

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BOLA VOLI MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN SPOONBOT PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI SD NEGERI TEGALSARI 03 KECAMATAN CANDISARI KOTA SEMARANG

Pudjilah Maghdalena R.

SDN Tegalsari 03 Kecamatan Candisari, Kota Semarang
email: p_maghdalena03@gmail.com

Abstrak

Permainan bola voli mendukung kecerdasan anak karena merangsang koordinasi kerja otak menjadi semakin baik, dengan demikian mendukung daya belajar anak. Tujuan modifikasi permainan bola voli adalah meningkatkan motivasi peserta didik, meminimalisir prasarana dan sarana, gerak dasar dalam permainan bola voli. tujuan penelitian ini adalah mengetahui hal-hal sebagai berikut : untuk mengetahui hasil belajar bola voli melalui modifikasi Spoonbot pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar SD Negeri Tegalsari 03 Kota Semarang. Hasil pengamatan pemahaman peserta didik (kognitif) dengan pencapaian pada siklus I sebesar 51,28 % (kurang) meningkatkan pada siklus II sebesar 87,18% yang masuk ke dalam kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil pengamatan perilaku (afektif) dengan pencapaian pada siklus I sebesar 48,72 % meningkat pada siklus II menjadi 67% yang masuk ke dalam kriteria cukup. Hasil pengamatan keterampilan peserta didik (psikomotor) dengan pencapaian pada siklus I sebesar 46,15 % yang masuk ke dalam kriteria kurang, mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 87,18 % termasuk ke dalam kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan Bola Voli melalui modifikasi permainan Spoonbot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didikkelas V di SD NegeriTegalsari 03 Kecamatan Candisari Kota Semarang.

Kata Kunci: Bola Voli, Permainan Spoonbot, Penjasorkes

Abstract

The game of volleyball supports the intelligence of children because it stimulates the coordination of the work of the brain becomes better, thus supporting the child's

learning power. The purpose of modification of the game volley ball can increase the motivation of learners, minimize infrastructure and facilities, basic motion in the game volley ball. the purpose of this study is to know the things as follows: to determine the results of learning volleyball through Spoonbot modification in the students of class V Elementary School SD Negeri Tegalsari 03 Semarang City. The result of observation of students' understanding (cognitive) with achievement in cycle I was 51,28% (less) increase in cycle II equal to 87,18% which entered into criteria very good. Based on the results of behavioral observation (affective) with achievement in the first cycle of 48, 72% increased in cycle II to 67% which entered into enough criteria. Result of observation skill of student (psychomotor) with achievement in cycle I equal to 46,15% which enter into criteria less, experience improvement in cycle II equal to 87,18% including to criteria very good. So it can be concluded that the game Volleyball through Spoonbot game modification can improve student learning outcomes class V in SD Negeri Tegalsari 03 Kecamatan Candisari Semarang city.

Keywords: *Volleyball, Sponboot game, Penjasorkes*

PENDAHULUAN

Dalam Standar Isi Penjasorkes untuk SD/MI dijelaskan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (1) mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih, (2) meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, (3) meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak, (4) meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai - nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, (5) mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis, (6) mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, dan (7) memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap yang positif (BSNP, 2006: 703). Selain itu Margono (2012) menjelaskan bahwa Penjasorkes merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang.

Guru diharapkan bisa memodifikasi dari pembelajaran yang ada agar anak tidak cepat bosan, sehingga anak bergairah dan dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya. Hal ini adalah bukti nilai kurang maksimalnya pada pembelajaran tanpa menggunakan permainan modifikasi. Berdasarkan hasil penilaian guru pada pembelajaran bola voli didapatkan hasil, aspek afektif peserta didik tergolong dari kategori tuntas adalah sebanyak 18 peserta didik atau 46% dengan jumlah 39 peserta didik. Sedangkan pada aspek kognitif adalah sebanyak 17 peserta didik masuk dalam kriteria tuntas atau 44%. Untuk aspek psikomotor sendiri mencapai 15 peserta didik mencapai kriteria tuntas atau 38%. Pengembangan pembelajaran permainan bola voli pada pendidikan jasmani melalui modifikasi sangatlah tepat dilakukan, karena selain variasi mengajarnya banyak, penyesuaian terhadap kemampuan anak sehingga mereka

tidaklah terlalu bosan mengikuti pembelajaran, termotivasi dan bergairah untuk bergerak. Proses pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar sangat perlu dikembangkan sesuai karakteristik anak sekolah dasar, permainan-permainan kecil yang mengundang tawa dan perasaan senang.

