

PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN BOLA RAJA TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN *PASSING* ATAS BOLA VOLI

Kiki karmini, Dr. Dewi Susilawati, M.Pd, Drs. Respaty Mulyanto, M.Pd

Program studi PGSD Penjas UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No.211 Sumedang

¹Email: kikikarmini@student.upi.edu

²Email: dewisusilawati@upi.edu

³Email: respaty@upi.edu

ABSTRAK

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan menuntut guru harus berperan aktif dan inovatif, oleh karena itu guru harus dapat memilih model-model pembelajaran yang tepat. Didalam pendidikan jasmani terdapat beberapa ruang lingkup salah satunya permainan. Dalam permainan terdapat bola kecil dan bola besar yang termasuk dalam bola besar adalah bola voli. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui adakah pengaruh modifikasi permainan bola raja terhadap peningkatan keterampilan *passing* atas bola voli. Metode menggunakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *one group pre-test & post-test*. Sebek dalam penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler bola voli SDN Nanggerang. Dengan demikian setelah diketahui dengan rata-rata presentase maka bisa dilihat bahwa nilai *p-value (sig)* dua arah menunjukkan $\text{sig} = 0,000 \leq 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima karena nilai t hitung $\geq t$ tabel atau juga $\text{sig} \leq 0,05$, atau dengan kata lain pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan bola raja dapat berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan gerak dasar *passing* atas.

Kata Kunci : *Passing* Atas, Bola Voli, Modifikasi Bola Raja

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah bagian integral pendidikan secara menyeluruh, dengan tujuan mengembangkan fisik, mental, sosial dan emosional individu melalui media aktivitas fisik yang sudah dipilih dan direncanakan untuk mencapai dampak tertentu (Prasetyo, 2015). Pendidikan jasmani merupakan alat untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Sehingga pendidikan jasmani sebagai wahana untuk mendidik anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Lutan (2007, hlm.17) yaitu sebagai berikut

“Bahwa pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat disepanjang hayatnya”.

Keinginan untuk bermain timbul karena minat pada diri sendiri untuk bergerak sesuai dengan kebutuhan, memelihara kondisi tubuh serta menghilangkan kejenuhan. Bermain merupakan kegiatan yang penuh daya hayal, penuh aktifitas, dan anak-anak melakukannya mempunyai cara sendiri-sendiri baik menggunakan tangan maupun tubuhnya. Tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar Depdiknas (2008, hlm.195) adalah sebagai berikut:

Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan :

Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih, Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani olahraga kesehatan, Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis, Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Hakikat Olahraga Permainan Bola Voli

Bola voli secara resmi dipertandingkan secara nasional pada tahun 1951 dalam PON II Di Jakarta, Organisasi bola voli Nasional yaitu persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia (PBVSI). Baru terbentuk pada tanggal 22 Januari 1955, dengan terbentuknya PBVSI, maka perkembangan bola voli di Indonesia semakin pesat. Permainan bola voli merupakan salah satu permainan yang sangat digemari oleh masyarakat mulai dari masyarakat pedesaan sampai masyarakat perkotaan. Permainan bola voli pada mulanya bertujuan mencapai kepuasan atau rekreasi. Selain itu, dengan melakukan olahraga atau permainan diharapkan jasmani menjadi segar dan sehat.

Beberapa fasilitas dan perlengkapan dalam permainan bola voli meliputi lapangan permainan, net atau jaring beserta tiangnya, bola, serta peralatan pendukung lainnya seperti sepatu dan pakaian. Permainan bola voli dimainkan oleh dua tim masing-masing tim 6 orang pemain dalam sebuah lapangan yang berbentuk persegi panjang. Penilaian dalam permainan bola voli yang berlaku sekarang adalah penilaian berdasarkan reli point. Tim yang paling dulu mendapat nilai 25 maka tim tersebut dikatakan sebagai pemenang. Peraturan permainan bola voli mengacu kepada ketentuan organisasi PBVSI.

