



PENINGKATAN PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI METODE PENDEKATAN TAKTIK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Harri Ditya¹, Pamuji Sukoco^{2✉}

Program Studi Ilmu Keolahragaan, Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Kata Kunci:

Pendekatan Taktik, Bola
Voli.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran permainan bola voli pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Nglipar melalui metode pendekatan taktik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: persiapan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi. Objek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Nglipar yang berjumlah 16 siswa. Analisis hasil penelitian dilakukan secara deskriptif kualitatif. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Tindakan yang dilakukan berupa metode pendekatan taktik dalam pembelajaran *passing* bawah bola voli. Instrumen pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan tes unjuk kerja dan observasi. Tes unjuk kerja dilakukan untuk menilai aspek keterampilan dan afektif siswa. Sedangkan observasi dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui metode pendekatan taktik dalam pembelajaran, siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada materi *passing* bawah permainan bola voli. Hasil tes akhir menunjukkan rata-rata nilai siswa adalah 78,9 dengan persentase pencapaian KKM mencapai 94%.

Abstract

This study aimed to improve the learning outcomes of volleyball games in the seventh graders of SMP Negeri 3 Nglipar through tactical approach methods. This study was a classroom action research (CAR) consisting of two cycles. Each cycle consisted of four stages: preparation, implementation, observation, and evaluation. The object of the study was 16 seventh graders of SMP Negeri 3 Nglipar. Analysis of research results was carried out in a qualitative descriptive method. The research was conducted on the even semester of 2017/2018 school year. The action was taken in the form of a tactical approach method in learning volleyball under-passing. Data retrieval instruments in this study used performance tests and observations. The performance tests were carried out to assess the skills and affective aspects of students, while the observations were made to determine the implementation of learning activities. The results showed that through the tactical approach method in learning, there was an increase in students' learning outcomes in under-passing material of volleyball game. The final test results showed that the average score of students was 78.9 with the percentage of Passing Grade achievement reaching 94%.

PENDAHULUAN

Materi permainan bola besar biasanya selalu digemari oleh para siswa daripada materi yang lainnya. Salah satu jenis olahraga permainan bola besar dalam silabus sekolah menengah pertama (SMP) adalah permainan bola voli. Permainan bola voli merupakan suatu permainan kompleks yang tidak mudah dilakukan setiap orang. Pemain bola voli membutuhkan koordinasi gerak yang baik untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bola voli.

Hasil pengamatan peneliti selama ini dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola voli di SMP Negeri 3 Nglipar masih ditemukan masalah yang mempengaruhi proses belajar siswa seperti: (1) kegiatan belajar kurang efektif; (2) proses pembelajaran monoton yang membuat siswa kurang aktif dan tidak bersemangat; dan (3) lama waktu permainan dirasakan oleh siswa masih kurang. Faktor-faktor tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa SMP Negeri 3 Nglipar setiap tahunnya pada materi permainan bola voli masih rendah. Gaya konvensional seperti latihan berulang-ulang (*drill*) yang sering digunakan guru dirasakan kurang efektif. Pengalaman tersebut diperkuat dengan pendapat Hari Amirullah (2008, p.1) selama ini para guru Pendidikan Jasmani di sekolah, dalam memberikan materi pembelajaran gerak kepada siswa menggunakan metode dan model pembelajaran yang sama dengan yang diberikan pada atlet.

Perkembangan dari gaya mengajar yang telah lama dikembangkan di negara maju namun belum banyak berkembang di Indonesia adalah *TGfU* (*Teaching Games for Understanding*). Selama 30 tahun terakhir telah terjadi perubahan dalam cara pandang dan pengembangan praktek pengajaran pendidikan jasmani dengan model *Teaching Games for Understanding* (*TGfU*) dan *Sport Education* (*SE*) yang berdampak pada persiapan dan pelaksanaan pengajaran (Parry, 2014, p.128). Konsep ini menekankan pada pemahaman siswa dalam bermain sebelum penguasaan teknik. Hoper, dalam Caly Setiawan dan Soni Nopembri (2004, p.56) mengatakan pengajaran permainan yang memfokuskan pada teknik (*technique focused games*) membuat siswa tidak dapat meningkatkan kemampuannya secara memadai dalam menemukan kesenangan yang pada akhirnya menjadikan permainan sebagai bagian dari gaya hidup sehat mereka.

Melalui konsep ini diharapkan siswa bisa menikmati memainkan suatu permainan dan timbul rasa senang sehingga dengan sendirinya siswa tersebut akan mempelajari teknik yang diperlukan untuk meningkatkan penampilannya. Lebih lanjut menurut Caly dan Soni dalam Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan (2004, p.57) model *Teaching Games for Understanding* sebagai salah satu alternatif pendekatan berbasis taktik dapat dijadikan pilihan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dalam bergerak dan mengembangkan kognitif siswa dalam memahami konsep permainan.

Saryono dan Soni (2009, p.64) menjelaskan, guru Penjasorkes cenderung memiliki perhatian yang rendah terhadap variasi metode mengajar yang digunakan. Bukan seperti aktivitas-aktivitas dalam kurikulum pendidikan jasmani, masalah yang hendak disajikan dalam '*teaching for understanding*' adalah tentang siswa itu '*melakukan apa?*' (*what to do?*) dan '*kapan itu dilakukan?*' (*when to do?*) sehingga tidak hanya selalu tentang '*bagaimana dilakukan?*' (*how to do?*). Penelitian dari Kendall Jarrett (2014) menyajikan sebuah proyek penelitian skala kecil yang berfokus pada guru *Physical Education* (*PE*) dan pelatih olahraga. Desain penelitian yang digunakan serupa dengan penelitian tindakan. Guru *PE* dan pelatih olahraga menyelesaikan pembelajaran selama 90 menit untuk mengenalkan olahraga rugby dengan memanfaatkan *TGfU*. Teknik pengambilan data melalui wawancara. Analisis data dilakukan melalui prosedur koding induktif. Hasil akhir penelitian

mengungkapkan beberapa hal yaitu *TGfU* sebagai pedagogi positif, *TGfU* sebagai pendekatan serbaguna, dan pentingnya program pendidikan guru *PE*.

