

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SMASH BOLAVOLI MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA

Arisman

**Program Studi Pendidikan jasmani kesehatan dan Rekreasi, STKIP Pamane Talino Ngabang,
Jalan Afandi Rani, Jalur 2 Ngabang, Kabupaten Landak, Kalimantan Barat, 79354, Indonesia.
Email: Arism199@gmail.com**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran *smash* bolavoli melalui pembelajaran berbasis media. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan desain kemmis dan taggart. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Santo Tomas Ngabang yang berjumlah 38 orang. Penelitian pada siklus 1 dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, dimulai dari tes awal untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diberikan tindakan. Setelah tindakan pembelajaran dilaksanakan, peneliti memberikan tes akhir pada siswa dan hasilnya adalah siswa yang tuntas sebanyak 16 siswa dengan presentase ketuntasan 42.11 %, jika dibandingkan dengan kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditentukan yaitu 80% maka pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus 1 ini belum bisa dikatakan berhasil. Penelitian pun dilanjutkan ke siklus 2 dengan sedikit perubahan dan penambahan pada tiap tindakan pembelajaran sebelumnya dan pada siklus 2 ini akan dilaksanakan sebanyak 3 pertemuan. Tes akhir pada siklus 2 menunjukkan peningkatan yang sangat baik yaitu sebanyak 32 siswa memperoleh nilai tuntas dengan presentase sebesar 84.21%. Dengan kata lain penelitian ini pun tidak perlu lagi dilanjutkan karena sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan sebesar 80%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: 1) melalui pembelajaran berbasis media dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran *smash* bolavoli, 2) penerapan pembelajaran berbasis media memberikan siswa kemudahan dan dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

Kata Kunci: Meningkatkan Hasil Belajar, *Smash* Bolavoli, Pembelajaran Berbasis Media

IMPROVEMENT OF OUTCOME LEARNING SMASH VOLLEYBALL THROUGH BASED MEDIA LEARNING

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in learning volleyball smash through media-based learning. The method used is action research design Kemmis and Taggart. The subjects in this study were students of SMA Santo Tomas X totaling 38 people. Research in cycle 1 meeting performed 3 times, starting from initial tests to measure students' abilities before the given action. After the act of learning undertaken, researchers gave a final test on the students and the result is a complete student as many as 16 students with a percentage of completeness 42.11%, when compared to the success criteria specified actions, namely 80% of the study conducted in cycle 1 could not be said to be successful, The study was continued to cycle 2 with slight changes and additions to the previous learning of each action and the second cycle will be implemented as much as 3 meeting. The final test in cycle 2 showed excellent improvement as many as 32 students get finished with a percentage of 84.21%. In other words, this study also no longer need to be continued because it is in accordance with the criteria of success of 80%. Based on these results we can conclude that: 1) through media-based learning can improve student learning outcomes in learning smash volleyball, 2) the application of media-based learning gives students the convenience and can motivate students in implementing the learning.

Keywords : Improving Learning Outcomes, Volleyball Smash, Based Media Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting dan terus berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan merupakan salah satu syarat dalam suatu kemajuan bangsa tanpa pendidikan

manusia akan terus berada dalam ketidaktahuan dan memiliki sifat dan sikap yang menyimpang dari kebenaran ataupun norma-norma. Pendidikan adalah cara untuk kita mengetahui segala kebenaran dan dengan

pendidikan kita bisa menembus batas-batas ketidaktahuan kita terhadap sesuatu yang hal yang belum kita ketahui atau kuasai. Pendidikan bisa didapat dimana saja dan salah satunya adalah disekolah. Sekolah adalah tempat dimana terselenggaranya proses pembelajaran antara pendidik dan siswa.

Kualitas proses pembelajaran ditentukan oleh beberapa unsur, yaitu Pendidik (guru), siswa, kurikulum, pengajaran, dan lingkungan. Salah satu unsur terpenting dalam menciptakan kualitas proses pembelajaran yang baik adalah pendidik (guru). Pendidik atau guru sebagai salah satu fasilitator disekolah yang memberi pengajaran pada siswa haruslah lebih peka dan teliti akan kebutuhan siswa serta dapat mengenal dengan baik karakteristik setiap siswa yang berbeda.

Pendidik merupakan aktor yang bertugas dalam menciptakan suasana pembelajaran agar lebih menarik, kreatif, dan inovatif agar siswa dapat belajar dengan baik dan bersemangat. Suasana pembelajaran yang demikian akan dapat meningkatkan prestasi belajar anak secara optimal. Salah satunya pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Seorang guru pendidikan

jasmani juga harus bisa memberikan pemahaman akan hakikat penting pendidikan jasmani kepada siswa agar para siswa mengerti dan dengan senang hati menerima serta belajar tentang materi yang diberikan dalam pendidikan jasmani. Aktivitas jasmani yang ada pada pendidikan jasmani merupakan sarana penting untuk merangsang perkembangan sikap, mental, sosial, emosi dan keterampilan motorik siswa.

