

PENERAPAN PEMBELAJARAN *DRILL* DAN BERMAIN TERHADAP HASIL BELAJAR SERVIS BAWAH DALAM PERMAINAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS VII SMPN 2 BANYUWANGI

Panji Sekar Pambudi¹
Joni Pramudana²

Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Fakultas Olahraga & Kesehatan
Universitas PGRI Banyuwangi
Email: *panji4you@gmail.com*

Abstrak

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Perbedaan pengaruh antara pendekatan pembelajaran *drill* dan bermain terhadap hasil belajar servis bawah dalam permainan bolavoli; 2) Efektifitas pembelajaran *drill* dan pembelajaran bermain terhadap hasil belajar servis bawah dalam permainan bolavoli. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 2 Banyuwangi dan jumlah sampel yang diambil sebanyak 75 siswa yang terbagi menjadi 3 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 25 siswa. Metode dalam analisa ini menggunakan metode statistik kuantitatif deskriptif dan komparatif, sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan melakukan tes servis bawah bolavoli, dengan mencatat hasil nilai *pre-test* maupun *post-test* pada masing-masing kelompok. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh pendekatan pembelajaran *drill* dan bermain berbeda secara signifikan, analisa Tamhane nilai Sig. = 0,019 < 0,05 dan hasil uji t Sig = 0,048 < 0,05; 6). Pembelajaran *drill* memberikan pengaruh yang lebih baik (efektif) daripada pembelajaran bermain terhadap hasil belajar servis bawah bolavoli siswa kelas VII SMP Negeri 2 Banyuwangi, nilai rata-rata siswa kelompok 1 (14,72) > kelompok 2 (8,92) dengan beda rata-rata sebesar 5,80

Kata Kunci: Pembelajaran, *Drill*, Bermain, Servis Bawah, Bolavoli

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah selalu terkait langsung dengan tujuan yang jelas. Dalam hal ini Suherman, A. (2000:23), menyatakan bahwa secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan menjadi empat kelompok yaitu: (1) perkembangan fisik, (2) perkembangan gerak, (3) perkembangan mental dan, (4) perkembangan sosial. Melalui pendidikan jasmani diharapkan bisa merangsang perkembangan sikap, mental, sosial, emosi yang seimbang serta keterampilan gerak siswa. Begitu pentingnya peranan pendidikan jasmani di sekolah maka harus diajarkan secara baik dan benar.

Bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani. Banyak manfaat yang diperoleh dengan bermain bolavoli yang diantaranya adalah dapat membentuk sikap tubuh yang baik meliputi anatomis, fisiologis, kesehatan dan kemampun jasmani. Manfaatnya bagi rohani yaitu kejiwaan, kepribadian dan karakter akan tumbuh ke arah yang sesuai dengan tuntutan masyarakat. Menurut Koesyanto, H (2003:10), belajar adalah berusaha atau berlatih agar mendapatkan kepandaian.

Permainan bolavoli merupakan cabang olahraga yang dapat dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa, baik laki-laki maupun perempuan. Seperti yang dikemukakan oleh Yunus, M (1992:1) bahwa permainan bolavoli dapat dilakukan oleh semua lapisan masyarakat, dari anak-anak sampai orang dewasa, laki-laki maupun perempuan, baik masyarakat kota sampai pada masyarakat desa.

Arti belajar dasar bermain bolavoli tak lain adalah berlatih teknik dasar bolavoli agar terampil dalam bermain bolavoli. Servis merupakan

salah satu teknik dalam permainan bolavoli. Pada mulanya servis hanya merupakan pukulan awal untuk dimulainya suatu permainan, tetapi jika ditinjau dari sudut taktik sudah merupakan suatu serangan awal untuk diperoleh nilai agar suatu regu berhasil diraih kemenangan (Yunus, M., 1992:68-69). Pendapat serupa juga dinyatakan Beutelstahl (2005:9), bahwa mulanya servis hanya dipandang sebagai pukulan permulaan saja, cara melempar bola untuk memulai permainan. Tetapi servis kemudian berkembang menjadi suatu senjata yang ampuh untuk menyerang.