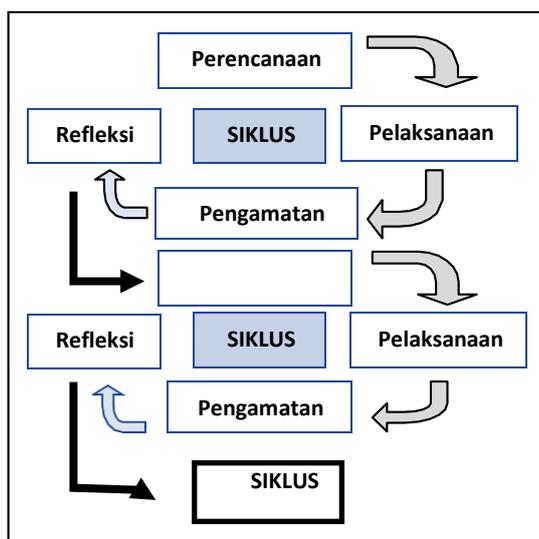
Sri Winarni (2008, p.13) menyatakan bahwa pembelajaran permainan untuk pemahaman dilakukan untuk mengembangkan minat dan belajar siswa. Teori dasar yang melandasinya adalah teori belajar konstruktivisme dan teori belajar kognitivisme. Kelly Ann (2014) telah melakukan pengamatan dan mengungkap kesenjangan antara pendekatan taktis secara teori dengan praktek. Pengamatan ini mengungkapkan karakteristik pembelajaran yang efektif dan mendukung kebutuhan pembelajaran dasar yang kompleks. Penelitian menghasilkan model yang mengakomodasi apa, mengapa dan bagaimana guru Penjas mengajar menggunakan pendekatan taktis. Model ini dikembangkan agar dapat digunakan guru untuk merencanakan, mengajar, dan mengevaluasi pembelajaran.

Sebagian besar penelitian yang ada pada dasarnya mengungkapkan pendekatan taktis sebagai metode yang lebih cocok digunakan untuk pembelajaran olahraga permainan. Berdasarkan beberapa fakta tersebut peneliti berusaha melakukan penelitian tindakan dengan menerapkan metode pendekatan taktis pada siswa SMP.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research (CAR)* yang dilakukan secara kolaboratif. Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas atau di sekolah tempat dia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran (Arikunto, 2013, p.135). Penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin yang kemudian dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, tindakan pengamatan dan refleksi (Arikunto, 2013, p.131). Lebih jelas visualisasi siklus penelitian dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 1. Bagan Model Kemmis dan Mc Taggart

Jumlah siklus dalam penelitian ini bergantung terhadap hasil yang dicapai pada siklus pertama. Apabila hasil siklus pertama sudah sesuai harapan maka penelitian ini akan dihentikan pada siklus pertama, namun apabila ternyata belum berhasil maka akan dilanjutkan siklus selanjutnya.

Perencanaan Umum

Pada tahap perencanaan, peneliti merencanakan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian, proses pelaksanaan penelitian, waktu dan tempat penelitian. Peneliti juga mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan instrumen yang akan digunakan untuk pengamatan (observasi) kegiatan pembelajaran. Komunikasi peneliti dengan kolaborator diperlukan untuk menyamakan persepsi tentang apa dan bagaimana yang harus dilakukan dalam penelitian.

Tahap implementasi atau penerapan perencanaan tindakan. Pelaksanaan pembelajaran siklus ini terdiri dari dua pertemuan dengan masing-masing pertemuan selama 3 x 40 menit. Pelaksanaan sesuai dengan jadwal pelajaran Penjasorkes sehingga tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Jumlah siklus pada penelitian ini bergantung pada keberhasilan penelitian.

Tahap pengamatan atau observasi adalah proses pengamatan terhadap proses pembelajaran. Peneliti dibantu kolaborator dalam melakukan pengamatan peserta didik dan proses pembelajaran. Kolaborator melakukan pengamatan berdasarkan instrumen yang telah disusun oleh peneliti. Tahap refleksi berupa diskusi hasil pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator dengan peneliti. Kolaborator mengungkapkan hal-hal yang diamati baik yang sudah berjalan dengan baik atau belum. Hasil refleksi digunakan sebagai bahan pertimbangan perencanaan siklus selanjutnya apabila diperlukan.

Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Nglipar yang beralamat di Dusun Jeruklegi, Desa Katongan, Kecamatan Nglipar, Kabupaten Gunungkidul. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Februari tahun 2018. Penelitian dilaksanakan pada semester genap dan disesuaikan dengan jadwal yang berlaku di sekolah. Subjek penelitian tindakan adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Nglipar tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 16 siswa. komposisi siswa terdiri dari 10 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki.

