahaman terhadap bermain itu sendiri, dan bagaimana membelajarkan siswa untuk lebih aktif bergerak berdasarkan kondisi-kondisi bermain ketika itu.

Dyson, Griffin, dan Hastie (2004:231) berpendapat, terdapat tiga asumsi utama dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan aktivitas permainan anak-anak, yaitu:

(1) bermain dimodifikasi secara representatif untuk memudahkan dalam bentuk dan kondisi bermain (seperti perubahan dalam peraturan bermain) yang mengarah kepada permasalahan taktis yang ditemukan dalam bermain; (2) bermain memberikan kemudahan dalam penilaian; dan (3) bermain secara umum memiliki bentuk dasarnya meliputi system klasifikasi dan struktur bermain. Sistem klasifikasinya meliputi empat kategori utama, yaitu (a) bermain target, (b) bermain berlari/lapangan, (c) bermain net, dan (d) bermain invasi.

Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran

jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan, harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Selain itu harus dipertimbangkan juga faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani oleh mereka. Model pembelajaran dengan pendekatan bermain erat kaitannya dengan perkembangan imajinasi perilaku yang sedang bermain, karena melalui daya imajinasi, maka permainan yang akan berlangsung akan jauh lebih meriah. Oleh karena itu sebelum melakukan kegiatan, maka guru pendidikan jasmani, sebaiknya memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada siswanya majinasi tentang permainan yang akan dilakukannya.

Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang mengaplikasikan teknik ke dalam suatu permainan. Tidak menutup kemungkinan teknik yang buruk atau rendah mengakibatkan permainan kurang menarik. Untuk itu seorang guru harus mampu mengatasinya. Rusli Lutan dan Adang Suherman (2000: 35-36) menyatakan, manakala guru menyadari bahwa rendahnya kualitas permainan disebabkan oleh rendahnya kemampuan skill, maka guru mempunyai beberapa pilihan sebagai berikut:

- 1) Guru dapat terus melanjutkan aktivitas permainan untuk beberapa lama sehingga siswa menangkap gagasan umum permainan yang dilakukannya.
- 2) Guru dapat kembali pada tahapan belajar yang lebih rendah dan membiarkan siswa berlatih

mengkombinasikan keterampilan tanpa tekanan untuk menguasai strategi.

3) Guru dapat merubah keterampilan pada level yang lebih simpel dan lebih dikuasai sehingga siswa dapat konsentrasi belajar strategi bermain.

Petunjuk seperti di atas harus dipahami dan dimengerti oleh seorang guru. Jika dalam pelaksanaan permainan kurang menarik karena teknik yang masih rendah, maka seorang guru harus dengan segera mampu mengatasinya. Selama pembelajaran berlangsung seorang guru harus mencermati kegiatan pembelajaran sebaik mungkin. Kesalahan-kesalahan yang dibiarkan selama pembelajaran berlangsung akan mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Dalam program pendidikan jasmani, aktivitas bermain diformulasikan untuk membantu siswa memenuhi kebutuhan keterampilan, pengetahuan dan sikap pola hidup aktif, gaya hidup sehat. Ketika siswa belajar bermain, mereka (a) memiliki pengetahuan dan pemahaman yang memungkinkan untuk mengantisipasi pola-pola bermain, (b) penguasaan keterampilan teknik dan taktik untuk merespons imajinatif dan kesesuaian, (c) dapat merasakan pengalaman motivasi yang positif untuk memudahkan aktivitas berbagai bermain.

Permainan bola voli adalah cabang olahraga yang digemari peserta didik, olahraga ini dapat dilakukan peserta laki-laki dan perempuan. Olahraga bola voli merupakan salah satu materi pelajaran pendidikan jasmani yang tercantum dalam kurikulum pada tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Permainan bola voli merupakan permainan yang dimainkan secara beregu. Tiap-tiap regu terdiri dari 6 pemain. Pemain bola voli harus menguasai teknik dasar yang baik dan benar. Materi pembelajaran bola voli mencakup servis, passing, smash, dan blok. Untuk mempelajari tehnik dasar diperlukan pemahaman yang baik terhadap langkah-langkah pembelajaran dasar. Tehnik dasar passing merupakan hal yang sangat penting untuk dikuasai oleh pemain. Menurut Sarjiyanto dan Sujarwadi (2010:6) "Yang dimaksud passing bawah adalah pengambilan bola dengan tangan bergandengan satu sama lain dengan ayunan dari bawah atas depan".

Di SD Negeri Sungai Besar 2 terdapat banyak peserta didik yang menyukai olahraga bola voli namun dalam proses pembelajarannya masih banyak hambatan yang ditemukan, hal ini dapat dilihat dari hasil proses belajar yang kurang memuaskan pada saat melakukan passing bawah, masih banyak peserta didik yang belum menguasai passing bawah dengan baik. Hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan guru dalam memberikan model pembelajaran untuk memodifikasi pembelajaran yang menarik dari guru sebagai pengajar pendidikan jasmani di SD Negeri Sungai Besar 2.

Kenyataan dilapangan tidak seperti yang diharapkan, banyak peserta didik SD Negeri Sungai Besar 2 pada saat dilakukan tes keterampilan passing bawah bola voli ternyata hasil yang diperoleh ada beberapa peserta didik yang nilainya kurang dari standar ketuntasan belajar (SKM) yang telah ditentukan. Kesulitan peserta didik pada saat melakukan passing bawah pada langkah-

langkah melakukan passing bawah, perkenaan bola pada lengan dan koordinasi gerak pada saat melakukan passing bawah bola voli. Oleh karena itu untuk memperbaiki keterampilan passing bawah peserta didik seorang guru harus memberikan satu bentuk model pembelajaran yang dianggap bisa memperbaiki hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis ingin meneliti tentang "Pengaruh Pembelajaran Model Bermain Terhadap Keterampilan Passing Bawah Bola Voli Mini Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sungai Besar 2 Banjarbaru Tahun Ajaran 2013/2014".