Demikian pentingnya kedudukan servis dalam permainan bolavoli, maka teknik dasar servis harus dikuasai dengan baik dan terarah dengan tujuan agar tidak mudah diterima oleh lawan.

Mengingat pentingnya melakukan teknik dasar servis dalam permainan bolavoli, lebih khusus dalam membelajarkan pada siswa tentang servis bawah yang baik dan benar serta didukung hasil pengamatan di lapangan, diketahui bahwa kemampuan awal siswa tentang keterampilan servis bawah bolavoli pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Banyuwangi masih berkategori rendah, banyak diantara siswa yang belum mampu melakukan servis secara sempurna, hal ini yang mendorong peneliti untuk mencoba menggunakan dan membandingkan pendekatan pembelajaran yang dipandang cocok untuk diberlakukan pada siswa SMP Negeri 2 Banyuwangi.

Pendekatan yang dimaksud adalah dengan menggunakan pembelajaran *drill* dan bermain, dikarenakan masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda. Pembelajaran dengan pendekatan *drill* dapat diartikan dengan berulang-ulang, terus-menerus (WJS. Poerwodarminto, 2002:457).

Dalam pelaksanaannya pembelajaran servis bawah dengan pendekatan *drill* yaitu, teknik-teknik servis bawah dipelajari secara berulang-ulang, agar terjadi otomatisasi gerakan servis bawah yang baik dan benar. Namun dalam pembelajaran servis bawah dengan pendekatan *drill* umumnya siswa tidak menjumpai situasi permainan yang sebenarnya dari teknik yang dipelajari.

Pembelajaran servis bawah dengan pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan. Pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan bertujuan untuk memenuhi hasrat gerak siswa yang di dalamnya terdapat unsur belajar, terlebih dalam mengikuti aktivitas belajar banyak hal yang dirasakan oleh para siswa mulai dari perubahan situasi lingkungan, teman baru, suasana pergaulan dalam konteks bermain yang menyenangkan, hingga situasi kedisiplinan dan tanggung jawab yang kadang dirasakan begitu mengikat atau dengan kata lain bermain sambil belajar (Bahagia, Y. 2007).

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran servis bawah dengan pendekatan bermain diharapkan menyerupai karakteristik dari permainan yang sebenarnya. Siswa dituntut mengarahkan servisnya pada sasaran yang telah ditentukan. Pembelajaran ini dilakukan secara kompetitif antara siswa satu dengan lainnya atau kelompok satu dengan kelompok lainnya. Dengan bermain siswa dituntut mampu menerapkan teknik yang benar ke dalam situasi permainan. Kemandirian, kreativitas dan kemampuan mengambil keputusan yang terjadi dalam permainan sangat dituntut dalam pendekatan bermain.

Berdasarkan karakteristik dan penekanan dari pendekatan *drill* dan

bermain tersebut menunjukkan bahwa, keduanya memiliki perbedaan yang cukup jelas. Perbedaan perlakuan yang diberikan dalam proses belajar mengajar umumnya akan menimbulkan respon yang berbeda pula terhadap hasil belajar servis bawah dalam permainan bolavoli.

METODE PENELITIAN

Pembelajaran dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan 2 x 40 menit. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode statistik kuantitatif deskriptif dan komparatif dengan pendekatan. Untuk itu eksperimen digunakan untuk mengungkap sebab akibat antara variabel, dikarenakan ada perlakuan yang dikenakan pada subjek atau objek penelitian Maksum, A. 2012: 65.

Sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan melakukan tes servis bawah bolavoli menggunakan petak sasaran servis bolavoli dari Laveage (Koesyanto, H. 2003:65) dengan mencatat hasil nilai *pre-test* maupun *post-test* pada masing-masing kelompok.

Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 2 Banyuwangi dan jumlah sampel yang diambil sebanyak 75 yakni sebagian atau wakil populasi yang hendak diteliti (Arikunto, S. 2006: 131). siswa yang terbagi menjadi 3 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 25 siswa.