Skenario Tindakan

Penelitian diawali dengan melakukan *pretest* atau tes awal kemampuan melakukan *passing* bawah dalam permainan bola voli dengan peraturan yang dimodifikasi. Setelah *pretest* akan diberikan tindakan yaitu pembelajaran dengan metode pendekatan taktik dan setelah tindakan diberikan *posttest* atau tes akhir. Instrumen untuk pengumpulan data menggunakan tes unjuk kerja dan observasi. Tes unjuk kerja dilakukan untuk mengetahui hasil belajar *passing* bawah bola voli. Hasil belajar meliputi aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotor (keterampilan). Sedangkan observasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Agar memperoleh nilai yang otentik maka hasil belajar siswa diukur dengan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*). GPAI dikembangkan sebagai alat penilaian komprehensif bagi guru untuk digunakan dan diadaptasi dalam penilaian berbagai macam permainan. Guru dapat menggunakan GPAI untuk tipe permainan yang berbeda-beda untuk semua sistem klasifikasi (misalnya invasi dan net/wall) (Mitchell, Oslin, & Griffin, 2006).

Teknik analisis yang digunakan adalah tekstual analisis, yaitu hasil-hasil temuan selama penelitian (dokumentasi) akan menjadi data yang dianalisis. Data yang telah dicatat selanjutnya akan dianalisis secara deskriptif kualitatif agar bisa terbaca dengan baik. Data yang diperoleh dikualifikasikan dan disusun secara sistematis agar menjadi kalimat yang bermakna Rumus penghitungan hasil belajar siswa yang meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotor adalah

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Nilai aspek kognitif dan psikomotor menggunakan angka sedangkan aspek afektif menggunakan

konversi huruf.

Tabel 1. Konversi Nilai Siswa

No.	Skor Angka	Nilai	Predikat
1	86-100	A	Baik Sekali
2	70-85	B	Baik
3	55-69	C	Cukup
4	< 55	D	Kurang

Kriteria keberhasilan

Kriteria keberhasilan tindakan apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa dan proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar didasari oleh peningkatan jumlah siswa yang mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun nilai KKM pengetahuan dan keterampilan mata pelajaran Penjasorkes kelas VII SMP Negeri 3 Nglipar adalah 70. Sedangkan untuk aspek sikap (afektif) minimal mendapat nilai B atau berpredikat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peningkatan pembelajaran tidak lepas dari hasil belajar. Oleh sebab itu yang akan banyak dibahas dalam penelitian ini adalah hasil belajar *passing* bawah siswa. Hasil belajar tidak hanya berupa nilai keterampilan namun juga nilai pemahaman dan sikap. Hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor (Sudjana, 2009, p.3).

Siklus 1

Pada tahap awal siklus, secara umum guru melakukan perencanaan sebagaimana persiapan untuk mengajar seperti biasanya. Namun ada beberapa persiapan tambahan karena kali ini guru akan sekaligus melakukan penelitian tindakan kelas. Pada tahap ini guru juga mempersiapkan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian tindakan. Siklus 1 terdiri dari 2 pertemuan tatap muka dengan setiap pertemuan berlangsung selama 3 x 40 menit (120 menit). Tatap muka dilakukan sesuai dengan jadwal mengajar di sekolah sehingga tidak mengganggu jalannya kegiatan belajar mengajar secara umum. Sebelum dilakukan kegiatan, terlebih dahulu guru mengumumkan kepada siswa bahwa untuk empat pertemuan ke depan materi Penjasorkes adalah permainan bola voli. Siswa diharapkan dapat mengikuti setiap pertemuan dengan sebaik-baiknya.

Pertemuan siklus 1 yang pertama pada tanggal 11 Januari 2018 jam pelajaran ke-1 sampai dengan ke-3. Kolaborator bersiap melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi. Pada awal kegiatan guru mengumpulkan siswa di lapangan dengan berbaris membentuk tiga shaf dan salah seorang siswa menyiapkan barisan. Guru kemudian melakukan presensi dengan menghitung barisan dan memimpin berdoa. Absensi kehadiran siswa pada pertemuan pertama nihil. Guru memberikan sedikit gambaran materi yang akan diajarkan dan motivasi agar siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian guru memerintahkan seluruh siswa untuk bekerja sama memasang net dan mempersiapkan lapangan. Selanjutnya guru menyipakan barisan dan memimpin pemanasan.

Selanjutnya guru membagi siswa menjadi 4 kelompok untuk dilakukan *pretest*. Tes awal berupa permainan bola voli dengan peraturan sederhana. Lama permainan 15 menit dan hanya boleh menggunakan teknik pukulan servis dan *passing* bawah. Setiap kelompok hanya bermain sekali melawan kelompok lain yang dipandang guru memiliki kemampuan setara. Saat melakukan *pretest*, guru menilai dengan menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI).

Pada kegiatan inti, dilakukan dua kali permainan (*game*) sederhana dengan sekali sesi latihan diantara permainan. Selama kegiatan pembelajaran, siswa berkelompok sesuai kelompok yang telah dibagi guru. Pada sesi permainan, setiap kelompok bermain satu kali melawan kelompok lainnya yang

dipandang guru memiliki kekuatan setara. Saat latihan, lapangan permainan dibagi memanjang menjadi empat bagian sehingga semua kelompok bisa menggunakan pada saat yang bersamaan. Setelah melakukan permainan pertama, siswa dikumpulkan untuk diskusi.

Selanjutnya guru memberi tugas latihan yang mengarah pada penggunaan teknik *passing* bawah. Semua kelompok berlatih bersama dalam lapangan yang sudah terbagi menjadi empat bagian, masing-masing kelompok membuat formasi segi tiga di daerah masing-masing. Tugasnya adalah melakukan umpan lambung ke tengah lapangan (di tengah formasi) sehingga mudah untuk dipukul pemain lain. Pemain pertama melakukan servis bawah ke arah pemain kedua. Pemain kedua mengumpan kepada pemain ketiga. Pemain ketiga bertugas menangkap boladan mengembalikan kepada pemain pertama. Setelah tiga kali percobaan dilakukan pergantian tugas (rotasi). Setelah melakukan tugas latihan, kegiatan dilanjutkan dengan permainan kedua.

