

IJTIMAIYAH

(Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya)

Email: ijtimaiyah@uinsu.ac.id.

<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ijtimaiyah/issue/archive>

ALTERNATIF MENINGKATKAN KETUNTASAN BELAJAR PERMAINAN BOLA VOLI MELALUI METODE EKSPERIMEN

Oleh:

Franky Parlindungan Silalahi

Guru

Email: frankyparlindungan@gmail.com.

Abstrak: Proses belajar mengajar merupakan suatu interaksi dari berbagai komponen : materi, metode, media, siswa dan guru yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Harapannya adalah siswa mencapai tujuan belajar. Untuk setiap materi pelajaran, siswa harus mencapai tingkat ketuntasan yang ditetapkan yaitu 85 % dengan nilai kriteria ketuntasan minimal 75 Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan di kelas VII.A yang ditetapkan melalui kegiatan musyawarah guru mata pelajaran di awal tahun pelajaran. Apabila hasil evaluasi siswa menunjukkan perolehan nilai 75 atau lebih maka siswa tersebut dinyatakan telah tuntas. Sebaliknya jika seorang siswa memperoleh nilai kurang dari 75 maka siswa tersebut dinyatakan tidak tuntas. Kegiatan Penelitian tindakan kelas ini Penulis memilih metode eksperimen agar suasana pembelajaran menjadi aktif dalam menyelesaikan masalah permainan bola voli yang guru berikan. Sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat mudah tercapai. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam empat kelompok kegiatan yang meliputi kegiatan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Model eksperimen terjadi adanya peningkatan hasil belajar dan ketuntasan. Hasil yang diperoleh dari test akhir uji kompetensi (postes) siklus II memperoleh nilai rata-rata kelas **78,93** yang semula **63,17**. Peningkatan ketuntasan sebesar 43,33%. Dari hasil isian angket yang diberikan kepada 30 siswa menyatakan proses belajar mengajar menggunakan model eksperimen menyenangkan.

Kata Kunci : *Ketuntasan Belajar, Metode Eksperimen.*

Abstract: *The teaching and learning process is an interaction of various components: materials, methods, media, students and teachers that occur during the learning process. The hope is that students achieve learning goals. For each subject matter, students must achieve the specified level of completeness, which is 85% with a minimum completeness criterion value of 75 Physical Education, Sports and Health subjects in class VII.A which are determined through subject teachers' deliberation activities at the beginning of the school year. If the student's evaluation results show a score of 75 or more, the student is declared to have completed. Conversely, if a student scores less than 75 then the student is declared incomplete. This classroom action research activity The author chooses the experimental method so that the learning atmosphere becomes active in solving the volleyball game problems that the teacher gives. So that the expected learning objectives can be easily achieved.*

This classroom action research was carried out in four groups of activities which included action planning, action implementation, observation and reflection. From the results of the study showed that learning by using the experimental model there was an increase in learning outcomes and completeness. The results obtained from the final test of the competency test (posttest) cycle II obtained an average grade of 78.93 which was originally 63.17. Improved completeness by

43.33%. From the results of the questionnaire given to 30 students, they stated that the teaching and learning process used a fun experimental model.

Keywords: *Complete Learning, Experimental Method.*

PENDAHULUAN

Suatu kenyataan yang perlu disadari oleh guru-guru ialah bahwa siswa yang dihadapi di kelas tidak sama satu dengan yang lainnya. Siswa mempunyai perbedaan dalam banyak hal seperti : berbeda kemampuan, bakat, minat yang mereka miliki, berbeda dalam ketajaman melihat dan mendengar serta berbeda latar belakang kehidupannya. Oleh sebab itu guru tidak boleh menyamaratakan atau beranggapan bahwa semua anak mempunyai kemampuan dan kecepatan belajar yang sama, sehingga dalam waktu yang sama semua siswa dianggap akan dapat menyelesaikan isi pelajaran yang sama. Kenyataannya di dalam kelas selalu ada siswa yang cepat dalam belajar, ada yang sedang atau normal dan ada siswa yang lamban dalam mengikuti pelajaran.

Siswa yang lambat dalam belajar sering mengalami kesulitan, sebab setiap akhir kegiatan belajar siswa belum mampu untuk menguasai seluruh materi yang seharusnya sudah dikuasai, guru telah melanjutkan pada materi berikutnya. Akibat lain yang timbul pada diri siswa mungkin ia tidak ada perhatian terhadap pelajaran itu atau tidak punya minat untuk belajar atau tidak bersemangat untuk belajar. Oleh sebab itu guru hendaknya dapat memberikan perhatian khusus terhadap siswa yang lambat dalam belajar atau mengalami masalah atau kesulitan dalam mencapai tujuan pelajaran yang ditetapkan. Pada hakekatnya guru mempunyai tanggung jawab yang lebih luas dari peranannya sebagai pengajar atau pembelajar. Guru sebagai pembelajar bertanggung jawab untuk membantu siswa dalam mencapai perkembangan yang optimal. Oleh karena itu guru diharapkan dapat menciptakan situasi kegiatan dalam belajar dan pembelajaran di sekolah yang efektif dan efisien, sehingga siswa diharapkan mencapai hasil belajar yang optimal. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal bagi siswa, maka setiap kesulitan atau masalah yang timbul dalam belajar seyogyanya dapat segera diidentifikasi dan segera pula diberikan bantuan atau perbaikan. Ini berarti bahwa setiap guru dituntut kemampuannya untuk mampu memberikan bantuan pada siswa yang mengalami kesulitan atau masalah dalam belajar.

