

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN SERVIS BAWAH PERMAINAN BOLA VOLI BERBASIS MULTIMEDIA DI SMA YP YAQLI OKU TIMUR SUMATERA SELATAN

Muhsana El Cintami Lanos¹, Hikmah Lestari²

^{1,2}Universitas PGRI Palembang

E-mail: elcintami14@gmail.com¹, hik2mah@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan pembelajaran servis bawah permainan bola voli berbasis multimedia pada kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA). Desain penelitian dalam penelitian ini adalah one group control pretest-posttest. Penelitian dilakukan di SMA YP Yaqli OKU Timur Sumatera Selatan. Berdasarkan hasil uji keefektifan penerapan pembelajaran servis bawah permainan bola voli berbasis multimedia pada kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) yang telah dilakukan, diperoleh hasil uji N-Gain Score pada hasil pembelajaran servis bawah bola voli diperoleh rata-rata N-Gain Score untuk kelas eksperimen adalah 93,5%, termasuk kategori "Efektif" dengan minimal Skor N-Gain sebesar 81,8% dan maksimal N-Gain Skor 100. %. Sedangkan rata-rata N-Gain Score kelas kontrol adalah 31,3%. kategori "tidak efektif" dengan N-Gain minimum Skor 19,2% dan Skor N-Gain maksimal 52,3%. Dengan demikian, penggunaan pembelajaran servis bawah bola voli berbasis multimedia yaitu "efektif" dapat meningkatkan kemampuan servis bawah anak kelas X SMA YP Yaqli OKU Timur Sumatera Selatan. Sehingga dari hasil penelitian ini disarankan kepada guru, pelatih dan atlet pemula untuk dapat menggunakan produk pembelajaran servis bawah berbasis multimedia yang telah dikembangkan.

Kata Kunci: Efektifitas; Kemampuan Servis Bawah; Bola Voli

LEARNING EFFECTIVENESS OF MULTIMEDIA BASED VOLLEYBALL AT SMA YP YAQLI OKU TIMUR SOUTH SUMATRA

Abstract

This research uses quantitative methods. This study aims to determine the effectiveness of implementing multimedia-based volleyball game underhand learning in class X High School (SMA). The research design in this study was one control group pretest-posttest. The research was conducted at SMA YP Yaqli OKU Timur, South Sumatra. Based on the results of the test of the effectiveness of the application of multimedia-based volleyball underhand learning in class X High School (SMA) that has been carried out, the results of the N-Gain Score test on the learning outcomes of volleyball underhand serve obtained an average N-Gain Score for the class experiment of 93.5% in the "effective" category, the minimum N-Gain Score is 81.8% and the maximum N-Gain Score is 100%. While the average N-Gain Score for the control class is 31.3% in the "ineffective" category, the minimum N-Gain Score is 19.2% and the maximum N-Gain Score is 52.3%, so that it can be concluded that the application of service learning development Multimedia-based volleyball has proven to be effective so that it can improve the underhand serve skills of class X SMA YP Yaqli OKU East, South Sumatra. So from the results of this study it is suggested to teachers, coaches and novice athletes to be able to use the multimedia-based under serve learning product that has been developed.

Keywords: Effectiveness; Lower Service Ability; Volleyball

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang dilaksanakan di satuan pendidikan diharapkan dapat berjalan sesuai tujuan pembelajaran, hal ini juga dikhususkan pada pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas dimana pembelajaran penjas menjadi salah satu sarana perbaikan keterampilan gerak peserta didik dan pembentukan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai dalam pendidikan jasmani. Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan fisik, kemampuan mental dan kemampuan emosional melalui aktivitas jasmani (Marsiyem et al., 2018). Pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi permainan bola voli memerlukan penguasaan gerak sehingga siswa dapat melakukan berbagai macam teknik pada permainan bola voli dengan hasil belajar yang baik. Pada dasarnya pemahaman gerak harus dilakukan dengan cara memberikan stimulus secara kognitif sebelum pada akhirnya nanti siswa dapat mempraktikkan gerakan dengan benar.

