

Volume 2 No 1 Tahun 2016

ISSN: 2443-1923

PROSIDING
SEMINAR NASIONAL
HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
“Rekonstruksi Kurikulum dan Pembelajaran di Indonesia
Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN”



SEMNAS STKIP PGRI JOMBANG

Jombang, 23-24 APRIL 2016
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP PGRI JOMBANG
JL. PATTIMURA III/20 JOMBANG
Telp.(0321) 861319-854318 FAX. (0321)854319



HASIL PENELITIAN
SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
PROSIDING



9 772443 192253



stkipjb.ac.id





PROSIDING

ISSN: 2443-1923

**SEMINAR NASIONAL
HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
“REKONSTRUKSI KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN DI INDONESIA
MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN”**

**STKIP PGRI JOMBANG
23 - 24 APRIL 2016**

VOLUME 2
Nomor 1 Tahun 2016

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	ii
Halaman Hak Cipta	iii
Personalia	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi – xi
Keynote Speakers	
Menyemai Generasi Pembelajar	3 – 14
Prof. Ali Maksum (Guru Besar Unesa Surabaya)	
Pokok-Pokok Pikiran “Rekonstruksi <i>Mind Set</i> Perguruan Tinggi dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN”	15 – 20
Prof. Rochmat Wahab (Guru Besar UNY Yogyakarta)	
Guru dan Kurikulum Pendidikan: Tantangan dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN	21 – 26
Wahyu Indra Bayu (STKIP PGRI Jombang)	
Pendidikan Kewirausahaan Di Perguruan Tinggi	27 – 34
Munawaroh (STKIP PGRI Jombang)	
Rekonstruksi Kurikulum Perguruan Tinggi Berbasis KKNi Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN	35 – 42
Mohammad Syaifuddin (Universitas Muhammadiyah Malang)	
Presentasi	
Sub Tema: Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Tinggi	
Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>E-Learning</i> Aplikasi <i>Web Blog</i> pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan	45 – 58
Firman	
Peningkatan Pembelajaran Dasar Gerak Renang Melalui Pendekatan Penggunaan Alat Bagi Mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan	59 – 70
Zakaria Wahyu Hidayat & Ilmul Ma’arif	
Menumbuhkan Kesadaran Diri Mahasiswa dalam Pembelajaran Melalui Penilaian Berbasis Portofolio	71 – 82
Khoirul Hasyim, Asmuni, & Nanda Sukmana	
The Implementation of Raft (Role-Audience-Format-Topic) To Improve Paragraph Writing in English As a Foreign Language	83 – 89
Tatik Irawati	
Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Kooperatif	90 – 100
Diah Puji Nali Brata	
Enhancing Students Grammar By Mingle Game	101 – 111
Ninik Suryatiningsih	
<i>Jeopardy Games</i> : Sebuah Permainan Untuk Meningkatkan Penguasaan <i>English Grammar</i>	112 – 120
Rosi Anjarwati & Dian Anik Cahyani	

Implementasi Penggunaan “ <i>Self Assessment</i> ” untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Ima Chusnul Chotimah & Lailatus Sa’adah	121 – 132
Penguatan Kualitas Layanan Laboratorium Manajemen dan Statistika Untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Nihayatu Aslamatis Solekah & Ulfi Kartika Oktaviana	133 – 146
Penegakan Hukum dan Pendidikan Tinggi Hukum: Urgensi Rekonstruksi Kurikulum Winardi	147 – 153
Aplikasi Program Microsoft Excell dalam Meningkatkan Kualitas Analisis Butir Soal Muh. Fajar	154 – 162
Promoting College Students’ Writing Skill Through Collaborative Writing Techniques Nanang Fitrianto	163 – 170
Students’ Metacognition Phenomenon In Peer Teaching Programme Chalimah	171 - 180
Karakteristik Kemampuan Visualisasi Matematis (Studi kasus siswa laki-laki bergaya kognitif <i>field independent</i> dalam menyelesaikan soal kontekstual) Edy Setiyo Utomo	181 – 192
<i>Dubbing Film</i> dalam Peningkatan Kemampuan <i>Speaking</i> Muhammad Farhan Rafi	193 – 201
Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Motivasi Berwirausaha Mahasiswa Dwi wahyuni	202 – 214
Pengaruh Persepsi Mahasiswa atas Kualitas Layanan Jasa Edukasi Terhadap Loyalitas Melalui Kepuasan Mahasiswa Siti Mudrikatin	215 – 222
Hubungan Motivasi Belajar dengan Pencapaian Indeks Prestasi Mahasiswa Semi Naim	223 - 229
<i>Warrant</i> Deduktif dalam Argumentasi Matematis Mahasiswa Calon Guru Lia Budi Trisanti, Akbar Sutawidjaja, Abdur Rahman As’ari, & Makbul Muksar	230 - 236
Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Kewirausahaan Shanti Nugroho Sulistyowati & Yulia Effrisanti	237 – 249
Presentasi	
Sub Tema: Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Menengah	
Perkembangan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Inovatif Agus Prianto	253 – 268
Penerapan Metode Pembelajaran langsung (<i>Explicit Intstruction</i>) untuk Meningkatkan Kompetensi Menjalankan Usaha Kecil Endang Sri Buntari	269 – 280