Begitu pentingnya peranan pendidikan jasmani maka harus disampaikan dengan baik dan benar. Pendidikan jasmani mempunyai beragam materi didalamnya yang meliputi tentang budaya hidup sehat dan praktek permainan cabang olahraga, Salah satunya adalah Bolavoli. Permainan bolavoli adalah suatu permainan yang menggunakan bola untuk di *volley* (dipantulkan) diudara hilir mudik diatas *net* (jaring) dengan maksud dapat menjatuhkan bola didalam kotak didalam petak daerah lapangan lawan dalam rangka mencari kemenangan (Rina Ambar Dewanti, 2015:1). Syarat kemenangan sebuah tim dalam permainan bolavoli adalah dengan menjatuhkan bola di daerah lapangan lawan.

Pada permainan bola voli terdapat beberapa teknik yang harus dikuasai pemain antara lain teknik *Servis*, *Passing*, *Smash* dan *blocking*.

Disekolah, bolavoli termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani. Namun sayangnya, pada peserta didik khususnya Sekolah Menengah Atas, permainan bolavoli ini dirasa masih sulit untuk dimainkan, terutama pada teknik dasar *smash*. Siswa selalu mengalami kesulitan dalam memperagakan rangkaian gerak ini. *Smash* membutuhkan konsentrasi dan koordinasi yang baik pada setiap gerakan, ketepatan waktu atau timing juga hal yang harus diperhatikan untuk mendapatkan teknik *smash* yang baik.

Sesuai dengan pengamatan yang peneliti lakukan dan didukung Dari informasi yang peneliti dapat dari guru pendidikan jasmani yang mengajar di SMA Santo Tomas Ngabang ditemukan bahwa dari evaluasi pembelajaran bolavoli yang guru pendidikan jasmani lakukan pada siswa hampir seluruh siswa tidak bisa melakukan *smash* bolavoli dan hampir semua siswa mendapatkan nilai rendah yang artinya tidak memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditetapkan sekolah dan ini membuat guru pendidikan jasmani harus memberikan tugas tambahan untuk menambah nilai para siswa yang kurang dari Kriteria ketuntasan minimal yaitu 75. Oleh karena itu, peneliti menilai perlu adanya cara yang tepat dalam proses belajar agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan peneliti merasa melalui pembelajaran berbasis media bisa menjadi salah satu jalan keluar dalam permasalahan ini. Melalui pembelajaran berbasis media peneliti berharap bahwa siswa akan dengan mudah mengerti tiap gerakan yang ada dalam rangkaian gerak *smash* bolavoli. Siswa akan belajar bagian bagian pada rangkaian gerakan *smash* bolavoli secara terpisah dengan bantuan media. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu siswa supaya terjadi proses belajar mengajar (Nana Sudjana, 2010:153).

Media dimaksud harus menunjang tujuan proses belajar mengajar dan juga membantu proses berfikir siswa agar dapat dengan segera memahami informasi tersebut (Samsudin, 2008:53).

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media dapat membantu siswa dalam menerima informasi yang diberikan guru dalam proses pembelajaran yang pada

akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri.

Adapun peran media terutama dari kedudukan dan fungsinya, yaitu: 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah melalui pembelajaran berbasis media dapat meningkatkan hasil belajar smash bola voli pada siswa SMA kelas X Santo Tomas Ngabang. Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan smash bola voli siswa kelas X Santo Tomas Ngabang.

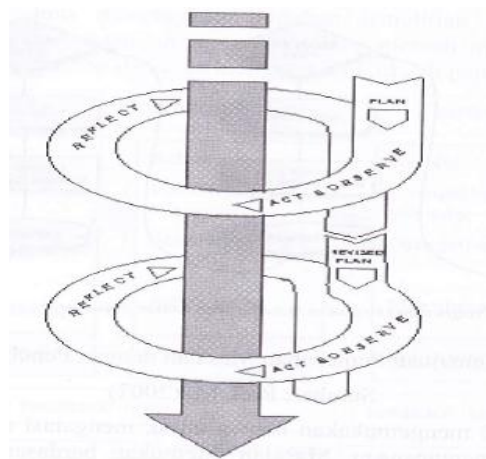
Pendidikan merupakan hal paling penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan kita dapat mempelajari hal hal baru yang mana nantinya bisa menjadi bekal untuk kita dalam menjalani kehidupan. Untuk menjalani proses pendidikan yang baik, perlu adanya strategi yang tepat agar memperoleh hasil yang maksimal dari pendidikan itu sendiri. Pada penelitian ini, siswa diajarkan dengan menggunakan media – media sederhana untuk menguasai dan memahami tiap gerakan yang ada pada rangkaian gerakan smash bola voli antara lain tahap permulaan, tahap melompat, tahap memukul dan tahap mendarat.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan. Penelitian tindakan

