

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses kegiatan belajar mengajar merupakan suatu aktifitas yang bertujuan mengarahkan peserta didik pada perubahan tingkah laku yang diinginkan. Pengertian ini kelihatan cukup simpel dan sederhana, akan tetapi pengertian ini ditelaah lebih mendasar, maka akan terlihat rumit dan begitu kompleksnya proses yang dituntut dalam mengelola pelajaran itu sendiri. Sekolah merupakan sebagai wadah pendidikan formal mempunyai tugas untuk menyelenggarakan pembinaan mental-spiritual, intelektual dan khususnya pembinaan kualitas fisik melalui mata pelajaran pendidikan jasmani.

Kenyataan ini dapat dilihat dilapangan melalui pengamatan-pengamatan yang dilakukan penulis bahwa gurulah yang mempunyai kuasa penuh dalam proses belajar mengajar kurang mempertimbangan aspek perkembangan psikomotor siswa. Sehingga metode yang diajarkan juga pemanfaatan media kurang berjalan dengan baik. Dimana dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru penjas cenderung memakai gaya mengajar komando.

Dengan diberlakukanya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di sekolah, menuntut guru dan siswa untuk bersikap aktif, kreatif, inovatif dan kompetitif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan. Maka setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang di perolehnya dari setiap pelajaran dan memanfaatkanya dalam kehidupan sehari-hari. Peran guru adalah sebagai

fasilitator dalam setiap kegiatan pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa dan bukan sumber utama pembelajaran.

Sebenarnya banyak cara yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani siswa. Salah satunya misalnya dengan menerapkan pembelajaran melalui bantuan media juga gaya mengajar. Media pembelajaran merupakan salah satu strategi mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Juga alat bantu pelaksanaan mengajar merupakan salah satu bentuk pendekatan yang bisa diharapkan dalam meningkatkan hasil belajar. Gaya mengajar bisa diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah pendidikan jasmani. Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran pendidikan jasmani dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada khususnya pada materi passing atas permainan bola volly guru harus menguasai materi yang akan diajarkan serta diperlukan juga bantuan media pembelajaran dan gaya mengajar yang dapat meningkatkan juga menghilangkan rasa jenuh siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Untuk itu penggunaan media dalam suatu proses belajar mengajar sangat diperlukan, karena media mempunyai kelebihan, kemampuan teknis yang mampu membantu proses belajar mengajar yang baik juga mampu meningkatkan keterampilan siswa. Selain itu juga penulis merasa tertarik untuk menerapkan gaya mengajar yang lain. Salah satu gaya mengajar yang dapat digunakan adalah gaya mengajar Inklusi. Gaya inklusi/cakupan pada prinsipnya adalah memberikan

bentuk tugas yang sama dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Dari bentuk gaya ini diharapkan mampu menjadi masukan dan cara alternatif lain dalam penggunaan dan penerapan gaya mengajar pendidikan jasmani di sekolah-sekolah.

Maka berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Medan diperoleh kesimpulan bahwa nilai kemampuan siswa dalam melakukan passing atas bola volly masih rendah. Ini disebabkan karena guru bidang studi pendidikan jasmani masih menerapkan pembelajaran hanya dengan gaya mengajar komando saja juga kurang menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran.

Melalui penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar juga penerapan gaya mengajar yang lain sangat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar passing atas dalam permainan bola volly dan meningkatkan semangat siswa untuk melakukan pembelajaran. Alasan peneliti menggunakan media pada pembelajaran passing atas bola volly juga penerapan gaya mengajar di SMA Negeri 1 Medan adalah untuk memperbaiki hasil belajar passing atas bola volly di SMA Negeri 1 Medan karena melihat kondisi di sekolah yang pada kenyataannya masih banyak siswa yang kurang bersemangat dalam melakukan pembelajaran. Jadi untuk memperbaiki hasil belajar passing atas bola volly di SMA Negeri 1 Medan peneliti ingin menggunakan media yang tidak monoton untuk membantu dan memperbaiki hasil belajar siswa salah satunya dengan media simpai juga gaya mengajar inklusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari latar belakang tersebut peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Atas Dengan Menggunakan Media Simpai Melalui Gaya Mengajar Inklusi Dalam Permainan Bola Volly Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2011/2012”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut : Faktor-faktor apa sajakah yang dapat mempengaruhi belajar siswa? Apakah cara mengajar guru dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa? Apakah media mengajar yang digunakan guru olahraga sudah tepat sasaran dalam penguasaan passing atas dalam permainan bola volly ? Apakah gaya mengajar yang digunakan guru olahraga sudah tepat sasaran dalam penguasaan teknik dasar dalam permainan bola volly ? Adakah pengaruh minat terhadap hasil belajar passing atas dalam permainan bola volly ? Seberapa besar pengaruh media juga gaya mengajar inklusi dapat meningkatkan hasil belajar passing atas dalam permainan bola volly pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2011/2012 ?

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari interpersi yang berbeda dalam penelitian ini, maka perlu kiranya menentukan pembatasan masalah pada hal-hal pokok saja untuk mempertegas sasaran yang akan dicapai. Adapun yang menjadi pembatasan

masalah terdapat pada variabel bebas yang menjadi pembatasan masalah adalah “ Menggunakan Media Simpai Melalui Gaya Mengajar Inklusi Pada Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2011/2012”. Sedangkan yang menjadi pembatasan masalah dalam variabel terikatnya adalah “ Hasil Belajar Pasing Atas Dalam Permainan Bola Volly”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang berkaitan dengan hasil belajar siswa dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah : ”Apakah terjadi peningkatan yang signifikan dengan menggunakan media simpai melalui gaya mengajar inklusi dalam meningkatkan hasil belajar passing atas dalam permainan bola volly pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2011/2012”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pengaruh media melalui gaya mengajar inklusi dalam meningkatkan hasil belajar passing atas pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2011/2012

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti untuk memperbaiki hasil belajar passing atas bola volly dengan menggunakan media simpai juga untuk memperkaya tentang gaya mengajar inklusi
2. Sebagai masukan bagi guru dan pihak sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani.
3. Untuk memperkaya ilmu pengetahuan terhadap berbagai cabang olahraga khususnya bagi mahasiswa FIK UNIMED.



BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Teoritis

1. Hakekat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan *holistic* dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Pendidikan jasmani itu adalah wahana untuk mendidik anak. Para ahli sepakat bahwa pendidikan jasmani merupakan “alat” untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya (Rusli 2000:1).

Pada kenyataannya, pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, penjas berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya: hubungan dari perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang

menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi-potensi aktivitas manusia berupa sikap, tindak, dan karya yang diberi bentuk, isi, dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai dengan cita-cita kemanusiaan (Adang Suherman 2000 : 20). Hal ini adalah salah satu contoh definisi pendidikan jasmani yang didasarkan pada pandangan *holistik* oleh jawatan pendidikan jasmani yang dirumuskan tahun 1960.

Pangrazi dan Dauer (1992 : 20) mengungkapkan bahwa, pendidikan jasmani merupakan bagian dari program pendidikan umum yang memberi kontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan gerak dan pendidikan melalui gerak, dan harus dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan konsepnya.