Pertemuan kedua siklus 1 pada tanggal 18 Januari 2018 pada jam pelajaran ke-1 sampai dengan ke-3. Kegiatan inti pertemuan kedua diawali guru dengan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan membagi siswa menjadi empat kelompok. Tujuan dari pembelajaran adalah siswa dapat melambungkan bola ke tengah lapangan menggunakan *passing* bawah. Permainan pertama bertujuan untuk persiapan memukul bola. Lapangan dibuat dengan ukuran separuh. Permainan dimulai dengan lemparan menggunakan kedua tangan dari arah bawah agar bisa dimainkan dengan mudah. Lemparan dilakukan bergantian setelah selesai *rally*. Siswa dingatkan untuk selalu kembali ke tempat semula (posisi dasar) dalam permainan. Pada permainan pertama seluruh kelompok bermain besamasama menempati lapangan yang sudah dibagi.

Setelah permainan seluruh siswa dikumpulkan untuk diskusi. Guru mengajukan beberapa pertanyaan seputar permasalahan dalam permainan. Selesai melakukan diskusi, guru memberikan tugas latihan menggunakan *passing* bawah kepada siswa. Masing-masing kelompok membuat formasi segi tiga di daerah lapangan masing-masing. Salah satu siswa melakukan pukulan servis bawah ke arah temannya, pukulan harus melambung dan diarahkan sedikit menjauhi sasaran, temannya bergerak dan menyambut dengan *passing* bawah mengarah kepada teman yang lain. Siswa yang melakukan *passing* bawah harus mengejar bola sambil memberikan isyarat dengan mengatakan "lepas" atau "aku" sebelum memukul bola. Bola hasil pukulan *passing* harus melambung di tengah lapangan. Siswa yang lain bertugas menangkap bola dan mengembalikan kepada siswa pertama. Setelah tiga kali percobaan dilakukan pergantian tugas (rotasi).

Setelah melakukan tugas latihan, guru mengumpulkan siswa untuk diskusi dan mempersiapkan permainan kedua. Permainan kedua sama seperti permainan pertama namun ditambah dua peraturan tambahan yaitu pemain wajib menggunakan *passing* bawah saat pertama kali menerima bola servis dan mengucapkan isyarat. Setelah permainan kedua, siswa dikumpulkan untuk diskusi sambil beristirahat. Setelah diskusi dirasa cukup, seperti yang telah disampaikan guru di awal kegiatan, pada akhir pertemuan diadakan *post test*. Teknis pelaksanaan *post test* sama seperti pada saat *pre test*.

Kegiatan Pembelajaran Siklus 1

Hasil pengamatan pada kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama terlihat beberapa siswa laki-laki dan seluruh siswa perempuan kurang bersemangat pada awal kegiatan pembelajaran. Mereka kurang menyukai materi permainan bola voli karena merasa tidak bisa memainkan. Sedangkan untuk sebagian siswa laki-laki yang tampak sudah bisa bermain voli langsung bersemangat dari awal pembelajaran karena pada dasarnya mereka menyukai segala jenis olahraga permainan. Semangat para siswaterlihat dari antusias mereka saat guru menyuruh siswa mempersiapkan lapangan voli dengan memasang net dan membuat garis lapangan. Persiapan untuk mempersiapkan lapangan cukup memakan banyak waktu.

Pada mulanya banyak siswa yang belum mengetahui konsep permainan bola voli sehingga banyak yang bermain asal-asalan. Tampak dari pengamatan permainan pertama dimana masih banyak siswa yang ingin langsung mencetak angka dari pukulan pertama. Mereka merasa bola yang datang harus langsung dikembalikan ke daerah lawan sehingga kerja sama tim belum tampak. Peraturan permainan yang bebas membuat siswa banyak berkreasi mempraktekkan berbagai gaya pukulan untuk mengembalikan bola. Sebagian siswa perempuan masih tampak malas untuk bergerak

sehingga permainan belum hidup. Diskusi belum berjalan lancar karena sebagian besar siswa masih pasif saat guru mengajukan beberapa pertanyaan. Pada akhir kegiatan siswa menyatakan kegembiraan dengan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan meskipun merasa kecapaian.