Analisis Alternatif Kolaborasi Guru Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Dengan Pembina Pramuka Nanik Sri Setyani & Muhammad Muksinuddin	281 – 287
Perbandingan Model Pembelajaran <i>Modelling</i> dan Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Yudi Dwi Saputra & Mecca Puspitaningsari	288 – 296
Increasing Students Achievement in Learning Trigonometry With Problem Based Learning Approach Syamsul Arifin	297 – 309
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Snowball Throwing</i> Terhadap Hasil Membaca Intensif Siswa Endah Sari & Eva Eri Dia	310 – 316
Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Yayuk Indarti & Kustomo	317 – 324
The Use of 5S and RPP to the Tenth Year Students in Writing Afi Ni'amah, Hartia Novianti & Rukminingsih	325 - 335
Pengaruh Penerapan Strategi <i>Card Sort</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Esty Saraswati Nur Hartiningrum & Suci Cahyani	336 – 348
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Nahlia Rakhmawati & Miftahul Azzah	349 – 358
Peningkatan Keterampilan Menyimak dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Aulia Ayu Perwiradani & Mindaudah	359 – 372
Peran Pembelajaran <i>Real Object</i> pada Pendidikan Kejuruan dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN Muhammad Saibani Wiyanto & Luluk Nurhidayati	373 – 379
Pengaruh Permainan Lempar Tangkap Menggunakan <i>Medicine Ball</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Servis Bawah Bolavoli Arsika Yunarta & Yully Wahyu Sulistyio	380 – 388
Perbedaan Penggunaan Kurikulum Berbasis Kompetensi Dan Kurikulum 1994 Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Ambar Puspitasari	389 – 395
Profile of The Economics Teacher Diah Dinaloni	396 – 408
Komunikasi Matematika Guru Dalam Memberikan <i>Scaffolding</i> Kepada Siswa Rohmatul Umami	409 – 416
Pengaruh Sertifikasi Guru Terhadap Kinerja Guru Masruchan	417 – 425
Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN Didit Yulian Kasdriyanto & Rofika Nuriyanti	426 – 432

Analisis Faktor-Faktor Pengembangan Sumber Daya Manusia Terhadap Prestasi Kerja Guru Ani Mukoliyah	433 – 452
Proses Berpikir Siswa dalam Mengkonstruksi Konsep Komposisi Fungsi Oemi Noer Qomariyah & Susi Darihasting	453 – 460
Keefektifan Peran Komite Sekolah Menengah Atas Negeri Kustomo	461 – 475

