

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SERVIS BAWAH BOLA VOLI MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN KASTI- VOLI (KASVOL) PADA SISWA KELAS VII A SMP NEGERI 2 JAMBU KABUPATEN SEMARANG

Muhammad Azka Rizqulloh; Agam Akhmad Syaukani
Pendidikan Olahraga,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Pendidikan jasmani di SMP Negeri 2 Jambu menyatakan kelas 7 di SMP Negeri 2 Jambu mengikuti pelajaran olahraga, khususnya yang berkaitan dengan permainan voli. Saat mempelajari teknik servis bawah, guru telah mengamati bahwa mayoritas siswa masih berada di bawah batas kemampuan minimal yang diharapkan (KKM). Teknik servis bawah mereka masih belum mencapai tingkat yang diharapkan, dengan beberapa siswa melakukan servis secara kurang tepat dan kurang menguasai teknik dengan benar. Salah satu ketika faktor siswa beralih dari sekolah dasar ke sekolah menengah pertama, sebagian besar dari mereka memiliki pengalaman bermain voli hanya dengan bola plastik di SD. Namun, di SMP, mereka mulai bermain dengan bola voli yang sesungguhnya. seperti rasa tidak nyaman di tangan mereka saat bermain dengan standar bola voli. Berdasarkan masalah yang diajukan dalam penelitian ini maka Jenis penelitian yang di gunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang di laksanakan dua siklus. Pada setiap siklus berisi empat kegiatan utama, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) analisis data penelitian dilakukan dalam dua kategori yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Penggunaan media permainan Kasvol di SMP Negeri 2 Jambu berhasil meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa dalam keterampilan teknik dasar servis bawah bola voli. Data yang didapatkan pada pra siklus hanya 13,6% siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada pra siklus. Namun, pada siklus I, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dengan 59% siswa mencapai ketuntasan belajar. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih besar, yaitu seluruh 100% siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Kasvol efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan servis bawah bola voli pada siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Jambu pada tahun pelajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Servis Bawah, Bola Voli, Media permainan, Permainan Kasvol, Teknik dasar.

Abstract

Physical education at SMP Negeri 2 Jambu states that class 7 at SMP Negeri 2 Jambu takes sports lessons, especially those related to volleyball. When studying the bottom serve technique, the teacher has observed that the majority of students are still below the minimum expected ability limit (KKM). Their lower serve technique still does not reach the expected level, with some students serving incorrectly and not mastering the technique correctly. One factor is that when students move from elementary school to junior high school, most of them have experience playing volleyball only with plastic balls in elementary school. However, in middle school, they started playing with real volleyball. such as discomfort in their hands when playing standard volleyball. Based on the problems posed in this research, the type of research used by researchers is Classroom Action Research (PTK), which is carried out in two cycles. Each cycle contains four main activities, namely planning, implementation, observation, reflection. Classroom action research (PTK) procedures research data analysis is carried out in two

categories, namely qualitative data and quantitative data. The use of the Kasvol game media at SMP Negeri 2 Jambu succeeded in increasing student learning outcomes in basic volleyball underserve technical skills. Data obtained in the pre-cycle only 13.6% of students achieved learning completion in the pre-cycle. However, in cycle I, there was a significant increase with 59% of students achieving learning completion. In cycle II, there was a greater increase, namely that all 100% of students succeeded in achieving classical learning completeness. It can be concluded that the use of the Kasvol game media is effective and can improve learning outcomes for volleyball underserve skills in class VII A students at SMP Negeri 2 Jambu in the 2023/2024 academic year.

