



ISSN 2715-3886

Pengaruh Metode Pembelajaran *Drill* Dan Bermain Terhadap *Service* Bawah Bolavoli Gandu Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama

Agung Rully Andre Agasy^{1*}, Asim²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang No 5, Malang, Jawa Timur, 65145, Indonesia

*Penulis koresponden: agungrully03@gmail.com, 08563187964

Artikel diterima: 10 Januari 2020; direvisi: 16 Oktober 2020; disetujui: 22 Oktober 2020

Abstract: The effect of the drill method and the playing method on the ability of service under the volleyball game of Gandu in class VIII students at SMP Kartika IV-9 Malang. The purpose of this study was to describe the difference in the effect of the drill learning method and the playing method on the service ability under level II volleyball game. The type of research used in this study is an experimental method with a Two Group Pretest-Posttest Design. Data analysis used one way analysis technique (one way ANOVA) with a significant level $\alpha = 0.05$. The results showed that the Drill method was more influential on the service skills of Gandu volleyball level II for students than the Play method with an average posttest score for the Drill learning method of 6.13 and an average posttest score for the Playing learning method of 5.13.

Keyword: volleyball addict, service down, drill method, playing method

Abstrak: Pengaruh metode drill dan metode bermain terhadap kemampuan service bawah permainan bolavoli gandu pada siswa kelas VIII di SMP Kartika IV-9 Malang. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan perbedaan pengaruh metode pembelajaran drill dan metode bermain terhadap kemampuan service bawah permainan bolavoli gandu level II. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimental dengan rancangan Two Group Pretest-Posttest Design. Analisis data menggunakan teknik analisis variasi satu jalur (one way anova) dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Drill lebih berpengaruh terhadap keterampilan service bawah bolavoli gandu level II pada peserta didik dari pada metode Bermain dengan rata-rata skor posttest metode pembelajaran Drill sebesar 6,13 dan rata-rata posttest metode pembelajaran Bermain sebesar 5,13.

Kata kunci: bolavoli gandu, service bawah, metode drill, metode bermain

PENDAHULUAN

Permainan bolavoli adalah permainan memantul-mantulkan bola (to volley) oleh tangan atau lengan dari dua regu yang bermain di atas lapangan yang mempunyai ukuran-ukuran tertentu (Yudiana dan Subroto, 2010). Permainan bolavoli merupakan permainan yang kompleks dan tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Sebab dalam permainan bolavoli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan dalam

permainan bolavoli. Diperlukan pengetahuan tentang teknik-teknik dasar dan teknik lanjutan untuk bermain bolavoli dengan efektif. Teknik-teknik tersebut meliputi passing, smash, service, dan sebagainya.

Permainan bolavoli gandu merupakan permainan memvoli bola yang diciptakan untuk mengembangkan kesegaran jasmani siswa sekolah dasar (Amaliyah & Asim, 2020). Permainan bolavoli gandu merupakan modifikasi dari permainan bolavoli, sepak takraw dan mengandung sebagian unsur permainan sepakbola. Lapangan bolavoli gandu berukuran 12m x 6m dengan tinggi jaring (net) 9 m. bola yang dipakai dalam permainan bolavoli gandu adalah bola rajut dengan berat 1,8 ons dengan lingkaran bola 63cm sampai 65 cm yang bersifat elastis mudah dipantulkan (divoli) menggunakan kaki maupun tangan. Permainan bolavoli gandu juga melibatkan keterampilan bermain sepakbola seperti menendang bola pada saat service, menyundul bola, memvoli bola menggunakan kaki, dada dan paha.

Menurut Panda, Majumdar, Umesh, & Sudhakar (2014) service merupakan salah satu teknik dalam permainan bola volley. Pada mulanya service hanya merupakan pukulan awal untuk dimulainya suatu permainan, tetapi jika ditinjau dari sudut taktik sudah merupakan suatu serangan awal untuk diperoleh nilai agar suatu regu berhasil meraih kemenangan. Pelaksanaan dari service tangan bawah ini adalah sebagai berikut: (1) Sikap permulaan: Berdiri di daerah service menghadap ke lapangan, bagi yang tidak kidal kaki kiri berada di depan dan bagi yang kidal sebaliknya. Bola dipegang pada tangan kiri, tangan kanan boleh menggenggam atau dengan telapak tangan terbuka, lutut agak ditekuk dan berat badan berada di tengah, (2) Gerakan pelaksanaan: Bola dilambungkan di depan pundak kanan setinggi 10 sampai 20 cm, pada saat yang bersamaan tangan kanan ditarik ke belakang, kemudian diayunkan ke arah depan atas dan mengenai bagian belakang bawah bola. Lengan di luruskan dan telapak tangan atau genggaman tangan ditegangkan, (3) Gerak lanjutan: Setelah memukul bola diikuti dengan memindahkan berat badan ke depan, dengan melangkahkan kaki kanan ke depan dan segera masuk ke dalam lapangan untuk mengambil posisi dengan sikap kembali.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, diketahui subyek memiliki kemampuan service bawah yang masih dasar dan belum menggunakan teknik service yang tepat. Untuk itu dilakukan berbagai macam cara untuk meningkatkan kemampuan service bawah permainan bola voli gandu yaitu dengan metode drill dan metode bermain.