Karena hasil-hasil kependidikan dari pendidikan jasmani tidak hanya terbatas pada manfaat penyempurnaan fisik atau tubuh semata, definisi penjas tidak hanya menunjuk pada pengertian tradisional dari aktivitas fisik. Kita harus melihat istilah pendidikan jasmani pada bidang yang lebih luas dan lebih abstrak, sebagai satu proses pembentukan kualitas pikiran dan juga tubuh.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan kedalam empat kategori (Adang Suherman 2000 : 23), yaitu:

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitnesses*).
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillful*).
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmanikedalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Karena hasil-hasil kependidikan dari pendidikan jasmani tidak hanya terbatas pada manfaat penyempurnaan fisik atau tubuh semata, definisi penjas tidak hanya menunjuk pada pengertian tradisional dari aktivitas fisik. Kita harus melihat istilah pendidikan jasmani pada bidang yang lebih luas dan lebih abstrak, sebagai satu proses pembentukan kualitas pikiran dan juga tubuh.

Sungguh, pendidikan jasmani ini karenanya harus menyebabkan perbaikan dalam “pikiran dan tubuh” yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan harian seseorang. Pendekatan *holistic* tubuh-jiwa ini termasuk pula penekanan pada ketiga domain kependidikan: psikomotor, kognitif, dan afektif. Sejalan dengan pepatah Romawi Kuno: “*Men sana in corporesano*”

2. Hakikat Hasil Belajar

Belajar adalah “*key term*”, istilah kunci yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada

pendidikan. Perubahan dan kemampuan untuk berubah merupakan batasan makna yang terkandung dalam belajar.

Secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi (pengalaman) dengan lingkungannya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Masalah pengertian belajar ini, para ahli psikologi dan pendidikan mengemukakan rumusan yang berlainan sesuai dengan bidang keahlian masing-masing. Tentu saja mereka mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Menurut Sardiman (2007: 24) “Belajar adalah sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya”. Tingkah laku itu mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Tingkah laku dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu yang dapat diamati dan yang tidak dapat diamati.

Belajar juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. (Sudjana, 2004 : 37).menyebutkan bahwa sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar

Selanjutnya menurut Slameto (2010 : 2) ” Belajar itu adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Slameto (2010 : 62) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa untuk berhasil ada dua yaitu :

- a. Faktor intern yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, meliputi :
 - Faktor jasmaniah, yaitu keadaan kesehatan, keadaan fisik
 - Faktor psikologis, yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.
- b. Faktor eksternal yang berasal dari luar siswa, meliputi :
 - Faktor keluarga seperti cara orang tua mendidik, hubungan antar keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
 - Faktor sekolah seperti metode mengajar, relasi guru dengan siswa, kurikulum, relasi antar siswa, disiplin, alat pengajaran dan keadaan gedung.
 - Faktor masyarakat seperti keadaan siswa dalam masyarakat mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dengan demikian, belajar adalah suatu proses yang terjadi dalam diri seorang yang melibatkan kegiatan atau proses berfikir dan terjadi melalui pengalaman-pengalaman belajar dan melalui reaksi-reaksi terhadap lingkungan dimana individu berada, sehingga terjadi perubahan tingkah laku dalam diri individu tersebut.

Dalam belajar ini akan terjadi suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang disebut pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Dengan kata lain pembelajaran adalah suatu proses atau tata cara pelaksanaan mengajar yang dilaksanakan dan dilakukan oleh guru dalam

memberikan pelajaran atau ilmu pengetahuan kepada siswa untuk suatu tujuan yang lebih baik dalam proses pemberian ilmu pengetahuan itu sendiri.

Dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran pendidikan jasmani disekolah ada dua jenis kegiatan belajar mengajar yang diberikan oleh guru kepada siswa. Dimana guru pada saat mengajar pertama sekali memberikan teori tentang topik pembelajaran kemudian praktek dilapangan. Faktor pendukung yang harus diperhatikan agar proses pembelajaran pendidikan jasmani berjalan dengan baik diantaranya adalah faktor tenaga pengajar, gaya mengajar, media atau alat belajar, sarana dan prasarana disekolah.

Materi pokok pendidikan jasmani dituangkan lewat kurikulum karena pendidikan jasmani merupakan bidang studi yang diajarkan disekolah. Salah satu mata pelajarannya adalah passing atas bola volly, dimana juga diberikan perlakuan berupa teori dan praktek.

Dari proses belajar mengajar akan diperoleh suatu hasil yang pada umumnya disebut hasil pengajaran atau prestasi. Oleh karena itu prinsip belajar tidak dapat dipisahkan dari apa yang terjadi dalam proses belajar mengajar itu sendiri. Untuk mengetahui sejauh mana hasil yang dicapai maka perlu diadakan penilaian, pengukuran dan evaluasi. Hasil dari evaluasi itulah yang dinamakan hasil belajar atau prestasi. Nana Sudjana (2010:22) mengungkapkan bahwa :
"Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".

Dengan adanya hasil belajar, guru dapat melihat dan mengetahui tingkat kemajuan yang dicapai siswa setelah melakukan aktifitas belajar, seperti yang

diungkapkan Dimiyanti dan Mudjiono (2006: 200): “Tujuan utama dari hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran”.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Dalam pendidikan formal yaitu sekolah, hasil belajar yang dimaksud dapat dilihat melalui tes yang dibuat oleh pengajar. Demikian dengan hasil belajar Penjas pada umumnya dinyatakan dalam bentuk nilai (angka atau huruf), sehingga akan dapat dilihat bagaimana hasil belajar Pendidikan jasmani yang dicapai. Jika siswa memperoleh nilai tinggi, maka siswa tersebut hasil belajarnya baik dan siswa yang nilainya rendah maka siswa tersebut hasil belajarnya kurang baik. Proses penilaian dalam Pendidikan jasmani dan pada mata pelajaran lainnya meliputi penilaian kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan gerak).

Bagi siswa itu sendiri hasil belajar dapat memotivasi siswa untuk mau belajar lebih giat lagi, karena fungsi hasil belajar bukan saja untuk mengetahui sejauh mana kemajuan siswa setelah menyelesaikan suatu aktifitas, tapi yang penting adalah sebagai alat untuk memotivasi setiap siswa agar lebih giat belajar

secara individu maupun kelompok. Siswa yang mengetahui hasil belajarnya rendah akan terdorong untuk belajar lebih giat lagi. Sementara siswa yang mengetahui hasil belajarnya sudah mengalami kemajuan, maka ia akan berusaha mempertahankannya atau bahkan meningkatkan intensitas belajarnya guna mendapat prestasi belajar yang baik dikemudian hari. Dengan demikian hasil belajar merupakan suatu kebutuhan yang memunculkan motivasi untuk belajar.

3. Hakikat Passing Atas Bola Volley

Passing dalam permainan bola volley adalah usaha seorang pemain bola volley dengan menggunakan teknik tertentu. Untuk mengoperkan bola yang dimainkan kepada teman seregunya (M Yunus, 1992 : 79). Passing dapat dilakukan dengan dua tangan dan satu tangan. Passing juga dapat dilakukan dari atas (Passing atas) dan dari bawah (Passing bawah)

Kemudian Roji (1989: 33) menyatakan bahwa “passing dalam permainan bola volley adalah mengambil bola atau mengoperkan bola atau mengumpan bola pada teman, tetapi bila ada kesempatan yang baik, langsung diteruskan kepada lawan”.

Passing atas adalah mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan. Teknik passing atas dapat dilakukan dengan baik bila dilakukan dengan sungguh – sungguh, sebab passing atas mempunyai peran yang cukup penting dalam permainan bola volley.