Pengamatan Penulis tentang pemasalahan pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 2 Sibolga melihat ada beberapa yang perlu segera di atasi, antara lain :

1. Menunjukkan hasil belajar yang rendah di bawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang dicapai oleh siswa atau rata-rata kelas. Nilai KKM Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan (PJOK) Kelas VII.A adalah 75 sedangkan hasil ulangan rata-rata 63,17.
2. Kurang usaha yang dilakukan siswa untuk meningkatkan kompetensi belajar . Sebagian kecil siswa yang selalu berusaha untuk belajar dengan giat.
3. Lambat dalam melakukan tugas-tugas kegiatan belajar. Dan kurang memiliki rasa ingin tahu.
4. Menunjukkan sikap yang kurang wajar, seperti acuh tak acuh dan kurang peduli.
5. Menunjukkan tingkah laku yang bertentangan misalnya tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR), mengganggu temannya yang belajar saat di dalam kelas, tidak mau mencatat pelajaran dan tidak mau bekerja sama dalam kelompok.
6. Menunjukkan gejala emosional yang kurang wajar, misalnya dalam menghadapi nilai rendah tidak menunjukkan adanya perasaan menyesal.

Menurut Usman (2001:306) Salah satu penyebab siswa kurang memahami dan tidak senang dalam belajar adalah metode mengajar yang digunakan oleh guru. Usman menyatakan bahwa : “Banyak faktor yang menjadi penyebab rendahnya/kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran. Salah satu di antaranya adalah metode yang digunakan oleh pengajar. Pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru pada umumnya adalah dengan ceramah, mencatat, bertanya dan penugasan lainnya. Tetapi strategi ini kurang efektif karena kebanyakan siswa terpaksa menjadi pendengar, sementara kelas dikuasai oleh beberapa orang siswa saja. Pembelajaran seperti ini tidak melibatkan siswa dalam pembelajaran secara aktif.

Belum optimalnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru, ditunjukkan dengan rendahnya hasil belajar siswa. Penyebabnya antara lain lain :

- a. Guru memberikan materi pelajaran melalui metode konvensional (ceramah) sehingga penerapan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran belum optimal. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran kurang aktif.

- b. Aktivitas belajar dalam kegiatan diskusi rendah, kegiatan diskusi didominasi oleh siswa pandai dan guru.
- c. Kurangnya interaktif antara guru dan siswa.

Kelas VII.A merupakan kelas yang memiliki permasalahan paling tinggi dibandingkan dengan kelas yang lain. Oleh karena itu penulis memilih secara acak Kelas VII.A sebagai sampel penelitian tindakan kelas yang penulis lakukan. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut di atas Peneliti menggunakan model pembelajaran eksperimen dalam proses belajar mengajar di kelas terutama pada materi permainan bola voli mata pelajaran PJOK. Peneliti menggunakan model eksperimen di mana siswa diharapkan menjadi :

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa, baik di kelas maupun belajar mandiri di rumah dan Selalu berusaha untuk meningkatkan kompetensi belajar.
2. Rajin dan giat dalam melakukan tugas-tugas kegiatan belajar yang diberikan guru dengan didasari rasa ingin tahu dan minat membaca senang berlatih.
3. Mampu mengubah sikap siswa yang peduli dengan kepentingan bersama.
4. Menunjukkan tingkah laku disiplin tinggi, seperti mengikuti seluruh kegiatan belajar, datang tepat waktu, mengerjakan pekerjaan rumah (PR), kerjasama dengan teman dalam saat diskusi kelas (kelompok) atau tugas kelompok ketika praktek di lapangan.
5. Senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menunjukkan sikap gembira dalam menghadapi situasi tertentu misalnya dalam menghadapi nilai rendah, menunjukkan adanya perasaan sedih atau menyesal dan berjanji untuk melakukan yang lebih baik di waktu mendatang.
6. Pembelajaran siswa lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Tabel 1.1.

Masalah, akar permasalahan dan pemecahannya.

Masalah	Akar masalah	Pemecahan
Hasil belajar PJOK rendah	Pembelajaran didominasi dengan pembelajaran konvensional	Pembelajaran dengan model eksperimen

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan pada diri seseorang. Seorang siswa tadinya belum dapat membaca, kemudian belajar membaca dan akhirnya siswa tersebut dapat membaca. Maka dikatakan siswa tersebut belajar. Juga Belajar adalah menambah dan mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Seseorang dikatakan belajar apabila dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya ia belajar atau tingkah laku berubah sehingga lain caranya menghadapi suatu situasi dari pada sebelumnya. Tetapi tidak semua perubahan yang terjadi pada diri seseorang karena belajar.