Sugiyanto (1993: 371) menyatakan, dalam metode drill siswa melakukan gerakan-gerakan sesuai dengan apa yang diinstruksikan guru dan melakukannya secara berulang-ulang. Pengulangan gerakan ini dimaksudkan agar terjadi otomatisasi gerakan. Oleh karena itu, dalam metode drill perlu disusun tata urutan pembelajaran yang baik agar siswa terlibat aktif, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal. Kegunaan pembelajaran drill servis bawah bolavoli, yaitu untuk melakukan serangan pertama dalam permainan bolavoli yang dimana servis bawah berperan besar khususnya untuk peserta didik untuk memperoleh poin, maka servis bawah harus: (1) Menyakinkan, (2) Terarah, (3) Kencang, (4) Menyulitkan lawan.

Kelebihan pembelajaran drill servis bawah bolavoli dalam memberikan program latihan ini yaitu siswa dapat melakukan keterampilan service bawah dengan baik dan tepat serta dapat mengantur posisi atau meletakkan disisi lapangan sebelah man a bola akan di arahkan pada saat mau di service bawah ke arah lawan.

Menurut saputra (2001:6) "bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, kegiatan bermain yang sangat disukai siswa. Bermain yang dilakukan secara tertata mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan siswa. Peserta didik tanpa sadar melatih keterampilan motorik kasar dan halus saat melakukan pembelajaran bermain bolavoli gandu karena pada saat bermain peserta didik harus mengejar bola, mengayunkan lengan, passing menggunakan kaki, paha tangan dan passing menggunakan kepala sambil melompat. Ada pun kegunaan metode pembelajaran bermain terhadap service bawah bolavoli gandu level II yaitu penyerangan pertama pada permainan bolavoli gandu level II, pemahaman dalam pembelajaran bermain service bawah bolavoli siswa menjadi bertambah, penerapan dalam service bawah bolavoli dilapangan pada saat bermain menjadi lebih baik

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan pengaruh metode pembelajaran drill terhadap service bawah bolavoli gandu level II siswa SMP Kartika IV-9 Malang, (2) mendeskripsikan pengaruh metode bermain terhadap service bawah bolavoli gandu level II siswa SMP Kartika IV-9 Malang, dan (3) mendeskripsikan perbedaan pengaruh metode pembelajaran drill dan metode bermain terhadap service bawah permainan bolavoli gandu level II di SMP Kartika IV-9 Malang.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah rancangan eksperimental bentuk “Two Group Pretest-Posttest Design” dengan pemilihan kelompok secara acak (Antwi & Hamza, 2015; Barnham, 2015; Norkett, 2013; Otani, 2017). Dua variabel bebas dimanipulasikan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran drill bolavoli gandu level II dan metode bermain bolavoli gandu level II, sedangkan variabel terikat adalah service bawah bolavoli gandu level II. Rancangan penelitian pre-test dan post-test kelompok metode bermain dan kelompok metode drill dapat dilihat pada tabel 1 Rancangan Penelitian.

Tabel 1 Rancangan Penelitian (Hara et al., 2013)

Subjek Kelompok	Pre Test	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	Post Test
R ₁	O	X ₁ (Metode <i>Drill</i>)	O
R ₂	O	X ₂ (Metode Bermain)	O

Keterangan:

- R₁ : Kelompok metode Drill Bolavoli Gandu Level II
- R₂ : Kelompok Metode Bermain Bolavoli Gandu Level II
- O₁ dan O₁ : Tes awal (pre test) service bawah bolavoli gandu level II pada kelompok metode drill dan metode bermain.
- O₂ dan O₂ : Tes akhir (post test) service bawah bolavoli gandu level II pada kelompok metode drill dan metode bermain.
- X₁ : Perlakuan Latihan Metode Drill Bolavoli Gandu Level II
- X₂ : Perlakuan Latihan Metode Bermain Bolavoli Gandu Level II