Untuk dapat bermain bola volly dengan baik dan benar, seorang pemain harus menguasai teknik – teknik dasar permainan. Menurut Kleinman dan Dieter (1986: 9), “teknik dasar bola volly adalah servis, passing, smass, dan blok”. Sedangkan M. Yunus (1992 : 79) membagi pelaksanaan teknik passing tersebut kedalam beberapa hal, diantaranya “Passing bola volly terdiri atas dua jenis, yaitu : 1) Passing bawah dan 2) Passing atas. Teknik pelaksanaannya terdiri atas tiga tahapan yaitu: 1) Sikap permulaan, 2) Sikap perkenaan bola, dan 3) Sikap akhir”.

Passing atas dilakukan pada saat bola yang datang/ melambung di atas bahu. Teknik mengumpan pada dasarnya sama dengan teknik melakukan passing, tetapi lebih sering menggunakan teknik passing atas, letak perbedaan antara passing atas dengan mengumpan adalah pada tujuan dan kurva datangnya bola. Teknik mengumpan sering dilakukan dengan teknik passing atas karena lebih menjamin ketepatan sasaran jika dibandingkan dengan passing bawah.

Dari pendapat di atas, maka dalam permainan bola volly passing dibutuhkan terutama pada kelompok yang belajar bola volly, nampak jelas adanya kecenderungan para pemula untuk melakukan pengoperan bola dengan cara melakukan passing atas.

Seperti dikatakan oleh Suharno (1983 : 143) teknik pelaksanaan passing atas adalah sebagai berikut :

“Sikap persiapan mengambil sikap normal, tubuh harus dalam keadaan seimbang yang labil salah satu kaki berada didepan yang lainnya, lutut ditekuk, badan agak condong sedikit kedepan dengan tangan siap didepan dada. Pada saat melakukan passing segeralah menempatkan diri dibawah bola dan tangan diangkat keatas kira-kira setinggi dahi, jari-jari tangan secara keseluruhan membentuk satu bulatan, jari-jari diregangkan sedikit satu dengan yang lain, dan kedua ibu jari membentuk satu sudut”.



Gambar 1.1 : Sikap passing atas

Sumber : Suharno (1983 : 143)

Lebih lanjut Suharno menambahkan, “Sikap perkenaan bola pada jari diruas pertama dan kedua, terutama ruas pertama dari ibu jari. Pada saat jari disentuh pada bola maka jari-jari agak ditegangkan sedikit dan pada saat itu juga gerakan pergelangan tangan, lengan kearah depan atas eksplosif”.



Gambar 1.2 : Sikap tangan passing atas

Sumber : Suharno (1983 : 143)

Begitu juga dalam pelaksanaan teknik passing atas pada sikap akhir, Suharno (1983 : 144) menjelaskan, “Sikap akhir setelah bola berhasil dipassing, maka lengan harus lurus sebagai suatu gerakan lanjutan diikuti dengan badan dan langkah kaki kedepan agar koordinasi tetap terjaga baik. Gerakan tangan, pergelangan tangan, lengan dan kaki harus merupakan gerakan yang harmonis”.

Maka Passing atas merupakan teknik dasar yang penting dalam permainan bola volly. Semua bola yang datangnya lebih tinggi dari bahu biasanya diambil dengan passing atas. Sewaktu melakukannya siswa harus mengambil posisi demikian rupa dibawah bola, sehingga bola berada dimuka atas dahi sebelum pass dilakukan.

Sikap permulaan : Sianak berdiri dengan kaki selebar bahu, dengan kedua kaki sejajar atau kaki kiri didepan dan kaki kanan dibelakang. Kedua lutut ditekukan, berat badan pada kedua kaki, togok tegak, pandangan melihat kearah depan bola. Kedua lengan ditekuk dan diangkat kedepan – atas, kedua siku terangkat kesamping depan lebih kurang setinggi bahu, tangan berada didepan atas jari-jari tangan merenggang/terpisah dan membusur. Ibu jari lebih diregangkan dengan keempat jarinya, letak ibu jari tangan sebanyak-banyaknya dalam arah mendatar. Pergelangan tangan lurus. Baik badan ataupun tangan dalam keadaan tidak kaku.

Saat perkenaan bola : Pada saat bola dimainkan, perkenaan bola pada kesepuluh ujung jari-jari tangan sebelah dalam. Tapak tangan tidak mengenai bola sama sekali. Sesaat terjadi perkenaan bola, dengan cepat berturut-turut mulai dari pergelangan kaki tungkai bawah, kedua lutut, togok, jari-jari tangan secara

serentak melakukan passing atas. Jalan bola setelah dipassing atas harus melambung tinggi, serong kedepan – atas dengan lintasan sebagai suatu parabola (gerakan melengkung) kearah penerima bola. Saat memainkan bola hanya dalam waktu singkat sekali, artinya sentuhan bola pada jari-jari tangan sebelah dalam waktu sekejap.

Gerakan lanjutan : Sebagai gerak lanjutan baik lengan, pergelangan tangan dan jari-jari tangan setelah pelaksanaan harus mengikuti arah bola. Gerak lanjutan ini adalah merupakan gerak keharusan supaya gerak tubuh sebagaimana mestinya. Hasil passing atas ini akan lebih tepat lagi mengenai sasarannya, apabila posisi tubuh mengarah kepada anak yang menerimanya.

4. Hakikat Permainan Bola volly

Permainan adalah bagian dari bermain yang mempunyai metode atau cara tertentu sesuai situasi, dan memiliki peraturan-peraturan yang tidak boleh dilanggar. Dalam permainan terdapat semangat keberanian, ketangguhan dan kejujuran pemain.

Sedangkan bermain (*play*) adalah suatu kegiatan yang bentuknya sederhana dan menyenangkan. Kegiatan bermain sangat disukai oleh anak-anak (siswa). Hal ini dapat dilihat pada waktu bel istirahat berbunyi atau bel berakhirnya pelajaran, para siswa langsung berebut keluar kelas untuk bermain di halaman sekolah, mereka berlari berkejar-kejaran, berjingkrak-jingkrak, melompat-lompat, melempar-lempar, dan lain-lain. Bermain yang dilakukan teratur, mempunyai manfaat yang besar bagi siswa. Bermain dapat memberikan

pengalaman belajar yang sangat berharga untuk siswa. Pengalaman itu bisa berupa membina hubungan sesama teman dan menyalurkan perasaan yang tertekan.

Menurut Rusli Lutan (2001: 31) memaparkan bahwa, “Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan secara bebas dan sukarela.” Bermain itu sendiri hakikatnya bukanlah suatu kesungguhan akan tetapi bersamaan dengan itu pula, kita melihat kesanggupan yang menyerap konsentrasi dan tenaga mereka ketika sedang bermain. Menurut Sukintaka (1992: 2) , “Apabila bermain bertujuan untuk memperoleh uang atau perbaikan rekor maka bukan merupakan bermain lagi.”

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang harus dilakukan dengan sungguh-sungguh tetapi bukan suatu kesungguhan. Rasa senang bermain itu harus disebabkan karena bermain itu sendiri, bukan suatu yang terdapat di luar bermain. Bermain senantiasa melibatkan perasaan atau emosi kita, melibatkan pikiran atau panca indera kita yang pasti ia mendatangkan suka cita dan kegembiraan Sebagai pelepas dari banyaknya rutinitas sehingga bermain pada anak misalnya berlangsung dengan tidak sungguh-sungguh . Akan tetapi bersamaan itu pula, kita melihat kesanggupan yang menyerap konsentrasi dan tenaga mereka ketika sedang bermain.