Belajar merupakan proses perubahan yang terjadi pada diri seseorang melalui penguatan (reinforcement), sehingga terjadi perubahan yang bersifat permanen dan persisten pada dirinya sebagai hasil pengalaman (*Learning is a change of behaviour as a result of experience*), demikian pendapat John Dewey, salah seorang ahli pendidikan Amerika Serikat dari aliran Behavioural Approach.

Perubahan yang dihasilkan oleh proses belajar bersifat progresif dan akumulatif, mengarah kepada kesempurnaan, misalnya dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, baik mencakup aspek pengetahuan (cognitive domain), aspek afektif (afektive domain) maupun aspek psikomotorik (psychomotoric domain). Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa belajar merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta menjadi pembelajar seperti yang diharapkan, maka proses pembelajaran dilakukan secara secara interaktif, menyenangkan, menantang, inspiratif, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, kemampuan dan perkembangan fisik serta model psikologisnya melalui model-model pembelajaran.

2. Hakikat Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (selanjutnya disingkat PJOK) pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam bentuk fisik, mental, serta emosional. Sebagai mata pelajaran, PJOK merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang berfungsi untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Kurikulum 2013 menekankan bahwa mata pelajaran PJOK memiliki konten yang unik untuk memberi warna pada pendidikan karakter bangsa, di samping diarahkan untuk mengembangkan kompetensi gerak dan gaya hidup sehat. Muatan kearifan lokal dari Kurikulum 2013 diharapkan mampu mengembangkan apresiasi terhadap kekhasan multikultural dengan mengenalkan permainan dan olahraga tradisional yang berakar dari budaya suku bangsa Indonesia.

Mata Pelajaran PJOK untuk Kelas VII SMP/MTs yang disajikan dalam buku ini juga tunduk pada ketentuan tersebut. PJOK bukan berisi materi aktivitas yang dirancang hanya untuk mengasah kompetensi keterampilan peserta didik, atau mata pelajaran yang membaginya menjadi pengetahuan tentang kesehatan dan keterampilan berolahraga. Terampil berolahraga bukan berarti peserta didik dituntut untuk menguasai cabang olahraga dan permainan tertentu, melainkan mengutamakan proses perkembangan gerak peserta didik dari waktu ke waktu. Dalam aktivitasnya, peserta didik dibawa dalam suasana gembira, sehingga dapat bereksplorasi dan menemukan sesuatu secara tidak langsung. Untuk mengaktualisasikan

pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan seperti ini, peserta didik harus dijadikan sebagai subjek didik.

3. Permainan bola voli

Permainan bola voli menjadi satu di antara cabang olahraga yang digemari berbagai lapisan masyarakat, mulai anak-anak sampai orang tua, laki-laki maupun perempuan, baik di perkotaan maupun di pedesaan. Dalam praktiknya, permainan bola [voli](#) dilakukan dengan cara melambungkan bola supaya tidak terjatuh ke tanah. Permainan bola voli bisa dikatakan permainan yang memantul-mantulkan bola. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bola voli adalah permainan memantulkan bola di udara. Untuk lebih jelasnya, bisa memahami penjelasan di bawah

Permainan bola voli dilakukan di lapangan dengan ukuran 18 m x 9 m, yang dibatasi oleh net. Adapun ketinggian netnya 2,43 m untuk putra dan 2,24m untuk putri. Peraturan dalam permainan bola voli diawali dengan servis oleh regu penyerang setelah diundi regu mana yang menjadi penyerang pertama. Servis harus melewati net, bola diterima regu lawan, dan boleh memainkan bola maksimal tiga kali.

Bola tersebut kemudian dikembalikan lagi ke lapangan lawan dengan berusaha memastikan pertahanan lawan. Jika bola gagal dikembalikan oleh regu server maka pindah dan poin satu untuk regu penerima. Sebaliknya jika bola gagal dikembalikan, poin untuk lawan, sesuai posisi matinya bola di daerah mana. Kemenangan permainan bola voli dalam satu set adalah regu yang lebih dahulu mencapai poin 25 dalam satu pertandingan.

Dalam permainan bola voli harus memperhatikan dan harus mempunyai beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain bola voli, antara lain servis, passing, smash, dan block. Permainan bola voli diciptakan oleh William G. Morgan pada 1895. Ia adalah seorang pembina pendidikan jasmani di Young Men Christian Association (YMCA), kota Holyake, Massachusetts, Amerika Serikat. Nama permainan ini semula disebut 'Minonette' yang hampir serupa dengan permainan badminton. Kemudian Morgan melanjutkan idenya untuk mengembangkan permainan tersebut agar mencapai cabang olahraga yang dipertandingkan.