Menurut Deni (2010: 20-23) bola voli “Spons Bot” berarti dalam permainan ini, bola yang digunakan merupakan bola yang terbuat dari plastik dengan lapisan spons yang lunak dan arti kata “Bot” merupakan singkatan dari “boleh ditangkap”. Jadi arti kata “Spons Bot” merupakan wakil dari salah satu perlengkapan dan salah satu peraturan permainan yang digunakan. Bola voli “Spons Bot” merupakan salah satu alternatif yang dapat diajarkan kepada peserta didik khususnya peserta didik sekolah dasar kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Permainan ini merupakan bentuk permainan bola voli yang dimodifikasi sebagai salah satu materi yang diajarkan di sekolah dasar khususnya peserta didik kelas V. Adapun modifikasi yang dilakukan diantaranya: 1) Mengurangi jarak, 2) Memberikan kesempatan lebih untuk mencetak skor, 3) Menganalisis posisi sesuai dengan kemampuan peserta didik dan 4) Memberikan peralatan yang disesuaikan untuk membuat penampilan lebih mudah.

Menurut Ahmadi (2007: 88-92) dalam permainan bola voli yang dikembangkan ini terdapat beberapa teknik yang digunakan untuk memainkan permainan. Teknik yang ada sedikit mengalami modifikasi dari teknik sesungguhnya namun tujuannya sama. Langkah-langkah bola voli dengan modifikasi permainan Spons Bot adalah sebagai berikut 1) Pasing atas diwakili dengan teknik memainkan/melempar tangkap bola dengan dua tangan di atas bahu, 2) Pasing bawah diwakili dengan teknik memainkan/memantulkan (melempar) bola dengan tangan dari bawah, 3) memainkan/memantulkan bola dengan satu tangan di atas, 4) memainkan/memantulkan bola dengan satu tangan dari bawah.

Untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran penjasorkes materi bola voli dengan modifikasi permainan Spoonbot diperlukan sarana dan prasarana berikut ini 1) Lapangan permainan berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang : 12 meter dan lebar : 6 meter. Diharapkan peserta didik dapat berlatih menggunakan ukuran lapangan seperti pada permainan bola voli Spoonbot atau dapat juga berlatih menggunakan lapangan bulutangkis. Dalam permainan bola voli modifikasi ini, tidak terdapat garis serang. Jadi semua pemain boleh melakukan serangan ke daerah lawan tanpa dibatasi garis serang, 2) Garis lapangan di buat dari kapur, tali rafia atau cat sehingga mudah untuk membuatnya, 3) Net dipasang tegak lurus di atas garis tengah, dengan ketinggian net 1,70 meter untuk putra dan 1,50 meter untuk putri (dengan rata-rata tinggi badan peserta didik sekolah dasar 1,3 meter dan panjang lengan rata-rata 0,4 meter). Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak kesulitan untuk melewati bola di atas net. Sebagai variasi dalam pembelajaran, pada saat permainan dapat dimainkan oleh peserta didik putra dan putri dalam satu tim (campuran). Ketinggian net yang digunakan dalam permainan campuran adalah 1,50 meter. Net yang digunakan dapat menggunakan tali rafia, karet, net bulutangkis atau menggunakan net bola voli. Sebagai penunjang net, tiang-tiang diletakkan dengan jarak 0,50 meter di luar garis samping. Tinggi 1,70 meter sehingga dengan ketinggian tersebut tiang bisa digunakan untuk peserta didik putra (1,70 meter) dan untuk peserta didik putri (1,50 meter). Tiang berbentuk bulat, licin dan dilapisi busa agar tidak membahayakan, 4) Pemilihan bola sudah dengan pertimbangan para ahli permainan dan ahli Penjas yang meliputi : bahan terbuat dari plastik dengan lapisan busa, ukuran sesuai dengan ukuran bola voli no 5 dengan keliling bola 65-67cm. Pemilihan

warna yang cerah sesuai dengan warna bola voli yang sesungguhnya (merah, kuning, putih dan biru).