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Arikunto (2006:3) "eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeleminasikan atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu".

Pengertian populasi menurut Arikunto. S (2010:173) "populasi adalah

keseluruhan subjek penelitian". Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 2 Sungai Besar Banjarbaru yang berjumlah 20 orang (total sampling). "Apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya penelitian populasi. Jadi teknik penarikan sampel pada penelitian ini adalah total sampling", (Arikunto, 2006:134).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test kemampuan passing bawah sebelum dan sesudah diberikan treatment menggunakan analisis uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan passing bawah melalui model pembelajaran bermain peserta didik kelas IV SD Negeri Sungai Besar 2 Banjarbaru. Adapun hasil pre-test dan post-test kemampuan passing bawah setelah dilakukan analisa adalah sebagai berikut:

Treatment	Tes	N	Hasil	Mean	SD
Passing Bawah	Awal	20	99,7	4,99	0,75
	Akhir	20	151	7,55	0,8

Hasil tes awal keterampilan passing bawah peserta didik kelas IV SD Negeri Sungai Besar 2 Banjarbaru. Hasil pengamatan pada saat tes awal keterampilan passing bawah, kesalahan yang dilakukan peserta didik adalah sikap awal atau posisi badan saat melakukan

passing bawah, sikap pelaksanaan dan gerakan lanjutan atau gerakan akhir yang tidak sempurna. Hasil tes awal keterampilan passing bawah peserta didik kelas IV SD Negeri Sungai Besar 2 Banjarbaru secara keseluruhan nilai tertinggi hanya 6,3 dan nilai terendah 3,7.

Setelah diberikan treatment (perlakuan) keterampilan passing bawah bola peserta didik kelas IV SD Negeri Sungai Besar 2 Banjarbaru mengalami peningkatan dengan nilai tertinggi 8,7 dan nilai terendah 6. Keterampilan passing bawah peserta didik kelas IV SD Negeri Sungai Besar 2 Banjarbaru mengalami peningkatan setelah diberikan treatment (perlakuan).

Analisis data dengan menggunakan uji-t, hasil tes signifikansi keterampilan passing bawah setelah diberi perlakuan (treatment) model pembelajaran bermain hasilnya $11,68 > 2,093$ pada tabel diperoleh 2,093 (tabel distribusi t). Maka didapat hasil $11,68 > 2,093$ artinya penerapan pembelajaran model bermain lebih besar dari taraf signifikansi pada tabel distribusi t, maka dapat disimpulkan model pembelajaran bermain memiliki pengaruh yang besar terhadap keterampilan passing bawah bola voli peserta didik kelas IV SD Negeri Sungai Besar 2 Banjarbaru.

Dari hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh pembelajaran model bermain baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan passing bawah bola voli, hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan dimana pembelajaran model bermain tersebut memiliki hasil yang berbeda terhadap hasil keterampilan hasil passing bawah setelah dilakukan test dan di uji dengan t-test diperoleh hasil dimana $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ artinya terjadi peningkatan hasil kemampuan passing bawah bola voli setelah diberikan perlakuan (treatment). Dari peningkatan tersebut menggambarkan adanya pengaruh pembelajaran model bermain

terhadap keterampilan passing bawah bola voli peserta didik kelas IV SD Negeri Sungai Besar 2 Banjarbaru. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model bermain baik digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran keterampilan passing bawah bola voli dengan peningkatan setiap sampel 2,57.

Pembelajaran model bermain untuk meningkatkan kemampuan passing bawah bola voli memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih banyak memiliki kesempatan untuk melakukan passing bawah bola voli, peserta didik senang dan lebih bebas. Peserta didik saat melakukan passing bawah bola voli diberikan kebebasan untuk melakukan passing bawah secara individu, berpasangan dan berkelompok.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran model bermain terhadap keterampilan passing bawah bola voli peserta didik kelas IV SD Negeri Sungai Besar 2 Banjarbaru dengan hasil $t \text{ hitung}$ (11,68) $> t \text{ tabel}$ (2,093) dan nilai rata-rata pre-test passing bawah 4,99, nilai rata-rata post-test 7,55 dengan presentase kenaikan 52%.

Dari hasil penelitian tersebut diharapkan guru pendidikan jasmani hendaknya memberikan metode yang tepat pada kegiataan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Bagi yang ingin melakukan penelitian yang serupa hendaknya menggunakan sampel yang lebih banyak dan diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi.2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andang Ismail. (2009). *Education Games Panduan Praktis Permainan yang menjadi Anak Anda Cerdas, Kreatif dan shaleh*.
- Klippert, Heinz. 1996. *Planspiele Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen*. Beltz, Weinheim/.Base.
- Klingsiek, Georg. 1997. *Spielen und Spiele im Geographieunterricht*. In: *Praxis Geographie* 5/1997, S. 4-9.
- Sukintaka. 1998. *Teori Bermain untuk Pendidkan Jasmani*. Yogyakarta: FPOK IKIP
- Wahjoedi. 1999. *Pengertian Pendekatan Pembelajaran*.
Diakses dari <http://mariberkawand.blogspot.com/2011/03/pengertian-pendekatan-pembelajaran.html> pada tanggal 10 Januari 2014
- Winarto Surakhmad. (2006). *Pengantar Interaksi Belajar*. Bandung: Tarsito