

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR *PASSING* ATAS BOLA VOLI MELALUI PERMAINAN VOLSAL DAN *WALLPAS* PADA SISWA KELAS VIII SMP N 3 BOJA

Abdul Kholiq Burhannudin  
[burhan.nekat@gmail.com](mailto:burhan.nekat@gmail.com)  
Universitas PGRI Semarang

### *Abstract*

*This type of research is a quantitative study in the form of a pre-test-post-test design with one group before the experiment. The pre-test was carried out before the treatment was used on the Volsal and Wallpas game distributions, while the post-test was used after the treatment on the Volsal and Wallpas game applications. The basic population of this research is all students of SMP N 3 Boja. Samples were taken from 24 Class VIIIA students using a saturated sample. Information for this study was obtained through practical assessment, documentation and observation. Based on the analysis of research results, theoretical studies and relevant studies, it was found that the application of wallpaper games was more effective when passing volleyball than when playing volleyball. The application of the wallpaper game is intended to be effective against volleyball passing games and can be used to improve student learning outcomes in class VIIIA SMP N 3 Boja.*

**Keywords:** *passing over volleyball through wallpas and volsal*

### **Abstrak**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk pre-test-post-test design dengan satu kelompok sebelum eksperimen. Pre-test dilakukan sebelum treatment digunakan pada distribusi game Volsal dan Wallpas, sedangkan post-test digunakan setelah treatment pada aplikasi game Volsal dan Wallpas. Populasi dasar penelitian ini adalah seluruh siswa SMP N 3 Boja. Sampel diambil dari 24 siswa Kelas VIIIA dengan menggunakan sampel jenuh. Informasi untuk penelitian ini diperoleh melalui penilaian praktis, dokumentasi dan observasi. Berdasarkan analisis hasil penelitian, kajian teori dan kajian yang relevan, ditemukan bahwa penerapan permainan wallpaper lebih efektif digunakan pada saat mengoper bola voli dibandingkan pada saat bermain bola voli. Aplikasi permainan wallpas dimaksudkan agar efektif terhadap permainan passing bola voli dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIIA SMP N 3 Boja.

**Kata kunci:** Passing atas bola voli melalui wallpas dan volsal

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana buat mewujudkan atmosfer belajar serta proses pendidikan supaya partisipan didik secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya buat mempunyai kemampuan spiritual pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia dan keahlian yang dibutuhkan dirinya, warga, serta negeri. Oleh sebab itu, tiap manusia berhak memperoleh pembelajaran yang layak serta sebagaimana mestinya( UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003).

Bagi Munasifah( 2008: 2) Berolahraga dibesarkan oleh bangsa kita tidak cuma hanya buat menggapai kesegaran jasmani serta rohani, tidak hanya buat penuh motto klasik yang berbunyi“ Men Sutu in Corporesano”, dalam tubuh yang sehat ada jiwa yang sehat. Berolahraga ialah bentuk-bentuk aktivitas jasmani yang ada di dalam game, perlombaan, serta aktivitas jasmani yang intensif dalam rangka mendapatkan respon, kemenangan, serta prestasi maksimal.

Bagi Sukirno( 2012: 11) Bola voli ialah salah satu berolahraga yang sangat digemari di Indonesia apalagi di segala dunia. Tidak hanya itu, bola voli ialah salah satu perlengkapan pembelajaran yang tercantum dalam mata pelajaran pembelajaran jasmani serta pembelajaran jasmani kesehatan di sekolah. Kata berolahraga sesungguhnya berasal dari bahasa Jawa ialah“ se” serta“ rogo” yang maksudnya latihan jasmani. Bola voli ialah berolahraga yang terkenal di warga serta digandrungi oleh seluruh susunan warga di Indonesia, baik kanak- kanak, anak muda ataupun berusia. Berolahraga ini banyak diminati, tidak cuma di golongan warga dasar, namun di seluruh bidang kehidupan, mulai dari perkotaan sampai pelosok desa.

Bagi Ahmad( 2007: 19) Game bola voli ialah game lingkungan yang tidak gampang dimainkan oleh seluruh orang. Perihal ini disebabkan game bola voli memerlukan koordinasi gerakan yang sangat dapat kamu andalkan buat menuntaskan tiap gerakan dalam game bola voli. Walaupun demikian, bola voli tumbuh sangat pesat serta ialah salah satu berolahraga terpopuler di Indonesia sehabis sepak bola serta bulu tangkis.