merupakan salah satu varian dari penelitian terapan (*applied research*) dan termasuk dalam tipe penelitian evaluasi (*evaluation research*) yang dimaksudkan untuk mendekatkan atau menghilangkan gap antara teori (*espoused theory*) dengan praktik (*theory in use*) (Uhar Suharsaputra, 2014:247). Penelitian tindakan dapat memiliki lima kategori fungsi yaitu, 1) Sebagai alat untuk mengatasi masalah – masalah yang didiagnosis dalam situasi spesifik, atau untuk meningkatkan keadaan tertentu dengan cara tertentu, 2) Sebagai alat pelatihan dalam jabatan, membekali guru dengan keterampilan dan metode baru dan mendorong timbulnya kesadaran diri, 3) Sebagai alat untuk memasukkan pendekatan tambahan atau inovatif terhadap pengajaran dan pembelajaran kedalam sistem yang dalam keadaan normal menghambat inovasi dan perubahan, 4) Sebagai alat untuk meningkatkan komunikasi yang biasanya buruk antara guru dan peneliti, 5) Sebagai alat untuk menyediakan alternatif bagi pendekatan yang subyektif, impresionistik terhadap pemecahan masalah kelas (Suwarsih madya, 2006:9).

Penelitian tindakan dilakukan dalam beberapa putaran (siklus). Jumlah putaran tidak di tentukan karena indikator keberhasilan di ukur dari kepuasan penelitian terhadap pencapaian hasil. Untuk model penelitian tindakan yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah model Kemmis dan Taggart. Penelitian tindakan Pada kemmis dan taggart menggunakan siklus yang mana dalam satu siklus terdapat empat tahap yang harus dilalui diantaranya perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Berikut disain penelitian tindakan menurut Kemmis dan Taggart:



Gambar 1. Design model Kemmis Taggart

Pada siklus I peneliti melaksanakan pembelajaran sebanyak 3 kali pertemuan dan 3 kali pertemuan pula untuk siklus II. Prosedur penelitian ini meliputi :

- perencanaan, hal pertama yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berhubungan dengan pembelajaran *smash* bolavoli melalui pembelajaran berbasis media, menyiapkan instrumen penelitian, menyiapkan alat alat untuk pelaksanaan pembelajaran dan tes *smash* bolavoli, membuat lembar pengamatan, dan apabila pada siklus I pembelajaran tidak berhasil maka peneliti menyiapkan perencanaan ke siklus II.
- Pelaksanaan Tindakan, Setelah perencanaan disusun kemudian dilakukan tindakan. Pada pertemuan pertama guru memberikan salam dan mengabsen siswa satu persatu. Kemudian guru meminta kepada salah satu siswa untuk menyiapkan barisan dan memimpin doa sebelum memulai pelajaran. setelah itu siswa melakukan pemanasan dan ketika pemanasan selesai guru menjelaskan materi tentang *smash* bolavoli. Dan dilanjutkan dengan praktek langsung. Guru memberikan penjelasan dan demonstrasi tentang bagaimana *smash* dilakukan. Pada pelaksanaan belajar mengajar *smash* bolavoli ini, guru telah mempersiapkan segala hal yang berkaitan dengan praktik pembelajaran *smash* bolavoli dengan memodifikasi tiap tahap pada gerakan teknik dasar *smash* bolavoli serta menyiapkan media belajar dalam melakukan *smash* bolavoli dengan tujuan agar siswa dapat memahami dan menguasai teknik yang diajarkan. Model pembelajaran yang diterapkan guru adalah dengan membagi rangkaian *smash* bolavoli menjadi 4 tahap yaitu tahap permulaan, lompatan, memukul dan mendarat. 4 tahap tersebut akan di jelaskan ke siswa secara bertahap dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dipersiapkan dan kemudian dilanjutkan dengan gerakan kombinasi dan permainan modifikasi. Dikegiatan akhir guru memberikan evaluasi tentang pembelajaran yang telah dilakukan,