Nama permainan tersebut kemudian diganti menjadi volley ball yang artinya kurang lebih mem-volley bola berganti-ganti. Permainan bola voli masuk ke Indonesia pada 1928, yang disebarluaskan oleh guru-guru dan serdadu Belanda. Di Indonesia, pertandingan bola voli pertama kali diadakan pada acara Pekan Olahraga Nasional (PON) ke II tahun 1952. Setelah itu, dibentuklah Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia (PVBSI) pada 22 Januari, yang diketuai oleh W.J. Latutemen.

5. Model Eksperimen

Metode eksperimen adalah suatu cara mengajar dimana siswa melakukan percobaan tentang suatu hal, mengamati dan mengalami prosesnya, membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajarinya, kemudian hasil pengamatan dan percobaan tersebut disampaikan ke kelas untuk dievaluasi bersama. Melalui metode eksperimen, siswa diberi kesempatan untuk belajar sendiri, mengikuti proses, mengamati objek, menganalisis, menarik pembuktian, dan mengambil kesimpulan sendiri dari proses yang dilakukan

a. Pengertian Metode Eksperimen

Berikut definisi dan pengertian metode eksperimen dari beberapa sumber buku:

- Menurut Sagala (2005), metode eksperimen adalah suatu cara mengajar, dimana siswa melakukan suatu percobaan tentang sesuatu hal, mengamati prosesnya serta menuliskan hasil percobaannya, kemudian hasil pengamatan itu disampaikan ke kelas dan dievaluasi oleh guru.
- Menurut Hamdayana (2016), metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran, dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami sendiri sesuatu yang dipelajari. Melalui metode eksperimen siswa diberi kesempatan untuk belajar sendiri, mengeksplor lingkungan berdasarkan eksperimen yang dilakukan, mengamati suatu objek atau suatu fenomena.

b. Tujuan Metode Eksperimen

Tujuan metode eksperimen adalah agar peserta didik dapat merancang, mempersiapkan, melaksanakan, melaporkan, membuktikan serta menarik kesimpulan dari berbagai fakta dan informasi yang didapat ketika mereka

melakukan percobaan sendiri. Menurut Moedjiono dan Dimiyati (1992), beberapa tujuan dari metode eksperimen adalah:

1. Mengajar bagaimana menarik kesimpulan dari berbagai fakta, informasi atau data yang berhasil dikumpulkan melalui pengamatan terhadap proses eksperimen yang dilaksanakan.
2. Mengajar bagaimana menarik kesimpulan dari fakta yang terdapat pada hasil eksperimen, melalui kegiatan eksperimen yang sama.
3. Melatih peserta didik merancang, mempersiapkan, melaksanakan, dan melaporkan hasil percobaan.
4. Melatih peserta didik menggunakan logika induktif untuk menarik kesimpulan dari fakta, informasi atau data yang terkumpul melalui kegiatan percobaan.

c. Langkah-langkah Metode Eksperimen

Setelah prosedur pelaksanaan metode eksperimen sudah dilakukan, selanjutnya adalah pelaksanaan metode eksperimen melalui tahapan atau langkah-langkah sebagai berikut (Hamdayana, 2016):

1. Percobaan awal, pembelajaran diawali dengan melakukan percobaan yang didemonstrasikan guru atau dengan mengamati fenomena alam. Demonstrasi ini menampilkan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.
2. Pengamatan merupakan kegiatan siswa saat guru melakukan percobaan. Siswa diharapkan untuk mengamati dan mencatat peristiwa yang terjadi saat eksperimen berlangsung.
3. Hipotesis awal, siswa dapat merumuskan hipotesis sementara berdasarkan hasil pengamatannya.
4. Verifikasi, kegiatan untuk membuktikan dari dugaan awal yang telah dirumuskan dan dilakukan melalui kerja kelompok. Siswa diharapkan merumuskan hasil percobaan dan membuat kesimpulan dan selanjutnya dapat melaporkan hasilnya.
5. Aplikasi konsep, merupakan kegiatan memberikan contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan teori dan percobaan yang sudah dipelajari.

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode Eksperimen

Setiap metode pembelajaran biasanya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan metode eksperimen. Menurut Hamdayana (2016), kelebihan dan kekurangan metode eksperimen adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan metode eksperimen

Kelebihan atau keunggulan metode eksperimen adalah sebagai berikut:

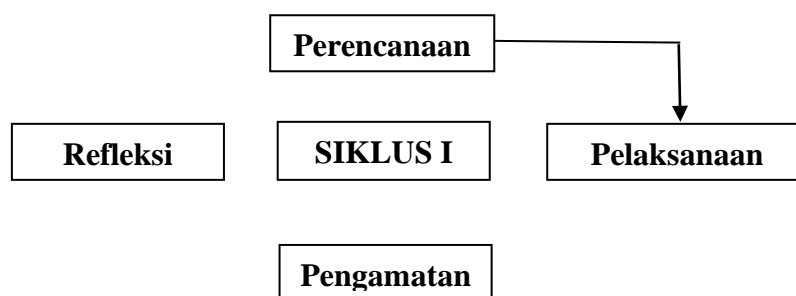
- a. kesimpulan berdasarkan percobaannya sendiri daripada hanya menerima kata guru atau buku.
- b. Anak didik dapat mengembangkan sikap untuk mengadakan studi eksplorasi (menjelajahi) tentang ilmu dan teknologi, suatu sikap yang dituntut dari seorang ilmuwan.
- c. Dengan metode ini akan terbina manusia yang dapat membawa terobosan-terobosan baru dengan penemuan sebagai hasil percobaannya yang diharapkan dapat bermanfaat bagi kesejahteraan hidup manusia.

