

## **Pembelajaran menggunakan media gambar terhadap hasil belajar spike dalam permainan bola voli**

### *Learning using image media towards spike learning results in volyball game*

Dede Ruswana

1SMPN 1 Darmaraja, Indonesia  
dederuswana7@gmail.com

---

#### **ABSTRAK**

Abstrak Tujuan penelitian ini untuk mencapai keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani proses pembelajaran model spike bertujuan agar siswa mampu melakukan gerakan tersebut dengan kontrol yang baik, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media gambar terhadap keterampilan spike dan mengetahui efektif tidaknya media gambar dalam pembelajaran spike permainan bola voli. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Darmaraja Sumedang Tahun ajaran 2010/2011. Dengan menggunakan metode eksperimen. Analisis data menggunakan pengujian normalitas data dilakuakn dengan menggunakan rumus uji normalitas pedekatan uji X<sup>2</sup> (chi kuadrat) menunjukkan hasil bahwa pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Darmaraja Sumedang Tahun Ajaran 2010/2011 terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan media gambar terhadap keterampilan spike bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Darmaraja tahun ajaran 2010/2011.

**Kata kunci:** Pembelajaran model spike, pelaksanaan, pendidikan jasmani,

*Abstrak The purpose in this research is to achieve the success of physical education learning, the spike model learning process aims to make students able to carry out these movements with good control, which aims to determine the effect of image media on spike skills and determine whether or not image media is effective in learning spike volleyball games. This research was conducted on eighth grade students of SMP Negeri 1 Darmaraja Sumedang in the 2010/2011 academic year. By using the experimental method. Data analysis using data normality testing was carried out using the normality test formula, the X<sup>2</sup> (chi squared) test approach showed that the VIII grade students of SMP Negeri 1 Darmaraja Sumedang in the 2010/2011 academic year there was a significant effect of learning using picture media on volleyball spike skills in VIII grade students of SMP Negeri 1 Darmaraja for the academic year 2010/2011.*

**Keywords:** Spike model learning, implementation, physical education

---

## **PENDAHULUAN**

Salah satu tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Penjaskes) di sekolah dasar berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, adalah mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga. Upaya mencapai tujuan tersebut bukan hal yang mudah. Hal ini terbukti dengan masih banyak nya guru penjaskes baik di sekolah dasar mauoun sekolah menengah yang menemukan kesulitan terutama pada saat melaksanakan proses pembelajaran praktek. Tidak sedikit guru yang menghadapi kesulitan baik dalam memberi contoh gerakan-gerakan teknik dasar cabang olahraga tertentu atau evaluasi gerakan-gerakan yang dilakukan peserta didiknya, terutama gerakan-gerakan teknik dasar yang tidak dapat dilakukan dengan gerakan lamban. (Destriani, Destriana, Switri, & Yusfi, 2019) dengan penelitian tentang pengembangan permainan bola voli untuk mahasiswa juga memberikan dampak yang baik

terhadap hasil pembelajaran dari aspek keterampilan dalam permainan bola voli. Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus kreatif dan berupaya merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang betul-betul kondusif sehingga tujuan yang sudah ditentukan dalam pembelajaran tersebut dapat dicapai dengan hasil yang memuaskan.

Spike merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan bolavoli yang termasuk serangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Ma'mun dan Subroto (2001: 65) "spike merupakan salah satu bentuk dasar serangan dalam permainan bolavoli." Apabila spike dilakukan dengan benar, maka akan dapat dijadikan serangan yang efektif selama permainan berlangsung. Karena termasuk salah satu serangan, teknik tersebut harus dikuasai oleh pemain bolavoli. Teknik spike merupakan teknik yang kompleks, karena itu teknik spike merupakan salah satu teknik yang susah dikuasai pemain pemula. Pemain tersebut harus bias mengantisipasi jalannya bola dan tingginya bola pada saat dipukul agar hasil pukulannya keras dan menukik sehingga susah dikembalikan lawan. Namun pada kenyataannya banyak siswa SMP yang belum menguasai teknik tersebut, termasuk siswa SMP Negeri 1 Darmaraja. Masih banyak siswa di sekolah tersebut yang belum mampu melakukan gerakan spike dengan baik. Hal ini tentunya disebabkan oleh berbagai factor diantaranya ketinggian net, penyampaian materi, sehingga gerakan yang disampaikan tidak dapat diserap oleh siswa.