Keywords: Underhand Service, Volleyball, Media games, Kasvol games, Basic techniques.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan aktivitas yang melibatkan aktivitas fisik untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Iyakrus, (2019) menyatakan Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang mencakup interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis yang bertujuan untuk membentuk manusia seutuhnya. Pendidikan jasmani dan pembelajaran merupakan bagian integral dari pendidikan yang fokus kepada pengembangan fisik, kesehatan serta keterampilan motorik siswa, pembelajaran jasmani juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial, pemahaman tim, dan kemandirian. Proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sering kali dijelaskan dalam bentuk permainan dan olah raga. Materi dan isi pembelajaran perlu disediakan secara bertahap untuk mencapai pembelajaran yang baik. Materi pendidikan jasmani berbeda dengan mata pelajaran lainnya karena selain pembelajaran teori, siswa akan belajar praktik langsung berupa aktivitas jasmani dan mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengajar yang diperlukan untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Pengembangan proses pembelajaran servis bawah menggunakan media permainan sangat tepat karena selain perubahan gaya mengajar, anak juga menyesuaikan kemampuannya agar tidak merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran olahraga.(adhi putra & Sistiasih, 2021)

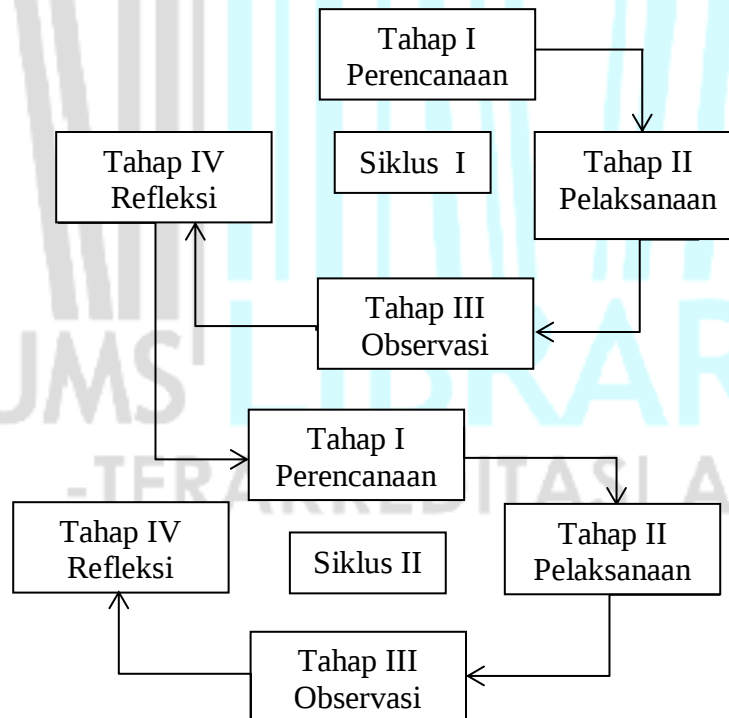
Pemanfaatan media permainan sebagai salah satu pendekatan kepada siswa untuk melakukan pembelajaran yang efektif dan tercapai tujuan pembelajarannya karena pembelajaran melalui media yang dikemas dengan menarik dapat menumbuhkan motivasi kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran dan tidak merasa bosan sehingga tingkat konsentrasi siswa sangatlah tinggi dalam menerima materi. Penguasaan terhadap teknik dasar merupakan hal yang penting dalam menciptakan prestasi yang optimal dalam setiap cabang olahraga. Penguasaan teknik dasar permainan bola voli tersebut merupakan unsur yang harus di pelajari oleh Siswa Menengah Pertama (SMP) pada pembelajaran Pendidikan Jasmani. Pembelajaran teknik dasar bola voli servis bawah tidak hanya dilakukan secara langsung, namun dapat diajarkan dengan cara yang lebih bervariasi seperti memodifikasi pembelajaran melalui mini game. Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui

observasi, hanya 13,6% dari siswa kelas 7A yang mampu mencapai target keberhasilan dalam melaksanakan teknik servis bawah. Angka ini masih jauh dari tujuan yang ditetapkan oleh guru pengampu, yaitu mencapai 85% kelulusan klasikal. Dari kesaksian Jati Satriyotomo, S.Pd selaku pengampu mata pelajaran Pendidikan jasmani di SMP Negeri 2 Jambu menyatakan kelas 7 di SMP Negeri 2 Jambu mengikuti pelajaran olahraga, khususnya yang berkaitan dengan permainan voli. Saat mempelajari teknik servis bawah, guru telah mengamati bahwa mayoritas siswa masih berada di bawah batas kriteria kelulusan minimal yang diharapkan (KKM). Teknik servis bawah mereka masih belum mencapai tingkat yang diharapkan sesuai ketuntasan belajar yaitu 85%, dengan beberapa siswa melakukan servis kurang tepat dan kurang menguasai teknik dengan benar. Kondisi ini menyebabkan target yang telah ditetapkan oleh guru pengampu tidak terpenuhi sesuai harapan. Salah satu ketika faktor siswa beralih dari sekolah dasar ke sekolah menengah pertama, sebagian besar dari mereka memiliki pengalaman bermain voli hanya dengan bola plastik di SD. Namun, di SMP, mereka mulai bermain dengan bola voli yang sesungguhnya. Terlihat bahwa sebagian siswa menghadapi tantangan, seperti rasa tidak nyaman di tangan mereka saat bermain dengan bola voli sebenarnya. Karena hal ini, teknik servis bawah yang mereka lakukan masih belum sepenuhnya baik dan tepat, siswa mengalami rasa tidak nyaman pada tangan dan kesakitan dalam menggunakan bola voli yang berbeda dari yang biasa mereka mainkan di SD. Berdasarkan refleksi yang dilakukan, terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi sebagai penyebab kesulitan dalam pembelajaran servis bawah bola voli di kelas VII SMP Negeri 2 Jambu. Berikut adalah poin-poin yang mencerminkan masalah-masalah tersebut: (1) Pemanfaatan media permainan kasti- voli (kasvol) belum pernah digunakan sebelumnya dalam pembelajaran pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Jambu. (2) Rendahnya kemampuan melakukan servis bawah, Siswa kelas VII SMP Negeri 2 Jambu masih memiliki kemampuan yang rendah dalam melakukan servis bawah. Hal ini dapat dilihat dari hasil data observasi belum tercapainya target KKM yang disebabkan oleh rasa takut cedera dan kesakitan pada tangan saat melakukan servis bawah. Rasa takut ini dapat menghambat siswa dalam melaksanakan gerakan teknik dengan benar dan menghasilkan servis yang baik. (3) Kurangnya pemahaman dan penguasaan teknik servis bawah, Banyak siswa yang belum menguasai teknik servis bawah dengan baik dan benar. Kemampuan siswa dalam melakukan servis bawah secara efektif masih perlu ditingkatkan.

2. METODE

2.1 Jenis Penelitian

Berdasarkan masalah yang diajukan dalam penelitian ini maka Jenis penelitian yang di gunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang di laksanakan dua siklus. Pada setiap siklus berisi empat kegiatan utama, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) tersebut dapat di paparkan melalui skema berikut:



Gambar 1. Skema PTK Sumber : (Arikunto Suharsimi, Suhardjono, 2019)

2.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SMP Negeri 2 Jambu Kabupaten Semarang. Waktu penelitian di laksanakan pada bulan September 2023.

2.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Jambu tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 22 anak. Objek penelitian adalah peningkatan servis bawah bola voli menggunakan media permainan kasvol. Adapun indikator capaian yang harus di tempuh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran materi servis bola voli yaitu dapat menambah kemampuan gerakan servis sesuai dengan gerakan yang baik dan benar.

2.4 Prosedur

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang harus di lalui oleh peneliti dalam menerapkan metode yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian tindakan kelas ini akan di

lakukan dalam setiap siklus pada setiap siklus berisi empat kegiatan utama, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi.

2.5 Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini diambil dari Siswa, Untuk mendapatkan data tentang hasil peningkatan hasil belajar servis bawah bola voli menggunakan media permainan kasvol. Guru, Sebagai sumber informasi serta kolaborator untuk melihat tingkat keberhasilan peningkatan hasil belajar teknik servis bola voli menggunakan media permainan kasvol.

Teknik pengumpulan data dan Instrumen yang digunakan berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri dari: 1) Tes 2) Observasi 3) Dokumentasi

1. Tes di gunakan untuk mendapatkan data tentang hasil dari melakukan servis bawah bola voli yang di lakukan siswa.
2. Observasi dilakukan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa selama kegiatan belajar saat penerapan permainan kasvol untuk meningkatkan kemampuan servis bawah dengan mengisi lembar observasi.
3. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data partisipasi selama kegiatan belajar mengajar permainan kasti- voli (kasvol) dalam pembelajaran.