Subyek penelitian yang diteliti adalah siswa kelas VIII SMP Kartika IV-9 Malang dengan jumlah 30 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok metode pembelajaran drill berjumlah 15 siswa dan kelompok metode bermain berjumlah 15. Pengumpulan data dilakukan langsung oleh peneliti melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian dalam penelitian ini yaitu program metode pembelajaran drill dan metode bermain pada bolavoli gandu level II, format observasi program latihan pembelajaran drill dan bermain pada bolavoli gandu level II, tes kinerja service bawah dan tes hasil service bawah bolavoli gandu level II. Teknik analisis yang digunakan yaitu teknik analisis variasi satu jalur (one way anova) dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (Hodge, 2020; Ingleby, 2012; Marvasti, 2018; Singh, 2015; Valunaite Oleskeviciene & Sliogeriene, 2020). Sebelum analisis menggunakan variasi satu jalur data terlebih dilakukan uji prasyarat dahulu yaitu Uji normalitas data digunakan uji kolmogorov-smirnov dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$ (Apuke, 2017; Marvasti, 2018; McNabb & McNabb, 2018; Watson, 2015). Uji homogenitas di olah ke dalam teknik uji Levene dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$ (Creswell, 2013; Halcomb & Hickman, 2015; McCusker & Gunaydin, 2015). Data dianalisis menggunakan program SPSS for windows versi 23.

HASIL

Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari- Maret 2019 dilakukan selama 6 minggu dengan 1 minggu 3 kali pertemuan dengan jumlah latihan 18 kali.

Data yang diperoleh disajikan pada tabel 2 Hasil Pretest dan Posttest Service Bawah Metode Pembelajaran Drill Bolavoli Gandu Level II

Tabel 2 Hasil *Pretest* dan *posttest* Service Bawah Metode Pembelajaran *Drill* Bolavoli Gandu Level II.

Perlakuan	N	Mean	Standart Deviasi	Varians	Minimum	Maksimum
<i>Pretest</i>	15	4.6667	1.0465	1.0952	2	6
<i>Posttest</i>	15	6.1333	1.3558	1.8381	4	8

Pada Tabel diatas dapat diketahui hasil *pretest* metode pembelajaran *Drill* bolavoli *service* bawah bolavoli gandu level II memiliki rata-rata sebesar 4.6667, standar deviasi 1.0465, *varians* 1.0952, skor minimum 2 dan skor maksimum 6. Dan hasil *posttest* metode pembelajaran *Drill* bolavoli *service* bawah bolavoli gandu level II memiliki rata-rata 6.1333, standar deviasi 1.3558, *varians* 1.8381, skor minimum 4, dan skor maksimum 8.

Tabel 3 Hasil *Pretest* dan *Posttest Service* Bawah Metode Pembelajaran Bermain Bolavoli Gandu Level II.

Perlakuan	N	Mean	Standart Deviasi	Varians	Minimum	Maksimum
<i>Pretest</i>	15	3.6667	1.2344	1.5238	2	6
<i>Posttest</i>	15	5.1333	1.3020	1.6952	3	7

Pada Tabel 3 diatas dapat diketahui bahwa hasil *pretest* metode pembelajaran Bermain bolavoli *service* bawah bolavoli gandu level II memiliki rata-rata sebesar 3.6667, standar deviasi 1.2344, *varians* 1.5238, skor minimum 2, skor maksimum 6. Dan hasil *posttest* metode pembelajaran Bermain bolavoli *service* bawah bolavoli gandu level II memiliki rata-rata sebesar 5.1333, standar deviasi 1.3020, *varians* 1.6952, skor minimum 3 dan skor maksimum 7.

Tabel 4 deskripsi *Posttest* Keterampilan *Service* Bawah Metode Pembelajaran *Drill* dan Pembelajaran Bermain Bolavoli Gandu Level II.

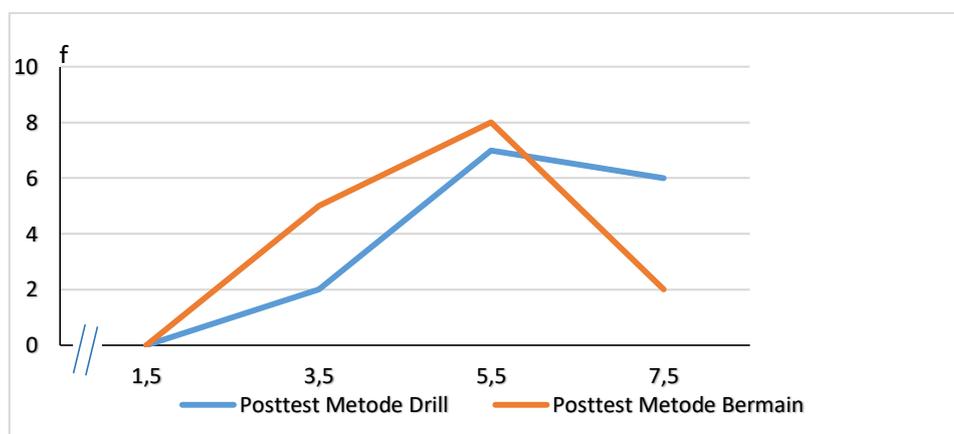
<i>Posttest</i>	Mean	Standart Deviasi	Varians	Minimum	Maksimum
<i>Drill</i>	6.1333	1.3558	1.8381	4	8
Bermain	5.1333	1.3020	1.6952	3	7