*Passing atas ialah metode kemampuan bola yang berarti untukdipelajari. Passing atas pula bisa dimaksud selaku penyajian bola ataupun mengoper bola dengan memakai jari tangan kepada lawan atauteaman satu team.*

Bersumber pada observasi yang dicoba di SMP N 3 Boja masih banyak siswa yang belum menguasai metode passing bola voli serta tidak bisa melaksanakan passing dengan baik serta benar, kerap bola jatuh serta tidak bisa dikendalikan pada dikala passing bola voli siswa tidak sanggup. menerima bola, passing masih belum sukses, masih banyak siswa yang belum menguasai metode bawah bola voli spesialnya game passing, minimnya atensi siswa buat bermain bola voli. Bersumber

pada hasil belajar pada program riset yang lebih besar menampilkan kalau nilai beberapasiswa masih belum optimal, yaitu. kurang dari 50% siswa kelas VIII A SMP N 3Bo dibawah KKM. Walaupun KKM mata pelajaran pendidikan jasmani adalah 65, namun siswa harus menerapkan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan passing dan hasil belajar bola voli, serta dapat merangsang keterampilan passing bola voli.

Bersumber pada perihal tersebut hingga dicoba riset yang bertujuan buat tingkatkan hasil belajar siswa dalam passing bola voli. Hingga riset iniberjudul“ Kenaikan hasil belajar passing atas bola voli lewat game volsal serta wallpas pada siswa kelas VII SMP N 3 Boja”. Tujuan dari riset ini merupakan buat tingkatkan hasil belajar siswa dalam permainan bola voli khususnya bola voli passing.

## **METODE PENELITIAN**

Rancangan riset yang digunakan dalam riset ini didasarkan pada desain *two- group pre- test and post- test design* (Suharsimi Arikunto:2010:124). Desain pre-test-post-test dua lengan, desain penelitian yang mencakup *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bersumber pada hasil riset yang sudah dicoba, hasil belajar siswa kelas VIII SMP N 3 Boja bertambah pada gerak bola voli lewat game bola voli serta wallpaper. Riset ini dicoba di SMP N 3 Boja di Kelas VIII A yang terdiri dari satu kelas dimana tata cara eksperimen digunakan selaku tata cara riset buat mengenali pengaruh sebagian perlakuan. Dalam riset ini, siswa disuguhi dengan game Volsal serta Walpas. Populasi riset ini merupakan segala siswa kelas VIII A SMP N 3 Boja yang berjumlah 24 siswa. Penelitian ini dilakukan mulai 10 Mei hingga 3 Juni 2022.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2022, sebelum melaksanakan pembelajaran dilapangan peneliti terlebih dahulu mengondisikan kelas setelah itu memberikan penjelasan tentang passing atas bola voli dengan menerapkan permainan volsal, setelah itu siswa diberikan kesempatan bertanya mengenai materi yang diberikan dengan cara mengangkat tangan.

Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 12 Mei 2022, pada kegiatan awal guru mengondisikan kelas, selanjutnya guru mengajak siswa menuju lapangan untuk melakukan pemanasan sebelum melaksanakan proses pembelajaran *passing* atas bola voli dengan menerapkan permainan volsal. Setelah melakukan pemanasan guru memberikan contoh bagaimana cara

melakukan *passing* atas dengan permainan volsal, selanjutnya guru meminta siswa untuk melakukannya dengan bergantian yang dimulai dari urutan nomer absen.

Selanjutnya setelah siswa melakukan percobaan semua, siswa diberikan kesempatan 5 kali untuk melakukan *passing* atas dengan menggunakan permainan volsal dan guru menilainya. Selanjutnya guru memberikan kesimpulan dan memberikan komentar terhadap pembelajaran yang telah dilakukan agar keesokanharinya dapat melakukan *passing* atas bola voli dengan permainan volsal dengan lebih baik lagi.

Pertemuan ketiga dilakukan pada tanggal 14 Mei 2022, pada kegiatan awal guru mengondisikan kelas, selanjutnya guru mengajak siswa menuju kelapangan untuk melakukan pemanasan sebelum melaksanakan proses pembelajaran *passing* atas bola voli dengan menerapkan permainan volsal. Berikutnya guru membagikan peluang kepada siswa buat melaksanakan latihan sebelum guru mengadakan penilaian. Setelah itu guru membagikan peluang 5 kali pada tiap siswa untuk melakukan *passing* atas bola voli dengan permainan volsal.

