

## **UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SMASH PERMAINAN BOLA VOLI MELALUI PEMBELAJARAN GAYA KOMANDO**

**Ilham Surya Fallo<sup>1</sup>, Hendri<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan  
Jalan Ampera No.88 Telp. (0561)748219 Fax. (0561) 6589855  
e-mail: ilham\_88@gmail.com

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar *smash* permainan bola voli melalui pembelajaran gaya komando pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Kota Pontianak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah 30 orang siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Kota Pontianak. Alat pengumpul data yang digunakan lembar observasi dan tes. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis berdasarkan nilai rata-rata. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan *smash* dalam permainan bola voli dengan menggunakan gaya komando pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Kota Pontianak yaitu rata-rata sebesar 73,94, dan peningkatan sebesar 5,48% pada siklus I, serta rata-rata 84,13 dan peningkatan sebesar 20,02% pada siklus II.

**Kata Kunci:** *Smash*, Permainan Bola Voli, Gaya Komando.

### **Abstract**

*The purpose of this study was to describe the learning outcomes of a game of volleyball smash through the learning style of command in class XI student of Vocational School District 7 Pontianak. This research is a classroom action research ( PTK ). Subjects in this study were 30 students of class XI Vocational School District 7 Pontianak. Data collection tool used sheets of observation and tests . The data were then analyzed based on the average value . These results indicate that an increase in the ability to smash volleyball game using commando style in class XI student of Vocational School District 7 Pontianak City which is an average of 73.94 , and an increase of 5.48 % in the first cycle , as well as the average -rata 84.13 and an increase of 20.02 % in the second cycle.*

**Keywords:** *Smash, Game Volleyball, Force Command.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan pun dan di manapun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, di samping memiliki budi perkerti yang luhur dan moral yang baik.

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran penjas dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Pelaksanaan Pendidikan Jasmani dan Olahraga merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia. Dengan diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di sekolah, menuntut siswa untuk bersikap aktif, Kreatif, inovatif, dan kompetitif dalam menanggapi setiap pelajaran yang di ajarkan. Setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu setiap pelajaran selalu dikaitkan dengan manfaatnya dalam lingkungan masyarakat. Sikap aktif, kreatif, inovatif dan kompetitif terwujud dengan menempatkan siswa sebagai subjek pendidikan.

Yunus (1992: 68) menyatakan dalam permainan bola voli terdapat 5 teknik dasar yang harus di kuasai meliputi, servis, *passing*, umpan (*set-up*), *smash* (*spike*), bendungan (*block*). *Smash* merupakan perpaduan gerakan yang tidak dapat dipisahkan. Kerjasama antar otot antara lain otot lengan, otot perut, otot tungkai, otot pinggul, otot bahu, dan kelentukkan togok sangat mempengaruhi keberhasilan dalam melakukan *smash*.

Dalam pelaksanaan *smash* bola voli, siswa banyak melakukan kesalahan diantaranya: posisi badan yang tidak benar, perkenaan tangan dengan bola, dan ayunan lengan saat melakukan servis masih terdapat kesalahan. Kurang tepatnya guru dalam menerapkan gaya mengajar dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran pendidikan jasmani serta faktor internal dari dalam diri siswa pada saat melakukan teknik dasar dalam *smash* bola voli diantaranya minat belajar siswa.

Kurangnya perhatian dan bimbingan guru akan mengakibatkan pola gerakan yang salah dan teknik *smash* tidak dikuasai dengan baik. Sering dijumpai para guru enggan melakukan pembelajaran dengan metode yang tepat. Pada waktu pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, biasanya anak disuruh langsung

bermain bolavoli. Anak-anak dibiarkan bermain dengan sendirinya tanpa memperhatikan teknik-teknik bermain bolavoli yang benar. Sedangkan guru santai berteduh di bawah pohon memerhatikan mereka atau bahkan tidak memerhatikan sama sekali. Keadaan semacam ini akan mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru harus kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran dengan berbagai cara agar bahan pelajaran yang disajikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Husdarta dan Saputra (2000: 61) mengemukakan “keterampilan memvariasikan metode dalam proses belajar mengajar meliputi tiga aspek (1) variasi dalam gaya mengajar, (2) variasi dalam menggunakan media dan bahan pengajaran, (3) variasi dalam interaksi antara guru dan siswa”.