Presentasi

Sub Tema: Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Dasar

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menulis Naskah Drama Berbasis Potensi Diri Anton Wahyudi & Banu Wicaksono	479 – 494
Penerapan Model <i>Direct Instruction</i> Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Rifa Nurmilah & Ririn Febriyanti	495 – 502
Efektivitas Strategi Belajar Elaborasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Abd. Rozak & Diska Ellen Yuliatwati	503 – 514
Kinerja Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Pasca Penerapan Kurikulum 2013 Rendra Wahyu Pradana & Risfandi Setyawan	515 – 523
Perbedaan Hasil Belajar Matematika antara Siswa yang Memiliki Pengetahuan Prosedural dengan yang Tidak Memiliki Pengetahuan Prosedural Wiwin Sri Hidayati & Nur Fitriatin Nisa'	524 – 534
Penilaian Alternatif "Tes Superitem" dalam Pemecahan Masalah Perbandingan Berdasarkan Kemampuan Matematika Fatchiyah Rahman & Ama Noor Fikrati	535 – 546
Karakteristik <i>Promote Action</i> Guru pada Materi Bangun Ruang Berdasar Perilaku Siswa Jauhara Dian Nurul Iffah	547 – 558
Membangun Karakter Guru yang Berwawasan Kebangsaan Nasional pada Era ASEAN Community Muhammad Naufal Arifiyanto & Heppy Hyma Puspytasari	559 – 571
Pengaruh Model Pembelajaran PBL Melalui Pendekatan CTL Terhadap Hasil Belajar IPS Raran Suci Lestari & Shofia Hattarina	572 – 584
Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dalam Proses Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Puguh Satya Hasmara	585 – 594

Penerapan Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah Dasar dalam Upaya Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN Erfinia Deca Christiani & Ribut Prastiwi Sriwijayanti	595 – 606
Penerapan Kurikulum 2013 Berbasis Pendidikan Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) Afib Rulyansah & Ludfi Arya Wardana	607 – 618
Model Pembelajaran Menulis Pantun Berbasis Alam dengan Media Transformasi Elektronik Fitri Resti Wahyuniarti	619 – 628
Penerapan Teori Belajar Kumulatif dalam Menghitung Volume Prisma Segitiga dan Tabung pada Siswa MI M Muklis	629 – 640
Perbandingan Kompetensi Strategis Siswa SD Laki-Laki dan Perempuan Peraih Medali Olimpiade Sains Tingkat Nasional dalam Membuat Persamaan Syarifatul Ma'ulah, Dwi Juniati & Tatag Yuli Eko Siswono	641 – 650
Implementasi Metode Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Guna Menumbuhkembangkan Sikap <i>Critical Thinking</i> Bagi Siswa Dalam Menghadapi MEA Firsta Bagus S	651 – 664
Penerapan Model Pembelajaran Terpadu Tipe <i>Connected</i> pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Moh. Rifai & Taufan Maulana	665 – 674
Perbandingan Permainan Tradisional Betengan dan Gobak Sodor Terhadap Kesegaran Jasmani Nurdian Ahmad & Arnas Anggoro Saputro	675 – 684
Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Dengan Metode <i>Giving Question and Getting Answer</i> pada Siswa MI Mu'minin & Moh. Chozin	685 – 695
Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Anak yang Berkebutuhan Khusus (ABK) Heny Sulistyowati	696 – 704
Media Ajar <i>Glenn Doman</i> Untuk Belajar Membaca Lestari Setyowati & Diah Anita Pusparini	705 – 714
Presentasi	
Sub Tema: Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Non Formal	
Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Life Skill Syekh Abu Ali Al Hussen	717 – 729
Cultural Awareness To Face English Learners Challenges In ASEAN Economic Society (AEC) Yunita Puspitasari & Wardani Dwi Wihastyanang	730 – 736

Perkembangan Tuturan Kata Bahasa Indonesia pada Anak Bilingual (Tinjauan Tata Bahasa Generative) Akhmad Sauqi Ahya	737 – 745
Pembelajaran Bahasa dalam Konteks Alamiah sebagai Model Transmisi Bahasa Diana Mayasari	746 – 756
The 60-second Super Bowl advertisement ;Hulk takes on Ant Man over Coca Cola Adib Darmawan	757 - 766
Retorika Ahok Dalam <i>Talk Show</i> “Mata Najwa”: Pendidikan Pragmatik Retorik M. Syaifuddin S. & Aang Fatihul Islam	767 – 775
Perbedaan Pengaruh Pelatihan Metode <i>Interval Training</i> 1:3 dan 1:5 pada Jarak 30 dan 60 Meter Terhadap Prestasi Lari 100 Meter Kahan Tony Hendrawan & Basuki	776 – 786
Pembinaan Prestasi Cabang Olahraga Karate Di Kabupaten Jombang Aditya Harja Nenggar & Ritoh Pardomuan	787 – 794
Peningkatan Kualitas Kain Tenun Melalui Pelatihan Tenun Ikat Dalam Rangka Menghadapi MEA Samrid Neonufa	795 – 806
Proses Adopsi Inovasi Melalui Pendekatan Belajar <i>Famer to Famer</i> M. Muchibudin Farichi	807 – 815
Analisis Pengaruh Modal dan Tenaga Kerja Terhadap Produksi Industri Kecil Kerajinan Kulit Lina Susilowati	816 – 824