2.6 Teknik Analisis Data

Untuk menggunakan data sebagai landasan pengambilan keputusan, data tersebut harus diolah dan diperiksa terlebih dahulu sepanjang tahap kegiatan penelitian. Menarik kesimpulan dari data yang dikumpulkan adalah tujuan dari proses analisis data. Setelah pelaksanaan siklus PTK, analisis data penelitian dilakukan dalam dua kategori yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil observasi didasarkan pada data kualitatif, namun hasil belajar servis bawah bola voli pada setiap siklus tindakan didasarkan pada data kuantitatif. Berdasarkan hasil pengolahan dan interpretasi data kualitatif yang ditentukan oleh perubahan yang terjadi pada siswa, diambil kesimpulan. Untuk mengetahui pola kegiatan pembelajaran digunakan analisis deskriptif persentase untuk mengkaji data yang diperoleh pada setiap kegiatan observasi pelaksanaan siklus PTK ini. Data Kuantitatif merupakan hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai tes pada setiap siklusnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Sebelum penelitian memasuki pada siklus I peneliti melakukan observasi dan meminta data nilai hasil belajar siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Jambu pada guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Data ini dimaksudkan guna hasil tes ini berguna sebagai data awal, dimana peneliti dapat

mengetahui tingkat hasil belajar servis bawah siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Jambu.

Tabel 1. Hasil Observasi data awal sebelum diberikan tindakan

No	Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	90-100	Sangat Baik	Tuntas	0	0%
2	80-89	Baik	Tuntas	0	0%
3	70-79	Cukup	Tuntas	3	13.6%
4	60-69	Kurang	Tidak Tuntas	4	18.2%
5	<60	Sangat Kurang	Tidak Tuntas	15	68.2%
Jumlah				22	100%

Berdasarkan tabel 1. tingkat ketuntasan belajar siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Jambu pada siswa yang diketahui data awal sebelum diberikan tindakan siswa menunjukkan hasil belajar dengan persentase ketuntasan belajar dengan persentase 13,6% dengan jumlah 3 siswa dengan rentang nilai 70-79 dengan kategori “Tuntas”. Siswa dengan keterangan “Tidak Tuntas” sebanyak 15 siswa nilai dari <60 dengan persentase 68,2% dan 60- 69 terdiri dari 4 siswa dengan persentase 18,2%. Berdasarkan hasil yang telah disajikan belum ada siswa yang mendapat rentang nilai dengan keterangan “Sangat Baik” dengan rentang nilai 90-100 dan keterangan “Baik” dengan rentang nilai 80-90. Oleh karena itu proses pembelajaran perlu ditingkatkan lagi.

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar Siklus I

No.	Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1.	90-100	Sangat Baik	Tuntas	0	0,00%
2.	80-90	Baik	Tuntas	3	14,00%
3.	70-79	Cukup	Tuntas	10	45,00%
4.	60-69	Kurang	Tidak Tuntas	6	27,00%
5.	<60	Sangat Kurang	Tidak Tuntas	3	14,00%
Jumlah				22	100%

Pada tabel 2. di atas rangkuman deskriptif data siklus I hasil belajar teknik dasar servis bawah bola voli menggunakan media permainan kasti- voli (Kasvol) pada siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Jambu, Kec. Jambu, Kab. Semarang tahun ajaran 2023/2024 setelah diberi tindakan perencanaan pada siklus I maka dapat dijelaskan bahwa siswa mencapai kriteria “Tuntas” sebanyak

13 siswa dengan ketuntasan belajar sejumlah 59,00%. Apabila diuraikan terdiri atas 3 siswa mendapatkan kategori “Baik” dengan rentang nilai 80-89 dengan ketuntasan belajar 14,00% dan 10 siswa mendapatkan kategori “Cukup” dengan rentang nilai 70-79 dengan ketuntasan belajar 45%. Hasil rangkuman deskriptif data siklus I yang telah diperoleh pada masing- masing aspek menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tentang teknik dasar servis bawah bola voli meningkat.