Pada Tabel 4 diatas dapat diketahui bahwa hasil *posttest* keterampilan *service* bawah metode pembelajaran *Drill* bolavoli gandu level II memiliki rata-rata sebesar 6.1333, standar deviasi 1.3558, *varians* 1.8381, skor minimum 4 dan skor maksimum 8. Hasil *posttest* keterampilan *service* bawah metode pembelajaran bermain bolavoli gandu level II memiliki rata-rata sebesar 5.1333, standar deviasi 1.3020, *varians* 1.6952, skor minimum 3 dan nilai maksimum 7.

Berikut ini peneliti sajikan keseluruhan *posttest* kelompok metode *drill* dan bermain dalam bentuk grafik poligon.

Tabel 5 Distribusi Frekuensi *Posttest Service* Bawah Bolavoli Gandu Level II Kelompok Metode *Drill* dan Bermain.

Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	Frekuensi
1-2	1,5	0	0
3-4	3,5	5	2
5-6	5,5	8	7
7-8	7,5	2	6
		15	15



Gambar 1 Grafik Poligon *Posttest Service* Bawah Bolavoli Gandu Level II Kelompok Metode *Drill* dan Bermain.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis dengan analisis varian satu arah, maka pada tahap ini akan digunakan uji prasyarat meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas data menggunakan SPSS (*Statistic Package for Social Science*) versi 23.

Uji Normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*)

Pengujian normalitas distribusi data dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk digunakan pada kedua kelompok yakni pada kelompok metode pembelajaran *drill* dan metode pembelajaran bermain bolavoli gandu level II. Untuk menentukan normal atau tidaknya distribusi suatu data yaitu dengan cara membandingkan hasil signifikansi perhitungan data dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Berdasarkan Uji Normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* pada kelompok metode pembelajaran bermain memperoleh: 1) hasil *pretest* metode pembelajaran *drill* adalah $0,001 < 0,05$, artinya H_0 ditolak 2) hasil *posttest* metode pembelajaran *drill* adalah $0,200 > 0,05$, artinya H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh hasil *pretest* dan *posttest* kelompok berdistribusi normal.

Berdasarkan Uji Normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* pada kelompok metode pembelajaran bermain memperoleh: 1) hasil *pretest* metode pembelajaran bermain adalah $0,001 < 0,05$, artinya H_0 ditolak 2) hasil *posttest* metode pembelajaran bermain adalah $0,063 > 0,05$, artinya H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh hasil *pretest* dan *posttest* kelompok berdistribusi normal.

Uji Homogenitas (*Levene Statistic*)

Uji Homogenitas dilakukan menggunakan uji *Levent* pada *pretest* dan *posttest service* bawah metode pembelajaran *drill* dan bermain.

Untuk menentukan homogenitas hasil belajar siswa adalah membandingkan hasil signifikansi perhitungan data dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil pengujian homogenitas *varians pretest* dan *posttest* untuk kelompok metode pembelajaran *drill* dan bermain.

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic* yang disajikan diperoleh hasil bahwa tidak seluruh kelompok latihan lebih besar jika dibandingkan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. (a) kelompok *pretest posttest* metode *drill* keterampilan *service* bawah bolavoli gandu level II diperoleh $0,236 > 0,05$, maka H_0 ditolak H_a diterima, maka ada perbedaan *varians pretest* dan *posttest* keterampilan *service* atas bolavoli gandu level II. Dengan demikian *varians* keterampilan *service* bawah *pretest* dan *posttest* bolavoli gandu level II homogen. (b) kelompok *pretest posttest* metode bermain keterampilan *service* bawah bolavoli gandu level II diperoleh $0,830 > 0,05$, maka H_0 ditolak H_a diterima, maka ada perbedaan *varians pretest* dan *posttest* keterampilan *service* bawah bolavoli gandu level II. Dengan demikian *varians* keterampilan *service* bawah *pretest* dan *posttest* bolavoli gandu level II homogen. (c) kelompok *posttest posttest* metode *drill* dan bermain terhadap keterampilan *service* bawah bolavoli gandu level II diperoleh $0,940 > 0,05$, maka H_0 ditolak H_a diterima, maka ada perbedaan *varians pretest* dan *posttest* keterampilan *service* bawah bolavoli gandu level II. Dengan demikian *varians* keterampilan *service* bawah *posttest* dan *posttest* bolavoli gandu level II homogen, sehingga menunjukkan *varians* subjek keseluruhan homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis *varians (One Way Anova)* dapat dilakukan.

Pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan analisis *varians* satu arah (*one way anova*) sebagai berikut:

Dalam tahap pengujian hipotesis ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$
- b. $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

Tabel 6 Hasil Analisis *Varians* Satu Arah *Pretest* dan *Posttest* Pada Hasil Keterampilan *Service* Bawah Kelompok Metode Pembelajaran *Drill* Bolavoli Gandu level II.

Metode Pembelajaran <i>Drill</i>	<i>Sum of Square</i>	df	<i>Mean Square</i>	F	Sig
<i>Between Groups</i>	16,133	1	16,133	11,000	0.003
<i>Within Groups</i>	41,067	28	1,467		
Total	57,200	29			

Berdasarkan analisis *varians* satu arah pada Tabel 6 diperoleh hasil Sig $0,003 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan bahwa ada perbedaan pengaruh rata-rata skor hasil belajar keterampilan *service*

bawah siswa sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan metode pembelajaran *Drill*. Diketahui rata-rata skor *pretest* sebesar 4,67 dan *posttest* sebesar 6,13, dengan demikian skor *posttest* lebih tinggi dari pada skor *pretest*, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan bolavoli gandu menggunakan metode pembelajaran *Drill* berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan *service* bawah bolavoli gandu level II pada peserta didik.

Tabel 7 Hasil Analisis *Varians* Satu Arah *Pretest* dan *Posttest* Pada Hasil Pembelajaran Metode Bermain Terhadap Keterampilan *Service* Bawah Dalam Permainan Bolavoli Gandu Level II.

Metode Pembelajaran Bermain	Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig
<i>Between Groups</i>	16,133	1	16,133	10,024	0.006
<i>Within Groups</i>	45.067	28	1,610		
Total	61,200	29			

Berdasarkan analisis *varians* satu arah pada Tabel 7 diperoleh Sig 0,006 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan bahwa ada perbedaan pengaruh rata-rata skor hasil belajar keterampilan *service* bawah siswa sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan metode pembelajaran bermain. Diketahui rata-rata skor *pretest* sebesar 3,66 dan *posttest* sebesar 5,13, dengan demikian skor *posttest* lebih tinggi dari pada skor *pretest*, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan bolavoli gandu menggunakan metode pembelajaran bermain berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan *service* bawah bolavoli gandu level II pada peserta didik.

Tabel 8 Hasil Analisis *Varians* Satu Arah *Posttest* dan *Posttest* Pada Hasil Metode Pembelajaran *Drill* Bolavoli Gandu Level II dengan Metode Pembelajaran Bermain Bolavoli Gandu Level II Terhadap Keterampilan *service* Bawah Siswa Kelas VII SMP Kartika IV-9 Malang.

Metode Pembelajaran <i>Drill</i> dan Bermain	Sum of Square	Df	Mean Square	F	Sig
<i>Between Groups</i>	7,500	1	7,500	4,245	0.049
<i>Within Groups</i>	49,467	28	1,767		
Total	56.967	29			

Berdasarkan analisis *varians* satu arah pada Tabel diatas diperoleh Sig 0,004 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan bahwa ada perbedaan pengaruh rata-rata skor hasil belajar keterampilan *service* bawah bolavoli gandu level II . Diketahui rata-rata skor *posttest* metode pembelajaran *drill* sebesar 6,13 dan *posttest* metode pembelajaran bermain sebesar 5,13 dengan demikian skor *posttest* metode *Drill* lebih tinggi dari pada metode Bermain, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan bolavoli gandu level II menggunakan metode *Drill* lebih berpengaruh terhadap keterampilan *service* bawah bolavoli gandu level II pada peserta didik dari pada metode Bermain.

Uji Korelasi (*Reliabilitas*)

Uji Korelasi dilakukan menggunakan uji *reliabilitas* pada *pretest* dan *posttest service* bawah metode pembelajaran *drill* dan bermain. Untuk menentukan korelasi hasil belajar siswa adalah membandingkan hasil signifikansi perhitungan data dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,01$. Hasil pengujian korelasi *varians pretest* dan *posttest* untuk kelompok metode pembelajaran *drill* dan bermain.

Tabel 9 Deskripsi *Posttest* Keterampilan *Service* Bawah Metode Pembelajaran dan Metode *Drill* Bolavoli Gandu Level II

Perlakuan	N	Pearson Correlation	Sum of Squares and Cross-Products	Covariance	Sig
<i>Pretest</i>	15	0,738	15,333	1,095	0,02
<i>Posttest</i>	15	0.738	14,667	1,048	0,02

Pada Tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan *service* bawah metode pembelajaran *Drill* bolavoli gandu level II *pretest* memiliki *Pearson Correlation* 0,738, *Sum of Squares and Cross-Products* 15,333, *Covariance* 1,095 dan Signifikan 0,02. *Posttest* memiliki *Pearson Correlation* 0,738, *Sum of Squares and Cross-Products* 14,667, *Covariance* 1,048 dan Signifikan 0,02.