Pengaruh Permainan Lempar Tangkap Menggunakan *Medicine Ball* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Servis Bawah Bolavoli

Arsika Yunarta¹ (arsikayunarta.stkipjb@gmail.com)

Yully Wahyu Sulistyono¹ (yullywah@yahoo.com)

Abstract

This Research The purpose of this study was to determine the effect Games Capture Using Medicine Ball Throw Toward Improved Learning Outcomes volleyball Servis Down on Students of Class X SMA Kosgoro Sambeng Lamongan Academic Year 2015/2016 Research type used by is quantitative research with a quasi-experimental methods, the design used a quasi-experimental esign (quasi-experimental design) model Matching-Only Design. Instrument which is is used as by a data collecting that is tes deed / psikomotor. Based on calculations Paeired T-Test to test the pretest, posttest and Independent T-Test to test for differences between the experimental group and the control group. The test results SPPS ie, differences in pretest and posttest for $t_{hitung} 10.185$ with an increase of 4.521%. being the control group pretest and posttest results of $t_{hitung} -196$ with an increase of - 08 696%. So $t_{hitung} 10.185$ greater than $t_{tabel} 2,074$ with significance level $\alpha = 5\%$. While the T test samples of different independent menguunakan obtained $t_{hitung} 2,333$ with degrees of freedom $df = N_1 + N_2 - 2 = 44$, df Because 44 is not in the table then we need to do interpolation. The trick to the analysis of the two tails. We get $df 40$ at the 5% significance level is 2.021. While $df 60$ is 2.000. For simplicity's sake $df 40$ and 60 were summed and then divided by two. Namely $(2,021 + 2,000) : 2 = 2,0105$. Because t is greater than t table then toss game fishing There is an effect using the medicine ball against the results of the learning outcomes under volleyball serve in the tenth grade high school students Kosgoro Sambeng Lamongan.

Keywords: throwing game fishing, medicine ball, the result of a service learning under

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Lempar Tangkap Menggunakan Medicine Ball Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Servis Bawah Bolavoli Pada Peserta Didik Kelas X SMA Kosgoro Sambeng Lamongan Tahun Pelajaran 2014/2015. Jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu, desain yang digunakan esain eksperimen semu (quasi experimental design) dengan model Matching-Only Design. Instrumen yang digunakan sebagai pengumpulan data yaitu tes perbuatan/psikomotor. Berdasarkan hasil perhitungan Paeired T-Test untuk menguji pretest, posttest dan Independent T-Test untuk menguji perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji SPPS yaitu, perbedaan pretest dan posttest sebesar $t_{hitung} 10.185$ dengan peningkatan sebesar 4,521% .Sedangkan untuk kelompok kontrol hasil pretest dan posttest sebesar $t_{hitung} -196$ dengan peningkatan sebesar -08696%. Jadi $t_{hitung} 10.185$ lebih besar dari $t_{tabel} 2,074$ dengan taraf signifikan . Sedangkan pada Uji T sampel menggunakan independent berbeda diperoleh $t_{hitung} 2,333$ dengan derajat kebebasan $df = N_1 + N_2 - 2 = 44$, Karena $df 44$ tidak ada dalam tabel maka kita perlu melakukan interpolasi. Caranya pada analisis dua ekor. Kita peroleh $df 40$ pada taraf signifikansi 5% adalah 2,021. Sedangkan $df 60$ adalah 2,000. Untuk mudahnya $df 40$ dan $df 60$ dijumlah kemudian dibagi dua. Yakni $(2,021 + 2,000) : 2 = 2,0105$. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka Ada pengaruh permainan lempar tangkap menggunakan medicine ball terhadap hasil hasil belajar servis bawah bolavoli pada peserta didik kelas X SMA Kosgoro Sambeng Lamongan.