Tabel 3. Nilai Hasil Belajar Siklus II

No.	Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1.	90-100	Sangat Baik	Tuntas	4	18,00%
2.	80-90	Baik	Tuntas	4	18,00%
3.	70-79	Cukup	Tuntas	14	64,00%
4.	60-69	Kurang	Tidak Tuntas	0	0,00%
5.	<60	Sangat Kurang	Tidak Tuntas	0	0,00%
Jumlah				22	100%

Berdasarkan pada tabel 3 di atas, rangkuman deskriptif data siklus II hasil belajar teknik dasar servis bawah bola voli menggunakan media permainan kasti- voli (Kasvol) pada siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Jambu, Kec. Jambu, Kab. Semarang tahun ajaran 2023/2024. setelah diberi tindakan perencanaan pada siklus II maka dapat dijelaskan bahwa keberhasilan belajar dengan ketuntasan belajar mencapai target (100%) dan siswa mencapai kriteria “Tuntas” sebanyak 22 siswa dengan ketuntasan belajar sejumlah 100%. Apabila diuraikan terdiri atas 14 siswa mendapatkan kategori “Cukup” dengan rentang nilai 70-79 dengan ketuntasan belajar 64% , 4 siswa mendapatkan kategori “Baik” dengan rentang nilai 80-89 dengan ketuntasan belajar 18,00% dan 4 siswa mendapatkan kategori “Sangat Baik” dengan rentang nilai 90-100 dengan ketuntasan belajar 18%. Hasil rangkuman deskriptif data siklus II yang telah diperoleh pada masing- masing aspek menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tentang hasil belajar teknik dasar servis bawah bola voli meningkat sesuai target capaian pada data sebelum penelitian. Meskipun demikian, masih perlu peningkatan pada metode yang diterapkan.

3.2 Pembahasan

Sesuai dengan tahapan perkembangan anak pada usia 12-14 tahun yang merupakan siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama pada umur ini saat yang baik untuk membangun keterampilan dasar dalam berbagai olahraga, guru harus memberikan pelatihan yang baik dalam teknik dasar. Pentingnya guru mengembangkan pembelajaran dengan permainan tanpa mengurangi suatu tujuan

dalam pembelajaran agar anak tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan dari pembahasan di atas dapat dikatakan penerapan media permainan kasti- voli (Kasvol) untuk meningkatkan keterampilan teknik dasar servis bawah bola voli dalam tahap pengenalan permainan bola besar lewat permainan bola voli yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan teknik dasar servis bawah dan gerak lokomotor dan non- lokomotor serta memupuk keberanian, kemauan, dan kesenangan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Kemampuan siswa dalam pembelajaran permainan bola voli menggunakan media permainan kasti- voli (Kasvol) yang diperoleh berdasarkan hasil observasi dari kedua siklus mengalami peningkatan. Hal ini memiliki dampak yang positif bagi siswa yaitu meningkatnya kemampuan psikomotorik secara keseluruhan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada penilaian yang diberikan oleh pengamat pada setiap siklusnya melalui observasi pada pembelajaran yang berlangsung. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan aktivitas guru selama proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan baik. Sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil pembelajaran ini menunjukkan seberapa besar peran guru dalam mengelola pembelajaran. Dapat dikatakan guru berhasil dalam meningkatkan hasil belajar teknik dasar servis bawah menggunakan media permainan kasti- voli (Kasvol). Peningkatan dapat dilihat pada penilaian yang diberikan oleh pengamat dapat dilihat pada penilaian yang diberikan oleh pengamat pada setiap siklusnya melalui observasi pembelajaran berlangsung.

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran permainan bola voli menggunakan media permainan kasti- voli (Kasvol) secara keseluruhan bahwa siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dengan peningkatan tersebut sehingga pada siklus II telah mencapai batas minimal berdasarkan standar klasikal yang telah dibuat. Siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Jambu, Kec. Jambu, Kab. Semarang dilihat beberapa siswa yang memiliki potensi dan bisa menjadi contoh untuk teman-temannya satu kelas dan ada siswa yang memiliki potensi tetapi kurangnya percaya diri pada kemampuan sendiri dan rasa semangat, kemampuan, persiapan fisik pada siswa yang sering mengeluh tangan yang kesakitan saat melakukan servis bawah menggunakan bola voli menjadi salah satu penyebab tidaknya tumbuh rasa percaya diri pada siswa artinya banyak siswa yang gagal dalam proses belajar bukan berarti siswa tidak mempunyai kemampuan, melainkan karena mereka tidak percaya diri pada potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu siswa harus membangun kebiasaan agar selalu berpikir positif dengan melihat kemampuan dan potensi yang ada dalam diri siswa serta percaya bahwa siswa mampu melakukan hal- hal yang hebat. Siswa adalah orang yang dapat belajar untuk mendapatkan sesuatu yang hebat dan memanfaatkan pengalaman, kelemahan, kekurangan pada dirinya dan diubah menjadi kekuatan.