Penguasaan teknik dasar merupakan hal yang sangat penting dimiliki pemain bola voli karena membutuhkan koordinasi gerak baik posisi kaki dan tangan. Teknik servis merupakan hal yang paling utama dalam permainan bola voli, karena saat berlangsungnya permainan hal pertama untuk memulai permainan dengan melakukan servis. *Service* adalah upaya yang dilakukan untuk memulai permainan dengan cara memasukkan bola ke daerah musuh atau lawan dengan cara memukul bola menggunakan satu tangan atau lengan oleh pemain belakang yang dilakukan di daerah *service* (Sunardi, 2013). Servis terbagi menjadi dua yaitu servis atas dan servis bawah. Servis bawah adalah servis yang dilakukan dengan posisi badan agak tegak sedikit jongkok dengan satu tangan memegang bola dan satu tangan sebagai bahan pemukul bola baik kiri maupun kanan dengan memperhatikan dimana arah bola tepat jatuh pada sasaran (La Kamadi, 2020). Menurut (Beutelstahl, 2013) *service* bawah merupakan *service* yang paling sering dipakai pada pertandingan- pertandingan tingkat rendah karena *service* bawah merupakan *service* yang paling mudah dipelajari dan dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Servis bawah pada permainan bola voli juga sangat berkaitan dengan aspek fisik maupun psikologi, yaitu kekuatan otot lengan, daya ledak otot, dan koordinasi. Saat melakukan servis bawah pemain memerlukan konsentrasi pada setiap unsur gerakannya, sehingga perlu adanya pengembangan dalam pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah.

Menurut (Lanos & Lestari, 2022) pembelajaran di masa depan sangat membutuhkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar proses belajar mengajar menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, hal tersebut mendorong kolaborasi pembelajaran kearah yang lebih modern dengan munculnya media-media pembelajaran yang dikembangkan untuk perbaikan kualitas pendidikan yang ada di sekolah-sekolah. Pendidikan Jasmani tidak luput dari besarnya pengaruh teknologi saat ini, salah satu media yang digunakan untuk penunjang sarana belajar siswa adalah multimedia. Multimedia juga diartikan sebagai alat atau media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif (Lanos et.al, 2020). Pada pengembangan pembelajaran *service* bawah permainan bola voli sebelum siswa dapat mempraktikkan gerakannya menjadi otomatisasi gerak maka perlunya sarana belajar seperti multimedia yang dapat mendukung pembelajaran tersebut. Hal ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam teknik dasar *service* bawah sehingga siswa dapat belajar dimana saja kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui dan menilai Efektivitas Pembelajaran *Service* Bawah Permainan Bola Voli Berbasis Multimedia. Berarti peneliti hanya menguji efektivitas produk pembelajaran servis bawah bola voli berbasis multimedia yang telah ada. Adapun penelitian dilakukan di SMA YP Yaqli OKU Timur Sumatera Selatan dengan subjek penelitian berjumlah 35 orang siswa yaitu siswa kelas X. Desain dalam penelitian ini adalah one group control pretes-postes. Dalam desain ini, ada dua kelompok dipilih secara acak kemudian diberikan pretest untuk mengetahui perbedaan keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik adalah jika nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda nyata atau tidak teralalu jauh berbeda (Hidayat, 2017).

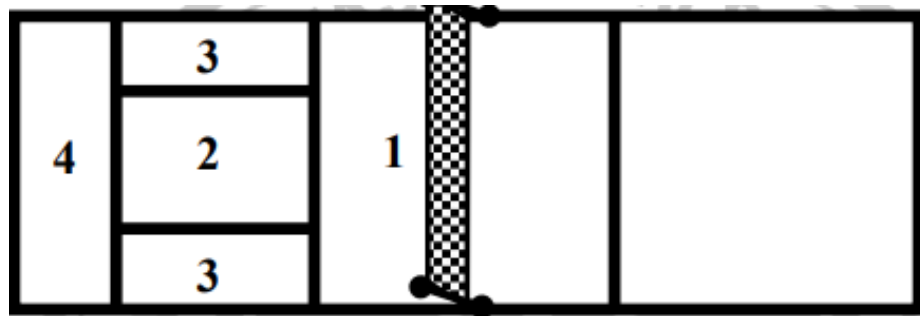
Adapun populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA YP Yaqli tahun 2022 berjumlah 60 orang siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik total sampling. Total sampling adalah Teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2016) Alasannya mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. Untuk itu sample dalam penelitian ini berjumlah 60 orang siswa (30 orang untuk kelas eksperimen dan 30 orang untuk kelas control).