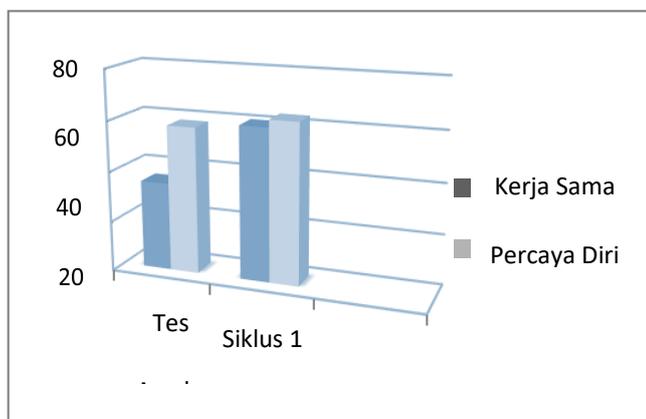
Hasil Belajar Siklus 1

Hasil belajar siswa pada siklus 1 secara rata-rata belum memuaskan namun masih mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan hasil sebelum dilakukan tindakan (*pre test*). Hal tersebut tampak pada hasil penilaian penampilan siswa pada permainan bola voli sederhana di akhir siklus 1. Hasil belajar siswa sebelum tindakan diketahui baru tiga siswa yang bisa mencapai KKM. Bahkan ada satu anak yang mendapatkan nilai nol karena sama sekali tidak mampu memenuhi kriteria penilaian. Nilai rata-rata kelas juga hanya 46,7 sehingga masih jauh dibawah nilai KKM 70. Berdasar hasil pengamatan sikap siswa sebelum tindakan diperoleh informasi bahwa aspek kerja sama secara umum diperoleh nilai 35,1 dengan predikat D (kurang). Kerja sama yang rendah tentu bertolak belakang dengan filosofi olahraga permainan yang mengandalkan kerja sama tim. Namun untuk aspek kepercayaan diri secara umum sedikit lebih baik daripada aspek kerja sama dengan nilai rata-rata 58,1 pedikat C (cukup). Empat siswa perempuan ada yang mendapatkan nilai nol dalam aspek kerja sama karena cenderung pasif dalam permainan dan tidak mampu menampilkan kriteria yang diharapkan.

Tabel 2. Perbandingan Nilai Siswa Siklus 1

	Nilai Awal	Siklus 1	Ket.
Terendah	0	50	Belum KKM
Tertinggi	80,7	83,3	KKM
Rata-rata	46,7	64,6	Belum KKM

Pada akhir siklus 1 diperoleh informasi siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 6 siswa sehingga yang belum mencapai KKM masih sepuluh siswa. Nilai terendah yang dihasilkan adalah 50 sedangkan nilai tertinggi adalah 83. Nilai rata-rata mengalami kenaikan menjadi 64,6. Meskipun secara rata-rata nilai siswa masih belum berhasil mencapai KKM namun ada progres peningkatan nilai dibandingkan hasil tes awal. Hasil pengamatan sikap diperoleh informasi nilai rata-rata aspek kerja sama meningkat signifikan menjadi 60,4 dengan predikat C (cukup). Nilai rata-rata aspek kepercayaan diri siswa juga mengalami peningkatan menjadi 63,4 dengan predikat C (cukup).



Gambar 2. Grafik Peningkatan Sikap Siswa Siklus 1

Refleksi Siklus 1

Kelebihan Pembelajaran

Melalui hasil pengamatan yang telah dilakukan dapat dikumpulkan beberapa informasi berkaitan keberhasilan pelaksanaan siklus 1. Secara umum metode pendekatan taktik yang diterapkan guru mampu mengangkat semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu indikatornya terlihat dari semangat siswa saat diperintahkan guru untuk mempersiapkan lapangan. Metode pembelajaran yang berbeda dengan banyak *game* membuat siswa lebih tertarik sehingga memancing siswa untuk lebih aktif bergerak. Meskipun pada awalnya terdapat beberapa siswa yang masih pasif namun pada akhir siklus telah terjadi perubahan.

Proses pembelajaran tidak lagi terpusat pada guru. Guru hanya menjadi fasilitator saat kegiatan diskusi untuk memancing keaktifan siswa. Meskipun pada awalnya belum berjalan baik namun pada diskusi selanjutnya sudah lebih hidup. Daya nalar siswa menjadi lebih terasah karena mendapat kebebasan untuk menemukan sendiri teknik yang sesuai melalui kegiatan pengamatan, diskusi dan pengalaman sendiri. Siswa terlihat lebih banyak bergerak karena tidak ada lagi siswa yang hanya diam menunggu giliran.

Kekurangan Pembelajaran

Pada dua pertemuan siklus 1 guru masih kesulitan untuk mengalokasikan waktu pembelajaran. Pembagian waktu masih kurang efektif sehingga jam pelajaran harus *molor*. Salah satu sebab karena dalam jam pelajaran guru bersama siswa masih menyiapkan lapangan. Bola voli yang digunakan siswa juga kurang memadai karena hanya menggunakan bola plastik berlapis spons yang mudah terkelupas sehingga pergerakan bola tidak stabil sehingga kurang nyaman untuk digunakan.

Kegiatan tanya jawab dan diskusi masih belum berjalan baik karena siswa masih pasif. Banyak siswa yang kesulitan dalam mengemukakan pendapat karena belum terbiasa. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru hanya dijawab beberapa siswa saja sehingga guru harus berusaha lebih keras untuk menghidupkan diskusi. Selain itu saat pembelajaran, beberapa siswa laki-laki masih sering bercanda dan beberapa siswa perempuan masih terlihat pasif saat bermain.

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian masih belum optimal dan masih terdapat beberapa kekurangan selama proses kegiatan pembelajaran sehingga guru perlu melanjutkan siklus penelitian.

Siklus 2

Berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi siklus 1 diperoleh kesimpulan mengenai kelebihan dan kekurangan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Kelemahan-kelemahan yang teridentifikasi pada siklus 1 akan diperbaiki agar siklus 2 dapat berjalan lebih baik. Tindakan pada siklus ini akan dilaksanakan sama seperti siklus sebelumnya namun ditambah dengan beberapa perbaikan seperti yang telah disimpulkan pada refleksi siklus 1.

Pertemuan siklus 2 yang pertama pada tanggal 25 Januari 2018 jam pelajaran ke-1 sampai dengan ke-3. Sarana pembelajaran telah disiapkan sebelum jam pelajaran dimulai. Guru menyampaikan bahwa materi pertemuan hari ini masih sama dengan pertemuan sebelumnya karena nilai para siswa belum memuaskan. Sebelum memimpin pemanasan, guru memberikan penjelasan tujuan pembelajaran hari ini adalah membuat umpan tinggi di tengah lapangan.