Kata Kunci : Permainan lempar tangkap, medicine ball, hasil belajar servis bawah.

Pendahuluan

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun pada saat ini masih banyak peserta didik yang mengabaikan pentingnya aktivitas pembinaan

¹ Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang

olahraga di sekolah, sehingga sebagian besar dari peserta didik masih kurang memahami arti pentingnya aktivitas pendidikan jasmani.

Dalam pendidikan pasti tidak lepas dengan kegiatan belajar mengajar. Agar aktivitas belajar mengajar berjalan dengan baik guru seharusnya memiliki inovasi pembelajaran untuk peserta didik, Pembelajaran permainan lempar tangkap bola bisa digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan suatu hasil pembelajaran. Pembelajaran permainan lempar tangkap bola dapat mengajarkan peserta didik untuk saling bekerja sama, pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan dan membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti suatu pembelajaran. Permainan lempar tangkap tidak harus menggunakan bola, namun permainan lempar tangkap menggunakan *medicine ball* sebagai alat permainan.

Medicine ball adalah sebuah bola dengan berat 1 samapai 10 kg, bola ini biasanya digunakan dalam latihan kekuatan otot. *Medicine ball* bisa kita jumpai di tempat-tempat fitness.

Servis adalah penyajian bola pertama dalam permainan bolavoli sebagai tanda awalnya dimulai suatu permainan, Servis merupakan salah satu teknik dasar permainan bolavoli yang harus dikuasai oleh setiap pemain bolavoli. Permainan bolavoli merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim berjumlah 6 orang pemain. Setiap pemain memiliki kemampuan khusus yakni sebagai pemukul, pengumpan, dan libero. Permainan bolavoli dimainkan dengan menggunakan satu bola yang dipantulkan dari satu pemain ke pemain lain dan bola yang di pantulkan harus melewati net.

Kajian Pustaka

Bermain

Menurut Husdarta (2000: 75) bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, suka rela tanpa paksaan dan tidak sungguhan dalam batasan waktu, tempat dan ikatan peraturan.bermain menyerap upaya sungguh-sungguh dari permaianannya disertai ketegangan dan kesukaan untuk mencapai tujuan yang berada dalam permainan itu. Sedangkan menurut Menurut Ateng(1996 : 3) permaianan adalah kegiatan yang dilakukan dengan mengikuti aturan tertentu yang biasa disebut aturan permainan. Tujuan dari permainan itu sendiri hanya mencari kepuasan dalam melakukan sesuatu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara suka rela tanpa ada paksaan satu sama lain. Peraturan dalam permainan bisa dibuat sesuai keinginan tanpa ada batasan waktu.

Permainan Lempar Tangkap Bola

Menurut Montolalu dalam kutipan (Gultom 2009: 6) lempar tangkap bola merupakan salah satu permainan yang menggunakan bola sebagai media. Permainan lempar tangkap bola ini sering kali diterapkan bagi anak usia dini dengan tujuan dapat melatih motorik. Media dalam permainan ini adalah bola

Cara bermain lempar tangkap bola ini sebagai berikut:

1. Bariskan anak-anak 2 bersaf secara rapih.
2. Lakukan pemanasan terlebih dahulu atau demonstrasi tentang permainan yang akan di mainkan.
3. Siapkan bola.
4. Bagi anak menjadi 2 bagian dan secara berpasangan.
5. Masing- masing anak agar memilih pasangannya secara bebas.

Mulai mengambil bola yang diletakkan di depan anak dan lalu melemparkan bola sampai menganyukan bola setinggi perut ke pasangannya hingga bola dapat ditangkap oleh pasangannya.

Secara bergantian bagi pasangan anak yang bertugas menangkap bola langsung berlari kedepan barisan untuk bergantian menjadi pelempar bola kembali ke pasangannya hingga bola tertangkap.