Adapun perbedaan yang terdapat pada pertemuan sebelumnya yaitu pada pertemuan ini siswa telah mulai dapat melaksanakan *passing* atas dengan menggunakan permainan volsal. Sedangkan persamaan dari pertemuan sebelumnya yaitu masih terdapat banyak siswa yang belum mendapatkan nilai sesuai KKM dan masih banyak siswa melakukan kesalahan pada posisi tangan pada saat melakukan *passing* atas bola voli dengan menggunakan permainan volsal.

Pertemuan keempat dilakukan pada tanggal 17 Mei 2022, pada kegiatan awal guru mengondisikan kelas, selanjutnya guru mengajak siswa menuju kelapangan untuk melakukan pemanasan sebelum melaksanakan proses pembelajaran *passing* atas bola voli dengan menerapkan permainan volsal. Berikutnya guru membagikan peluang kepada siswa buat melaksanakan latihan saat sebelum guru mengadakan evaluasi. Sehabis itu guru membagikan peluang 5 kali pada setiap siswa untuk melakukan *passing* atas bola voli dengan permainan volsal.

Adapun perbedaan yang terdapat pada pertemuan sebelumnya yaitu pada pertemuan ini sudah terdapat 3 siswa yang benar saat melakukan *passing* atas bola voli, sedangkan persamaan dari pertemuan sebelumnya yaitu masih terdapat siswa yang belum mendapatkan nilai sesuai dengan KKM dan siswa masih sangat antusias saat pembelajaran ini berlangsung.

Pertemuan kedua belas dilakukan pada tanggal 04 Juni 2022, pada kegiatan awal peneliti mengondisikan kelas, selanjutnya peneliti mengajak siswa menuju kelapangan untuk melakukan pemanasan sebelum melaksanakan proses pembelajaran *passing* atas bola voli dengan menerapkan permainan *wallpas*. Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan

latihan sebelum dilakukan penilaian, setelah itu peneliti memberikan kesempatan 5 kali pada setiap siswa untuk melakukan *passing* atas bola voli dengan permainan *wallpas*.

Adapun perbedaan yang terdapat pada pertemuan sebelumnya yaitu pada pertemuan ini siswa sudah mulai bisa melakukan *passing* atas dengan menggunakan permainan *wallpas* dan sudah terdapat 22 siswa yang sudah mencapai nilai KKM. Sedangkan persamaan dari pertemuan sebelumnya yaitu masih terdapat siswayang belum mendapatkan nilai sesuai dengan KKM serta masih terdapat siswa yang melakukan *passing* atas dengan posisi tangan dan kaki yang salah.

Penelitian dilakukan selama dua belas kali pertemuan dimana setiap pertemuan pertama, kedua dan sampai akhir memiliki banyak perbedaan. Hal inidapat dilihatdari adanya perubahan ke arah yang lebih baik dari pertemuan pertama, kedua sampai dengan seterusnya, namun dalam setiap pertemuan ini peneliti juga selalu memberikan arahan kepada siswa agar dapat melakukan *passing* atas dengan benar dan dengan posisi tangan yang tepat. Adanya penelitian ini agar dapat diketahui lebih efektif menggunakan permainan volsal ataupun *wallpas*

Penelitian yang dilakukan dengan dua belas kali pertemuan ini dapat disimpulkan bahwa siswa lebih mudah menggunakan permainan *wallpas* pada saat melakukan *passing* atas bola voli daripada menggunakan permainan volsa. Siswa juga lebih aktif dansangat bersemangat dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan penerapan permainan volsal dan *wallpas* pada proses pembelajaran dapat memberikan hal baru kepada siswa sehingga siswa sangat antusias pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun hasil penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

1. Data hasil *pretest* siswa kelas VIIIA SMP N 3 Boja.

Tabel 4.1

Hasil Pretest Kelas VIIIA

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Kriteria	
					Tuntas	Tidak Tuntas
VIIIA	24	61,167	82	35	10	14

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata – rata siswa yaitu 61, 167, sedangkan nilai tertinggi yaitu 82 dan nilai terendah yaitu 35 dengan jumlah siswa 24 siswa. Selain melakukan *pretest* peneliti juga menggunakan nilai *post-test* yang dilakukan dengan data sebagai berikut.