Tabel 10 Deskripsi *Posttest* Keterampilan *Service* Bawah Metode Pembelajaran dan Metode Bermain Bolavoli Gandu Level II

Perlakuan	N	<i>Pearson Correlation</i>	<i>Sum of Squares and Cross-Products</i>	<i>Covariance</i>	Sig
<i>Pretest</i>	15	0,785	21,333	1,524	0,01
<i>Posttest</i>	15	0,785	17,667	1,262	0,01

Pada tabel 10 diatas dapat diketahui bahwa hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan *service* bawah metode pembelajaran bermain bolavoli gandu level II *pretest* memiliki *Pearson Correlation* 0,785, *Sum of Squares and Cross-Products* 21,333, *Covariance* 1,524 dan Signifikan 0,01. *Posttest* memiliki *Pearson Correlation* 0,785, *Sum of Squares and Cross-Products* 17,667, *Covariance* 1,262 dan Signifikan 0,01.

Tabel 11 Deskripsi *Posttest* Keterampilan *Service* Bawah Metode Pembelajaran *Drill* Dan Bermain Bolavoli Gandu Level II

Perlakuan	N	<i>Pearson Correlation</i>	<i>Sum of Squares and Cross-Products</i>	<i>Covariance</i>	Sig
<i>Drill</i>	15	0,738	14,667	1,048	0,02
Bermain	15	0,785	17,667	1,262	0,01

Pada Tabel 11 diatas dapat diketahui bahwa hasil *posttest* keterampilan *service* bawah metode pembelajaran *Drill* bolavoli gandu level II *posttest Drill* memiliki *Pearson Correlation* 0,785, *Sum of Squares and Cross-Products* 17,667, *Covariance* 1,262 dan Signifikan 0,01. *Posttest* Bermain memiliki *Pearson Correlation* 0,738, *Sum of Squares and Cross-Products* 14,667, *Covariance* 1,048 dan Signifikan 0,02.

PEMBAHASAN

Sarana

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti mengemukakan beberapa saran yaitu : (1) Sebaiknya guru pendidikan jasmani dan kesehatan menggunakan metode pembelajaran bermain bolavoli gandu level II dan metode pembelajaran *Drill* bolavoli gandu level II sebagai variasi metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan *service* bawah bolavoli gandu level II pada siswa, (2) Bagi siswa SMP Kartika IV-9 Malang, diharapkan metode pembelajaran bermain bolavoli gandu level II dan metode pembelajaran *Drill* bolavoli gandu level II dapat digunakan sebagai bentuk pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan *service* bawah bolavoli gandu level II, (3) Bagi Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan metode pembelajaran bermain bolavoli gandu level II dan metode pembelajaran *Drill* bolavoli gandu level II dengan menggunakan variabel yang berbeda agar memberikan hasil penelitian yang lebih baik.

Prasarana

Permainan bolavoli gandu level II diciptakan untuk mengenalkan permainan bolavoli kepada anak-anak agar lebih efektif dan menyenangkan dengan memodifikasikannya antara permainan bolavoli standar dengan permainan sepak takraw, namun permainan ini juga dapat dimainkan oleh remaja dan orang dewasa. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri, Desa Karanggandu menunjukkan bahwa hasil permainan bolavoli gandu memiliki unsur-unsur keterampilan yang dapat menunjang perkembangan motorik anak karena permainan bolavoli gandu melibatkan berbagai anggota tubuh untuk memvoli bola dan membendung atau melakukan block bola yang berasal dari pemain lawan, sesuai dengan peraturan permainan bolavoli gandu maka anak-anak sering menggunakan tangannya yaitu pada saat melakukan *service*, yaitu *service* bawah sebagai pukulan pertaman untuk memulain pertandingan pada permainan bolavoli gandu level II ini juga boleh menggunakan anggota tubuh lain seperti kaki. Pemberian latihan bolavoli gandu level II yang terstruktur kepada siswa akan memberikan pengaruh yang signifikan