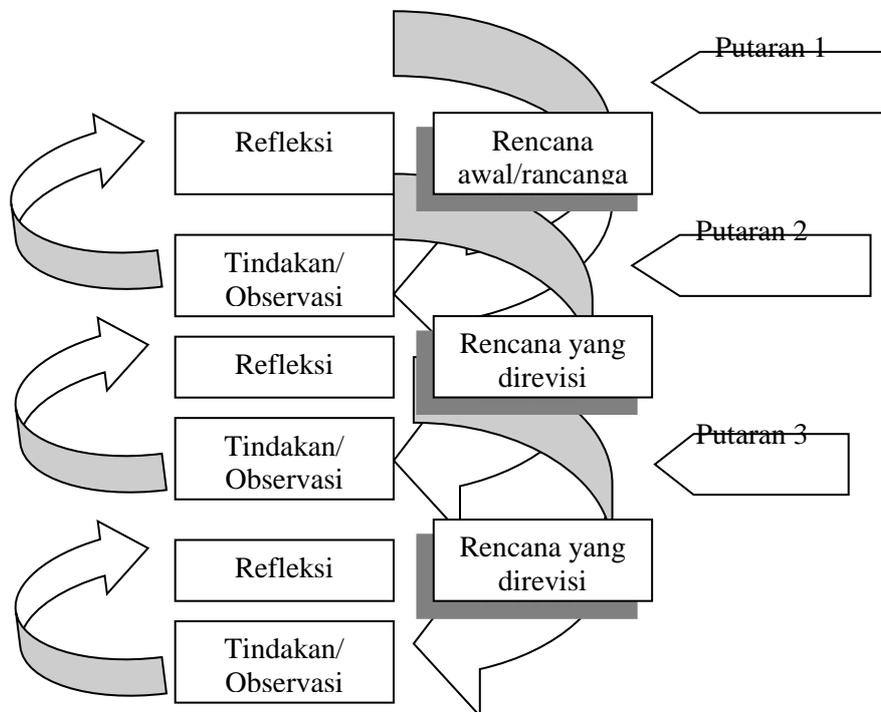
Dalam permainan bola voli Spoon Bot, hal-hal yang harus diperhatikan peserta didik adalah sebagai berikut 1) pemain/ peserta didik harus menggunakan seragam olahraga sekolah yang rapi, 2) peserta didik diperbolehkan memakai/tidak memakai alas kaki (sepatu) menyesuaikan keadaan lapangan, 3) peserta didik tidak diperkenankan memiliki kuku yang panjang, 4) peserta didik tidak diperkenankan menggunakan asesoris (gelang, kalung, cincin) yang dapat membahayakan diri sendiri/orang lain.