Gaya mengajar yang dilakukan oleh guru dalam praktik pendidikan jasmani cenderung tradisional. Model metode-metode praktik dipusatkan pada guru (*teacher centered*) dimana para siswa melakukan pembelajaran berdasarkan perintah yang ditentukan oleh guru. Latihan-latihan tersebut hampir tidak pernah dilakukan oleh anak sesuai dengan inisiatif sendiri (*student centered*). Menurut Husdarta dan Saputra (2000: 28) “gaya komando bertujuan mengarahkan siswa dalam melakukan tugas gerak secara akurat dan di dalam waktu yang singkat”. Dalam proses pembelajaran penjasorkes di sekolah guru sangat terbatas dengan alokasi waktu pembelajaran yang ditetapkan sehingga sangat diperlukan gaya mengajar yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran secara optimal dengan alokasi waktu yang tersedia.

Melihat permasalahan di atas, maka satu pemikiran yang muncul adalah bahwa perlu diterapkan gaya mengajar yang sesuai dengan materi pembelajaran untuk menunjang pembelajaran penjas khususnya materi *smash* bola voli. Gaya mengajar yang sesuai dapat menumbuhkan rasa senang pada saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga siswa dapat aktif mengikuti pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas gaya komando menjadi salah satu alternatif gaya mengajar yang bisa diterapkan dalam pembelajaran *smash* bola voli. Gaya komando sangat tepat digunakan pada materi pembelajaran *smash* bola voli

dikarenakan dalam gaya mengajar ini guru dapat mendemonstrasikan sesuai yang ada pada media gambar yang disediakan oleh guru guna memberikan serangkaian gerakan keterampilan *smash* bola voli. Dalam hal ini keterampilan seorang guru sangat dibutuhkan dalam melakukan serangkaian gerakan *smash* bola voli baik dari sikap awalan, melayang, perkenaan dengan bola dan sikap akhiran saat mendarat sehingga bola yang dipukul benar dan pendaratan terhindar dari cedera.

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang akan dikaji melalui penelitian ini adalah bagaimanakah upaya meningkatkan keterampilan dalam permainan bola voli melalui pembelajaran gaya komando pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Kota Pontianak.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau disekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran (Arikunto, 2006: 96).

Berdasarkan pendapat di atas, jelaslah bahwa PTK dilakukan agar guru bersedia mengintrospeksi, bercermin, merefleksi atau mengevaluasi dirinya sendiri sehingga kemampuannya sebagai seorang guru atau pendidik dan pengajar diharapkan mampu bekerja secara profesional untuk selanjutnya. Diharapkan dari peningkatan kualitas keterampilan diri tersebut dapat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas anak peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga tujuan dari peningkatan sumber daya manusia akan tercapai.

Subjek utama penelitian adalah siswa kelas XI Menengah Kejuruan Negeri 7 Kota Pontianak Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 30 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan tes keterampilan untuk mengukur kemampuan psikomotor. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis berdasarkan nilai rata-rata.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sesuai dengan rancangan penelitian yang menerangkan bahwa sebelum diadakan tindakan, terlebih dahulu peneliti mengadakan tes awal (pre-implemmentasi). Hasil tes ini berfungsi sebagai data awal (*input*) bagi peneliti, dimana peneliti dapat mengetahui tingkat hasil belajar *smash* permainan bola voli yang dimiliki oleh siswa. Data ini merupakan hasil belajar *smash* permainan bola voli murni *testee* (siswa) sebelum peneliti dan guru berkolaborasi melakukan tindakan terhadap siswa kelas XI Menengah Kejuruan Negeri 7 Kota Pontianak.