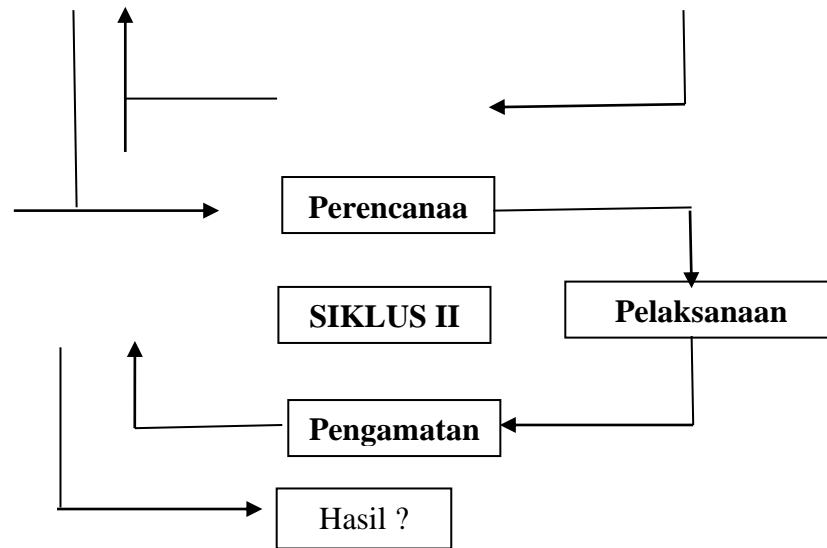
2. Kekurangan Metode Eksperimen

1. Tidak cukupnya alat-alat mengakibatkan tidak setiap anak didik berkesempatan mengadakan eksperimen.
2. Jika eksperimen memerlukan jangka waktu yang lama, anak didik harus menanti untuk melanjutkan pelajaran.
3. Metode ini lebih sesuai untuk menyajikan bidang-bidang ilmu dengan teknologi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*) yaitu suatu penelitian yang dikembangkan di kelas sesuai dengan kebutuhan atau permasalahan yang terjadi ketika guru mengajar di kelas. Penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tahap, yakni perencanaan, melakukan tindakan, observasi, dan evaluasi. Refleksi dalam tahap siklus dan akan berulang kembali pada siklus-siklus berikutnya





Gambar 3.1.

Skema Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII.A

B. Subjek Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VII.A SMP Negeri 2 Sibolga Tahun Pelajaran 2020/2021 semester ganjil. Kelas VII.A terdiri dari 30 orang siswa, 11 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan.

C. Waktu Penelitian

Penelitian direncanakan selama 3 bulan terhitung dimulai tanggal 1 Juli 2020 s/d 30 September 2020.

D. Teknik dan Alat Pengumpul Data

Teknik pengumpulan data adalah dengan melakukan tes dan pengamatan. Sedangkan alat untuk mengumpulkan data adalah : Soal pretes dan postes, lembar pengamatan aktivitas siswa dan guru serta angket siswa.

E. Sumber Data

Sumber data yang digunakan adalah hasil pretes dan postes siswa serta table pengamatan aktivitas siswa dan guru serta nilai angket siswa.

F. Validitas Data

Validitas yang digunakan dalam mengolah data adalah penghitungan rata-rata kenaikan dari setiap tes dan pengamatan.

G. Analisis Data.

Untuk menghitung persentase skor hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran digunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Jumlah siswa}} \times 100 \%$$

Kriteria dari keberhasilan kinerja setiap siklus kegiatan disesuaikan dengan apa yang sudah direncanakan dan tertuang di dalam RPP.

Tabel 3.1.

Kriteria dan indikator keberhasilan kinerja pembelajaran

No	Kriteria	Indikator
1.	Kognitif a. Memahami pengertian dan asal usul bola voli b. Lapangan bola voli c. Teori dan konsep bola voli	Siswa dapat menjawab soal tes secara benar minimal nilai 75
2.	Psikomotorik a. Menguasai Passing bawah dan atas b. Bermain bola voli dengan	Siswa dapat melakukan menulis dan pementasan minimal mendapat nilai 75

	sungguh-sungguh	
3	Sikap / Aktivitas Siswa dalam Diskusi Kelompok	Nilai Aktivitas secara kelompok : 75

Table 3.2.