Pengembangan metode pengajaran permainan teknik servis bawah melalui modifikasi

merupakan pendekatan yang sangat relevan. Ini tidak hanya membawa variasi dalam metode pengajaran, tetapi juga memungkinkan siswa untuk menyesuaikan diri sesuai dengan kemampuan mereka. Dengan demikian, rasa bosan dalam proses pembelajaran jasmani olahraga dapat dihindari, dan siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut (y. adi saputra dkk., 2021). Menurut Lestari, (2015) modifikasi permainan adalah usaha untuk menyampaikan materi dengan cara menyederhanakan alat dan peraturan, yang disesuaikan dengan karakteristik pada siswa, Tujuannya adalah untuk mempermudah proses belajar mengajar, menyampaikan materi secara kreatif dan inovatif, serta membuat peserta didik lebih antusias dan senang saat pembelajaran berlangsung. Salah satu metode kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi adalah dengan memodifikasi pembelajaran agar lebih menarik, sehingga siswa lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani. Menurut Indarto (2014) Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru penjas agar proses pembelajaran dapat mengkoordinir setiap perubahan dan perbedaan karakteristik individu mendorong ke arah yang baik. Salah satu upaya melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan menggunakan media permainan.

Menurut T. S. Haryanto dkk., (2015) media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, alat bantu untuk mencapai tujuan dalam pengajaran. Media yang menarik bisa meningkatkan motivasi belajar siswa, menginspirasi mereka untuk belajar dengan semangat dan dapat menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Penerapan media permainan kasti- voli (Kasvol) untuk meningkatkan keterampilan gerak teknik dasar servis bawah permainan bola voli hasil pembelajaran diharapkan lebih bermanfaat bagi siswa. Oleh karena itu pembelajaran harus alamiah dalam bentuk pengetahuan dari transfer guru kepada siswa. Strategi dan penggunaan metode pembelajaran juga sangat menentukan dalam keberhasilan siswa dalam belajar. Menurut Fabiana Meijon Fadul, (2019) Peran media dalam pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu bagi guru, melainkan sebagai penyampai informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini memungkinkan guru untuk lebih memusatkan perhatiannya pada aspek-aspek lain dalam proses pembelajaran, seperti memberikan bimbingan dan dukungan individual kepada siswa. Dengan mengemas informasi dalam media permainan yang menarik, siswa dapat terlebih tertarik dalam belajar, sehingga tingkat konsentrasi mereka terhadap materi pembelajaran menjadi lebih tinggi. Tujuannya adalah untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan metode yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Menurut Yulianti & Ekohariadi, (2020) Permainan edukasi bisa digunakan menjadi contoh media Pendidikan yang dapat digunakan menjadi alat pembelajaran yang menggabungkan antara belajar serta bermain permainan ini bersifat mendidik tetapi tidak menekankan faktor kebahagiaan dalam permainan, sehingga menarik daya tarik pada siswa untuk mengikuti pembelajaran yang

berlangsung. Dalam penggunaan media permainan kasti- voli (Kasvol) ini diharapkan menambah keterampilan guru dalam mengajar Pendidikan Jasmani yang bertujuan agar proses belajar di sekolah menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar dengan rasa kebahagiaan tanpa meninggalkan tujuan edukasi dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah. Penggunaan media permainan kasti- voli (Kasvol) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada teknik dasar servis bawah permainan bola voli dapat menjadi salah satu referensi dalam meningkatkan keterampilan teknik dasar servis bawah permainan bola voli. Keterampilan teknik dasar servis bawah menjadi salah satu kemampuan yang wajib di kuasai setiap pemain voli. Dengan penerapan media permainan kasti- voli (Kasvol) pada siswa diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri , menumbuhkan motivasi, serta fokus terhadap materi, semangat dalam mengikuti pembelajaran dan dapat memecahkan masalah yang ditemui dalam proses pembelajaran berlangsung dalam melakukan keterampilan gerak pada teknik dasar servis bawah permainan bola voli dengan baik dan benar.