Pengembangan peraturan permainan dilakukan untuk memudahkan peserta didik memahami peraturan permainan. Dengan memodifikasi peraturan permainan, maka diharapkan kesulitan-kesulitan terkait aturan yang ada dapat dikurangi bahkan anak-anak lebih mudah untuk memainkan permainan bola voli yang ada. Aturan permainan yang dimodifikasi adalah 1) Dalam permainan, setiap satu tim terdiri dari 4 pemain. Dengan jumlah 4 orang pemain pada tiap tim diharapkan peserta didik dapat berperan aktif dalam mengikuti permainan, sebagai pembelajaran jumlah pemain dapat disesuaikan dengan jumlah peserta didik, 2) Suatu tim memperoleh angka bila berhasil mendaratkan bola di lapangan permainan lawan atau pemain lawan melakukan kesalahan (tidak dapat mengembalikan bola sesuai peraturan), 3) Tim memenangkan satu set apabila tim tersebut mencapai nilai 11 terlebih dahulu (tidak ada *douce* dalam permainan ini), 4) Pergantian dapat dilakukan tanpa ada batasan dalam satu tim, 5) Setiap tim hanya diperbolehkan memainkan bola di daerah permainannya sendiri. Setiap tim hanya boleh memainkan bola maksimal 4 kali sentuhan dan masing-masing anak diperbolehkan memainkan bola tiap peserta didik maksimal 2 kali sentuhan agar mempermudah memainkannya. Bola pertama dari lawan boleh ditangkap (dengan alasan untuk memudahkan peserta didik dalam memainkan permainan) kemudian diumpun ke rekan dalam satu tim atau langsung diarahkan ke lapangan lawan, 6) Servis pertama pada set pertama ditentukan melalui undian. Pemain melakukan servis sesuai dengan urutan yang telah ditentukan (perputaran searah jarum jam). Servis boleh dilakukan dari dalam lapangan tanpa harus berada pada belakang garis akhir lapangan sesuai dengan kemampuan peserta didik. Teknik dalam melakukan servis bisa menggunakan pukulan ataupun lemparan. Jika tim yang melakukan servis memenangkan rally pemain yang melakukan servis sebelumnya (penggantinya) melakukan servis lagi. Jika tim yang menerima servis memenangkan rally tim itu berhak melakukan servis dan melakukan rotasi sebelum servis dilakukan, 7) Pemain menyentuh net bukan merupakan pelanggaran kecuali dilakukan dengan sengaja agar ketinggian net lebih rendah dari posisi semula.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Tegalsari 03 Kecamatan Candisari Kota Semarang tahun pelajaran 2015/ 2016. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri Tegalsari 3 Kecamatan Candisari Kota Semarang yang terdiri dari 39 peserta didik dengan rincian 23 laki-laki dan 16 perempuan. Data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan kelas ini bersumber dari lembar observasi dan tes pada tahap siklus I dan siklus II. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini teknik tes dan lembar observasi. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Supardi (2014: 102) dalam penelitian tindakan kelas, guru secara reflektif dapat menganalisis, mensintesis, terhadap

apa yang dilakukan di kelas. Dalam hal ini berarti dengan melakukan PTK, pendidik dapat memperbaiki praktik-praktik pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif. Penelitian tindakan kelas juga dapat menjembatani kesenjangan antara teori dengan praktik. Dengan demikian, diperoleh umpan balik yang sistematis mengenai apa yang selama ini dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar. Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Hopkins (dalam Supardi, 2014: 105), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



Gambar 1. Model PTK Hopkins, Supardi (2014: 102)

Setiap siklus ini terdiri atas empat tahap yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Langkah-langkah pelaksanaan siklus I meliputi 1) perencanaan, menyusun instrumen dan mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), 2) Tindakan, peneliti memberi pengertian tentang penerapan permainan bola voli *Spoonbot* dan peraturan yang ada dalam modifikasi peraturan maupun lapangan yang ada dalam permainan bola voli *Spoonbot*, 3) observasi, pada tahap ini peneliti memberikan waktu kepada peserta didik untuk bermain bola voli *Spoonbot* dengan menerapkan aturan permainan bola voli *spoonbot* yang telah disepakati oleh peneliti dan kolaborator kemudian peneliti mencatat aktifitas serta kejadian selama proses tersebut berlangsung. Peneliti menggunakan lembar observasi yaitu berupa *checklist*, 4) refleksi, peneliti

melakukan perincian kegiatan peserta didik yang telah dilakukan dalam proses belajar mengajar yang telah berlangsung. Data-data tersebut diteliti, dicermati, dilihat kekurangan dan kelebihan dari setiap kognitif, afektif dan psikomotornya. Kemudian kelemahan dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan dijadikan koreksi dalam siklus selanjutnya.