Bola voli menurut Viera (2013, hlm.183) "bola voli adalah suatu bentuk permainan yang termasuk dalam cabang olahraga permainan". Voli (*volley*) artinya pukulan langsung di udara sebelum bola jatuh ke tanah. Cabang olah raga bola voli dalam kurikulum KTSP termasuk pada permainan dan olahraga bolavoli sebagai berikut Teknik servis (*service*), Teknik *pass* bawah, Teknik *pass* atas, Teknik *smash*, Teknik membendung (*block*).

Untuk dapat mempunyai keterampilan dasar bola voli atlit harus mempunyai kemampuan, sesuai dengan pendapat Viera (2013, hlm.187):

Melakukan servis, dan membagi-bagi bola (*pass*), baik dari bawah maupun dari atas. Namun dengan semakin maju dan berkembangnya bentuk-bentuk gerakan dalam permainan bola voli (terutama dalam pertandingan), maka teknik dasar berkembang menjadi adanya teknik dalam melakukan *smash* dan teknik untuk mengantisipasi *smash* dari lawan (teknik membendung/*block*).

Passing atas adalah “cara memainkan bola di atas depan dahi dengan menggunakan kedua jari tangan” (Yudiana, 2010, hlm.47). Passing atas biasanya digunakan untuk memainkan bola yang datang, baik dari lawan maupun dari kawan seregu, yang memiliki ciri melambung dan kecepatannya mudah diprediksi. Misalnya bola yang datang dari servis lawan yang melambung, operan teman seregu, atau kadangkala dari bola yang disebrangkan bukan dari pihak lawan (bukan dari servis) yang datang melambung. Di samping itu, *pass* atas juga sering digunakan untuk memainkan bola yang mementingkan ketepatan seperti umpan *spike* dan tipuan ke lawan.

Pengertian Permainan Bola Raja

Permainan bola raja adalah permainan yang dapat menunjukkan suatu kekhasan dan keunikan dalam melakukan permainan. Bola raja berdampak pada perubahan sikap dan perubahan perilaku anak. Misalnya: adanya kedisiplinan dalam bermain, kerjasama dalam regu, menuntut anak bersosialisasi dengan teman maupun lawan.

Permainan bola raja lahir dari berubahnya pelajaran pendidikan Jasmani (PENJAS) menjadi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, karena salah satu tujuan dari pendidikan jasmani membuat anak bebas bergerak tanpa pengaturan yang mengekang anak. Sehingga daya kreatif guru dalam mengemas suatu pembelajaran mutlak diperlukan oleh seorang guru yang profesional, sebagai manifestasi tuntutan mutu pendidikan. Karena guru yang kurang kreatif dan inovatif akan tergerus oleh jaman yang mengakibatkan guru kurang maju

Prinsip Bola Raja

Permainan ada yang menggunakan alat maupun ada yang tidak menggunakan alat yang bertujuan menyenangkan diri. Permainan bola raja pada prinsipnya merupakan permainan asli Indonesia karena melihat namanya, sesuai dengan sejarah bangsa, pemerintahan jaman dahulu dipimpin oleh seorang raja.

Permainan bola raja melibatkan banyak orang yang merupakan kesatuan sebagai regu lawan. Artinya dimainkan oleh dua regu yang saling berlawanan, masing-masing regu harus berusaha menghadapi lawan dengan tujuan membuat point sebanyak-banyaknya dengan cara memberikan bola kepada raja dan mencegah lawan membuat poin.