dilanjutkan dengan pendinginan dan berdoa. Diakhir pembelajaran guru melakukan tes guna mengukur kemampuan siswa. Adapun model tindakan yang diterapkan antara lain Model – model tindakan pada penelitian tindakan ini adalah: 1) Permainan *smash* lawan, 2) Model pembelajaran tahap awalan, 3) Model pembelajaran tahap lompatan (Melompati cone), 4) Model pembelajaran tahap mendarat (menggunakan media kursi), 5) Model pembelajaran tahap memukul (Modifikasi Menggunakan Bola Tenis), 6) Model pembelajaran memukul bola kelantai tanpa awalan, 7) Model pembelajaran memukul bola kelantai dengan awalan, 8) Model pembelajaran kombinasi teknik dasar *smash* dengan melempar bola tenis tanpa awalan, 9) Model pembelajaran kombinasi *smash* dengan melempar bola tenis menggunakan awalan, 10) Model pembelajaran rangkaian gerak *smash* bolavoli dengan variasi tanpa awalan dan menggunakan awalan, dan 11) Permainan modifikasi

- Observasi atau Pengamatan, Tindak lanjut dari pelaksanaan tindakan adalah melakukan pengamatan pada pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa. Pengamatan meliputi : (1) kemampuan melakukan *smash* bolavoli; (3) aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan melalui proses pengamatan langsung dan rekaman video yang kemudian akan di dikumpulkan menjadi sebuah catatan lapangan. Observasi atau pengamatan dilakukan guna mengetahui apakah tindakan yang diberikan sudah tepat, guru sudah mengajar dengan baik, dan lain – lain.
- Refleksi, dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan seberapa jauh tingkat perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan tindakan dalam hal ini peneliti juga mengkaji keberhasilan dan kegagalan. Pada penelitian ini, telah dilaksanakan pembelajaran sebanyak dua siklus yang artinya pada pembelajaran di siklus I dinyatakan bahwa hasil belajar telah meningkat akan tetapi peneliti belum berhasil mencapai target ketuntasan yang

telah di tentukan sehingga penelitian perlu dilanjutkan dan hasil dari refleksi siklus I ini digunakan sebagai dasar untuk perencanaan pada siklus II.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti didapat dari instrumen tes yaitu tes praktek smash bola voli dan non tes yaitu, format pengamatan, dan catatan lapangan. Adapun media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan Tes *smash* bolavoli antara lain; 1) bola kasti (sebagai media untuk belajar memukul bola tanpa lompatan) ,2) cone dan bola digantung (sebagai media untuk belajar saat melompat dan memukul), 3) kursi (sebagai media untuk belajar mendarat).

Untuk pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini, maka peneliti memvalidasi alat ukur tes dengan memperlihatkan kepada para ahli (*expert Judgement*) yang kemudian dipelajari dan dianalisis apakah alat ukur tes layak untuk

siklus II. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari refleksi pada setiap siklus yang berasal dari observasi, dokumentasi dan catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tes awal *smash* bolavoli

Dari tes awal ini, peneliti memperoleh data sebagai berikut nilai tertinggi yang didapat pada tes awal smash bolavoli adalah 68.75 dan nilai terendah adalah 25, Nilai rata – rata dari semua siswa adalah 39.64, dan Presentase ketuntasan adalah 0%.

Dari data diatas, menjelaskan bahwa tingkat keterampilan siswa pada smash bolavoli sangat rendah dikarenakan metode yang dipakai sebelumnya hanya fokus pada materi yang diberikan dan dengan pelaksanaan pembelajaran yang kurang kreatif. Tindakan pembelajaran yang diberikan kurang begitu efektif dan tidak beragam. Pembelajaran smash bolavoli yang diterapkan sebelumnya

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut (F)	Frekuensi Relatif (Fr)%
23 - 29	22,5	29,5	26	4	10.53
30 - 36	29,5	36,5	33	8	21.05
37 - 43	36,5	43,5	40	15	39.47
44 - 50	43,5	50,5	47	6	15.79

dijadikan instrumen dalam penelitian. Adapun tenaga ahli yang memvalidasi alat ukur tes tersebut adalah Dosen yang ahli dalam permainan bola voli dan pelatih bola voli.