Kriteria Nilai Penguasaan Materi Permainan bola voli

NO	NILAI	KRITERIA	KETERANGAN
1	< 75	Kurang	Tidak Tuntas
2	75 – 83	Cukup	Tuntas
3	84 – 91	Baik	Tuntas
4	92 – 100	Baik Sekali	Tuntas

Table 3.3.

Kriteria Nilai Angket

NO	NILAI	KRITERIA
1	< 80	Gagal
2	80 – 100	Berhasil

I. Prosedur Penelitian

1. Siklus I

a. Perencanaan

1. Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah.
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada Kompetensi dasar (KD) permainan bola voli .
3. Menyiapkan instrumen penelitian untuk guru dan siswa.
4. Menyiapkan format evaluasi pada siklus I.
5. Mempersiapkan sumber dan bahan ajar yang dibutuhkan berubah materi dan format penilaian pengamatan.
6. Mengembangkan skenario pembelajaran dengan model eksperimen.

b. Tindakan

1. Guru melakukan orientasi, apersepsi, motivasi dan pemberian acuan.
2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
3. Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok dengan anggota setiap kelompok 5 (lima) orang.
4. Guru memberikan materi dan masalah yang akan didiskusikan kepada setiap kelompok.
5. Siswa berdiskusi dengan melakukan kegiatan literasi, melihat, mengamati, membaca, menulis, mendengar, membahas materi dan masalah berupa pertanyaan-pertanyaan yang sudah dipersiapkan oleh guru.
6. Masing-masing kelompok mencari solusi pemecahan dari pertanyaan-pertanyaan dan melaporkan jawabannya berdasarkan 4 C (*Creativity, Critical Thinking, Colaboration dan Comunication*).
7. Guru memotivasi seluruh siswa dalam diskusi kelompok dan menuliskan hasilnya.
8. Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya, kelompok lainnya menanggapi dan mengajukan pertanyaan. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian dari kelompok 1 kekelompok yang lainnya.
9. Guru mendiskusikan kembali bersama seluruh siswa memberiakan penguatan

c. Pengamatan

1. Melakukan observasi dengan memakai format lembar observasi yang sudah disiapkan yaitu untuk mengumpulkan data terhadap aktivitas siswa dan guru.
2. Menilai hasil tindakan dengan menggunakan lembar soal / tugas yang sudah dipersiapkan.

d. Refleksi

1. Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan meliputi evaluasi mutu, jumlah dan waktu dari setiap macam tindakan.
2. Melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang scenario pembelajaran dan lembar kerja siswa.

3. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi, untuk digunakan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

a. Perencanaan

1. Identifikasi masalah yang muncul pada siklus I dan belum teratasi dan penetapan alternatif pemecahan masalah.
2. Menentukan indikator pencapaian hasil belajar.
3. Pengembangan program tindakan II.

b. Tindakan

Pelaksanaan program tindakan II yang mengacu pada identifikasi masalah yang muncul pada siklus I, sesuai dengan alternatif pemecahan masalah yang sudah ditentukan, antara lain melalui:

1. Guru melakukan apersepsi.
2. Siswa diperkenalkan dengan materi yang akan dibahas dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
3. Guru memberikan materi dan masalah yang akan didiskusikan kepada setiap kelompok.
4. Siswa mengumpulkan informasi dari buku sumber, menjawab pertanyaan-pertanyaan, memahami materi dan menulis hasil diskusi untuk dilaporkan dengan berdasarkan 4C.
5. Presentasi hasil diskusi
6. Siswa menyelesaikan tugas dan evaluasi

c. Pengamat observasi

1. Melakukan observasi sesuai dengan format yang sudah disiapkan dan mencatat semua hal-hal yang diperlukan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung.
2. Menilai hasil tindakan sesuai dengan format yang sudah dikembangkan.

d. Refleksi

1. Melakukan evaluasi terhadap tindakan pada siklus II berdasarkan data yang terkumpul.
2. Membahas hasil evaluasi tentang scenario pembelajaran pada siklus II.

3. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai dengan hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus II
4. Evaluasi tindakan II

Indikator keberhasilan yang dicapai pada siklus ini diharapkan mengalami kemajuan yang signifikan dari siklus I. Kriteria keberhasilan penelitian ini dari sisi proses dan hasil. Sisi proses yaitu dengan berhasilnya siswa memecahkan masalah melalui model eksperimen dengan melakukan presentasi, menjawab dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan diskusi kelompok tentang masalah dan materi yang diberikan guru.