Pengaruh Latihan Modifikasi Permainan Bola Raja Terhadap Peningkatan *Passing Atas*

Permainan interaktif bola raja merupakan suatu permainan yang dikemas dalam pembelajaran, sehingga siswa menjadi aktif dan senang dalam belajar. Oleh karena itu, jika kegiatan pembelajaran dapat dikemas menjadi permainan baik sebagai media maupun pendekatan dalam belajar olahraga khususnya pembelajaran *passing atas*, maka siswa akan senang terhadap pembelajaran *passing atas* sehingga efektif dan mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian di atas tentang bermain, bergerak, dan ceria adalah kata kunci untuk kegiatan pendidikan jasmani siswa sekolah dasar. Bermain adalah dunia milik siswa SD. Dimanapun, kapanpun dalam kondisi apapun dorongan untuk bermain ada dalam jiwa anak-anak. Demikian pula dinamika dari suatu permainan yang merangsang anak untuk bergerak dan terus bergerak, secara perlahan namun pasti akan merangsang pertumbuhan serta perkembangan fisik anak. Apalagi kalau situasi permainan tersebut menyenangkan bagi mereka, dimana rasa senang, puas serta berbagai keberhasilan akan mereka rasakan dari kegiatan yang sedang mereka lakukan tersebut akan menumbuh kembangkan aspek-aspek psikologis mereka secara positif.

DESAIN PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan adalah desain model *One Group Pretest and Posttest Desain* (Sugiono, 2006, hlm. 110-111) seperti berikut.



Gambar 1. Desain *One Group Pretest and Posttest Desain* (Sugiyono, 2006, hlm. 110-111)

Keterangan:

O1 = Pretest sebelum diberikan perlakuan

X = Perlakuan

O2 = Posttest setelah diberikan perlakuan

Desain ini termasuk dalam *Pre-Eksperimen Design*, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel control, dan sampel tidak dipilih secara random.

Menurut Suherman (2013, hlm.52) mengatakan bahwa *One Group Pretest-Posttest Design* (Rancangan pra dan pos test pada kelompok tunggal).

Rancangan ini hanya satu kelompok saja yang diberikan pra dan pos uji., Terlebih dahulu melakukan pengujian awal, dilanjutkan pemberian perlakuan dan dilakukan pos tes, Selisih antara hasil pos tes dengan hasil pre tes dinilai sebagai efek perlakuan eksperimen.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

LOKASI PENELITIAN

Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di SDN Nanggerang Kecamatan Cisu Kabupaten Sumedang. Pemilihan lokasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan untuk mengenal berbagai kondisi lingkungan di dalam sekolah mulai dari tempat atau lokasi penelitian dan pengenalan lingkungan yang berhubungan dengan siswa sebagai sumber penelitian.

Tempat penelitian tersebut dipilih karena terdapat beberapa pertimbangan dan alasan oleh peneliti, diantaranya adalah faktor biaya yang dikeluarkan tidak terlalu mahal, peneliti melaksanakan program pengalaman lapangan (PPL) di sekolah dasar tersebut sehingga memudahkan peneliti untuk penelitian karena sudah mengetahui kriteria siswa yang diharapkan, pelaksanaan penelitian bias bersamaan dengan program pengalaman lapangan tersebut.

SAMPEL PENELITIAN

Dalam penelitian ini mengambil sampel dengan teknik sampling jenuh. Sugiyono (2014, hlm. 68) menyatakan bahwa:

Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 100 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, atau total sampling dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

Mengenai hal ini, Arikunto (2002, hlm.134) menjelaskan bahwa “apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada, dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sedangkan Ibrahim dan Sudjana (2004, hlm. 64) bahwa “ sampling seadanya dengan pengambilan

sebagian dari populasi berdasarkan seadanya data, maka dari itu jumlah tersebut dianggap telah mewakili populasi”.

Dengan demikian, pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan melalui sampel seadanya, karena populasi dalam penelitian ini terbatas, maka seluruh anggota populasi tersebut dijadikan sampel penelitian yaitu 25 siswa putra dan putri SDN Nanggerang yang mengikuti ekstra kurikuler bola voli.

INSTRUMENT PENELITIAN

Adapun tes keterampilan dalam permainan bola voli yaitu *passing atas* dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

Tujuan

Tes ini dipergunakan sebagai suatu tes untuk mengukur keterampilan *passing atas*.