Gambar. Cara lempar tangkap



Medicine Ball

Sebuah bola obat (juga dikenal sebagai bola latihan, bola med, atau bola kebugaran) adalah bola yang kira-kira diameternya 13,7 inci, sering digunakan untuk rehabilitasi dan kekuatan pelatihan dan berat bola ini (1-10 kg) digunakan secara efektif dalam latihan beban plyometric untuk meningkatkan daya ledak pada atlet di semua olahraga. Aver(2008: 7)



Gambar. *Medicine Ball*

Definisi Pendidikan Jasmani

Menurut Sukintaka (2004: 17) Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan yang mencoba mencapai tujuan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat, dengan wahana aktivitas jasmani.

Sedangkan menurut Ateng (1996: 12) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani merupakan aspek dari pendidikan keseluruhan dan karenanya selalu berurusan dengan keseluruhan kepribadian manusia. Dengan kata lain pendidikan jasmani adalah pergaulan pendidikan dalam dunia gerak dan pengalaman jasmani.

Pembelajaran

Pribadi (2009 : 10) pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Sedangkan menurut Hamalik (2011 : 57) mendefinisikan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Jadi pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang melalui interaksi antara pelajar maupun guru yang terjadi secara langsung dan saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran harus ada subjek belajar, subjek belajar tersebut yang dimaksud yaitu peserta didik. Peserta didik sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah yang ada pada pembelajaran. oleh karena itu, jika proses pembelajaran terlaksana dengan baik maka akan tercapai hasil belajar yang maksimal.

Permainan Bolavoli

Permainan bolavoli merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim berjumlah 6 orang pemain. Setiap pemain memiliki kemampuan khusus yakni sebagai pemukul, pengumpan, dan libero. Permainan bolavoli dimainkan dengan menggunakan satu bola yang dipantulkan dari satu pemain ke pemain lain dengan cara *passing* diakhiri dengan *smash* pada tim lawan dan untuk kedua tim dipisahkan oleh net dengan ketinggian tertentu. Dalam permainan bolavoli terdapat berbagai macam teknik yang harus dikuasai antara lain teknik memukul bola, teknik menghadang bola, teknik *passing*, serta teknik servis (Mutohir, 2013: 2-3).

Hakikat Keterampilan Servis

Servis adalah gerakan menempatkan bola dalam permainan yang dilakukan untuk memberikan bola melewati net ke dalam lapangan lawan, dengan salah satu tangan yang memukul bola pemain yang melakukan di garis belakang (Wati, 1996: 81). Jadi servis adalah penyajian bola pertama dalam permainan bolavoli sebagai tanda awalnya dimulai suatu permainan, yang dilakukan oleh pemain berada digaris belakang dan diarahkan untuk melewati net ke arah lapangan lawan.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi Experimental*), dengan model menggunakan *matching-only design*. Karena tidak menggunakan random sebagai cara memasukan subjek kedalam kelompok, tetapi menggunakan *matching*, yaitu memasangkan subjek satu dengan yang lain berdasarkan hasil *pretest*. (Maksum. 2012 : 100)

Desain Penelitian

Desain Eksperimen Semu (*Quasi Experimental Design*)
Matching-Only Design

M	T1	X	T2
	T1	-	T2
M			

(Maksum, Ali. 2012 : 100)

Keterangan :

M = *Matching*

T1 = *pretest* (kelompok eksperimen dan kontrol)

T2 = *posttest* (kelompok eksperimen dan kontrol)

X = perlakuan (kelompok eksperimen)

Populasi dan Sampel

Populasi

Menurut Suharsimi, Arikunto (2010:173) Populasi Merupakan keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Kosgoro Sambeng yang berjumlah 46 peserta didik terdiri dari 2 kelas 26 putra dan 20 putri. Jadi penelitian ini termasuk penelitian populasi, karena semua peserta didik kelas X di jadikan sampel

Cara pengambilan kelompok dari dua kelas tersebut dibagi menjadi 2 kelompok, satu kelompok eksperimen dan satunya kelompok kontrol. Cara pengambilannya dengan cara *matching*, *matching* adalah memasangkan subjek berdasarkan *pre-tes* yang di lakukan. (Maksum. 2012 : 102)

Langkah-langkanya sebagai berikut:

1. Semua peserta didik akan di beri kesempatan melakukan servis bawah sebanyak 10 kali.
2. Hasil servis bawah peserta didik akan di akumulasikan.
3. Data akumulasi dari peserta didik akan di urutkan dari yang paling besar sampai terkecil.
4. Data yang telah di urutkan berdasarkan no urut 1 sampai 46 akan dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Instrumen Penelitian

Merupakan alat bantu untuk mendapatkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah melakukan tes prestasi atau *achievementtest* servis bawah bolavoli kepada sampel penelitian. Tes prestasi atau *achievementtest*, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. (Winarno, 2006: 32).