Tujuan penelitian dapat dicapai melalui pengambilan data terhadap sampel yang telah ditentukan. Data yang dikumpulkan dari *pre implementasi smash* permainan bola voli sebelum diberi pembelajaran dengan menggunakan gaya mengajar komando. Berikut ini disajikan kondisi hasil belajar dan nilai awal siswa kelas XI Menengah Kejuruan Negeri 7 Kota Pontianak sebelum diberi pembelajaran dengan menggunakan gaya komando pada Tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1. Deskripsi Data Awal Sebelum Diberikan Pembelajaran Menggunakan Gaya Komando**

Kategori		Survei Awal		
		Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Baik Sekali	A	88-100	0	0%
Baik	B	75-87	1	3.33%
Sedang	C	60-74	29	96.67%
Kurang	D	40-59	0	0%
Kurang Sekali	E	0-39		0%

Berdasarkan hasil deskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan dapat dijelaskan bahwa masih ada siswa yang berkategori dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 29 siswa atau 96,67%. Melalui deskripsi data awal yang telah diperoleh tersebut masing-masing aspek menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran kurang. Maka disusun sebuah tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran *smash* permainan bola voli, dengan pembelajaran dengan menggunakan gaya komando. Pelaksanaan tindakan akan dilakukan sebanyak 2 siklus, yang masing-masing siklus terdiri atas 4

tahapan, yakni: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Observasi dan interpretasi, (4) Analisis dan Refleksi.

Selama pelaksanaan tindakan I maka peneliti dan guru melakukan pengambilan data penelitian. Adapun deskripsi data hasil belajar dan nilai hasil belajar *smash* permainan bola voli kelas XI Menengah Kejuruan Negeri 7 Kota Pontianak disajikan dalam bentuk Tabel 2 berikut ini:

**Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Belajar *Smash* Permainan Bola Voli Pelaksanaan Tindakan/Siklus I**

Kategori		SIKLUS I		
		Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Baik Sekali	A	88-100	0	0%
Baik	B	75-87	16	53,33%
Sedang	C	60-74	14	46,67%
Kurang	D	40-59	0	0%
Kurang Sekali	E	0-39	0	0%

Berdasarkan hasil deskripsi data awal, hasil belajar *smash* permainan bola voli siswa setelah diberikan tindakan I dalam kategori dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 16 siswa atau 53,33%. Dalam pelaksanaan tindakan I terdapat kelebihan yang dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan pelaksanaan tindakan I, adapun kelebihan dari pelaksanaan tindakan I diantaranya: (1) siswa merasa tertarik dengan metode baru yang disampaikan oleh peneliti yakni dengan melalui penjelasan guru dan peneliti, penyampaian materi model pembelajaran menggunakan gaya mengajar komando, (2) siswa mudah dalam menyerap pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan gaya mengajar komando, sehingga pelaksanaan KBM menjadi terlaksana dengan baik, dan siswa dapat secara cepat mengadaptasi materi karena sudah melihat gerakan yang diinstruksikan sebelumnya oleh peneliti. Situasi kelas lebih tertata, sehingga materi yang diberikan terarah.