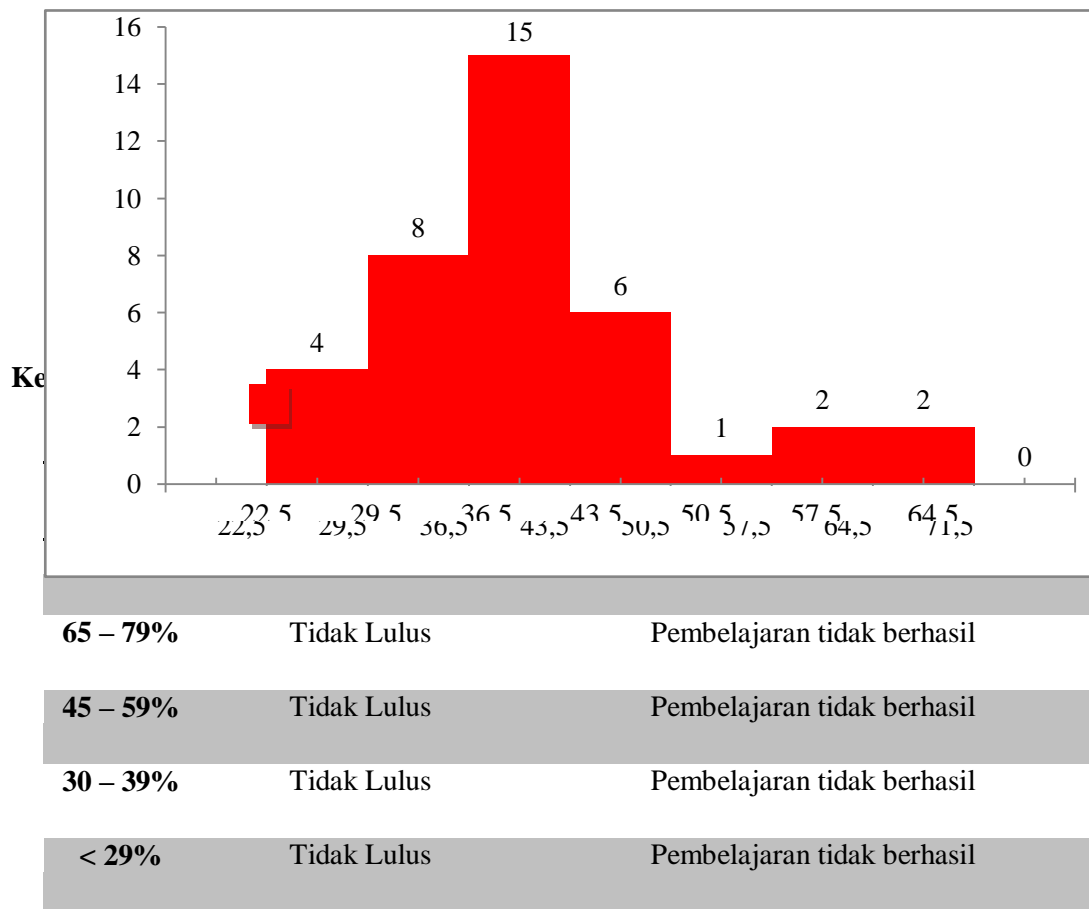
Analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari perbandingan hasil tes awal, tes akhir siklus I dan tes hasil akhir

tidak secara bertahap melainkan siswa secara langsung mempelajari rangkaian gerak smash penuh dan juga dalam pembelajaran tidak menggunakan media yang dapat membantu siswa dalam memahami tiap pembelajaran yang diberikan. Data hasil tes awal smash bolavoli disajikan kedalam tabel dan histogram berikut ini:

Tabel 1. Data tes awal smash bola voli

51 - 57	50,5	57,5	54	1	2.63
58 - 64	57,5	64,5	61	2	5.26
65 - 71	64,5	71,5	68	2	5.26

Grafik 2. Hasil tes prasiklus



Data diatas menunjukkan bahwa keterampilan siswa pada *smash* bolavoli sama sekali belum memenuhi harapan ataupun kriteria kelulusan. Nilai tertinggi pada tes awal *smash* bolavoli dari semua siswa adalah 68,75 yang berarti tidak ada satupun siswa yang mendapatkan nilai 75 keatas yang menjadi standar dari kriteria kelulusan minimal (KKM). Jika dihitung keseluruhan, maka nilai rata – rata yang diperoleh siswa hanya sebesar 39,97 atau 0% dari presentase kelulusan. Hal inilah yang mendasari peneliti untuk

memberikan tindakan berupa pembelajaran *smash* bolavoli melalui pembelajaran berbasis media demi meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil Pembelajaran pada Siklus 1

Pada siklus I ini, diperoleh data hasil tes pembelajaran *smash* bolavoli nilai tertinggi adalah 87.5 dan nilai terendah adalah 50, nilairata – rata dari semua siswa adalah 70.72 dan presentase ketuntasan adalah 42.11%.