Dari sisi hasil belajar PJOK serasa lebih meningkatkan kemampuan memecahkan masalah semakin meningkat. Hal ini dapat diketahui melalui hasil uji kompetensi di akhir siklus, bila 85,00 % siswa telah tuntas belajar permainan bola voli, maka tindakan tersebut diasumsikan sudah berhasil.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Kondisi Awal

Penelitian tindakan kelas terhadap Pembelajaran permainan bola voli mata pelajaran PJOK di kelas VII.A SMP Negeri 2 Sibolga Tahun Pelajaran 2020/2021 ini dilakukan dalam 2 (dua) siklus. Pada setiap siklus, data yang diambil adalah aktivitas dan nilai evaluasi pada akhir siklus.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian tes awal (pretes) untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran diberi tindakan dengan model eksperimen

Tabel 4.1

Hasil Belajar Kelas VII.A Kondisi Awal

Aspek Pengamatan	Jumlah	Keterangan
1. Nilai Rata-Rata	63,17	Catatan : A : 0 orang B : 0 orang C : 11 orang
2. Nilai Tertinggi	80,00	
3. Nilai Terendah	45,00	
4. Jumlah Siswa Yang Tuntas	11 orang	

	36,67%	D : 19 orang
5. Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	19 orang	Total : 30 orang
	63,33%	

Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Rencana pembelajaran terdiri dari 4 (empat) RPP, yaitu RPP pertemuan 1 untuk materi memahami pengertian dan asal usul permainan boli voli, RPP pertemuan 2 untuk submateri lapangan bola voli, Rpp untuk pertemuan ketiga : menyampaikan materi aktivitas gerak dasar passing bawah dan macam-macamnya. Pertemuan ketiga juga digunakan untuk evalausi akhir siklus I. Setiap pertemuan masing-masing menggunakan alokasi waktu 3 x 40 menit.

b. Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP dengan materi pelajaran pada pertemuan 1, 2, dan pertemuan 3. Setiap pertemuan kegiatan pembelajaran dengan model eksperimen melalui diskusi kelompok untuk membahas materi sesuai dengan yang tertulis di RPP. Dengan bimbingan guru siswa secara berkelompok berdiskusi, membahas dan menjawab pertanyaan tentang materi yang baru disajikan berdasarkan 4 C (*creativity, critical thinking, colaboration dan comunication*). Materi yang disampaikan pada pertemuan 2 tentang lapangan bola voli, kemudian membahas materi tersebut dalam diskusi kelompok berdasarkan 4C. Kemudian setiap kelompok membahas materi yang diberikan guru. Selain siswa mengerjakan tugas tertulis. Pada pertemuan keiga materi yang disampaikan adalah aktivitas gerak dasar passing bawah dan bentuk-bentuknya serta setiap kelompok melakukan praktek dengan bimbingan guru melalui metode eksperimen.

3. Pengamatan

Adapun aspek-aspek yang diamati pada penilaian aktivitas diskusi setiap pertemuan , dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.2. Nilai Aktivitas Diskusi Kelompok dan Siklus I Pertemuan 1 s.d
Pertemuan 3**

NO	KELOMPOK	Nilai dan Pertemuan			Jlh Nilai	Nilai Rata-Rata
		I	II	III		
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>
1	A	75,00	80,00	87,50	242,50	80,83
2	B	82,14	85,00	82,50	249,64	83,21
3	C	53,57	55,00	60,00	168,57	56,19
4	D	57,14	65,00	67,50	189,64	63,21
5	E	60,71	65,00	67,50	193,21	64,40
6	F	75,00	85,00	87,50	247,50	82,50
Jumlah		403,56	435,00	452,50	1.291,06	430,34
Nilai Rata-Rata		67,26	72,50	75,42	215,18	71,72

Tabel 4.3

**Nilai Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran
Siklus I**

No	Aspek Penilaian	Skor				Rubrik
		1	2	3	4	
1	Guru memberikan orientasi, apersepsi dan motivasi			V		1 = Kurang 2 = Cukup 3 = Baik 4 = Sangat Baik
2	Guru mengkoordinir pembentukan kelompok diskusi.			V		
3	Guru memberikan masalah yang akan dipecahkan siswa.				V	
4	Mengamati Jalannya Diskusi Kelompok membahas materi/sub materi dari dari berbagai sumber belajar.				V	
5	Membangkitkan siswa untuk				V	

	mengajukan pertanyaan					
6	Guru menggunakan alat peraga			V		
7	Melakukan evaluasi dan analisis terhadap pembelajaran				V	
8	Memberikan tugas belajar mandiri di rumah			V		
9	Memberikan Bimbingan/pendekatan kepada siswa yang rendah kompetensinya				V	
Jumlah				12	20	
Nilai				89,00		

d. Refleksi

Pada pertemuan 3 dilakukan tes akhir (postes) berupa praktik dan teori untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan pada pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 3. Soal yang diberikan terdiri 10 soal uraian dan pengamatan praktik.