Alat yang digunakan

Alat untuk mengukur hasil *passing atas* dalam bola voli adalah waktu

Dinding/tembok untuk petak sasaran

Pluit

Pencatat skor

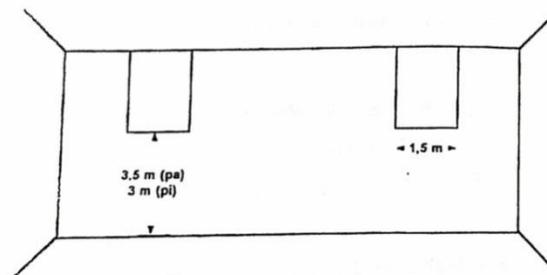
Petunjuk pelaksanaan:

Teste berada di bawah petak sasaran

Teste diberi waktu 30 detik untuk melakukan test *passing atas*

Begitu tanda dimulainya tes diberikan/stopwatch dijalankan, maka bola dilemparkan ke dinding dari tempat yang bebas.

Setelah bola memantul kembali, bola di pas ke dinding ke dalam kotak sasaran.



Gambar 2. Tes Passing atas dari Nurhasan (2000, hlm. 160-161) Volley Ball Test

Cara menskor

Bola yang di pas secara sah sesuai dengan peraturan permainan bola voli selama satu menit.

Jumlah sentuhan-sentuhan yang sah dengan bola mengenai dinding pada petak sasaran atau bola mengenai garis kotak sasaran.

Tidak diberi angka:

Bola yang ditangkap atau tidak dapat dikuasai.

Bola menyentuh lantai, dimulai lagi dengan lemparan.

Lemparan-lemparan tidak dihitung.

TAHAP PENGOLAHAN DATA DAN ANALISIS DATA

Pengolahan dan analisis data merupakan langkah yang digunakan untuk meringkas data yang telah dikumpulkan secara akurat. Data yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu data kuantitatif (bentuk angka). Data kuantitatif diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*, selanjutnya dilakukan perhitungan rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen. Perhitungan dilakukan untuk mengetahui rata-rata hasil keterampilan *passing* atas bola voli pada anggota kelompok eksperimen. Kemudian dilakukan perhitungan rata-rata, di mana data yang diperoleh diuji dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan peningkatan dua rata-rata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 27 bulan Maret 2018 di SDN Nanggerang Kec.Cisitu Kab.Sumedang. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan bola raja terhadap peningkatan keterampilan *passing* atas bola voli pada siswa SDN Nanggerang yang mengikuti ekstrakurikuler bola voli. Peneliti juga menyiapkan instrument tes *passing* atas bola voli berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Perolehan data dimulai dari awal pada *pretest* saat sebelum penelitian atau saat sebelum diberi perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa saat melakukan *passing* atas bola voli. Kemudian dilakukan tes akhir atau *posttest* untuk melihat kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan dengan latihan modifikasi permainan bola raja. Penelitian ini dilakukan 3 hari dalam seminggu (selasa, Kamis, jumat).

Pada bagian ini, akan dibahas hasil dari penelitian yang telah dilakukan dengan analisis data yang diperoleh, perbedaan *passing* atas sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Peningkatan kemampuan siswa dalam melakukan *passing* atas pada siswa ekstrakurikuler di SDN Nanggerang pada olahraga bola voli dan pemaparan temuan pada penelitian yang dilakukan

Uji Normalitas

Tabel 1. Data Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai_awa l	.153	25	.136	.957	25	.365
nilai_akhi r	.147	25	.174	.958	25	.372

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 1 dari jumlah siswa 25 orang yang mengikuti *pretest* dan *posttest* bahwa hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* memberikan nilai peluang signifikansi data *pretest* sig = 0,365 dan data *posttest* sig = 0,372. Dengan demikian hasil nilai *pretest* dan *posttest* untuk uji normalitas dengan nilai signifikansi 0,365 dn 0,372 \geq 0,05 artinya H_0 diterima (kedua data berdistribusi normal).