4. PENUTUP

4.1 Simpulan

Temuan penelitian mendukung hipotesis bahwa, untuk kelas VII A tahun ajaran 2023/2024, Penggunaan media permainan Kasvol di SMP Negeri 2 Jambu berhasil meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa dalam keterampilan teknik dasar servis bawah bola voli. Data yang didapatkan pada pra siklus hanya 13,6% siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada pra siklus. Namun, pada siklus I, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dengan 59% siswa mencapai ketuntasan belajar. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih besar, yaitu seluruh 100% siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Kasvol efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan servis bawah bola voli pada siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Jambu pada tahun pelajaran 2023/2024.

4.2 Saran

Peneliti memberikan saran berikut sehubungan dengan temuan penelitian ini:

1. Bagi peserta didik, setelah mengikuti proses pembelajaran materi pelajaran permainan bola besar servis bawah pada media kasti-voli (Kasvol), diharapkan lebih fokus, disiplin, dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani.
2. Bagi Guru, perlu inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani termasuk penggunaan media permainan agar tidak terpaku pada metode konvensional.
3. Bagi sekolah, peralatan olahraga yang perlu untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani ditingkatkan dan diperluas agar siswa memanfaatkan fasilitas olahraga dengan optimal.
4. Temuan penelitian ini dapat membantu pendidik membuat rencana pembelajaran, khususnya dalam

membantu siswa di kelas Pendidikan Jasmani mengembangkan teknik dasar servis bola voli. Temuan penelitian ini dapat membantu pendidik membuat rencana pembelajaran, khususnya dalam membantu siswa di kelas Pendidikan Jasmani mengembangkan teknik servis dasar untuk bola voli.

5. Perlu diadakan penelitian yang berfokus pada aspek proses pembelajaran harus dilakukan pada sumber pendidikan yang berbeda.

PERSANTUNAN

1. Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) yang telah memberikan ilmu dan pengalaman.
2. Kaprodi Pendidikan Olahraga Bapak Nur Subekti S.Pd.,M.Or yang telah memberikan ilmu dan juga pengalaman selama masa perkuliahan, sehingga bisa memberikan wawasan yang lebih kepada penulis.
3. Bapak Agam Akhmad Syaukani, S.Si.,M.Ed. sebagai pembimbing akademik yang telah banyak membimbing dan memberikan pengetahuan kepada penulis, sehingga penulis mampu melewati masa perkuliahan mulai dari awal masuk sebagai mahasiswa baru hingga saat ini, serta menjadi pembimbing yang selalu sabar mengarahkan, membimbing, serta banyak memberikan masukan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi putra, yusuf, & Sistiasih, V. S. (2021). Modifikasi Pembelajaran Permainan Bola Voli. *Jurnal Porkes*, 4(2), 126–133. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4705>
- Arikunto Suharsimi, Suhardjono, S. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi* (Suryani (ed.)). PT Bumi Aksara Jl.Sawo Raya No.18 Jakarta 13220.
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). *UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR BOLA VOLI MINI MELALUI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA BOLA KARET*. 14(1), 68–77.
- Haryanto, T. S., Dwiyoogo, W. D., & Sulistyorini. (2015). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif Di Smp Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 25(1), 123–128. <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-jasmani/article/view/4908>
- Indarto, P. (2014). Sport Court. *Modifikasi Fasilitas Sport Court Multi Fungsi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Sekolah Dasar Di Kota Surakarta*, 403, 4115.
- Iyakrus, I. (2019). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2). <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8110>
- Lestari, S. D. A. (2015). Penerapan Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar passing Bawah Bolavoli (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Pasuruan). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan, Universitas Negeri Padang*, 03(1), 88–95.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>