Setelah pemanasan dan peregangan, guru kemudian membagi siswa menjadi empat kelompok. Selanjutnya guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran hari ini adalah melambungkan bola ke tengah lapangan menggunakan *passing* bawah. Permainan pertama '4 lawan 4' dengan tujuan persiapan untuk memainkan bola. Permainan diawali dengan servis berupa lemparan melambung oleh salah satu pemain lawan. Pemain yang menerima bebas menggunakan berbagai pukulan untuk menerima dan mengembalikan bola lambungan tersebut. Sentuhan dibatasi maksimal tiga kali untuk masing-masing kelompok. Lemparan servis dilakukan kembali bergantian masing-masing kelompok setiap selesai *rally* (bola jatuh). Lemparan dilakukan dengan dua tangan dari arah bawah. Siswa diperkenalkan dengan posisi dasar.

Setelah melakukan permainan pertama, siswa dikumpulkan untuk diskusi. Saat diskusi, guru memberikan beberapa pertanyaan untuk memancing siswa berpendapat. Selanjutnya guru memberi tugas latihan yang mengarah pada penggunaan teknik *passing* bawah. Tugasnya adalah membuat umpan lambung ke tengah formasi sehingga mudah untuk dipukul pemain lain. Pemain pertama melakukan servis bawah ke arah pemain kedua. Pemain kedua mengumpan kepada pemain ketiga. Pemain ketiga bertugas menangkap bola dan mengembalikan kepada pemain pertama. Setelah tiga kali percobaan dilakukan rotasi.

Setelah melakukan tugas latihan, kegiatan dilanjutkan dengan permainan kedua. Permainan kedua selanjutnya seperti mengulang kembali permainan pertama namun dengan tambahan peraturan. Setiap siswa yang menerima bola servis harus menggunakan *passing* bawah seperti pada saat tugas latihan. Setiap percobaan *passing* bawah yang dilakukan mendapatkan tambahan satu angka untuk kelompok meskipun hasil pukulan tidak baik. Permainan kedua ini dilakukan secara bergantian dan menggunakan bola voli plastik yang masih baru.

Seusai permainan dilakukan pembahasan hasil pengamatan siswa secara klasikal. Melalui hasil pengamatan, setiap siswa berlatih mengoreksi dan memberi saran untuk siswa yang diamati. Kegiatan penutup diisi dengan membuat kesimpulan dari materi yang sudah dilakukan secara bersama-sama. Guru menugaskan seluruh siswa untuk bekerja sama mempersiapkan lapangan sebelum jam pelajaran minggu depan dimulai.

Pertemuan kedua siklus 2 pada tanggal 1 Februari 2018 pada jam pelajaran ke-1 sampai dengan ke-3. Kegiatan awal adalah permainan pertama. Permainan ini bertujuan untuk persiapan memukul bola. Lapangan dibuat dengan ukuran separuh memanjang. Permainan dimulai dengan lemparan menggunakan kedua tangan dari arah bawah agar bisa dimainkan dengan mudah. Lemparan dilakukan bergantian setelah selesai *rally*. Siswa dingatkan untuk selalu kembali ke tempat semula setelah berpindah tempat.

Setelah permainan seluruh siswa dikumpulkan untuk diskusi. Guru mengajukan beberapa contoh pertanyaan seputar permasalahan dalam permainan. Pada diskusi kali ini siswa sudah lebih berani untuk mengemukakan pendapat. Selesai melakukan diskusi, guru memberikan tugas latihan menggunakan *passing* bawah. Masing-masing kelompok membuat formasi segi tiga di daerah lapangan masing-masing. Siswa pertama melakukan pukulan servis bawah ke arah siswa keua, pukulan harus melambung dan diarahkan sedikit menjauhi sasaran. Siswa kedua harus bergerak dan menyambut dengan *passing* bawah mengarah kepada siswa ketiga. Siswa yang melakukan *passing* bawah harus mengejar bola sambil memberikan isyarat dengan mengatakan “lepas” atau “aku” sebelum memukul bola. Bola hasil pukulan *passing* harus melambung di tengah lapangan. Siswa yang lain bertugas menangkap bola dan mengembalikan kepada siswa pertama. Setelah tiga kali percobaan dilakukan pergantian posisi.

Setelah melakukan tugas latihan, guru mengumpulkan siswa untuk mempersiapkan permainan kedua. Permainan kedua sama seperti permainan pertama namun memakai bola voli sesungguhnya dan ditambah dua peraturan tambahan yaitu wajib menggunakan *passing* bawah saat pertama kali menerima bola servis dan mengucapkan isyarat. Tambahan satu angka diberikan apabila pemain yang menerima bola berhasil melakukan *passing* bawah dan mengucapkan isyarat. Permainan kedua dilakukan bergantian dan kelompok yang tidak bermain diberi tugas mengamati temannya menggunakan lembar kerja siswa yang telah disiapkan guru.

Setelah permainan kedua, siswa dikumpulkan untuk diskusi sambil beristirahat. Guru memimpin diskusi dan membahas hasil pengamatan siswa. Setelah diskusi, diadakan tes untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. guru berpesan agar siswa lebih serius dalam melakukan tes akhir agar hasilnya lebih baik dari tes sebelumnya sehingga tidak perlu dilakukan pengulangan materi. Teknis pelaksanaan tes akhir sama seperti *pre test* dan *post test* yang sudah dilakukan. Setelah selesai *post test*, siswa dikumpulkan untuk pendinginan sambil membuat kesimpulan dari materi yang sudah dilakukan. Guru melakukan refleksi dan menyampaikan bahwa pembelajaran materi *passing* bawah voli telah selesai.