Uji Homogenitas

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

nilai

<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
.200	1	48	.657

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi homogenitas varians data *pretest* dan *posttest* ialah 0,657, karena nilai signifikansi $0,657 \geq \alpha = 0,05$ artinya H_0 diterima atau dengan kata lain tidak terdapat perbedaan nilai varians yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest*. Dengan begitu data *pretest* dan *posttest* bersifat homogen.

Uji-t (Uji Kesamaan Dua Rata-Rata Data Berpasangan)

Tabel 3. Uji-t (Uji Kesamaan Rata-Rata Berpasangan)

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
nilai_awal	24.013	24	.000	12.080	11.04	13.12
nilai_akhir	35.987	24	.000	19.680	18.55	20.81

Dari tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil perhitungan perbedaan rata-rata data *pretest* dan *posttest* diperoleh bahwa nilai signifikansi uji t data berpasangan adalah $0,000 \leq 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima karena nilai t hitung $\geq t$ tabel atau juga $sig \leq 0,05$, atau dengan kata lain pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan bola raja dapat berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan gerak dasar *passing* atas pada siswa ekstrakurikuler bola voli di SDN Nanggerang.

Pembahasan

Dari hasil uji *Person Correlation* diperoleh nilai korelasi person 0,128. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat korelasi yang signifikan atau dengan kata lain modifikasi permainan bola raja terhadap *passing* atas bola voli pada siswa SDN Nanggerang yang mengikuti ekstrakurikuler bola voli tidak memberikan kontribusi. Dipengaruhi oleh faktor luar seperti jadwal latihan yang tidak sesuai dengan jadwal penelitian sehingga waktu untuk memberikan *treatment* menjadi terhambat dikarenakan cuaca sering berubah dan tidak mendukung, evaluasi untuk penelitian ini yaitu kurangnya sarana dan prasarana untuk melakukan *treatment* latihan dan pengambilan data yang sangat terbatas seperti lapangan, net, dan bola. Berdasarkan

penelitian yang telah diambil kondisi fisik peserta terlihat kurang siap dalam mengikuti tritmen latihan yang diberikan peneliti

Simpulan

Berdasarkan data hasil penghitungan uji peningkatan rata-rata skor *pretest* dengan uji t, dengan demikian setelah diketahui dengan rata-rata presentase maka bisa dilihat bahwa nilai *p-value (sig)* dua arah menunjukkan $\text{sig} = 0,000 \leq 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima karena nilai t hitung $\geq t$ tabel atau juga $\text{sig} \leq 0,05$, atau dengan kata lain pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan bola raja dapat berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan gerak dasar *passing* atas pada siswa ekstrakurikuler bola voli di SDN Nanggerang. Dari hasil uji *Person Correlation* diperoleh nilai korelasi person 0,128.

DAFTAR PUSTAKA

- Lutan, R (2007). *Mengajar pendidikan Jasmani Pendekatan pendidikan Gerak Di sekolah Dasar*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Depdiknas (2008). *KTSP 2006 Standar Isi dan Kelulusan*. Jakarta
- Prasetyo, H.W (2015). *Penerapan Model Kooperatif Type Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Bolavoli Passing Atas*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 03 Nomor 03. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Yudiana, Y. dan Subroto, T. (2010). *Permainan bola voli*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Viera Barbara, L. & Bonnie Jill. *Bola Voli Tingkat Pemula*. Terjemahkan oleh Moti. Jakarta: RajaGrafindo, Persada, 2006.
- Sugiyono. 2006 "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*". Bandung; Alfabeta
- Suherman. (2013). *Statistik Pendidikan Jasmani*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dn R&D)*. Bandung: ALFABETA, CV
- Sudjana. (2004). *Metode Statistika*. Bandung. Tarsito.
- Nurhasan. (2000). *Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*. Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia
- Arikunto, Suharsini. (2002). *Penelitian deskriptif*. : Remaja Rosda Karya.