terhadap kesegaran jasmani siswa (Amaliyah & Asim, 2020). Dari pernyataan diatas dimana permainan bolavoli gandu dibuat untuk siswa agar lebih efektif dan menyenangkan memiliki unsur yang sama dengan metode Bermain yaitu yang melibatkan tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan pada semangat belajar siswa. Pada metode pembelajaran Bermain ini siswa dapat belajar, tanggung jawab bekerja sama, kejujuran, dan belajar lebih rilek. Metode drill lebih baik dari metode bermain untuk meningkatkan keterampilan bermain bolavoli pada siswa SD Negeri 14 Kampung Jambak Kecamatan Koto Tengah Kota Padang (Andayani, Ilmu, & Masyarakat, 2016; Astuti, 2017; Atmaja & Tomoliyus, 2015; Diputra, 2015; Harahap, Sinaga, & Halimah, 2017; Nur & Hidayah, 2017; "Pengaruh Metod. Pembelajaran Ceramah Plus dan Metod. Drill terhadap Motiv. Belajar dan Has. Belajar pada Kompetensi Dasar Efisiensi Pengguna. Tempat Tidur Rumah Sakit," 2017; Samsudin & Rahman, 2016; Yuliawan & Sugiyanto, 2014).

Menurut Ma'mum dan Subroto dalam Prabowo (2009:50) menyatakan bahwa pendekatan drill adalah cara belajar yang lebih menekankan kompone-komponen teknik sehingga belajar tersebut akan berdampak efektif terhadap peningkatan teknik dasar yang sedang dipelajari. Berdasarkan hasil hipoteis pertama yaitu terdapat adanya pengaruh yang signifikan pada posttest metode pembelajaran Drill dengan metode pembelajaran Bermain terhadap hasil belajar keterampilan service bawah bolavoli gandu level II. Hal tersebut terbukti berdasarkan hasil uji hipotesis yang menggunakan uji anova satu jalur pada kelompok metode pembelajaran Drill dan metode pembelajaran Bermain dengan taraf signifikansi $0,006 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan bahwa ada perbedaan pengaruh rata-rata skor hasil belajar keterampilan service bawah bolavoli gandu level II . Diketahui rata-rata skor posttest metode pembelajaran Drill sebesar 6,13 dan posttest metode pembelajaran Bermain sebesar 5,13 dengan demikian skor posttest metode Drill lebih tinggi dari pada metode Bermain, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan bolavoli gandu level II menggunakan metode Drill lebih berpengaruh terhadap keterampilan service bawah bolavoli gandu level II pada peserta didik dari pada metode Bermain.

Dalam hal ini, guru hanya berfungsi sebagai fasilitator sehingga kegiatan pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru dapat menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. dapat disimpulkan bahwa dengan memberikan metode Drill bolavoli gandu level II yang terstruktur, sesuai dengan unsur dari metode Drill itu sendiri dan menerapkan kepada peserta didik dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan service bawah bolavoli gandu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil hipoteis pertama yaitu terdapat adanya pengaruh yang signifikan pada *posttest* metode pembelajaran *Drill* dengan metode pembelajaran Bermain terhadap hasil belajar keterampilan *service* bawah bolavoli gandu level II. Hal tersebut terbukti berdasarkan hasil uji hipotesis yang menggunakan uji anova satu jalur pada kelompok metode pembelajaran *Drill* dan metode pembelajaran Bermain dengan taraf signifikansi $0,006 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan bahwa ada perbedaan pengaruh rata-rata skor hasil belajar keterampilan *service* bawah bolavoli gandu level II . Diketahui rata-rata skor *posttest* metode pembelajaran *Drill* sebesar 6,13 dan *posttest* metode pembelajaran Bermain sebesar 5,13 dengan demikian skor *posttest* metode *Drill* lebih tinggi dari pada metode Bermain, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan bolavoli gandu level II menggunakan metode *Drill* lebih berpengaruh terhadap keterampilan *service* bawah bolavoli gandu level II pada peserta didik dari pada metode Bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, R., & Asim. (2020). Pengaruh Pembelajaran Permainan Bolavoli Gandu Level II dan Bolavoli Mini terhadap Hasil Belajar Keterampilan Service Bawah Bolavoli pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Sport Science and Health*, 2(1), 93–98. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/12055/5156>
- Andayani, R., Ilmu, J., & Masyarakat, K. (2016). Metode Drill Bermedia Flash Card Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Praktik Cuci Tangan Pakai Sabun Pada Anak Tunagrahita Info Artikel. *JHE Journal of Health Education*.
- Antwi, S. K., & Hamza, K. (2015). Qualitative and Quantitative Research Paradigms in Business Research: A

Philosophical Reflection. *European Journal of Business and ManagementOnline*).