Penentuan siswa yang menjadi kelompok eksperimen 1 dan 2, dilakukan dengan menggunakan pola AB-BA atas dasar hasil tes awal. Selanjutnya kelompok A dan B yang telah terbentuk diundi untuk menentukan kelompok mana yang menjadi kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2.

Uji normalitas data *kolmogorov-smirnov* menunjukkan bahwa besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* dari semua kelompok (I, II, dan III) lebih besar dari 5% (0,05), hal ini dapat dikatakan bahwa sebaran data dari kelompok I, II, dan III baik *pre-test* maupun *post-test* adalah dari populasi yang berdistribusi normal, sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

Uji Homogenitas Levene, dasar analisis yang digunakan dalam mengambil keputusan yaitu jika nilai Levene tes tidak *signifikan* ($P > 0,05$), maka data tersebut bersifat homogen, (Ghozali, I., 2002 : 60). hasil perhitungan uji homogenitas di atas, dapat diketahui bahwa: nilai *levene statistic* sebesar 10,555 dan nilai *Sig. (p=0,000)*, karena nilai *Sig. (p = 0,000 < 0,05)* sesuai dengan kriteria pengujian maka dapat dikatakan sebaran data dari ke-3 kelompok, mempunyai varian yang tidak sama (tidak homogen).

Selanjutnya data dicatat dan dianalisis dengan menggunakan program *SPSS for Windows 13,0*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada kelompok 1 ini siswa diberikan pembelajaran servis bawah bolavoli dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *drill* atau pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang

Tabel 1. Kelompok 1 (Pembelajaran *Drill*)

Skor Servis			
Bawah Bolavoli			
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	Perubahan
Rata-rata	44.48	59.20	14.72
Std. D	7.99	8.83	11.11
Variance	63.84	77.92	123.38
Minimum	30.00	43.00	-4.00
Maximum	58.00	74.00	38.00
Persentase Peningkatan		33.09%	

1. Hasil skor servis bawah siswa kelompok 1 sebelum diberikan pembelajaran *drill (pre-test)* adalah rata-rata sebesar 44,48; standar deviasi $\pm 7,99$; dengan varians 63,84; skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 30 dan 58.
2. Hasil skor servis bawah siswa kelompok 1 setelah diberikan pembelajaran *drill (post-test)* adalah rata-rata sebesar 59,20; standar deviasi $\pm 8,83$; dengan varians 77,92; skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 43 dan 74.
3. Perubahan skor hasil belajar servis bawah sebelum dan sesudah (*pre-test* dan *post-test*) diberikan pembelajaran *drill* adalah rata-rata sebesar 14,72; standar deviasi $\pm 11,11$; dengan varians 123,38; serta skor perubahan terendah dan tertinggi masing-masing sebesar -4 dan 38. Hasil perhitungan persentase menunjukkan bahwa persentase peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 33,09%. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran *drill* ternyata dapat meningkatkan hasil belajar servis bawah siswa kelompok 1 sebesar 33,09%.

Pada kelompok 2 ini siswa diberikan pembelajaran servis bawah bolavoli dengan menggunakan pendekatan pembelajaran bermain atau pembelajaran yang dikemas dengan melakukan permainan (*game*).

Tabel 2. Kelompok 2 (Pembelajaran Bermain)

	Skor Servis Bawah Bolavoli		
	Pre Test	Post Test	Perubahan
Rata-rata	47.24	56.16	8.92
Std. D	9.12	12.06	8.96
Variance	83.19	145.47	80.41
Minimum	27.00	27.00	-5.00
Maximum	63.00	79.00	28.00
Persentase Peningkatan		18.88%	

