

Pengaruh Metode Bermain dan Komando Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Passing Bawah Bola Voli Gandu Level II

Peter Kristian, Asim*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: asim.fik@um.ac.id

Paper received: 2-5-2022; revised: 23-5-2022; accepted: 30-5-2022

Abstract

Physical education learning through the level II gandu volleyball game with play and command learning methods is an effort to make it easier for students and so that students are more interested in taking down passing lessons. The purpose of this research is to see the difference in the effect of the playing method with the commando method on the learning outcomes of low-passing skills in double-level volleyball in SMPN 1 Ijen students. Researchers use quasi-experimental method "The Two Group Pretest-Posttest Design" both groups were selected randomly. Hypothesis testing in this study uses one way ANOVA analysis. The results of this study for the play learning method group obtained an average pretest score of 18.07 and a posttest score of 48.13, and the command learning method group obtained an average pretest score of 18.53 and a posttest score of 69.53. It can be concluded that the learning of passing under the command method group got a better average score than the playing method group in the learning process of level II double volleyball for the students of SMPN 1 Ijen.

Keywords: playing method; command method; underpassing level II double volleyball

Abstrak

Pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan bolavoli gandu level II dengan metode pembelajaran bermain dan komando merupakan upaya untuk memudahkan siswa dan supaya siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran passing bawah. Adapun penelitian ini untuk melihat perbedaan pengaruh metode bermain dengan metode komando terhadap hasil belajar keterampilan passing bawah bolavoli gandu level II pada siswa SMPN 1 Ijen. Peneliti memakai metode eksperimen semu "The Two Group Pretest-Posttest Design" kedua kelompok dipilih secara acak. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis one way anova. Hasil dari penelitian ini untuk kelompok metode pembelajaran bermain diperoleh rata-rata skor pretest 18,07 dan skor posttest 48,13, serta kelompok metode pembelajaran komando diperoleh rata-rata skor pretest 18,53 dan skor posttest 69,53. Dapat disimpulkan pembelajaran passing bawah kelompok metode komando mendapat skor rata-rata lebih baik dibandingkan kelompok metode bermain dalam proses pembelajaran bolavoli gandu level II pada siswa SMPN 1 Ijen.

Kata kunci: metode bermain; metode komando; *passing* bawah bolavoli gandu level II

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk mengoptimalkan potensi siswa. Dalam dunia pendidikan terjadi proses belajar-mengajar antara guru dan siswa. Menurut Ahmadi (2014, p. 39) pendidikan adalah interaksi manusia dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan perilaku akibat dari interaksi tersebut. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan belajar dan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses untuk membelajarkan siswa agar siswa tersebut memperoleh keterampilan, pengetahuan dan akhlak yang baik.

Pendidikan jasmani adalah proses suatu pendidikan melalui aktivitas jasmani yang menghasilkan suatu perubahan dalam individu tersebut (Paturusi, 2012, p. 7). Sedangkan pendidikan jasmani menurut Husdarta (2011, p. 19) pendidikan jasmani ialah proses pembelajaran yang terjadi dalam aktivitas fisik dan olahraga. Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani banyak materi/cabang olahraga yang diajarkan, materi/cabang olahraga tersebut mencakup sepakbola, bolabasket, bolavoli, bulutangkis, kasti, lompat jauh, renang, senam lantai dan lain-lain.

Permainan bola voli dijalankan dua kelompok yang beregu, satu regunya diisi 6 pemain yang dibatasi oleh net (Hidayat, 2015). Banyak teknik dasar yang sebaiknya dimiliki oleh pemain agar permainan tersebut dapat terus berjalan dengan baik dan bola tidak jatuh ke luar lapangan maupun ke area permainan sendiri sehingga menghasilkan point untuk lawan serta menguntungkan lawan. Menurut Winarno, dkk (2015, p. 69) memaparkan bahwa passing bawah adalah teknik dasar yang dilakukan pemain jika datangnya bola jatuh berada di samping atau di depan setinggi perut ke bawah. Sedangkan menurut Ahmadi (2007, p. 23) mengemukakan bahwa passing bawah ialah cara memukul bola dengan perkenaan lengan bagian bawah. Teknik tersebut hendaknya dikuasai, karena jika teknik tersebut dapat dikuasai dengan baik dan benar maka dapat menciptakan suasana permainan yang menarik dan menyenangkan serta permainan tersebut dapat berjalan dengan baik.