- Apuke, O. D. (2017). Quantitative Research Methods : A Synopsis Approach. *Kuwait Chapter of Arabian Journal of Business and Management Review*. <https://doi.org/10.12816/0040336>
- Astuti, Y. (2017). Pengaruh Metode Drill dan Metode Bermain Terhadap Keterampilan Bermain Bola Voli Mini (Studi Eksperimen Pada Siswa SD Negeri 14 Kampung Jambak Kecamatan Koto Tengah Kota Padang). *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1276>
- Atmaja, N. M. K., & Tomoliyus, T. (2015). Pengaruh Metode Latihan Drill Dan Waktu Reaksi Terhadap Ketepatan Drive Dalam Permainan Tenis Meja. *Jurnal Keolahragaan*. <https://doi.org/10.21831/jk.v3i1.4969>
- Barnham, C. (2015). Quantitative and qualitative research: Perceptual foundations. *International Journal of Market Research*. <https://doi.org/10.2501/IJMR-2015-070>
- Creswell, J. (2013). Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. In *Research design*.
- Diputra, R. (2015). Pengaruh Latihan Three Cone Drill, Four Cone Drill, Dan Five Cone Drill Terhadap Kelincahan (Agility) Dan Kecepatan (Speed). *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v1i1.574
- Halcomb, E., & Hickman, L. (2015). Mixed methods research. *Nursing Standard (Royal College of Nursing (Great Britain) : 1987)*. <https://doi.org/10.7748/ns.29.32.41.e8858>
- Hara, K., Arakawa, H., Dssc, C., Cell, S., Physics, D., Jeerage, K. M., ... Lee, J. (2013). 阻抗好书-Theory , Experiment , and. In *Journal of Applied Electrochemistry*. <https://doi.org/10.1016/j.snb.2007.02.003>
- Harahap, M. A., Sinaga, A. I., & Halimah, S. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran Langsung dengan Metode Drill untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Keterampilan Pelaksanaan Ibadah Pokok Bahasan Pengurusan Janazah di MTs Al-Ma'shum Rantauprapat Labuhanbatu. *Edu-Riligia: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan*.
- Hodge, S. R. (2020). Quantitative research. In *Routledge Handbook of Adapted Physical Education*. <https://doi.org/10.4324/9780429052675-12>
- Ingleby, E. (2012). Research methods in education. *Professional Development in Education*. <https://doi.org/10.1080/19415257.2011.643130>
- Marvasti, A. (2018). Research methods. In *The Cambridge Handbook of Social Problems*. <https://doi.org/10.1017/9781108656184.003>
- McCusker, K., & Gunaydin, S. (2015). Research using qualitative, quantitative or mixed methods and choice based on the research. *Perfusion (United Kingdom)*. <https://doi.org/10.1177/0267659114559116>
- McNabb, D. E., & McNabb, D. E. (2018). Fundamentals of Quantitative Research. In *Research Methods for Public Administration and Nonprofit Management*. <https://doi.org/10.4324/9781315181158-9>
- Norkett, L. (2013). Quantitative research. *Nursing Standard (Royal College of Nursing (Great Britain) : 1987)*. <https://doi.org/10.7748/ns2013.06.27.43.59.s52>
- Nur, M., & Hidayah, T. (2017). Pengaruh Metode Latihan dan Power Otot Tungkai terhadap Kelincahan. *Journal of Physical Education and Sports*.
- Otani, T. (2017). What is qualitative research? *Yakugaku Zasshi*. <https://doi.org/10.1248/yakushi.16-00224-1>
- Panda, K., Majumdar, P., Umesh, V., & Sudhakar, H. H. (2014). Ratio of second to fourth digit as a predictor of performance in elite Indian volley ball players. *National Journal of Physiology, Pharmacy and Pharmacology*. <https://doi.org/10.5455/njppp.2014.4.011020132>
- Pengaruh Metode Pembelajaran Ceramah Plus dan Metode Drill terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Efisiensi penggunaan Tempat Tidur Rumah Sakit. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Ceramah Plus Dan Metode Drill Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Efisiensi Penggunaan Tempat Tidur Rumah Sakit*. <https://doi.org/10.15294/miki.v7i1.11134>

- Samsudin, S., & Rahman, H. A. (2016). Pengaruh metode pembelajaran drill, bermain, dan kelincahan terhadap kemampuan passing dalam permainan bola voli. *Jurnal Keolahragaan*. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i2.10899>
- Singh, K. (2015). Quantitative Social Research Methods. In *Quantitative Social Research Methods*. <https://doi.org/10.4135/9789351507741>
- Valunaite Oleskeviciene, G., & Sliogeriene, J. (2020). Research methodology. In *Numanities - Arts and Humanities in Progress*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37727-4_2
- Watson, R. (2015). Quantitative research. *Nursing Standard (Royal College of Nursing (Great Britain) : 1987)*. <https://doi.org/10.7748/ns.29.31.44.e8681>
- Yuliawan, D., & Sugiyanto, F. (2014). Pengaruh Metode Latihan Pukulan Dan Kelincahan Terhadap Keterampilan Bermain Bulutangkis Atlet Tingkat Pemula. *Jurnal Keolahragaan*. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i2.2610>