2. Data hasil *post-test* hasil peningkatan siswa kelas VIIIA dengan permainan Volsal.

Tabel 4.2

Hasil Post-test Kelas VIIIA

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Kriteria	
					Tuntas	Tidak Tuntas
VIIIA	24	64	90	36	9	15

Bersumber pada hasil dari tabel diatas bisa dilihat kalau nilai rata-rata siswa ialah 64, dan nilai paling tinggi 90 serta nilai terendah 36 dari 24 siswa. Hasil yang ditunjukkan ialah terdapat 9 siswa yang tuntas serta 15 siswa yang belum tuntas.

3. Data hasil *post-test* siswa kelas VIIIA dengan permainan *Wallpas*

Tabel 4.3

Hasil *Post-test* Kelas VIIIA

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Kriteria	
					Tuntas	Tidak Tuntas
VIIIA	24	84,75	98	50	22	2

Berdasarkan hasil dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa yaitu 84,75 serta nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 50 dari 24 siswa . Hasil yang ditunjukkan yaitu terdapat 22 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang belum tuntas.

4. Data hasil perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan permainan volsal siswa kelas VIII A

Tabel 4.6

## Uji Banding Penerapan Permainan Volsal

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata	61,16	64
S2	148,89	155,99
N	24	24
t hitung	0,93	
t table	2,01	

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai rata-rata pretest 61,16 dan nilai post-test 64. Hal ini menunjukkan bawasannyaada berubahan yang baik, namun masih jauh dari nilai yang diharapkan oleh peneliti. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak karena  $T_{hitung} < T_{tabel}$ .

5. Data hasil perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan permainan *wallpas* siswa kelas VIII A.

Tabel 4.7

Uji Banding Penerapan Permainan *Wallpas*

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata	61,16	84,75
S2	148,89	175,18
N	24	24
t hitung	6,41	
t table	2,02	

Dari tabel diatas dapat dilihat bawasannya rata – rata nilai *pretest* 61,16 dan nilai *post-test* 84, 75 sehingga dalam tabel perbandingan diatas nilai post-tes lebih baik dan ada kemajuan pada peserta didik dalam melaksanakan *passing* atas bola voli menggunakan permainan *wallpas*. Dari tabel diatas dapat disimpulkan bawasannya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena  $T_{hitung} > T_{tabel}$ .

Dari data diatas dapat disimpulkan bahasanya permainan yang dapat meningkatkan hasil *passing* atas bola voli siswa kelas VIIIA yaitu dengan menggunakan permainan *Wallpas* dimana perminan *wallpas* ini sangat mudah dilakukan siswa kelas VIIIA walaupun pada awalnya banyak yang tidak dapat melakukannya.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Setelah dilakukan pre-test dan juga post-test dari peneliti untuk siswa kelas VIIIA SMP N 3 Bojan, berdasarkan analisis penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *wallpas* sangat efektif dibandingkan dengan operan bola voli adalah . untuk permainan bola voli. Berdasarkan analisis penelitian dan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Pengaruh permainan bola voli tidak dapat meningkatkan prestasi belajar *passing* bola voli siswa kelas VIIIA SMP N 3 Boja.
- 2) Pengaruh permainan *wallpas* dapat meningkatkan hasil belajar bola voli siswa kelas VIIIA SMP N 3 Boja.

Berdasarkan hasil penelitian, saran untuk perbaikan proses pembelajaran dapat diberikan kepada peneliti sebagai bahan refleksi bahwa pembelajaran dengan bantuan permainan *Wallpas* dapat digunakan di ruang kelas sekolah untuk meningkatkan hasil belajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi. 2007. *Tentang Pengertian Bola Voli*. Jakarta. Rineka Cipta. Anwarudin,Sahadi.  
2011. *Tentang Passing Atas Bola Voli*. Jakarta.  
Anwarudin, Sahadi.2012. *Permainan Bola Voli*. Jakarta.  
Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.  
Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta  
Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito  
Sudjana. 2011. *Pembagian tiga ranah hasil belajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.  
Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatid, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.



Sukirno. 2012. *Tentang Cabang Olahraga Bola Voli*. Palembang. UNSRI Press.

Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.