Dari penjelasan diatas menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan pada

kemampuan siswa namun pembelajaran belum dapat dikatakan tuntas dikarenakan masih belum mencapai dari target yang diharapkan. Hal inilah yang membuat peneliti mengevaluasikembali pembelajaran yang ada

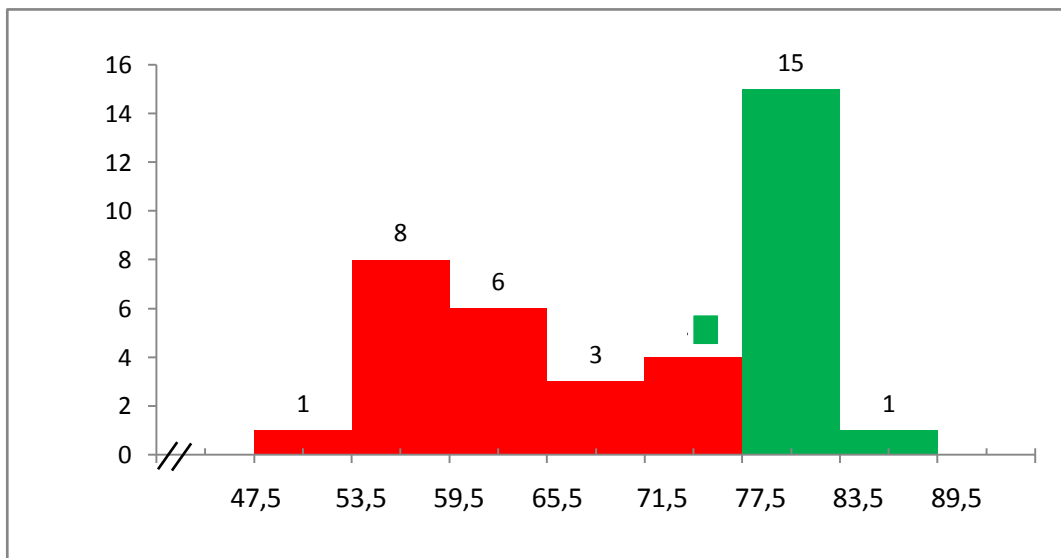
sebagai dasar untuk perencanaan pembelajaran selanjutnya.

Data hasil tes awal *smash* bolavoli disajikan kedalam tabel dan histogram berikut ini:

Tabel 3. Hasil tes akhir siklus I

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut (F)	Frekuensi Relatif (Fr)%
48 - 53	47,5	53,5	50.5	1	2.63
54 - 59	53,5	59,5	56.5	8	21.05
60 - 65	59,5	65,5	62.5	6	15.79
66 - 71	65,5	71,5	68.5	3	7.89
72 - 77	71,5	77,5	74.5	4	10.53
78 - 83	77,5	83,5	80.5	15	39.47
84 - 89	83,5	89,5	86.5	1	2.63

Grafik 2. Hasil tes siklus I



Hasil tes siklus II

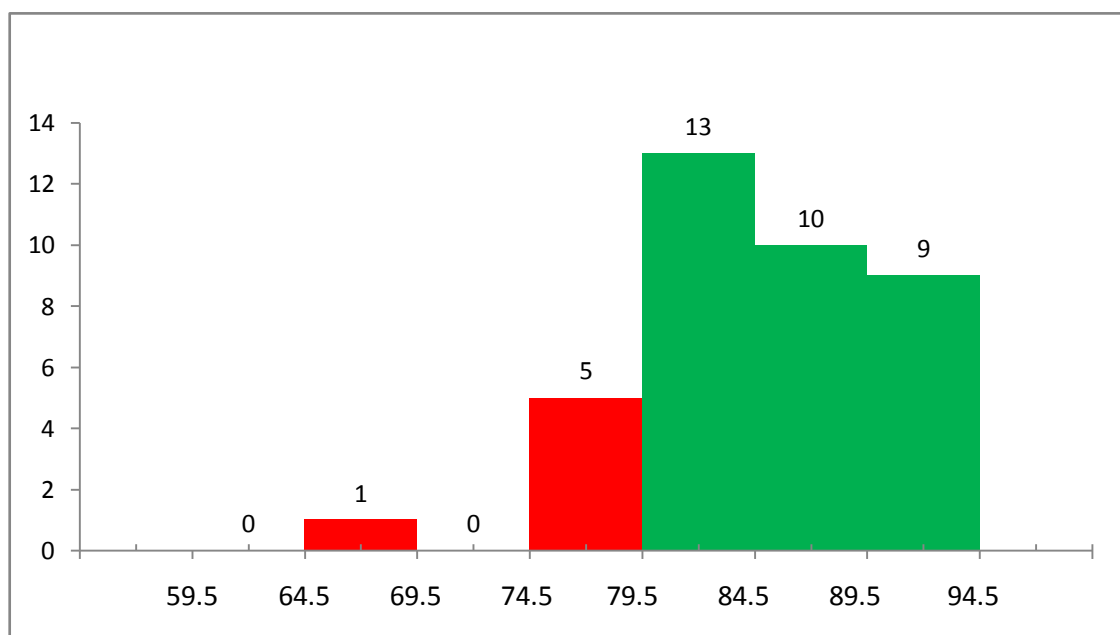
Pada siklus II ini, diperoleh data hasil tes pembelajaran *smash* bolavoli dengan nilai tertinggi adalah 93.75 dan nilai terendah adalah 68.75, nilai rata – rata dari semua siswa adalah 84.70 dan Presentase ketuntasan adalah 84.21%. Pada pembelajaran siklus II ini siswa mengalami kemajuan yang sangat baik dan