1. Hasil skor servis bawah siswa kelompok 2 sebelum diberikan pembelajaran bermain (*pre-test*) adalah rata-rata sebesar 47,24; standar deviasi $\pm 9,12$; dengan varians 83,19; skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 27 dan 63.
2. Hasil skor servis bawah siswa kelompok 2 setelah diberikan pembelajaran bermain (*post-test*) adalah rata-rata sebesar 56,16; standar deviasi $\pm 12,06$; dengan varians 145,47; skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 27 dan 79.
3. Perubahan skor hasil belajar servis bawah sebelum dan sesudah (*pre-test* dan *post-test*) diberikan pembelajaran bermain adalah rata-rata sebesar 8,92; standar deviasi $\pm 8,96$; dengan varians 80,41; serta skor perubahan terendah dan tertinggi masing-masing sebesar -5 dan 28. Hasil perhitungan persentase menunjukkan bahwa persentase peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 18,88%. Hasil

tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain ternyata dapat meningkatkan hasil belajar servis bawah siswa kelompok 2 sebesar 18,88%.

Pada kelompok 3 ini siswa diberikan pembelajaran servis bawah bolavoli tanpa menggunakan perlakuan khusus, artinya siswa melakukan pembelajaran secara umum.

Tabel 3. Kelompok Kontrol

	Skor Servis Bawah Bolavoli		
	Pre Test	Post Test	Perubahan
Rata-rata	45.16	46.00	.84
Std. D	10.47	10.14	4.05
Variance	109.56	102.75	16.39
Minimum	26.00	23.00	-7.00
Maximum	71.00	67.00	16.00
Persentase Peningkatan		1.86%	

1. Hasil skor servis bawah siswa kelompok 3 sebelum melakukan pembelajaran (*pre-test*) adalah rata-rata sebesar 45,16; standar deviasi $\pm 10,47$; dengan varians 109,56; skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 26 dan 71.
2. Hasil skor servis bawah siswa kelompok 3 setelah melakukan pembelajaran (*post-test*) adalah rata-rata sebesar 46,00; standar deviasi $\pm 10,14$; dengan varians 102,75; skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 23 dan 67.
3. Perubahan skor hasil belajar servis bawah sebelum dan sesudah (*pre-test* dan *post-test*) melakukan pembelajaran adalah rata-rata sebesar 0,84; standar deviasi $\pm 4,05$; dengan varians 16,39; serta skor

perubahan terendah dan tertinggi masing-masing sebesar -7 dan 16. Hasil perhitungan persentase menunjukkan bahwa persentase peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 1,86%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan pada siswa kelompok kontrol ternyata dapat meningkatkan hasil belajar servis bawah siswa sebesar 1,86%.

Hasil dari analisis Tamhane menunjukkan bahwa:

1. Hasil pembelajaran *Drill* dan Bermain berbeda secara signifikan, dengan nilai perbedaan sebesar 5,800 dan nilai Sig. = 0,019 < 0,05.
2. Hasil pembelajaran *Drill* dan kelompok kontrol berbeda secara signifikan, dengan nilai perbedaan sebesar 13,88 dan nilai Sig. = 0,000 < 0,05.
3. Hasil pembelajaran bermain dan kelompok kontrol berbeda secara signifikan, dengan nilai perbedaan sebesar 8,08 dan nilai Sig. = 0,001 < 0,05.

Tabel. 4 Hasil Uji Beda Rata-rata Antar 2 Kelompok

Hasil Belajar Servis Bawah	Mean	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
Kelompok Pembelajaran	Kel 1 (D) 14,72	5,80	2,031	48	0,048
	Kel 2 (B) 8,92				
Kelompok Pembelajaran	Kel 1 (D) 14,72	13,88	5.870	48	0.000
	Kel 3 (K) 0,84				
	Kel 2 (B) 8,92				
	Kel 3 (K) 0,84	8.080	4.106	48	0.000