Kegiatan Pembelajaran Siklus 2

Kegiatan pembelajaran berjalan lebih efisien dan efektif karena guru tidak lagi kehilangan waktu untuk mempersiapkan lapangan. Lapangan permainan telah disiapkan lebih awal oleh siswa yang mendapatkan tugas piket oleh guru. Siswa tetap terlihat bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran karena terus mendapatkan perhatian dari guru. Saat sesi permainan, para siswa lebih aktif bergerak karena selalu diingatkan guru. Sedangkan pada sesi permainan kedua, sebagian besar siswa lebih bersemangat bermain karena guru menggunakan bola voli plastik yang masih baik sehingga lebih nyaman digunakan. Secara umum terlihat seluruh siswa senang saat sesi permainan selesai walaupun ada siswa yang mengeluh tangannya sakit.

Pada sesi diskusi selanjutnya sudah lebih hidup karena beberapa siswa sudah berani untuk mengemukakan pendapat. Para siswa lebih senang berdiskusi mengenai hasil pengamatan dengan gaya bahasa santai. Pada kegiatan ini tampak bahwa siswa lebih cermat saat melakukan pengamatan temannya. Penutup diskusi disampaikan rangkuman dan pengumuman oleh guru. Saat guru mengumumkan bahwa dari hasil pengamatan tes akhir yang telah dilakukan mengalami peningkatan, para siswa bersorak gembira.

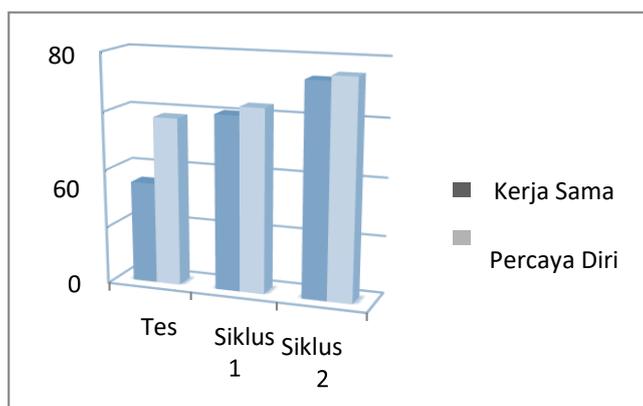
Hasil Belajar Siklus 2

Secara kasat mata, peningkatan penampilan siswa dapat terlihat dari permainan yang dilakukan. Permainan bola voli berlangsung lebih hidup dengan banyak siswa yang aktif bergerak mengejar bola. Berdasar hasil penilaian otentik menggunakan GPAI juga terlihat peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan tes sebelumnya. Hasil belajar siklus 2 secara rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dibanding siklus 1. Nilai rata-rata siswa pada siklus 2 adalah 78,9. Nilai tertinggi pada siklus 2 juga mengalami peningkatan yaitu 90. Pada akhir siklus ini dapat dilihat hampir semua siswa mampu mencapai nilai KKM.

Tabel 3. Perbandingan Nilai Siswa Siklus 2

	Nilai Awal	Siklus 1	Siklus 2
Terendah	0	50	59
Tertinggi	80,7	83,3	90
Rata-rata	46,7	64,6	78,9

Hasil pengamatan sikap diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata aspek kerja sama meningkat menjadi 73,4 dengan predikat B (baik). Sedangkan nilai rata-rata percaya diri juga mengalami peningkatan menjadi 75,1 dengan predikat B (baik). Berdasar informasi tersebut dapat diartikan sikap kerja sama dan percaya diri yang ditunjukkan siswa pada siklus 2 secara umum adalah baik.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Sikap Siswa Siklus 2

Refleksi Siklus 2

Perbaikan-perbaikan yang dilakukan dari hasil refleksi siklus 1 membuat pembelajaran pada siklus 2 berjalan lebih baik. Hal ini dibuktikan dari peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Selain selain hasil belajar, nilai karakter yang diharapkan ditunjukkan siswa juga mengalami peningkatan. Kelemahan-kelemahan yang ditunjukkan guru pada pembelajaran siklus 1 sudah tidak terlihat lagi. Siswa terlihat lebih bersemangat dan serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena guru sering memberikan teguran bagi siswa yang terlalu banyak bercanda. Kegiatan pembelajaran berjalan serius namun santai.

Proses pembelajaran sudah tampak terpusat pada siswa. Guru hanya mengarahkan dan sesekali memperingatkan siswa yang tidak tertib. Diskusi sudah terlihat lebih hidup karena guru berhasil memancing siswa untuk lebih berani tampil untuk mengoreksi kelemahan teman dan memberikan saran perbaikan. Hal ini membuktikan bahwa sebagian siswa sudah memahami materi karena sesuai dengan taksonomi Bloom, bahwa tahap puncak dari proses belajar adalah terbentuknya kemampuan untuk mengevaluasi (Arikunto, 2013, p.134). Pemanfaatan waktu kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif karena tidak ada lagi waktu yang terbuang untuk persiapan lapangan.

Pembahasan

Pelaksanaan Pembelajaran

Pada siklus pertama belum berjalan dengan baik karena guru belum dapat memanfaatkan waktu dengan efektif dan kurang memotivasi siswa untuk aktif berdiskusi. Pada sesi tanya jawab belum terjalin komunikasi dua arah yang baik, sebagian besar siswa masih terlihat pasif dalam menanggapi pertanyaan-pertanyaan dari guru. Kendala lain pada siklus ini adalah masih banyak siswa yang kurang serius dan kurang aktif saat mengikuti pembelajaran.

Selain kendala-kendala tersebut, hasil pengamatan menunjukkan adanya respon positif terhadap kegiatan pembelajaran. Metode pendekatan taktis dengan banyak *game* membuat siswa lebih bersemangat dan lebih banyak bergerak. Jumlah siswa yang sedikit membuat tidak ada antrian siswa baik pada saat bermain maupun berlatih teknik. Berdasar hasil refleksi siklus pertama, guru bersama kolaborator menyusun rencana perbaikan untuk dilaksanakan pada siklus selanjutnya.