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes ketepatan servis AAHPER serving accuracy test AAHPER 1969. Cara mengambil data yaitu masing-masing siswa diperintahkan untuk melakukan servis dengan teknik servis bawah (10 kali). Kemudian hasilnya dicatat dan dijumlahkan sesuai dengan ketepatan atau jatuhnya bola pada skor atau nilai yang telah tertera pada lapangan. Adapun tujuan tes ini adalah untuk mengukur kemampuan siswa mengarahkan bola servis bawah ke arah sasaran. Skor yang paling tinggi tentunya adalah sasaran yang sulit diarahkan dan berpeluang menyulitkan lawan bahkan dapat berpeluang memperoleh poin. Peralatan yang digunakan yaitu bolavoli sesuai dengan ukuran standar, net satu buah, tali plastik dan alat tulis untuk mencatat skor. Jumlah skor yang dicapai dalam 10 kali servis sesuai dengan nilai yang telah ditentukan di daerah dimana bola jatuh.



Gambar 1. Penilaian Servis Bawah Menggunakan Metode AAHPER Sumber: (Yunus, 1992)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA YP Yaqli OKU Timur di dapat data yang diambil melalui tes kemampuan servis bawah bola voli pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttes Kemampuan Servis Bawah Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Nama	Kelompok Kontrol		Nama	Kelompok Eksperimen	
	Pretest	Posttest		Pretest	Posttest
K1	17	24	E1	20	40
K2	18	23	E2	19	40
K3	20	28	E3	18	39
K4	19	26	E4	20	40
K5	19	30	E5	17	37
K6	17	23	E6	18	39
K7	20	30	E7	17	39
K8	15	22	E8	18	39
K9	16	25	E9	16	39
K10	15	20	E10	18	39
K11	22	30	E11	16	38
K12	17	23	E12	19	40
K13	18	24	E13	20	40
K14	22	31	E14	19	40
K15	20	26	E15	18	36
K16	14	19	E16	19	38
K17	16	23	E17	20	39

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

K18	17	24	E18	18	37
K19	19	25	E19	14	33
K20	22	31	E20	17	38
K21	20	28	E21	16	36
K22	19	24	E22	18	39
K23	18	24	E23	18	39
K24	17	23	E24	20	40
K25	16	23	E25	15	35
K26	17	21	E26	19	40
K27	15	20	E27	19	39
K28	18	24	E28	17	38
K29	16	22	E29	18	39
K30	20	26	E30	19	40
Jumlah	539	742	Jumlah	540	1155
Rata-Rata	17,96666667	24,733333	Rata-Rata	18	38,5

Keterangan : Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel diatas, data kemampuan servis bawah bola voli kemudian dilakukan uji Kolmogorov, Smirnov dan uji Shapiro-Wilk. Ujian hasil menunjukkan bahwa hasilnya menunjukkan nilai signifikansi (sig.) untuk semua data yaitu uji Kolmogorov-Smirnov dan uji Shapiro-Wilk $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji-t. Didapatkan skor rata-rata dari hasil tes kemampuan servis bawah kelompok posttest kelas eksperimen adalah 38,5 dan standar deviasi adalah 1,667, sedangkan hasil rata-rata tes kemampuan servis bawah di kelompok posttest kelas kelompok kontrol adalah 24,73 dan standar deviasi adalah 3,245. Kemudian diperoleh nilai $t = 4,683$ dan nilai Sig. (2-ekor) atau nilai $p = 0,000 < 0,05$ atau H_0 ditolak. Jadi dengan demikian ada peningkatan yang signifikan dalam hasil kemampuan servis bawah siswa kelas X dalam olahraga bola voli setelah diberikan pembelajaran servis bawah bola voli berbasis multimedia. Selanjutnya. Tes skor N-gain adalah cara menghitung selisih antara pretest-posttest skor dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil uji N-Gain Score terhadap hasil kemampuan servis bawah, rata-rata N-Gain Score kelas eksperimen adalah 93,5%, termasuk kategori "Efektif" dengan minimal Skor N-Gain sebesar 81,8% dan maksimal N-Gain Skor 100. %. Sedangkan rata-rata N-Gain Score kelas kontrol adalah 31,3%. kategori "tidak efektif" dengan N-Gain minimum Skor 19,2% dan Skor N-Gain maksimal 52,3%. Dengan demikian, penggunaan pembelajaran servis bawah bola voli berbasis multimedia yaitu "efektif" dapat meningkatkan kemampuan servis bawah.