Akan tetapi dalam pelaksanaan tindakan I ini masih terdapat kelemahan sehingga membuat kekurangan dalam pelaksanaan tindakan I, adapun kelemahan dan kekurangan dalam pelaksanaan tindakan I tersebut adalah: (1) mayoritas siswa belum dapat mempraktikkan beberapa gerakan teknik dasar *smash* permainan

bola voli yang didemonstrasikan oleh peneliti secara benar, (2) masih ada siswa yang kurang paham dengan bentuk penjelasan peneliti dan guru sebab sebagian siswa kurang konsentrasi dalam menerima materi yang diberikan oleh peneliti dan guru, (3) siswa seringkali lupa dengan teknik gerakan yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya, sehingga peneliti dan guru seringkali mengulangi pelaksanaan materi pada minggu lalu, (4) siswa kurang aktif bertanya sehingga kekurangan atau kesalahan gerakan maupun teknik dasar yang dilakukan siswa kurang dapat dipantau oleh guru dan peneliti, (5) masih banyak siswa yang kurang berani melakukan gerakan teknik dasar karena malu dan takut, (6) siswa kurang mampu mencermati contoh pelaksanaan gerakan *smash* permainan bola voli sehingga sebagian siswa belum dapat menunjukkan kualitas gerakan yang maksimal.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *smash* permainan bola voli pada siswa kelas XI Menengah Kejuruan Negeri 7 Kota Pontianak menggunakan gaya mengajar komando, maka di evaluasi berupa tes secara praktik pada akhir pembelajaran. Kemampuan peningkatan hasil belajar *smash* permainan bola voli di peroleh dengan cara membandingkan nilai evaluasi dengan awal tes sebelum tindakan yang di kenal dengan "*pre-implementasi*". Berdasarkan hasil evaluasi yang telah di laksanakan, terdapat peningkatan nilai evaluasi siswa yang semula nilai rata-rata dari *pre-implementasi* sebesar 70,01 menjadi 73,94 pada siklus I ini, hasil belajar *smash* permainan bola voli siswa mengalami peningkatan sebesar 5,49%, untuk lebih jelasnya, berikut Tabel 2 Perbandingan nilai tes siswa.

**Tabel 3. Perbandingan Nilai *Pre-Implementasi* Siklus I**

<b>Uraian</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Peningkatan</b>	<b>Keterangan</b>
Pre-Implementasi Siklus I	70,01 73,94	5,49%	Terdapat Peningkatan

Dari perhitungan di atas menunjukkan bahwa secara umum terjadi peningkatan hasil belajar *smash* permainan bola voli pada siswa kelas XI Menengah Kejuruan Negeri 7 Kota Pontianak pada siklus I yaitu dari rata-rata pada *pre-implementasi* sebesar 70,10 menjadi 73,94. Jadi dapat disimpulkan bahwa, pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 5,49%. Namun pada siklus I ini,

siswa belum dinyatakan meningkat karena nilai aktivitas *smash* permainan bola voli masih belum mencapai 70% dari jumlah seluruh siswa. Dari jumlah 30 siswa, yang mendapat nilai A 0 orang atau sebesar 0%, sedangkan yang mendapat nilai B atau diatas KKM (75) ada 16 orang atau sebesar 53,33% saja. Berarti jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan baru sebesar 53,33% saja. Nilai ini belum mencapai 80% dari jumlah siswa. Maka dari itu perlu perbaikan untuk mendapatkan hasil belajar *smash* permainan bola voli yang lebih baik, yang dilakukan pada siklus II agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Setelah pelaksanaan tindakan II peneliti dan guru melakukan pengambilan data penelitian. Adapun deskripsi data hasil belajar dan nilai hasil belajar *smash* permainan bola voli disajikan dalam bentuk Tabel 4 berikut ini:

**Tabel 4. Deskripsi Data Hasil Belajar *Smash* Permainan Bola Voli Tindakan II**

Kategori	SIKLUS II			
	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	
Baik Sekali	A	88-100	9	30%
Baik	B	75-87	21	70%
Sedang	C	60-74	1	0%
Kurang	D	40-59	0	0%
Kurang Sekali	E	0-39	0	0%

Berdasarkan hasil deskripsi data siklus I, hasil belajar *smash* permainan bola voli setelah diberikan tindakan II adalah Baik Sekali sebesar 30%, Baik sebesar 70%, Sedang sebesar 0%, Kurang sebesar 0,00 %, berarti tidak ada siswa atau 0% siswa yang berkategori dibawah kriteria ketuntasan maksimal (KKM). Berdasarkan hasil pengamatan/observasi selama pelaksanaan tindakan II berlangsung hasil pekerjaan siswa dapat identifikasi. Telah memenuhi target dengan capaian berhasil lebih dari target capaian yang diharapkan.