Pelaksanaan siklus II meliputi 1) perencanaan, menyusun instrumen dan mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), 2) Tindakan, pelaksanaan bola voli dengan modifikasi permainan *spoonbot*, 3) observasi, pada tahap ini peneliti memberikan waktu kepada peserta didik untuk bermain bola voli *spoonbot* dengan menerapkan aturan permainan bola voli *Spoonbot* yang telah disepakati oleh peneliti dan kolaborator kemudian peneliti mencatat aktifitas serta kejadian selama proses tersebut berlangsung. Peneliti menggunakan lembar observasi yaitu berupa *checklist*, 4) refleksi, Hasil pengamatan diteliti dan dianalisis apakah terjadi peningkatan pencapaian pembelajaran penjasorkes oleh peserta didik dilihat dari aspek afektif, kognitif dan psikomotornya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada kondisi awal perolehan hasil belajar peserta didik belum maksimal. Permainan Bola voli *Spoonbot* merupakan cabang olahraga yang paling banyak digemari anak SD, sehingga dalam kegiatan penjasorkes pun anak-anak suka meminta kepada guru ingin selalu bermain Bola voli *Spoonbot*. Berbekal pelajaran penjasorkes yang telah dilaksanakan dengan materi permainan Bola voli *Spoonbot*, penulis mengangkat materi ini karena dalam pelaksanaan pembelajaran masih terhambat oleh beberapa faktor yang mengurangi efektifitas proses pembelajaran. Hal itu antara lain hasil belajar, motivasi dan semangat belajar peserta didik yang cenderung perlu ditingkatkan.

SIKLUS I

Deskripsi siklus I dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.. Adapun tahapan inti dalam tindakan di siklus I sebagai berikut 1) guru membagi menjadi 10 kelompok yang terdiri dari enam kelompok putra dan empat kelompok putri. 2) mengatur dan memodifikasi ruang lapangan, 3) permainan ini dilakukan oleh 8 pemain yang dibagi menjadi dua regu, sehingga masing-masing regu terdiri dari 4 orang pemain, 4) Dalam permainan ini masing- masing regu mempunyai 4 kesempatan dalam memukul bola (4 kali sentuh), sedangkan untuk game dengan sistem reli *point* dengan nilai game 11, 5) peserta didik melakukan permainan bola voli *Spoonbot* sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi, 6) guru menjelaskan peraturan permainan dan setiap peserta didik diberikan nomor punggung untuk memudahkan observer mengamati unjuk kerja yang dilakukan oleh masing-masing peserta didik. Pada saat permainan bola voli *Spoonbot* berlangsung, observer mengamati unjuk kerja setiap peserta didik satu per satu secara bergantian tanpa mengetahui bahwa kegiatan mereka sedang diamati. Aspek yang diamati antara lain : kualitas *service*, *passing* bawah, *passing* atas, smash dan *blocking*/bendungan. Pemahaman peserta didik pada siklus I aspek kognitif dalam pembelajaran bola voli modifikasi *Spoonbot* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Data Hasil Pembelajaran Bola Voli Modifikasi *Spoonbot* pada Siklus I Aspek Kognitif

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Tuntas	20	51,28 %
Belum Tuntas	19	48,72 %
Jumlah	39	100 %

Berdasarkan tabel pemahaman konsep gerak dalam permainan bola voli pada siklus I aspek kognitif dengan kriteria tuntas sebanyak 20 peserta didik atau sebanyak 51,28% sedangkan yang belum tuntas 19 peserta didik atau sebanyak 48,72%. Jadi berdasarkan hasil tersebut diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pada siklus I aspek kognitif peserta didik yang memperoleh pembelajaran bola voli modifikasi *Spoonbot* lebih banyak yang tuntas dibandingkan dengan peserta didik dengan pembelajaran bola voli modifikasi *Spoonbot* yang tidak tuntas, namun demikian dari kedua kelompok tersebut masih jauh dari kriteria ketuntasan klasikal sebanyak 85% maka perlu dilakukan pembenahan-pembenahan yang dilakukan pada siklus II. Pemahaman peserta didik pada siklus I aspek afektif dalam pembelajaran bola voli *Spoonbot* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Hasil Pembelajaran Bola Voli Modifikasi *Spoonbot* pada siklus I Aspek Afektif

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Tuntas	20	51,28 %
Belum Tuntas	19	48,72 %
Jumlah	39	100 %

Berdasarkan tabel pemahaman konsep gerak dalam permainan bola voli pada siklus I aspek afektif dengan kriteria tuntas sebanyak 20 peserta didik atau sebanyak 51,28% sedangkan yang belum tuntas 19 peserta didik atau sebanyak 48,72%. Pemahaman peserta didik pada siklus I aspek psikomotor dalam pembelajaran bola voli *Spoonbot* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Data Hasil Pembelajaran Bola Voli Modifikasi *Spoonbot* pada siklus I Aspek Psikomotor