Permainan bola volly adalah olahraga yang dapat dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa wanita maupun pria. Prinsip permainan bola volly adalah memainkan bola dengan divolly (dipukul dengan anggota badan) dan berusaha menjatuhkan bola kelapangan lawan dengan menyebrangkan bola lewat

atas serta mempertahankan agar bola tidak jatuh dilapangan sendiri. Lapangan permainan bola berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran 18 meter x 9 meter, lapangan dibagi dua ukuran yang sama oleh sebuah garis tengah yang di atasnya dibentangkan net dengan ketinggian 2,43 meter untuk putra dan 2,24 meter untuk putri dan terdapat dua garis serang yang berjarak 3 meter pada garis tengah. Jumlah pemain dalam setiap regu yang sedang bermain adalah 6 orang dan 6 orang lagi sebagai cadangan. Muhajir (2004:16) mengemukakan bahwa “ memvolly dan memantulkan bola dapat menggunakan bagian tubuh mana saja, asalkan perkenaannya harus sempurna (tidak ganda/double)

Permainan beregu adalah permainan yang dimana setiap pesertanya harus menjadi bagian sebuah regu. Jumlah anggota regu tergantung dari jenis permainan yang hendak dimainkan. Permainan beregu sangat mengutamakan kekompakan dan kerja sama antara anggota regu atau kelompok. Oleh karena itu tujuan utama permainan beregu selain untuk meningkatkan kesegaran jasmani tetapi juga untuk memupuk rasa kebersamaan dan keakraban itu akan menjadi bagian hidup yang dapat diterapkan sehari-hari. Tujuan lain dari permainan ini yaitu untuk mengakrabkan suasana, menumbuhkan persaingan yang sehat dan memupuk semangat perjuangan. Khusus yang bagian terakhir ini sangat penting, karena bagi setiap orang khususnya anak-anak dan pemuda kegembiraan hidup dan kedewasaan diperoleh justru melalui perjuangan. Hidup berarti siap untuk menghadapi berbagai tantangan. Oleh karena itu hidup adalah proses perjuangan yang membutuhkan berbagai keputusan yang cepat, cermat dan akurat.

Kiranya jelas bahwa kelompok adalah kumpulan beberapa orang atau benda yang berkumpul dan atau dikumpulkan menjadi satu ikatan atau kumpulan. sebagai kelompok manusia dimana anggotanya berintegrasi satu sama lain dapat menimbulkan kerjasama yang baik tetapi dapat pula melahirkan perbedaan dan pertentangan yang menyebabkan kelompok tersebut pecah bercerai berai. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kelompok pada umumnya dipengaruhi oleh dua faktor yaitu :

(1) Internal

Faktor internal dianggap sebagai unsur penting. Karena manusia mempunyai kepentingan, kecakapan yang berbeda satu sama lain. Disamping itu komunikasi juga sangat berperan dalam membuat kelompok itu dinamis.

(2) Eksternal

Faktor atau lingkungan yang sering mempengaruhi kelompok harus menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Dari pengertian di atas maka jenis permainan yang akan dilakukan adalah permainan jenis agon karena terdapat unsur fisik, sifat pertandingan, dan ada perlawanan dari dua pihak untuk mencapai kemenangan.

Olahraga bola volly adalah olah raga beregu yang dimainkan oleh dua regu dalam tiap lapangan dan dipisahkan oleh net. Cabang olahraga bola volly sudah lama dikenal masyarakat Indonesia. Salah satu tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah lanjutan tingkat pertama adalah meningkatkan kesegaran jasmani dan ketrampilan gerak dasar olah raga bola volly yang benar. Sebagai

cabang olah raga permainan, bola volly merupakan salah satu bahan pelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan.

Tujuan dari pertandingan bola volly adalah melewati bola dari atas net agar jatuh menyentuh lantai daerah lawan dan mencegah dengan upaya agar bola yang dilewatkan tidak menyentuh lantai dalam lapangan sendiri. Regu dapat memainkan 3 kali pantulan untuk mengembalikan bola itu (kecuali dalam perkenaan *block*).

Bola volly dinyatakan dalam permainan dengan satu seri, pukulan bola oleh server melewati di atas net ke daerah lawan. Permainan bola volly di udara berlangsung secara teratur sampai bola tersebut menyentuh lantai "bola keluar" atas satu regu mengembalikan bola secara sempurna. Dalam permainan bola volly, regu yang memenangkan satu *rally* akan mendapatkan angka, dan setiap pemain melakukan pergeseran satu posisi menurut arah jarum jam. Tiap-tiap regu dalam permainan bola volly beranggotakan enam orang pemain. Mengingat olah raga bola volly adalah permainan beregu, maka pola kerja sama antar pemain mutlak diperlukan untuk membentuk tim yang kompak dengan demikian, penguasaan teknik-teknik dasar dalam olah raga bola volly secara perorangan sangatlah penting untuk dikuasai. Seperti dikatakan oleh Sarumpaet (1991:133) bahwa, "Penguasaan teknik dasar bola volly merupakan unsur yang menentukan kalah dan menangnya suatu regu dalam pertandingan." Oleh karena itu, teknik dasar permainan harus benar-benar dikuasai lebih dahulu agar dapat mengembangkan untuk pertandingan lancar dan teratur.

M. Yunus (1992:86) mengemukakan, "Permainan bola volly sudah berkembang menjadi cabang olah raga yang sangat digemari dan menurut

para ahli, saat ini bola voli tercatat sebagai olah raga yang menempati urutan ke-2 yang paling ramai digemari di dunia. Permainan bola volly ini dilakukan oleh semua lapisan masyarakat, dari anak-anak sampai lapisan orang tua, laki-laki maupun perempuan, masyarakat kota sampai pada masyarakat desa.”

Pada dasarnya ide dasar permainan bola volly itu adalah memasukan bola ke daerah lawan melalui suatu rintangan berupa tali atau net dan berusaha memenangkan permainan dengan mematikan bola sejauh atau sebelum bola menyentuh lantai.

Perkembangan bola volly begitu pesat menantang para guru dan ahli untuk menciptakan metode-metode latihan baru dengan kombinasi teknik yang lebih efektif. Sekarang ini permainan bola volly tidak hanya dimiliki oleh negara-negara maju, perkembangannya merata bahkan di Indonesia sudah sampai ke pelosok desa. Untuk dapat menghasilkan tim-tim yang tangguh setiap tim harus mampu memanfaatkan potensi tim, yang meliputi potensi dalam grup dan potensi yang dimiliki oleh masing-masing pemain.

Tujuan semula bermain bola volly adalah rekreasi, tetapi setelah diadakan pertandingan pada cabang olah raga ini maka tujuan itu berubah, tidak lagi untuk rekreasi namun untuk meningkatkan prestasi serta mengharumkan nama bangsa dan negara. Maka dari itu agar prestasi bola volly di Indonesia lebih baik maka perlu dibina secara intensif. Dalam hal ini harus melibatkan berbagai pihak yang terkait, mulai dari organisasi, lembaga pendidikan, dan tentu saja pemain dan pelatih serta pihak lain yang bisa membantu agar tercapai prestasi secara optimal. Maksud dan tujuan para pemain adalah memasukan bola ke daerah lawan melewati atas net, dengan cara memukul bola. Artinya memainkan atau

memantulkan bola sebelum bola jatuh atau sebelum bola menyentuh lantai, bola boleh dipantulkan dengan seluruh anggota badan. Masing-masing regu berhak memainkan bola sebanyak tiga kali sentuhan, kecuali perkenaan satu pantulan block (bendungan) tidak dihitung sebagai pantulan pertama untuk regunya. Seorang pemain kecuali pemain pembendung tidak boleh memantulkan bola dua kali secara berturut-turut.