Guru penjas atau pelatih harus pandai memilih pendekatan, metode, teknik, dan strategi pembelajaran/ pelathannya sesuai dengan pengetahuan dan kemampuan yang dimilikinya, serta sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah tempatnya mengajar. Namun demikian guru Penjas harus selalu memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut, memperhatikan tingkat perkembangan anak didiknya, dan mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorongnya ke arah yang lebih baik. Salah satu cara untuk membantu mendorong siswa ke arah yang lebih baik dengan melakukan modifikasi. Menurut Hartati dkk (2019:54) latihan adalah bentuk upaya dalam meningkatkan kualitas fungsional orang-orang tubuh serta psikis pelakunya. Perencanaan latihan harus disusun dengan program latihan yang akan menjadi pedoman dalam pelaksanaannya. (Destriana, Destriani, & Yusfi, 2021) melakukan penelitian tentang pengembangan teknik pembelajaran smash dalam pembelajaran bola voli sampai pada tahap validasi ahli dan dinyatakan bahwa pengembangan teknik pembelajaran ini layak diteruskan untuk diujicobakan.

Proses pembelajaran model spike bertujuan agar siswa mampu melakukan gerakan tersebut dengan kontrol yang baik. Pada saat guru atau model (pemain bola voli profesional

misalnya) memberi contoh gerakan yang benar dengan kontrol yang baik, siswa tidak akan bias mengamati urutan gerakan yang dilakuakn oleh guru atau model tersebut karena gerakannya tentu sangat cepat. Salah satu upaya yang tepat dilakuakn oleh guru untuk mengatasi hal tersebut adalah menghadirkan media dalam pelaksanaan pembelajaran. Kehadiran media dalam pembelajaran praktik olahraga mempunyai ari yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat membantu dengan kehadiran media sebagai perantara.

Salah satu media gambar yang dapat diterapkan dalam pembelajaran teknik dasar bola voli adalah gambar rangkaian gerakan sesuai dengan teknik yang harus dipelajari oleh siswa. Siswa akan lebih cepat memahami gerakan dengan mengamati gambar rangkaian gerak teknik tersebut daripada mengamati gerakan teknik tersebut secara langsung, karena gerakan tersebut terlkalu cepat sehingga rangkaian gerakannya tidak akan terlihat jelas. Berdasarkan pada paparan di atas, penulis tertarik untuk mencoba menerapkan media gambar dalam pembelajaran teknik spike dalam permainan bola voli. Dalam hal ini penulis akan mencoba melakukan penelitian eksperimen mpada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Darmaraja Sumedang Tahun Ajaran 2010/2011, dengan tujuan umtuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media gambar terhadap keterampilan spike dan mengetahui efektif tidaknya media gambar dalam pembelajaran spike permainan bola voli.

## **METODE**

Sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian ini, metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode eksperimen. Dalam penelitian ini penulis melakukan percobaan memberikan perlakuan tertentu yaitu pembelajaran teknik spike dalam permainan bola voli kepada sampel sebagai variable bebas untuk mengetahui efek yang muncul akibat pembelajarn tersebut (keterampilan spike dalam permainan bola voli) sebagai variable terikat. Hasil percobaan latihan tersebut diharapkan dapat menentukan kedudukan hubungan kausal antara variable bebas dan variable terikat yang penulis teliti.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil***