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Tuntas	18	46,15 %
Belum Tuntas	21	53,85 %
Jumlah	39	100 %

Berdasarkan tabel pemahaman konsep gerak dalam permainan bola voli pada siklus I aspek psikomotor dengan kriteria tuntas sebanyak 18 peserta didik atau sebanyak 46,15% sedangkan yang belum tuntas 21 peserta didik atau sebanyak 53,85%. Observasi dilaksanakan oleh teman sejawat sebagai observer bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. ditemukan beberapa hal yang menjadi kendala pembelajaran pada siklus pertama yaitu (1) penguasaan kemampuan bermain yang beragam dari karakteristik peserta didik, baik dalam segi teknik maupun taktik. Ada peserta didik yang dapat dikategorikan

memiliki teknik bermain yang cukup bagus, akan tetapi ada juga peserta didik yang masih sangat asing dengan permainan bola voli Spoonbot, (2) peserta didik cenderung kurang memperhatikan apa yang sudah dijelaskan dan dicontohkan oleh guru, (3) Keragaman karakteristik peserta didik harus diperhatikan oleh guru dengan cara menjelaskan yang lebih singkat, jelas dan dimengerti pemahaman pola permainan bola voli Spoonbot baik dari segi teknik maupun taktik.

Refleksi pembelajaran siklus pertama, yaitu sebagai berikut (1) pemberian umpan balik (*feed back*), seperti pujian dan penghargaan dari apa yang sudah dilakukan oleh peserta didik, (2) sangat penting untuk selalu memberikan kesempatan bergerak lebih banyak terhadap anak sehingga pengalaman belajar bisa meningkat seperti memanfaatkan jumlah bola untuk aktivitas gerak yang dilakukan peserta didik, (3) pemberian penjelasan dan contoh yang baik supaya peserta didik lebih memahami materi yang sedang diajarkan, (4) eksplorasi potensi peserta didik seperti bertanya kepada peserta didik tentang pemahaman bermain bola voli Spoonbot, (5) posisi guru dapat lebih ditingkatkan dengan berkeliling supaya aktivitas peserta didik dapat lebih terkontrol/terawasi. (6) berikan tindak lanjut kepada peserta didik terkait materi yang telah disampaikan. berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus I peneliti dapat menentukan langkah-langkah perbaikan yang perlu dilaksanakan pada siklus II.

SIKLUS II

Pemahaman peserta didik pada siklus II aspek kognitif dalam pembelajaran bola voli modifikasi Spoonbot dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6. Data Hasil Pembelajaran Bola Voli Modifikasi Spoonbot pada Siklus II Aspek Kognitif

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Tuntas	34	87,18 %
Belum Tuntas	5	12,82 %
Jumlah	39	100 %

Berdasarkan tabel pemahaman konsep gerak dalam permainan bola voli pada siklus II aspek kognitif dengan kriteria tuntas sebanyak 34 peserta didik atau sebanyak 87,18% sedangkan yang belum tuntas 5 peserta didik atau sebanyak 12,82%. Jadi berdasarkan hasil tersebut diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pada siklus II aspek kognitif peserta didik yang memperoleh pembelajaran bola voli modifikasi Spoonbot telah mencapai kriteria ketuntasan klasikal sebanyak 85% sehingga telah mencapai indikator keberhasilan pada siklus II. Pemahaman peserta didik pada siklus II aspek afektif dalam pembelajaran bola voli Spoonbot dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Data Hasil Pembelajaran Bola Voli Modifikasi Spoonbot pada siklus II Aspek Afektif

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Tuntas	26	67 %
Belum Tuntas	13	33 %
Jumlah	39	100 %