M. Yunus (1992:11) mengemukakan, "Salah satu modal dasar untuk memperoleh prestasi yang tinggi dalam suatu cabang olahraga adalah memiliki bibit yang berbakat sesuai dengan tuntutan dan spesifikasi masing-masing cabang olahraga itu sendiri."

Oleh sebab itu untuk berkembang menjadi pemain bola volly yang handal tidak terlepas dari bibit atau bakat dan minat yang dimiliki oleh seorang atlet, adapun syarat-syarat untuk menjadi pemain bola volly yang baik adalah:

1). Syarat-syarat Fisik

- a. Kesehatan fisik yang baik merupakan syarat utama agar seorang anak mampu menerima beban dalam latihan, alat-alat dalam (jantung, paru-paru dan lainnya) tidak mengalami gangguan.
- b. Tidak memiliki cacat fisik yang mengganggu dalam proses peningkatan ketrampilan, mempunyai potensi untuk tumbuh mencapai postur tubuh yang tinggi, sekurang-kurangnya 165 cm untuk putri, 180 cm untuk putra.
- c. Mempunyai unsur-unsur kondisi fisik yang tinggi untuk dikembangkan menjadi seorang pemain yang baik: kecepatan, power, stamina, koordinasi, kelentukan dan kelincahan.
- d. Secara fisiologis memiliki serabut otot putih lebih banyak dari otot merah.

2). Syarat-syarat *Non-Fisik*

- a. Memiliki sikap mental dan kepribadian yang baik: ketekunan, kerjasama,

keberanian, semangat juang, kejujuran dan lain-lain.

- b. Memiliki tingkat kecerdasan yang cukup yang merupakan faktor bawaan (bakat dan minat), dapat pula diukur dengan tes IQ dan dapat dikembangkan melalui pendidikan pemberian gizi baik dan pengalaman.

5. Hakikat Media Simpai

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Soepartono, (2000:3) Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan.. Sedangkan menurut Rohan dalam Ginting (2006 :) menyatakan bahwa “Media adalah alat bantu apa saja yang dapat diindera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses belajar mengajar”.

Media sering juga disebut dengan perangkat lunak yang bukan saja memuat pesan atau bahan ajar untuk disalurkan melalui alat tertentu, tetapi juga dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Dengan demikian media harus digunakan secara kreatif dalam arti guru harus menyiapkan dan merancang dengan tepat agar memungkinkan siswa belajar lebih banyak, mencamkan lebih baik apa yang dipelajari dan meningkatkan peforma mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Disinilah guru dituntut lebih berhati-hati dalam memilih dan menetapkan media yang tepat dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya untuk mengatasi hal diatas adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Karena fungsi media dalam proses pembelajaran

adalah sebagai penyaji stimulus, informasi dan untuk meningkatkan keserasian siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan juga menghilangkan rasa jenuh siswa pada saat menerima pelajaran.

Manfaat media dalam proses pembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa dan untuk membantu siswa belajar secara optimal. Lebih khusus manfaat media diidentifikasi oleh Kemp dan Dayton dalam (Soepartono, 2000 : 15) sebagai berikut :

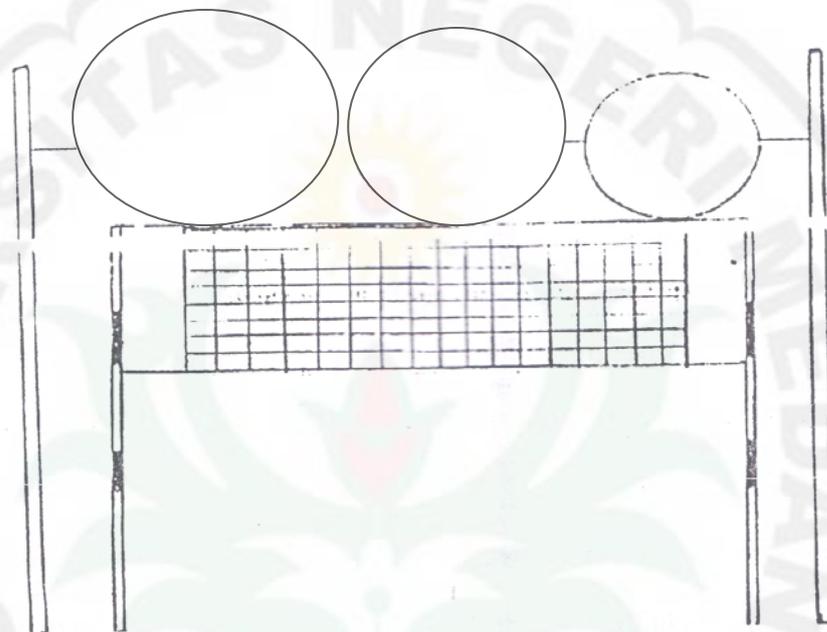
- a. Penyampain materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses intruksional menjadi lebih menarik
- c. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif
- d. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi
- e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan

Adapun bentuk media dalam proses pembelajaran passing atas dalam bola volly pada penelitian ini adalah :

Pembelajaran yang menggunakan dengan bantuan media simpai dimaksudkan untuk memperbaiki hasil belajar passing atas dan merangsang siswa untuk belajar lebih efektif. Dengan adanya media ini siswa tidak akan merasa bosan dalam melaksanakan pembelajaran.

Media simpai yang digunakan adalah terbuat dari kayu rotan berbentuk bulat dengan ukuran masing - masing rotan terdiri dari tiga jenis ukuran besar, sedang, dan kecil. dengan diameter 75 cm, 50 cm, dan 30 cm media ini digunakan dengan cara simpai, diletakan diatas net dengan diikat diantara dua tiang dengan ketinggian masing-masing simpai untuk yang berukuran 30 cm

ketinggiannya tepat berada diatas net, 50 cm \pm 30 cm dari net sedangkan yang ukuran 75 cm jarak ketinggian \pm 1 meter dari atas net.



Gambar 1.3 : Sasaran passing atas dengan media simpai.

Sumber : (Soepartono, 2000 : 47)

Pembelajaran ini dilakukan dengan cara siswa melakukan passing atas dengan sasaran media simpai yang diletakan diatas net. Dengan perlakuan bola dilemparkan oleh siswa kemudian siswa yang menerima melakukan passing atas.