Tabel 4.4
Hasil Belajar Kelas VII.A Siklus I

Aspek Pengamatan	Jumlah	Keterangan
1. Nilai Rata-Rata	71,67	Catatan :
2. Nilai Tertinggi	85,00	A : 0 orang
3. Nilai Terendah	50,00	B : 2 orang
4. Jumlah siswa yang tuntas	17 orang	C : 15 orang
	56,67%	D : 13 orang
5. Jumlah siswa yang tidak tuntas	13 orang	Total : 30 orang
	43,33%	

B. Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

Rencana pembelajaran terdiri dari 3 kali pertemuan yang tertulis di RPP, yaitu pertemuan 1 untuk materi aktivitas servis bawah, pertemuan 2 untuk materi : aktivitas gerak dasar bermain bola menggunakan passing bawah, untuk pertemuan ketiga : aktivitas gerak dasar bola melewati Taly, bola dengan ditangkap dan dengan sentuhan ganda serta evaluasi akhir siklus II. Setiap pertemuan masing-masing menggunakan alokasi waktu 3 x 40 menit.

b. Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP dengan materi pelajaran pada pertemuan 1. Pada pertemuan 1 kegiatan pembelajaran dengan model eksperimen melalui diskusi kelompok untuk membahas aktivitas servis. Dengan bimbingan guru siswa secara berkelompok berdiskusi, membahas dan menjawab pertanyaan tentang materi yang baru disajikan berdasarkan 4 C (*creativity, critical thinking, colaboration dan comunication*). Kemudian membahas materi tersebut dalam diskusi kelompok berdasarkan 4C.

Kemudian setiap kelompok mempraktikkan passing dan servis secara bergantian berdasarkan konsep eksperimen Pada pertemuan ketiga materi bermain bola dengan melewati taly, bermain bola ditangkap serta dengan sentuhan ganda. Setiap kelompok melakukan diskusi, selanjutnya melaksanakan praktik secara bergantian. Pertemuan ketiga digunakan untuk tes akhir (postes) siklus II.

Hasil Penelitian dan Temuan Penelitian

Hasil Penelitian antara lain:

1. Nilai rata-rata hasil tes awal : 63,17 dengan tingkat ketuntasan 36,67 %.
2. Nilai Rata-rata hasil evaluasi akhir (postes) siklus I adalah : 71,67 dengan tingkat ketuntasan 56,67 % . jika dibandingkan di kondisi awal mengalami peningkatan nilai rata-rata 8,50 dengan peningkatan ketuntasan sebesar 20,00 %.
3. Nilai Rata-rata hasil evaluasi akhir (postes) siklus II adalah : 78,93 dengan tingkat ketuntasan 90.00 % . Adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa : 7,26 dan peningkatan ketuntasan 43,33 %.

4. Nilai pengamatan aktivitas dan praktek permainan bola voli siswa pada siklus I sampai siklus II menunjukkan adanya peningkatan 11,99. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan data pada tabel 4.2 dan 4.4.

Temuan penelitian antara lain :

1. Pada siklus I siswa diharapkan mampu melaksanakan kegiatan diskusi tentang memahami pengertian dan asal-usul bola voli, lapangan bola voli serta aktivitas gerak dasar passing bawah dan bentukanua dan menjawab soal yang diberikan oleh guru.
2. Setiap siswa dalam kelompok harus memiliki sikap kerja sama dan aktif dalam kegiatan presentasi dan kegiatan praktik di lapangan.
3. Pada awal pelaksanaan model eksperimen, siswa merasa bingung, tidak serius dalam proses belajar mengajar. Ada beberapa siswa yang suka mengganggu teman, menulis yang tidak perlu dan bercerita dengan temannya. Sehingga kondisi kelas kurang kondusif. Melalui bimbingan dan arahan guru siswa diarahkan untuk serius dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil temuan dan pembahasan penelitian pada Bab IV dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran eksperimen mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa pada materi permainan bola vola bagi siswa kelas VII.A SMP Negeri 2 Sibolga pada Tahun Pelajaran 2020/2021.

B. Saran

Berdasarkan temuan-temuan di atas, dapat disarankan agar:

1. Materi pembelajaran PJOK pada umumnya dan permainan bola voli pada khususnya dapat menggunakan model eksperimen sebagai salah satu alternatif dalam proses penyampaian pembelajaran di sekolah.
2. Implementasi model eksperimen sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang memberikan pengaruh terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.
3. Melalui pembelajaran model eksperimen, guru dapat dengan mudah melibatkan siswa dalam pembelajaran secara aktif. Dengan demikian seorang guru dapat lebih efektif dapat melakukan proses belajar mengajar dan dengan mudah dapat memahami karakteristik siswanya.
4. Adanya kekurangan-kekurangan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi peneliti selanjutnya, sehingga penelitiannya akan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dirj Pembinaan SMA, 2017. *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Kemendikbud RI.
- Parwati Nyoman, Dr, dkk 2018, *Belajar dan Pembelajaran*, Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Kemendikbud, 2017. *Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan untuk SMP/MTs Kelas VII*, Jakarta: Pusat Pembukuan Kemendikbud RI.
- Kemendikbud, (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta : Kemendikbud RI.
- Kemendikbud, (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta : Kemendikbud RI.
- Aqib Zaenal, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk guru SMPSMA/SMK*, Bandung : CV. Yrama Widya.
- Purwanto, 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, Wina, 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Prenada.