Dalam pelaksanaan tindakan II terdapat kelebihan yang dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan pelaksanaan tindakan II, adapun kelebihan dari pelaksanaan tindakan II diantaranya: (1) sebagian siswa telah mampu menunjukkan gerakan *smash* permainan bola voli dengan baik, (2) dengan dibantu oleh beberapa teman peneliti dan guru tidak kerepotan dalam proses transfer



materi kepada siswa. Melalui penguatan pembelajaran menggunakan gaya komando siswa lebih bisa melaksanakan dan beradaptasi dengan kegiatan *smash* permainan bola voli.

Akan tetapi dalam pelaksanaan tindakan II ini masih terdapat kelemahan sehingga membuat kekurangan dalam pelaksanaan tindakan II, adapun kelemahan dan kekurangan dalam pelaksanaan tindakan II tersebut adalah: masih ada siswa yang kurang serius sehingga penerimaan materi pembelajaran kurang maksimal diterima, terutama siswa yang tidak suka pelajaran bola voli.

Berdasarkan dari hasil evaluasi yang telah di laksanakan pada siklus II, terdapat peningkatan prestasi siswa yang semula nilai rata-rata dari *pre-implementation* sebesar 70,10 meningkat menjadi 84,13 pada siklus II atau terjadi peningkatan sebesar 20,01%, sebagaimana tampak pada Tabel 5. berikut:

**Tabel 5. Perbandingan Nilai Pre-Implementasi Siklus II**

Uraian	Rata-rata	Peningkatan	Keterangan
Pre-Implementasi	70,10	20,01%	Terdapat Peningkatan
Siklus II	84,13		

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa secara umum terjadi peningkatan hasil belajar *smash* permainan bola voli pada siswa kelas XI Menengah Kejuruan Negeri 7 Kota Pontianak pada siklus II, yaitu nilai rata-rata dari *pre-implementation* 70,10 menjadi 84,13 pada siklus II. Jadi dapat di simpulkan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 20,01%. Pada siklus II ini pembelajaran *smash* permainan bola voli dengan menggunakan gaya komando dinyatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes siklus II, dimana jumlah siswa yang mendapatkan nilai A sebanyak 9 orang atau sebesar 30%, sedangkan siswa yang mendapat nilai B sebanyak 21 orang atau sebesar 70%. Jadi jumlah siswa yang mendapat nilai A dan B adalah sebesar 100%, berarti hanya 0% siswa yang mendapat nilai dibawah B. Hasil ini sudah mencapai rata-rata standar ketuntasan yang telah dibuat yaitu sebesar 80% dari jumlah siswa. Peningkatan hasil belajar *smash* permainan bola voli siswa dari Siklus I dan siklus II ditandai dengan tidak adanya penurunan nilai siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa bisa memahami pembelajaran dengan menggunakan gaya komando. dengan demikian, efektivitas

dari gaya komando telah terbukti dapat meningkatkan semangat belajar, melibatkan siswa secara aktif, dan meningkatkan kemampuan siswa khususnya pada pembelajaran *smash* permainan bola voli pada siswa kelas XI Menengah Kejuruan Negeri 7 Kota Pontianak.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan *smash* dalam permainan bola voli dengan menggunakan gaya komando pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Kota Pontianak yaitu rata-rata sebesar 73,94, dan peningkatan sebesar 5,48% pada siklus I, serta rata-rata 84,13 dan peningkatan sebesar 20,02% pada siklus II.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Husdarta & Saputra, Y. M. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Depdiknas.
- Yunus, M. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.