Sebagai observasi awal, peneliti melakukan wawancara kepada guru pendidikan jasmani serta 3 orang siswa kelas VII-A SMPN 1 Ijen. Dari wawancara tersebut terdapat banyak permasalahan yang dialami siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan bolavoli karena dalam pembelajarannya, kurangnya modifikasi dari permainan tersebut, keterbatasan lahan untuk bermain permainan bolavoli, bola yang digunakan terkesan keras sehingga menimbulkan efek sakit saat digunakan dan metode pembelajaran yang kurang variatif sehingga menyebabkan siswa menjadi malas, bosan dan merasa kesulitan termasuk dalam pembelajaran teknik dasar passing bawah.

Bolavoli gandu merupakan permainan memvoli bola yang diciptakan sebagai upaya untuk mengembangkan kesegaran jasmani siswa (Asim, 2001, p. 30). Dalam permainan bolavoli gandu level II tidak membutuhkan lahan yang luas seperti bolavoli pada umumnya, selain itu bola yang digunakan dalam permainan bolavoli gandu juga dimodifikasi sehingga bola terkesan ringan dan tidak sakit saat digunakan. Metode bermain adalah kiat memberikan materi dengan menyenangkan dan memberikan kepuasan pada anak yang bersifat nonserius, lentur dan kegiatan yang imajinatif ditransformasi seperti orang dewasa (Akbar, 2020, p. 56). Gaya mengajar komando merupakan guru sebagai pusat dalam pembelajaran mulai dari mempersiapkan pembelajaran, menentukan tempat belajar, mempersiapkan peralatan, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran segalanya dilakukan oleh guru penjas (Suherman, 2018, p. 100).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen semu “The two group Pretest-Posttest Design” (Sukmadinata, 2017, p. 209). Penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas VII SMPN 1 Ijen sebagai subjek penelitian dengan pembagian kelompok menjadi 2 yaitu (1) 15 siswa kelompok pembelajaran metode bermain dan, (2) 15 siswa kelompok pembelajaran metode komando. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes kinerja dan tes hasil keterampilan passing bawah. Pengujian hipotesis menggunakan teknik anova satu jalur taraf

signifikansi 0,05. Data hasil dari penelitian diolah menggunakan program pengolah data SPSS 25 (Statistic Package for Social Science) versi 25.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengujian hipotesis menggunakan analisis one way anova diperoleh: 1) metode pembelajaran bermain berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan passing bawah bolavoli gandu level II yang probabilitasnya sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. 2) metode pembelajaran komando berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan passing bawah bolavoli gandu level II yang probabilitasnya sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil posttest dari kelompok metode pembelajaran bermain dan komando dilakukan analisis menggunakan analisis varians satu arah untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh pada kedua kelompok tersebut. Berikut tabel analisis varians satu arah hasil posttest passing bawah kelompok metode bermain dan kelompok metode komando.

Tabel 1. Hasil Analisis Varians Satu Arah Posttest dan Posttest Pada Metode Pembelajaran Bermain dengan Komando Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Passing Bawah Bolavoli Gandu Level II Pada Siswa SMPN 1 Ijen

Metode Bermain dan Metode Komando	Sum of Square	Df	Mean Squire	F	Sig
Between Groups	3434,700	1	3434,700	72,447	0,000
Within Groups	1327,467	28	47,410		
Total	4762,167	29			

Berdasarkan hasil analisis varian satu jalur yang tertera pada tabel 1 diperoleh Sig 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, hal tersebut menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor hasil belajar keterampilan passing bawah siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan sebanyak 16 kali pertemuan. Dari hasil pemaparan deskripsi data pada kelompok metode bermain diperoleh rata-rata skor pretest 18,07 dan posttest 48,13 untuk kelompok metode komando diperoleh rata-rata skor pretest 18,53 dan posttest 69,53. Kesimpulannya adalah metode pembelajaran komando lebih baik dibandingkan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar keterampilan passing bawah bolavoli gandu level II pada siswa SMPN 1 Ijen.

Uji hipotesis yang pertama menunjukkan bahwa metode bermain mempunyai pengaruh terhadap passing bawah bolavoli gandu level II pada siswa SMPN 1 Ijen. Hal tersebut dibuktikan dengan uji one way anova pada kelompok metode pembelajaran bermain yang menghasilkan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan rata-rata skor pretest 18,07 dan skor posttest 48,13 membuktikan adanya pengaruh yang signifikan dalam metode pembelajaran bermain. Menurut Ramadhani., dkk (2020:85) metode bermain secara umum adalah suatu alat bantu saat proses pembelajaran berlangsung, untuk merangsang perasaan, pikiran, perhatian dan keterampilan atau kemampuan pembelajaran untuk mendorong tercapainya tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran bermain yang diterapkan pada siswa dapat berpengaruh terhadap keterampilan passing bawah, karena dengan pembelajaran bermain yang diterapkan pada siswa membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan serta mandiri dalam menganalisa permasalahannya yang berdampak pada hasil belajar keterampilan passing bawah dengan hasil yang baik dan mengalami peningkatan.