Sesuai dengan permasalahan yang penulis bahas dalam penelitian ini, berikut ini penulis kemukakan nilai hasil belajar spike dengan menggunakan media permainan bola voli yang merupakan hasil belajar spike bolavoli sebelum dan sesudah megikuti pembelajaran

dengan menggunakan pendekatan media gambar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Data Hasil Tes Teknik *Spike*

No	Nama Murid	Tes Spike	
		Skor Masuk Tes Awal	Skor Masuk Tes Akhir
1.	Hn	15	19
2.	Yto	14	17
3.	Ek	17	18
4.	Rb	19	20
5.	Syhril	16	16
6.	Ddg	17	19
7.	Jk	13	18
8.	Ags	15	18
9	St	14	16
10	Ddn	12	18
11	Gsmn	13	18
12	Asp	14	15
13	Bma	16	18
14	Rka	17	18
15	Ilm	14	16
16	Wldn	12	15
17	Irn	17	18
18	Ag	14	18
19	Dias	14	16
20	Aga	14	15
21	Gry	12	18
22	Hlmn	12	17
23	Hi	13	18
24	Hd	16	18
25	Da	14	16
26	Gn	11	14
27	Dm	13	16
28	At	14	17
29	Rs	13	15
30	Ri	16	19

Data tersebut di atas diolah dengan menggunakan pendekatan statistic sesuai dengan Prosedur Pengolahan Data yang dikemukakan dalam BAB III. Dari pengolahan data tersebut diperoleh deskripsi data berupa hasil perhitungan skor rata-rata (mean), standar deviasi, dan varian hasil tes awal dan akhir. Deskripsi hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Penghitungan Skor Rata-rata, Standar Deviasi, dan Variansi

Variabel Tes	Rata-rata	Standar Deviasi	Variansi
Tes Awal	14,3	1,8	3,24
Tes Akhir	1,70	1,5	2,25

Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan rumus uji normalitas pendekatan uji  $X^2$  (chi kuadrat), hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Perhitungan Normalitas Data dari Setiap Tes

Variabel Tes	Nilai $X^2$ hitung	$X^2_{0,95(k-3)}$	Kesimpulan
Tes Awal	5,68	14,1	Normal
Tes Akhir	8,07	12,6	Normal

Untuk mengetahui homogeny tidaknya sampel yang akan diteliti, maka homogenitas sampel penelitian diolah dengan menggunakan pendekatan uji homogenitas. Hasil perhitungan homogenitas sampel, dapat dilihat [ada Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Pengujian Homogenitas

Variabel Tes	Nilai F hitung	$F_{table \alpha=0,05}$ DK = (30:30)	Variansi
Tes Awal Tes Akhir	1,44	2,12	Homogen

Untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis, maka penulis menggunakan uji kesamaan dua rata-rata uji satu pihak dengan menggunakan uji  $t'$ . dalam hal ini perlu dirumuskan hipotesis nol ( $H_0$ ) yaitu “terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan media gambar terhadap keterampilan spike siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Darmaraja Sumedang tahun ajaran 2010/2011”. Hasil perhitungan uji  $t'$  atas data dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Tabel Signifikan

Variabel Tes	$t'$ hitung	$t'$ table $\alpha = 0,95$	Kesimpulan
Tes Awal Tes Akhir	6,42	1,70	Signifikan

Kriteria pengujian hipotesis adalah terima hipotesis ( $H_0$ ) apabila  $t' \leq 1,70$  dan tolak hipotesis jika  $t' > 1,70$ . Berdasarkan table tersebut di atas ternyata  $t$  hitung  $>$  dari  $t$  table dan berada di luar daerah penerimaan hipotesis. Dengan demikian hipotesis ( $H_0$ ) diterima pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$ . Ini berarti “Terdapat pengaruh yang berarti pembelajaran Spike dengan media gambar terhadap penugasan keterampilan spike pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Darmaraja Sumedang tahun ajaran 2010/2011”.