telah memenuhi kriteria keberhasilan sebesar 84.21% sehingga peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan penelitian dikarenakan sudah sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Data hasil tes awal *smash* bolavoli disajikan kedalam tabel dan histogram berikut ini:

Tabel 4. Data tes akhir siklus II

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut (F)	Frekuensi Relatif (Fr)%
48 - 53	47,5	53,5	50.5	1	2.63
54 - 59	53,5	59,5	56.5	8	21.05
60 - 65	59,5	65,5	62.5	6	15.79
66 - 71	65,5	71,5	68.5	3	7.89
72 - 77	71,5	77,5	74.5	4	10.53
78 - 83	77,5	83,5	80.5	15	39.47
84 - 89	83,5	89,5	86.5	1	2.63

Grafik 3. Hasil tes akhir siklus II



Keterangan: ■ = Tidak Tuntas, ■ = Tuntas

Data diatas menunjukkan bahwa pada siklus II ini siswa yang tuntas mencapai 32 siswa dengan presentase ketuntasan sebesar 84,21% dan yang tidak tuntas ada 6 siswa dengan presentase tidak tuntas sebesar 15,79%. Nilai terendah adalah 68,75 dan yang tertinggi adalah 93,75. Jika dirata – ratakan

maka jumlah nilai dari seluruh siswa kelas 8 pada pembelajaran *smash* bolavoli melalui pembelajaran berbasis media adalah 84.70.

Dari hasil data diatas, maka pembelajaran *smash* bolavoli melalui pembelajaran berbasis media pada siswa kelas X SMA Santo Tomas telah berhasil dan dapat

dikatakan tuntas meskipun masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan akan tetapi target dari pembelajaran ini telah terpenuhi.

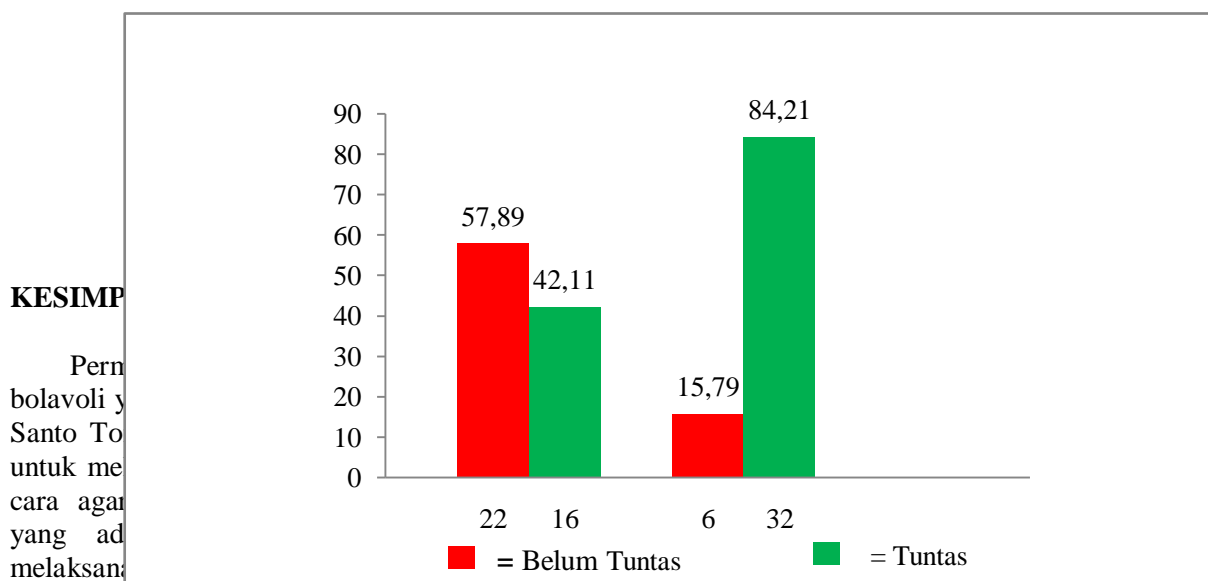
Pada siklus I, siswa yang tuntas hanya 16 siswa dengan presentase ketuntasan sebesar 42.11% dan yang tidak lulus ada 22 siswa dengan presentase tidak tuntas sekitar 57.89%. sedangkan pada siklus 2 siswa yang tuntas