Berdasarkan tabel pemahaman konsep gerak dalam permainan bola voli pada siklus II aspek afektif dengan kriteria tuntas sebanyak 26 peserta didik atau sebanyak 67%

sedangkan yang belum tuntas 13 peserta didik atau sebanyak 67%. Jadi berdasarkan hasil tersebut diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pada siklus II aspek afektif peserta didik telah terjadi peningkatan ketuntasan klasikal dibanding pada siklus I, namun demikian dari kedua kelompok tersebut masih belum mencapai dari kriteria ketuntasan klasikal sebanyak 85%. Pemahaman peserta didik pada siklus II aspek psikomotor dalam pembelajaran bola voli modifikasi Spoonbot dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Data Hasil Pembelajaran Bola Voli Modifikasi Spoonbot pada siklus II Aspek Psikomotor

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Tuntas	35	87,18 %
Belum Tuntas	4	12,82 %
Jumlah	39	100 %

Berdasarkan tabel pemahaman konsep gerak dalam permainan bola voli pada siklus II aspek psikomotor dengan kriteria tuntas sebanyak 35 peserta didik atau sebanyak 87,18% sedangkan yang belum tuntas 4 peserta didik atau sebanyak 12,82%. Jadi berdasarkan hasil tersebut diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pada siklus II aspek psikomotor peserta didik yang memperoleh pembelajaran bola voli modifikasi Spoonbot lebih banyak yang tuntas dibandingkan dengan peserta didik dengan pembelajaran bola voli modifikasi Spoonbot yang tidak tuntas, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek psikomotor secara klasikal peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan klasikal sebanyak 85%.

Melihat dari hasil pengamatan keterampilan psikomotor pada siklus I, teknik dasar peserta didik dalam bermain modifikasi permainan bola voli Spoonbot persentase rata-rata peserta didik mencapai 46,15% yang dinyatakan dengan kriteria kurang. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik masih merasa kesulitan dan belum siap dalam memainkan modifikasi permainan Bola voli Spoonbot. Dengan demikian, pada siklus II perlu adanya motivasi yang dapat mendorong peserta didik lebih berkompetensi. Hal ini yang mendorong peneliti untuk melanjutkannya pada siklus II. Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus II dengan materi yang sama yaitu Bola voli modifikasi Spoonbot, persentase rata-rata peserta didik terhadap pembelajaran Bola voli Spoonbot mencapai 87,18% yang dinyatakan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah mendapatkan peningkatan dalam melaksanakan model pembelajaran modifikasi permainan Bola voli Spoonbot. Dengan demikian terjadi peningkatan antara siklus I dan siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Penjasorkes dengan modifikasi permainan Bola voli modifikasi Spoonbot dapat diterima oleh peserta didik dan dapat diterapkan di Sekolah Dasar Negeri Tegalsari 3 Kecamatan Candisari Kota Semarang. Bola Voli dengan modifikasi permainan Spoonbot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek baik afektif, kognitif, dan psikomotor. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disarankan adalah pembelajaran dengan modifikasi permainan Bola voli Spoonbot dapat

dijadikan alternatif permainan dalam bola voli untuk diterapkan. Hal ini dikarenakan dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung pada peserta didik melalui bermain dan pengembangan keterampilan serta sikap sportif, menambah semangat dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif Edo Yuniawan, Heny setyawati, dan Cahyo Yuwono. 2012. Modifikasi Model Pembelajaran Bola Voli Melalui Permainan Bola Voli Mini Berlapis. *Jurnal of Physical Education, Sport, Health and Recreation 1 (4)*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Fahdiyan, Yhamroni. *Meningkatkan Hasil Belajar Bola Voli Melalui Modifikasi Bola Voli Mini Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Islam Kradenan Kecamatan Kradenan Kabupaten Grobogan Tahun 2012/2013*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Abdurrahman, Mulyono. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, Nuril. 2007. *Panduan Olahraga Bola voli*. Surakarta : Era Pustaka Utama
- Arikunto Suharsimi., Suhardjono., Supardi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk sekolah dasar (SD)/madrasah ibtidaiyah (MI)*. Jakarta: BSNP
- Barbara L. Viera, MS dkk. 2004. *Bola Voli Tingkat Pemula*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Irsyada, Machfud. 2000. *Bola voli*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Kurniadi, Deni. 2010. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan untuk SD kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan
- Munasifah. 2008. *Bermain Bola Voli*. Semarang : CV Aneka Ilmu
- Mulyasa. 2010. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta : Litera Prenada Media Group
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.