### ***Pembahasan***

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara statistika, sebagaimana diungkapkan di atas, ternyata secara empiric hipotesis pembelajaran dengan menggunakan media gambar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar teknik Spike pada siswa kelas VIII SMP

Negeri 1 Darmaraja Sumedang tahun ajaran 2010/2011. Penerimaan hipotesos tersebut didukung pula oleh hasil belajar di keas kontrol (pembelajaran tanpa menggunakan media gambar) melalui uji perbedaan peningkatan hasil belajar ternyata pembelajaran dengan menggunakan media gambar lebih efektif daripada pembelajaran tanpa menggunakan media gambar.

Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media gambar disebabkan oleh hal-hal berikut.

1. Kegiatan pembelajaran teknik spike selama penelitian dilakukan dengan sistematis dan berulang-ulang serta menambah beban setiap kali melakukannya dengan menggunakan media gambar yang berisi rangkaian gerak mteknik spike dalam permainan bola voli, maka dalam diri si pembelajar sebagai pelakunya akan terjadi perubahan terutama dalam hal yang berkaitan dengan kegiatan yang dilakukannya yaitu belajar teknik spike.
2. Media gambar yang digunakan dalam proses pembelajaran selama penelitian berisi urutan rangkaian gerakan teknik spike dalam permainan bola voli memberi manfaat dapat memperlambat gerakan teknik tersebut yang dilakukan secara langsung yang proses terjadinya terlalu cepat, sehingga sukar diamati. Selain itu bagian rangkaian gerakan yang belum dikuasai siswa dapat diulang-ulang sehingga siswa dapat mengamatinya secara jelas sehingga siswa tersebut dapat meniru gerkan dengan benar.
3. Media pembelajaran yang digunakan selama penelitian sesuai dengan tujuan, materi, dan karakteristik siswa sehingga pembelajaran tersebut akan memberi nilai edukatif yang tinggi dalam proses pembelajarannya.
4. Selama proses penelitian penulis berusaha menggunakan media gambar dengan cara yang benar, sehingga siswa tetap bersemangat melakukan kegiatan belajar dan tidak menimbulkan kemalasan belajar.
5. Sela proses penelitian, media gambar digunakan sebagai alat bantu pembelajaran atau sumber belajar karena media gambar dapat menarik perhatian siswa.

Dengan demikian hasil penelitian ini mendukung teori tentang manfaat media gambar dalam proses pembelajaran secara umum dan khususnya dalam pembelajaran Penjaskes terutama dalam pembelajaran gerak.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang diperoleh melalui tes ketemapilan spike bolavol pada tes awal dan tes akhir, penulis dapat menyimpulkan bahwa secara empiric terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan media gambar terhadap keterampilan spike bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Darmaraja tahun ajaran 2010/2011.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Bachtiar, dkk. 2001. *Permainan Besar II Bola Voli dan Bola tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi : Kegiatan Belajar Mengajar*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Destriana, Destriani, & Yusfi, H. (2021). Development of Learning Technique Smash Volleyball Games.
- Destriani, D., Destriana, D., Switri, E., & Yusfi, H. (2019). The development of volleyball games learning for students. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hartati., Destriana., & Junior, M. (2019). Latihan Dot Drill One Foot Terhadap Kelincahan Tendangan Sabit Dalam Ekstrakurikuler Pencak Silat. *Jurnal Altius*. 8(1): 52-60
- Kusmayadi, Yedi. 2003. Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Pembelajaran Teknik Pass-Bawah dalam Permainan Bolavoli. *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*. Universitas Siliwangi. Tasikmalaya
- Sardiman AM. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudjana, dan Ahmad Rivai. 1997. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: CV. Sinar Baru Bandung.
- Sugiyanto. 2000. *Perkembangan Belajar Motorik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Surachmad, Winarto. 1998. *Dasar dan Teknik Research, Pengantar Metodologi Ilmiah*. Bandung: Tarsito