Kegiatan ini dilakukan dengan membentuk tiga kelompok. Yang masing-masing kelompok terdiri dari 10 siswa. Kelompok pertama diberi bertugas sebagai pelempar dan mengambil bola, yang mengambil bola kemudian memberikan bola kepada pelempar atau pengumpan dan seluruh kelompok kedua melakukan passing atas dengan sasaran bola melewati atau masuk kedia simpai. Kelompok yang melakukan passing atas melakukan dengan sekali perlakuan yang dilanjutkan dengan temanya dengan sasaran media simpai. Yang kemudian

dilanjutkan melakukan passing atas ke simpai berikutnya dengan ukuran yang lebih kecil lagi. Setelah itu bergantian dengan kelompok kedua bertugas sebagai pengumpan dan mengambil bola. Dimaksudkan untuk membantu siswa dalam menempatkan posisi bola yang diarahkan. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memperbaiki hasil belajar passing atas juga mengarahkan siswa agar dapat bersaing dengan kelompok yang lain untuk memasukkan bola kearah simpai berikutnya yang semakin lebih sulit . Adapun kelebihan media simpai dibanding dengan tanpa media simpai adalah sebagai berikut:

Media Simpai	Tanpa Media Simpai
- Penyampaian materi dapat diseragamkan	- Guru adalah penentu jalanya proses pembelajaran
- Proses belajar siswa dapat lebih interaktif	- Siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan secara pasif
- Proses intruksi akan lebih menarik	- Kemampuan diperoleh melalui latihan-latihan
- Pembelajaran lebih efektif dan tidak membosankan	- Tidak efektif dan cenderung membosankan

6. Hakikat Gaya Mengajar Inklusi

Gaya inklusi/cakupan pada prinsipnya adalah memberikan bentuk tugas yang sama dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Gaya mengajar inklusi merupakan gaya kelima dari spektrum gaya mengajar dari Mosston (2000:1), dimana gaya mengajar inklusi ini memperkenalkan berbagai tingkat tugas. Siswa

diberi tugas yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki, dalam gaya ini siswa didorong untuk menentukan tingkat penampilannya dan memberikan kesempatan untuk menganalisis dan sintesis tugas.

Pendekatan gaya mengajar inklusi menekankan pada pemberian kebebasan yang lebih luas pada siswa. Kebebasan ini berupa penilaian terhadap kemajuan belajarnya oleh dirinya sendiri. Kemudian atas dasar penilaian itu siswa membuat keputusan sendiri untuk melanjutkan atau mengulang gerakan atau pokok bahasan yang lebih lanjut. Dengan kata lain dapat dinyatakan bahwa keputusan yang harus dibuat oleh siswa itu berkenaan dengan pelaksanaan tugas gerak atau pokok bahasan, penilaian hasil belajar oleh dirinya sendiri, dan laju proses belajar itu sendiri.

Penilaian diri (*self-evaluation*) dipandang sebagai motivasi sebagai faktor internal yang menimbulkan perilaku seseorang, selanjutnya Sardiman (2007 : 75) menyatakan bahwa motivasi merupakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.

Gaya mengajar inklusi bertujuan untuk melibatkan semua siswa, menyesuaikan terhadap perbedaan individu, memberi kesempatan untuk memulai tugas pada tingkat kemampuan sendiri, memberi kesempatan untuk menilai tugas dengan tugas-tugas yang lebih ringan dan dilanjutkan ke tingkat tugas yang lebih sulit (berjenjang) sesuai dengan tingkat kemampuan tiap siswa, belajar melihat hubungan antara kemampuan merasa dan tugas apa yang dapat dilakukan oleh

siswa, individualisasi dimungkinkan karena memilih diantara alternatif tingkat tugas yang telah disediakan.

Brotosuroyo (1993 : 278) “Gaya mengajar inklusi merupakan gaya mengajar cakupan dengan memperkenalkan berbagai tingkat tugas”. Maka gaya mengajar inklusi dapat dicontohkan pada media simpai yang telah disediakan dan dengan ukuran yang berbeda - beda, pada saat melakukan passing atas siswa diberikan kesempatan melakukan passing atas melawati atau memasukkan kesimpai yang pertama dengan ukuran yang terbesar kemudian setelah teknik dasar dan arah sasaran telah sesuai dengan ketentuan siswa melakukan gerakan passing yang sama tetapi kearah simpai yang lebih kecil lagi. Setiap harus siswa melakukan teknik passing dengan benar dan kearah sasaran yang tepat. Jika setiap siswa telah melakukan yang sesuai dengan gerakan dasar dan arah yang sesuai maka siswa dapat dikatakan berhasil melakukannya. Akan tetapi keberhasilan itu tidak diperoleh semua siswa dengan tingkat kesulitan yang sama, sebagian siswa dapat melakukannya dengan mudah dan melewati ketiga simpai dengan baik, sedangkan sebagian lagi harus mengerahkan kemampuannya untuk dapat melakukan dan melewati ketiga simpai tersebut.

Hal ini berarti kita telah memberikan suatu standart tunggal bagi semua siswa, dan banyak siswa yang akan dikeluarkan dengan menaikkan tingkat kesulitan dari tugas tersebut. Jika dibuat kelompok yang berbeda dalam melakukan passing atas, dan siswa memilih kelompok yang bisa dilakukannya.

Hal ini akan memungkinkan seluruh siswa untuk menyesuaikan tingkat kemampuannya dengan kemampuan yang dimilikinya.

Dengan demikian siswa diharapkan mengambil keputusan, dimana keputusan itu didasarkan pada tugas-tugas yang telah disediakan guru, kemudian melakukan penafsiran sendiri dan memilih tugas awalnya, serta melakukannya. Selanjutnya siswa menentukan untuk mengulang tugas-tugas, apabila pelaksanaannya belum mantap/ sesuai dengan kriteria. Kemudian dilanjutkan memilih tugas yang lebih sulit atau yang lebih mudah berdasarkan berhasil atau tidaknya tugas awal.

B. Kerangka Berfikir

Seorang guru berkewajiban menciptakan proses belajar mengajar yang efektif sehingga dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan. Untuk itu, guru harus mampu menggunakan metode pembelajaran dan media sebagai alat bantu proses pembelajaran yang sesuai dan dapat meningkatkan minat, kreatifitas, dan menghindarkan kejenuhan belajar pada siswa.

Segala daya upaya dilakukan guru supaya kegiatan pembelajaran yang terjadi di luar kelas tetap menarik misalnya dengan menggunakan metode pembelajaran yang tidak monoton dan penggunaan media yang sesuai dengan materi pembelajaran dan diharapkan siswa dapat menyerap materi pelajaran secara maksimal yang akan berdampak terhadap hasil belajar yang diperoleh.

Dalam pengajaran di sekolah, penggunaan media dan gaya mengajar merupakan faktor penting yang tidak di kesampingkan. Untuk itu media dan gaya mengajar sangat berperan penting pada hasil proses pembelajaran di sekolah, sarana dan prasarana juga mendukung pada keberhasilan pembelajaran siswa.

Media simpai dan gaya mengajar inklusi atau cakupan yang diawali dengan berbagai tingkat tugas, kemudian siswa melakukan penafsiran sendiri dan memilih tugas awalnya sesuai dengan tugas yang telah disiapkan. Siswa melakukan tugas yang dipilihnya dan mengulangi tugas tersebut berdasarkan berhasil atau tidaknya tugas awal, kemudian mencoba tugas berikutnya dengan sasaran simpai yang lebih kecil lagi dan menafsir hasil-hasilnya.

Kaitan media simpai dengan gaya mengajar Inklusi terhadap passing atas bola volly yaitu dalam melakukan tingkatan kesulitan dari tingkat kesulitan yang mudah ke tingkat kesulitan yang sukar dalam melakukan passing serta aktif berinteraksi antara guru dengan siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka diharapkan dengan menggunakan media simpai melalui gaya mengajar Inklusi dapat meningkatkan hasil belajar passing atas bola volly siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2011/2012.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Medan, Jalan T. Cit Ditiro No 1 Medan Tahun Ajaran 2011/2012.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan September Tahun 2012.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sudjana (2005: 6) "Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin baik hasil menghitung pengukuran kuantitatif dari pada karekteristik tertentu mengenai perkumpulan objek yang lengkap dan jelas atau keseluruhan subjek penelitian".