Berdasarkan skor pada tabel di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran dengan pendekatan *drill* yang diberikan kepada siswa kelompok 1 memberikan peningkatan hasil belajar servis bawah bolavoli sebesar 33,09%. Pembelajaran dengan pendekatan bermain yang diberikan kepada siswa kelompok 2 memberikan peningkatan hasil belajar servis bawah bolavoli sebesar 18,88%. dan pembelajaran yang diberikan kepada siswa kelompok 3 (kontrol) memberikan peningkatan hasil belajar servis bawah bolavoli sebesar 1,86%.
- 2) Terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan pembelajaran *drill*, bermain, dan kontrol terhadap hasil belajar servis bawah bolavoli siswa, hasil anova menunjukkan nilai $F_{hitung} 16,554 > \text{nilai } F_{tabel} 3,98$. Hal ini dapat dikatakan bahwa ketiga kelompok tersebut memberikan pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar servis bawah bolavoli siswa.
- 3) Pendekatan pembelajaran *drill* dan bermain secara signifikan memberikan pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar servis bawah bolavoli siswa, hasil analisa Tamhane menunjukkan bahwa nilai $\text{Sig.} = 0,019 < 0,05$ dan begitu juga dengan hasil uji t menunjukkan nilai $\text{Sig} = 0,048 < 0,05$.
- 4) Pembelajaran *drill* memberikan pengaruh yang lebih baik (efektif) daripada pembelajaran bermain terhadap hasil belajar servis bawah bolavoli siswa kelas VII SMP Negeri 2 Banyuwangi, nilai rata-rata siswa kelompok 1 sebesar = 14,72 lebih besar dari nilai siswa kelompok 2 yaitu sebesar 8,92 dengan beda rata-rata sebesar 5,80.

KESIMPULAN

Hasil penelitian tentang penerapan pembelajaran *drill* dan bermain terhadap hasil belajar servis bawah didapat :

1. Terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan pembelajaran *drill* dan bermain terhadap hasil belajar servis bawah dalam permainan bola voli pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Banyuwangi. Hal ini berdasarkan pada hasil analisa Tamhane nilai Sig. = 0,019 < 0,05 dan hasil uji t Sig = 0,048 < 0,05.
2. Pembelajaran *drill* memberikan pengaruh yang lebih baik (efektif) daripada pembelajaran bermain terhadap hasil belajar servis bawah bolavoli siswa kelas VII SMP Negeri 2 Banyuwangi. Hal ini berdasarkan pada nilai rata-rata siswa kelompok 1 (14,72) > kelompok 2 (8,92) dengan beda rata-rata sebesar 5,80.

SARAN

1. Penerapan pembelajaran dengan pendekatan *drill* ternyata memberikan hasil lebih efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi servis bawah bolavoli, sehingga hal ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi para guru dalam memberikan pembelajaran guna mencapai peningkatan hasil belajar yang lebih baik.
2. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan pembelajaran dengan pendekatan *drill* dengan populasi yang berbeda dan jumlah sampel yang lebih banyak, agar nantinya diharapkan mendapatkan hasil yang lebih tepat mengenai penerapan metode pendekatan dalam pembelajaran tersebut.

3. Dalam pelaksanaan pembelajaran perlu dilakukan beberapa bentuk modifikasi, terutama ketinggian net dan luas lapangan yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa usia SMP, agar para siswa dapat mengeluarkan kemampuan kualitas teknik yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. 2005. *SPSS 13 Menggunakan SPSS Bagi Peneliti Pemula*. Bandung: M2S.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bahagia, Y. 2007. *Pengaruh Aktivitas Bermain Atletik Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar*. Disampaikan pada Acara Seminar Nasional Keolahragaan Indonesia Bali.file.upi.edu/Direktori/OLAHRAGA/RINGKASAN_HASIL_PENELITIANIAN.pdf. Diakses 23 Nopember 2016.
- Beutelstahl, Dieter, 2005. *Belajar Bermain Bola Voli*. Bandung : Pioner Jaya.
- Ghozali, I. 2002. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Koesyanto, H. 2003. *Belajar Bermain Bola Voli*. FIK Unnes Semarang.
- Maksum, A. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Yunus, M. 1992. *Olahraga Pilihan Bola*. Jakarta : Depdikbud.
- Poerwadarminta, W. J. S., 2002. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suherman, S. 2000, *Dasar-Dasar Penjaskes*. DEPDIKNAS. Direktorat Jenderal Pendidikan Nasional dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.