mencapai 32 siswa dengan presentase ketuntasan sebesar 84.21% dan yang tidak tuntas ada 6 siswa dengan presentase tidak tuntas sebesar 15.79%. jadi dapat disimpulkan bahwa dari perbandingan siklus I dan siklus II telah terjadi peningkatan pada hasil belajar *smash* bolavoli. lebih jelasnya dapat dilihat dari diagram batang berikut ini:

Tabel 5. Perbandingan hasil siklus I dan siklus II

No	kategori	Nilai Kelulusan	siklus I		siklus II	
			F	%	F	%
1	Lulus	>80	16	42.11	32	84.21
2	Tidak Lulus	<80	22	57.89	6	15.79
3	Σ		38	100	38	100

Diagram 1. Perbandingan hasil tes akhir siklus I dan siklus II



KESIMP

Pern
bolavoli y
Santo To
untuk me
cara agat
yang ad
melaksana

melalui pembelajaran berbasis media didalamnya. Media yang digunakan adalah alat pendukung yang bisa menciptakan pembelajaran dengan efektif dan tepat sasaran.

Penelitian dimulai dengan tes awal *smash* bolavoli yang dilakukan siswa dimana hasil yang diperoleh sangat memprihatinkan karena seluruh siswa dinyatakan tidak tuntas dan nilai yang didapat juga sangat rendah. Hal tersebut cukup menjadi alasan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian tentang peningkatan hasil belajar *smash* bolavoli melalui pembelajaran berbasis media.

pembelajaran pada siklus I ini menghasilkan peningkatan yang cukup baik bagi siswa namun pada siklus I ini pembelajaran belum bisa dikatakan tuntas karena tidak mencapai target yang telah ditentukan. Atas dasar ini maka peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II.

Pembelajaran pada siklus II merupakan hasil dari perencanaan yang telah didiskusikan antara peneliti dan kolaborator. Beberapa tindakan mengalami perubahan atau dimodifikasi guna menunjang keberhasilan pembelajaran di siklus II. Pada siklus II ini, siswa terlihat sangat bersemangat dan tidak

lagi canggung dengan tindakan yang ada. Permainan yang disuguhkan pada pembelajaran disiklus II juga mampu membuat siswa bergerak aktif dan kompak. Sesuai dengan hasil tes disiklus II, diperoleh presentase ketuntasan siswa mencapai 84,21% yang berarti pembelajaran pada siklus II ini dinyatakan tuntas.

IMPLIKASI

Penerapan model pada suatu materi ajar dalam mata pelajaran pendidikan jasmani harus dipersiapkan dengan sebaik – baiknya agar tujuan yang akan dicapai bisa terwujud. Pembelajaran *smash* bolavoli melalui pembelajaran berbasis media membutuhkan guru yang kreatif dan mempunyai dedikasi tinggi dalam meningkatkan kemampuan siswanya. Melalui penggunaan media alat bantu pada pembelajaran *smash* bolavoli yang telah dirancang dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang ideal sehingga menciptakan siswa yang kompeten.

SARAN

Beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh guru pendidikan jasmani, antara lain guru pendidikan jasmani harus terus mengasah sisi kreatifitas yang dimiliki sehingga dapat memberikan warna dalam pembelajaran seperti mensiasati apabila ada kekurangan – kekurangan pada sarana dan prasarana disekolah. Guru pendidikan jasmani harus bisa mengerti dengan kebutuhan ataupun kemampuan siswa dalam belajar dengan cara merancang model pembelajaran yang tepat, dan Penerapan teknologi dalam pendidikan jasmani juga diperlukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewanti, Rina Ambar dan Susilo.(2015). *Permainan Bola voli Lanjutan*. Jakarta: lembaga Pengembangan Pendidikan.
- Madya, Suwarsih. (2011). *Teori dan Praktik Penelitian Kelas(Action Research)*.Bandung : Alfabeta.
- Samsudin.(2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Litera dan Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suharsaputra, Uhar. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan tindakan*. Bandung: PT Refika Aditama.