Adapun yang menjadi populasi dalam peneltian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2011/2012 yang berjumlah 284 orang yang terdiri dari 107 siswa putra dan 177 siswa putri yang terbagi kedalam 10 kelas.

Tabel 1 : Jumlah Populasi siswa kelas XI SMA NEGERI 1 MEDAN

No	Kelas	Putra	Putri	Jumlah
1	XI Internasional	5	20	25
2	XI IPA ¹	12	16	28
3	XI IPA ²	12	16	28
4	XI IPA ³	13	19	32
5	XI IPA ⁴	7	21	28
6	XI IPA ⁵	11	21	32
7	XI IPA ⁶	10	18	28
8	XI IPA ⁷	6	19	25
9	XI IPA ⁸	12	16	28
10	XI IPS ¹	19	11	30
	JUMLAH	107	177	284

2. Sampel

Dalam suatu penelitian tidaklah selalu perlu meneliti semua individu yang ada dalam populasi. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik pengambilan sampel *Cluster Sampling*.

Susilo (2009:74) mengatakan: "*Cluster Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana sampel yang dipilih bukan individu tetapi lebih kepada kelompok yang sudah tertata". Maka sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS dengan jumlah 30 siswa yang terdiri dari 19 putra dan 11 putri

C. Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yang berguna untuk mengungkapkan kesulitan belajar siswa dalam proses pembelajaran penjas serta cara mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Passing Atas.

D. Desain Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian ini, yaitu penelitian tindakan kelas maka penelitian ini akan dilakukan dalam beberapa tahap yang berupa siklus tapi sebelum masuk ke siklus terlebih dahulu melakukan kegiatan di bawah ini :

Dari populasi yang ada diambil sampel melalui teknik pengambilan sampel *cluster sampling* dimana dari 10 kelas yang ada hanya 1 kelas yang akan diambil dan dijadikan sebagai sampel.

Kemudian sampel diarahkan untuk melakukan test pasing atas dan hasil test siswa tersebut dijadikan hasil *test I* dalam penelitian ini. Setelah didapat hasil *test I* tersebut kemudian diadakan observasi dan evaluasi untuk melihat permasalahan yang ada yang selama ini menyebabkan nilai hasil belajar siswa rendah. Setelah itu masuk kedalam siklus yang dimaksud :

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan Tindakan (Alternatif Pemecahan I)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah merencanakan tindakan berupa membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan

dengan kesulitan yang dialami siswa yang membuat kegiatan mengajar menggunakan media simpai melalui gaya mengajar inklusi. Kegiatan yang lain dilakukan adalah membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar dikelas dan membuat Tes Hasil Belajar.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan I

Setelah perencanaan disusun secara matang maka dilakukan tindakan terhadap kesulitan siswa. Peneliti mengamati hasil passing atas dengan menggunakan media simpai, selama pembelajaran berlangsung yang bertindak sebagai guru dalam kegiatan belajar mengajar adalah guru penjas. Pada akhir tindakan diberi tes hasil belajar kepada siswa untuk melihat hasil belajar yang dicapai siswa setelah pemberian tindakan.

c. Observasi I

Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan yang menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Guru bidang studi penjas yang bertugas sebagai pengamat mengisi lembar observasi untuk melihat apakah kondisi belajar mengajar sudah terlaksana sesuai program pengajaran ketika tindakan dilakukan.

d. Evaluasi I

Setelah tes hasil belajar menggunakan tes passing atas diberikan kepada siswa maka diperoleh sejumlah informasi dari tes tersebut, selanjutnya peneliti menganalisis hasil tersebut dan melakukan dengan menerapkan gaya mengajar inklusi.

e. Tahap Repleksi I

Hasil yang didapat dari tahap tindakan dan observasi dikumpulkan dan dianalisis pada tahap ini, sehingga dapat disimpulkan dari tindakan yang dilakukan dari hasil tes hasil belajar I. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk tahap perencanaan siklus II.

2. Siklus II

Setelah dilaksanakan siklus I dan hasil belum sesuai terhadap tingkat penguasaan yang telah ditetapkan, maka dalam hal ini dilaksanakan siklus II dengan tahap-tahap sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan Tindakan II (Alternatif Pemecahan II)

Dari hasil analisa data dari refleksi I maka dibuat kembali rencana tindakan II sebagai upaya mengatasi permasalahan yang belum terselesaikan pada siklus I. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan masih tetap memuat perencanaan tindakan sebagai upaya mengatasi kesulitan siswa dalam melakukan passing atas dengan menggunakan media simpai dan gaya mengajar Inklusi. Kegiatan lain yang digunakan adalah menyusun kembali lembar observasi dan menyusun tes hasil belajar II.

b. Pelaksanaan Tindakan II

Pemberian tindakan II ini merupakan pengembangan dan pelaksanaan dari program perencanaan yang telah disusun. Pada tahap ini diakhiri dengan pemberian tes hasil belajar II yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan.

c. Observasi II

Observasi II dilaksanakan untuk melihat apakah kondisi belajar mengajar sudah terlaksana sesuai program pengajaran ketika tindakan diberikan.

d. Evaluasi II

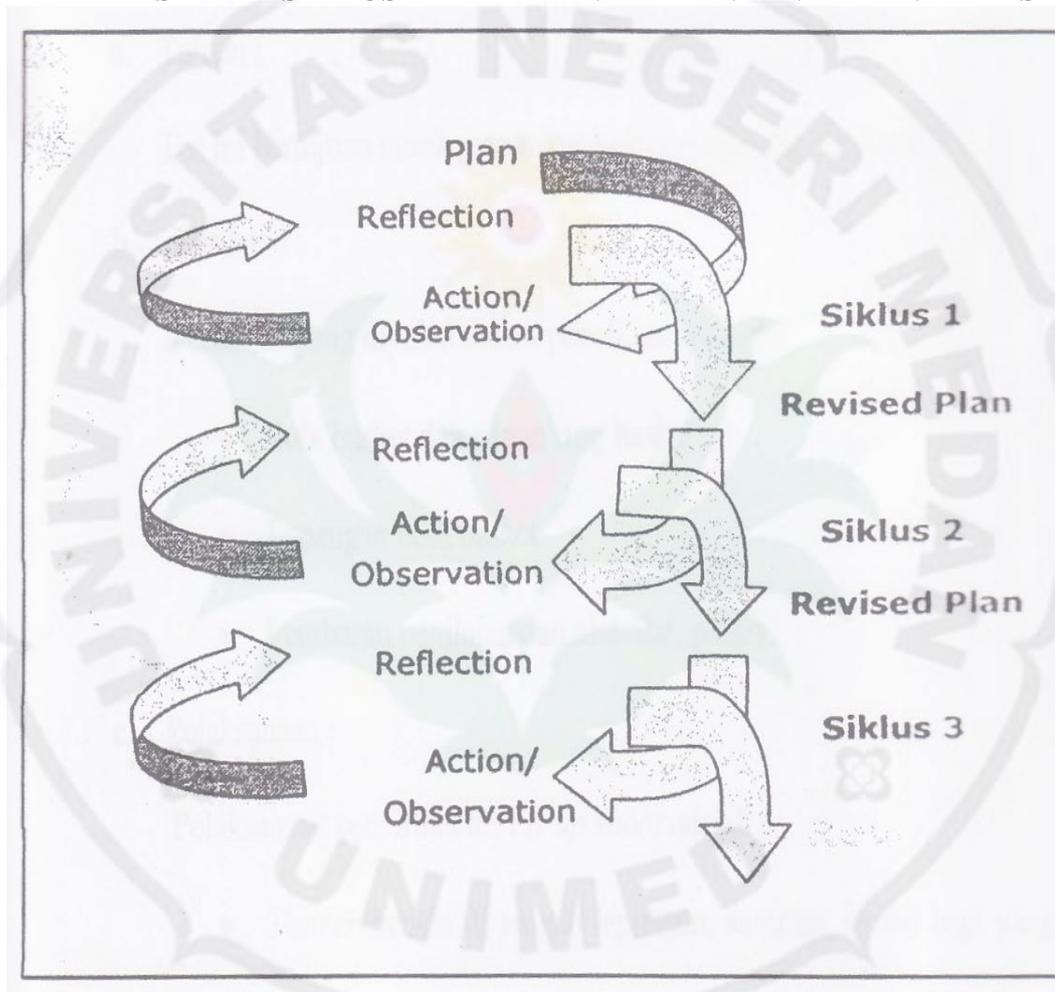
Setelah tes hasil belajar II diberikan kepada siswa maka diperoleh sejumlah informasi dari hasil tes siswa tersebut yaitu tes passing atas bola volly. Selanjutnya peneliti menganalisis hasil penelitian yang didapat dari sini diperlihatkan hasil belajar penjas siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media simpai melalui gaya mengajar inklusi.