Peningkatan Hasil Belajar

Berdasarkan perbandingan data dari mulai tes awal hingga tes akhir siklus 2 terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada hasil belajar siswa. Pada nilai awal terlihat bahwa nilai rata-rata siswa masih buruk, bahkan ada siswa yang mendapat nilai 0 karena memang memiliki kekurangan kemampuan motorik. Nilai rata-rata siswa pada saat tes awal hanya 46,6. Setelah dilakukan tindakan siklus 1 terdapat kenaikan nilai rata-rata menjadi 64,6 tetapi masih belum mencapai KKM karena proses pembelajaran masih belum optimal. Namun pada akhir siklus 1 sudah tidak terdapat siswa yang memiliki nilai 0.

Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan terhadap pelaksanaan tindakan siklus 1, pada tes akhir siklus 2 terjadi kenaikan nilai rata-rata yang cukup signifikan menjadi 78,9 sehingga dapat dikatakan sebagian besar siswa telah berhasil melampaui KKM. Nilai terendah dan nilai tertinggi yang berhasil dicapai siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklus.

Berdasarkan hasil refleksi dan analisis data masing-masing siklus maka dapat dilihat adanya peningkatan pembelajaran yang cukup signifikan pada siklus 2. Tujuan pembelajaran biasa dikatakan telah tercapai pada siklus 2 karena hampir seluruh siswa telah mencapai atau melewati KKM yang ditentukan. Hasil belajar siswa selain nilai keterampilan dan pengetahuan juga mencakup nilai karakter atau sikap.

Berdasar data diperoleh informasi bahwa hasil tes awal hanya tiga siswa atau sebanyak 19% yang mencapai KKM. Hasil belajar pada siklus 1 belum memenuhi kriteria keberhasilan. Siswa yang berhasil mencapai KKM pada Siklus 1 hanya enam siswa atau 36% dari keseluruhan siswa. Kriteria keberhasilan tindakan untuk keterampilan *passing* bawah bola voli adalah minimal 75% jumlah siswa dalam satu kelas mencapai KKM. Total siswa kelas 7 adalah 16 maka untuk dapat mencapai kriteria keberhasilan setidaknya harus ada 12 siswa yang mencapai KKM. Pada siklus 2 jumlah siswa yang

mencapai KKM meningkat menjadi 15 siswa atau 94%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus 2 telah memenuhi kriteria keberhasilan.

KESIMPULAN

Hasil dari pembahasan penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan metode pendekatan taktik pada pembelajaran permainan bola voli dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa mencakup aspek kognitif, psikomotor dan afektif atau sikap sehingga sesuai dengan harapan Kurikulum 2013. Adapun peningkatan hasil belajar siswa dapat dibuktikan dengan kenaikan nilai keterampilan rata-rata pada tes awal adalah 46,7 menjadi 64,6 setelah siklus 1 dan meningkat lagi menjadi 78,9 setelah siklus 2. Berdasarkan capaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sebanyak 36% siswa telah mencapai KKM pada Siklus 1 dan menjadi 94% pada akhir Siklus 2. Meskipun pada akhir Siklus 2 belum 100% siswa mencapai KKM namun pembelajaran permainan bola voli dengan metode pendekatan taktik dapat dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode pendekatan taktik dalam pembelajaran permainan bola voli selain meningkatkan keterampilan juga meningkatkan afektif atau sikap siswa. Berdasarkan hasil penelitian tindakan, rata-rata kerja sama siswa pada tes awal masih kurang. Rata-rata aspek percaya diri siswa pada tes awal sudah berpredikat cukup. Pada akhir Siklus 2 aspek kerja sama dan percaya diri siswa naik menjadi berpredikat baik. Metode pendekatan taktik ternyata sangat cocok untuk digunakan dalam Kurikulum 2013. Pendekatan taktik dalam permainan terbukti dapat meningkatkan aspek sikap atau afektif siswa sehingga sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 yang menekankan pada pendidikan karakter.

Pendekatan taktik ternyata juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bola voli. Selain hasil belajar siswa, pendekatan berbasis taktik mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara umum. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan siswa menjadi lebih semangat dan aktif bergerak. Kegiatan pembelajaran juga dapat berjalan dengan efektif karena tidak ada lagi antrian siswa menunggu giliran mencoba teknik. Banyak *games* dan diskusi membuat suasana kelas menjadi lebih hidup sehingga pembelajaran tidak lagi terpusat pada guru.

DAFTAR RUJUKAN

- Caly S. dan Soni N. (2004). Teaching games for understanding (tgfu) (konsep dan implikasinya dalam pembelajaran pendidikan jasmani). *Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan*. Volume 3, Nomor 2, 54-61.
- Hari A. Rachman. (2008). Teaching games for understanding (tgfu): memahami pendekatan taktik sebagai model pembelajaran dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 5, Nomor 2, 1-10.
- Jarrett, Kendall. (2014). Teaching games for understanding (tgfu) as a positive and versatile approach to teaching adapted games. *European Journal of Adapted Physical Activity*, 7(1), 6-20.
- Mitchell, S., Oslin, J.L. and Griffin, L. (2006). *Teaching sports concepts and skills a tactical games approach*. Illionis: Human Kinetics.
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Parry, Kelly Ann. (2014). Supporting teachers to implement tgf: a needs based approach to professional learning. *University of Sydney Papers in HMHCE-Special Games Sense Edition*. 127-149.