Pada pengujian kedua terdapat pengaruh metode pembelajaran komando terhadap hasil belajar keterampilan passing bawah bolavoli gandu level II pada siswa SMPN 1 Ijen. Hal tersebut dibuktikan dengan teknik one way anova pada kelompok metode pembelajaran komando yang menghasilkan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan rata-rata skor pretest 18,53 dan skor posttest 69,53 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam metode pembelajaran komando. Menurut Rosyada (2017:134) metode komando merupakan segala perencanaan yang terjadi dalam pembelajaran ditentukan oleh guru yang kemudian disampaikan kepada siswa dan kemudian siswa menerima serta menjalankan segala perencanaan yang ada. Gaya mengajar komando yang diterapkan pada siswa dapat berpengaruh terhadap keterampilan passing bawah, karena dengan pembelajaran menggunakan metode komando yang diterapkan dalam pembelajaran membuat siswa menjadi disiplin, teratur dan membuat perencanaan pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru dapat berjalan secara terstruktur dan hal tersebut berdampak pada kemampuan passing bawah dengan hasil yang baik dan mengalami peningkatan.

Uji hipotesis ketiga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pada posttest metode pembelajaran bermain dengan posttest metode pembelajaran komando. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengujian metode pembelajaran bermain dan kelompok metode pembelajaran komando yang menghasilkan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan rata-rata skor posttest metode pembelajaran bermain sebesar 48,13 dan skor posttest metode pembelajaran komando sebesar 69,53 dengan demikian skor posttest kelompok metode komando lebih besar dibandingkan skor posttest kelompok metode bermain, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran komando lebih berpengaruh dibandingkan dengan metode pembelajaran bermain. Kelebihan pembelajaran passing bawah bolavoli gandu level II menggunakan metode komando adalah guru dapat mengontrol pembelajaran, waktu yang digunakan dalam pembelajaran passing bawah lebih efisien, keterampilan gerak passing bawah dan penampilan siswa lebih seragam, bagi beberapa siswa yang masih membutuhkan bimbingan khususnya siswa kelas VII SMP yang dalam masa transisi dari SD ke SMP, metode komando dinilai tepat untuk digunakan karena siswa masih memerlukan arahan dan bimbingan dari guru dalam proses pembelajaran khususnya proses pembelajaran passing bawah bolavoli gandu level II.

Baik metode pembelajaran bermain maupun metode pembelajaran komando masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda. Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan metode pembelajaran adalah mengacu pada kondisi guru, kondisi siswa atau kemampuan rata-rata siswa serta sarana dan prasarana yang tersedia.

4. Simpulan

Peneliti mengambil kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yaitu: 1) penggunaan metode bermain untuk pembelajaran passing bawah bolavoli gandu level II berpengaruh secara signifikan dengan rata-rata skor pretest 18,07 dan posttest 48,13. 2) penggunaan metode komando untuk pembelajaran passing bawah bolavoli gandu level II berpengaruh secara signifikan dengan rata-rata skor pretest 18,53 dan posttest 69,53. 3) metode pembelajaran komando mempunyai pengaruh yang lebih besar dibandingkan dengan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar keterampilan passing bawah bolavoli gandu level II pada siswa SMPN 1 Ijen.

Daftar Rujukan

- Ahmadi. (2007). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Surakarta: Era Pustaka Utama.
- Ahmadi. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Akbar. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Prenada Media.
- Asim. (2001). *Bolavoli Gandu Pola Pembelajaran Bolavoli Gandu Untuk Kesegaran Jasmani Eksperimen di Sekolah Dasar Negeri Desa Karanggandu 1997*. Malang: Wineka Media.
- Hidayat. (2015). Peningkatan Kemampuan Pass Bawah dalam Permainan Bola Voli Melalui Latihan Pass Bawah Duduk Berdiri Pada Bangku dan Pass Bawah dengan Berjalan Pada Siswa Kelas VI SDN Tanggul Wetan 01 Jember. *Pancaran Pendidikan*, 4(1), 153–164.
- Husdarta. (2011). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Paturusi. (2012). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suherman. (2018). *Kurikulum Pembelajaran Penjas*. UPI Sumedang Press.
- Sukmadinata. (2017). *Metode Penelitian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Winarno. (2015). *Teknik Dasar dan Taktik Bermain Bola Voli*. Malang: Universitas Negeri Malang.