e. Refleksi II

Seluruh data yang diambil dianalisis dan ditarik kesimpulan dari tindakan perbaikan yang telah dilakukan. Dan dapat ditarik kesimpulan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus.

Gambar 1.4

SKEMA SIKLUS DALAM PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Desain Penelitian Tindakan Kelas
(Kristiyanto, 2010: 19)

E. Instrumen Penelitian

Insrumen penelitian ini adalah penelitian hasil belajar gerak dasar passing atas bola volly. yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemberian media simpai melalui gaya mengajar inklusi yang dilakukan pada tiap siklusnya. penilaian secara proses dengan portofolio dengan rangkaian dasar passing atas

bola volly (sikap permulaan, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir) sesuai portofolio .

Aspek penilaian dan besaran skor yang diperoleh dari setiap item disesuaikan berdasarkan kriteria-kriteria yang telah dibuat dimana jumlah skor tertinggi adalah 4 dan terendah adalah 1 dan total skor maksimum dari semua item adalah 12 seperti yang dilihat pada tabel dibawah ini.

Bentuk Tes *Passing atas bola volly*

a. Tujuan :

Tes ini bertujuan untuk mengukur keterampilan siswa dalam melakukan *Passing* atas bola volly

b. Peralatan :

Peralatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah :

- Lapangan bola volly
- Pluit
- Simpai 3 dengan ukuran yang berbeda
- Bola volly
- Lembar penilain

c. Pelaksanaan :

Pelaksanaan test *passing* atas bola volly sebagai berikut :

- Peserta didik melakukan tes *passing* atas bola volly
- Tes *passing* dilakukan dengan pelaksanaan peserta didik melakukan passing yang berada dari garis serang

Tabel 2.

PORTOFOLIO PENILAIAN HASIL BELAJAR PASING ATAS

Nama Siswa :

Kelas :

Indikator Hasil Belajar Passing Atas	Deskriptor Penilaian Hasil Belajar Passing Atas	Kualitas gerak tanda (√)	
		Nampak	Skor
1. Sikap permulaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Berdiri dengan kaki selebar bahu, salah satu kaki berada didepan b. Kedua lutut agak ditekuk, pandangan kearah datangnya bola c. Kedua lengan agak ditekukan didepan atas kepala dan jari-jari terbuka lebar membentuk cekungan seperti setengah lingkaran bola. d. Tangan berada didepan atas jari-jari tangan merenggang/terpisah dan membusur. 		
2. Sikap Perkenaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Perkenaan bola pada kesepuluh jari bagian dalam. b. Tapak tangan tidak mengenai bola Keadaan badan dan tangan tidak kaku. c. Saat terjadi perkenaan tungkai bawah, kedua lutut, lengan dan jari-jari tangan serentak melakukan passing atas. d. Arahkan bola sesuai dengan ketinggian yang diinginkan. 		

3.Sikap Akhir	<ul style="list-style-type: none"> a. Setelah lengan mengenai bola, kaki belakang segera melangkah ke depan. b. Selanjutnya segera mengambil posisi siap kembali. c. Ayunan lengan ke depan tidak melebihi sudut 90° dengan bahu/badan. d. Pandangan tetap ke arah jalannya bola. 		
---------------	---	--	--

Sumber : (Suharno 1983 : 143)

Aspek Penilaian

Adapun kriteria untuk skor siswa dalam mengikuti belajar passing atas dan mengetahui hasil belajar siswa disesuaikan dengan indikator penilaian seperti yang tertera dibawah ini :

Nilai 1 : hanya satu deskriptor yang tampak

Nilai 2 : hanya dua deskriptor yang tampak

THE
Character Building
UNIVERSITY

Nilai 3 : hanya tiga deskriptor yang tampak

Nilai 4 : melakukan empat deskriptor

F. Teknik Analisa Data

Analisa data yang dilakukan terdiri dari beberapa tahap diantaranya :

1. Reduksi Data

Proses reduksi data dilakukan dengan cara menyeleksi, menyederhanakan dan mentransformasikan data yang telah disajikan dalam transkrip catatan lapangan. Kegiatan reduksi data ini bertujuan untuk melihat kesalahan atau kekurangan siswa dalam pelaksanaan tes dan tindakan apa yang dilakukan untuk perbaikan kesalahan tersebut.

2. Paparan Data

Dalam kegiatan ini data yang diperoleh dari hasil belajar siswa dipaparkan dalam bentuk tabel dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Sesuai dengan buku Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Penjas tingkat SMA Kurikulum KTSP. Seperti yang diterangkan dibawah ini :

Indikator	Deskriptor			
	4	3	2	1
Sikap Permulaan	4	3	2	1
Sikap Perkenaan	4	3	2	1
Gerak Lanjutan	4	3	2	1

Jika indikator memiliki kriteria kompleksitas tinggi, daya dukung tinggi dan intake peserta didik sedang, maka nilai KKMnya adalah :

$$KKM = \frac{\text{indikator 1} + \text{indikator 2} + \text{indikator 3} + \text{indikator 4}}{\text{Jumlah Deskriptor}} \times 100$$

Dengan kriteria : kriteria ketuntasan belajar.

- 100 = sangat tinggi = tuntas
- 8.00-9.00 = tinggi = tuntas
- 7.50-8.00 = sedang = tuntas
- < 7.50 = rendah = belum tuntas

Sumber : KTSP Depdiknas (2008)

Dari uraian diatas dapat diketahui siswa yang belum tuntas dalam belajar dan siswa yang sudah tuntas dalam belajar secara individu. Selanjutnya dapat juga diketahui apakah ketuntasan belajar secara klasikal dapat tercapai, dilihat dari persentase siswa yang sudah tuntas belajar dapat dirumuskan sebagai berikut:

Mencari ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan rumus

$$PPK = \frac{M}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

M : Banyaknya siswa yang $KKM \geq 75$

N : Banyaknya siswa

Suryosubroto, (1997:129)

Secara kelompok (klasikal), ketuntasan belajar dinyatakan telah tercapai jika sekurang-kurangnya 85% dari siswa yang ada dalam kelompok bersangkutan telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal per individu sebesar $\geq 75\%$.