Pada prinsipnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani, penguasaan keterampilan teknis dasar bertujuan untuk menunjang kemampuan bermain. Dalam permainan bola voli teknik dasar yang paling mendasar yaitu servis. Menurut (Marsiyem et. al, 2018) Servis merupakan hal mendasar dan paling utama dalam bermain bola voli, karena permainan bola voli harus didahulukan dengan melakukan servis. Jika pemain gagal melakukan servis hal tersebut menguntungkan pihak lawan. Dengan demikian servis merupakan hal yang paling utama dan penting untuk memulai sebuah permainan bola voli dan siswa harus mampu menguasai teknik dasar servis bawah secara efektif. agar dapat melakukan servis dengan baik dan dapat mengatur strategi menyulitkan pihak lawan. Di era sekarang perkembangan teknologi yang sangat pesat, hal ini sangat berkaitan dengan karakteristik siswa yang juga berubah. Siswa akan lebih tertarik ketika pembelajaran menggunakan teknologi. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh (Lestari et al., 2020) yang artinya penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat membantu siswa dalam proses belajar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada SMA YP Yaqli OKU Timur Sumatera Selatan maka dapat disimpulkan bahwa penelitian efektifitas pembelajaran servis bawah bola voli berbasis multimedia pada siswa kelas X yang berjumlah 60 orang siswa (30 orang kelompok eksperimen dan 30 orang kelompok kontrol) terbukti efektif. Maka dengan demikian dari hasil penelitian ini disarankan kepada para

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

guru, pelatih, dan atlet pemula untuk dapat menggunakan pembelajaran servis bawah bola voli berbasis multimedial yang telah dikembangkan peneliti sebagai acuan dalam pengajaran, pelatihan, atau belajar bola voli.

REFERENSI

Beutelstahl, D. (2013). *Bola Voli*. pionir jaya.

Hidayat, A. (2017). Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor Dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(2), 21. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i2.8175>

La Kamadi. (2020). Kontribusi Kondisi Fisik Terhadap Kemampuan Servis Bawah Dalam Permainan Bolavoli. *Journal Coaching Education Sports*, 1(2), 151–160. <https://doi.org/10.31599/jces.v1i2.369>

Lanos, M. E. C., & Lestari, H. (2022). Development of pencak silat gym learning. *Journal of Physical Education, Health and Sport*, 9(1), 7–11.

Lestari, H., El, M., & Lanos, C. (2020). *Journal of Physical Education , Health and Sport Student Perception of Learning Models Basic Basic Technique Pen- cak Silat Based of Multimedia Interactive*. 7(1), 11–14.

Marsiyem et. al. (2018). Pengembangan model pembelajaran servis bawah permainan bola voli. *SEBATIK*, 22(2), 161–166.

Marsiyem, M., Destriana, D., & Pratama, R. R. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Servis Bawah Permainan Bola Voli. *Sebatik*, 22(2), 161–166. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v22i2.323>

Muhsana El Cintami Lanos , Firmansyah Dlis, W. (2020). Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations. *Interactive Multimedia Based Model Of Single-Handed Style*, 9(1), 10–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/active.v9i1.35485>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sunardi, D. W. K. (2013). *Bola Voli*. UPT penerbitan dan percetakan UNS.

Yunus, M. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Debdikbud.