Prosedur penelitian

1. Mengajukan permohonan proposal kepada dosen pembimbing
2. Membuat surat izin penelitian.
3. Menyerahkan surat penelitian ke sekolah yang akan dilakukan penelitian sekaligus koordinasi dengan kepala sekolah.
4. Koordinasi dengan guru tentang penelitian beserta tes yang akan di lakukan.
5. Pemberitahuan kepada peserta didik yang akan dijadikan objek penelitian.
6. Memberikan pengarahan tentang jalannya penelitian beserta menjelaskan maksud dan tujuan penelitian.
7. Pelaksanaan *pretest* servis bawah bolavoli dilakukan dengan cara, setiap peserta didik mendapatkan 10 kali kesempatan untuk melakukan servis.
8. Pelaksanaan *treatment* servis bawah bolavoli sebagai berikut:
Cara bermain lempar tangkap menggunakan *medicine ball* sebagai berikut:
 - a. Bariskan Peserta didik 2 bersaf secara rapih.
 - b. Lakukan pemanasan terlebih dahulu atau demonstrasi tentang permainan yang akan di mainkan.
 - c. Siapkan bola (*Medicine Ball*) dengan berat 3 kg.
 - d. Peserta didik dibagi menjadi 2 bagian dan secara berpasangan.
 - e. Masing- masing peserta didik agar memilih pasangannya secara bebas.
 - f. Mulai mengambil bola yang diletakkan di depan peserta didik dan lalu melemparkan bola sampil menganyukan bola setinggi perut ke pasangannya hingga bola dapat ditangkap oleh pasangannya.



- g. Secara bergantian bagi pasangan peserta didik yang bertugas menangkap bola langsung berlari kedepan barisan untuk bergantian menjadi pelempar bola kembali ke pasangannya hingga bola tertangkap.
9. Pelaksanaan *posttest* servis bawah bolavoli dilakukan dengan cara setiap peserta didik mendapat 10 kali kesempatan untuk melakukanservis. *Post-test* dilakukan setelah pemberian *treatment*.
10. Penelitian dilaksanakan 6 kali tatap muka.
11. Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan pengelohan data berdasarkan analisis statistik yang sudah ditentukan.

Teknik Pengumpulan Data

Pengambilan data dilaksanakan melalui dua tahap yaitu tes pertama (*pre-test*) dan tes kedua (*post-test*). Tes kedua dilakukan setelah peserta didik melaksanakan *treatment* dari peneliti. Tes dilaksanakan dengan menggunakan tes servis bawah bolavoli. Untuk melaksanakan tes servis bawah bolavoli peserta didik diberikan kesempatan sebanyak sepuluh kali dan nilainya diakumulasikan dari tiap servis yang dilakukan. Setelah semua pelaksanaan tes selesai data yang sudah didapatkan kemudian dikumpulkan untuk selanjutnya dilakukan perhitungan dan analisis data.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah merupakan suatu cara atau analisis yang digunakan untuk mengolah data yang diperlukan sehingga akan mendapat suatu kesimpulan. *Paired sampel t-test* digunakan untuk menguji perbedaan antara kelompok *pre test* dan *post test* pada setiap kelompok. Sedangkan *independent t-test* digunakan untuk menguji perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi *Independent T-Tes SPSS for windows*.

Hasil

Rata-rata pre test post test kelompok eksperimen

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	postteste_eks	22,6957	23	5,72423	1,19358
	pretest_eks	18,1739	23	5,83603	1,21690

Hasil uji diatas diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* 18,1739 dari 23 peserta didik dan untuk nilai rata-rata *posttest* diperoleh sebesar 22,6957 dari 23 peserta didik.

Rata *pretest posttest* kelompok kontrol

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	posttest_cntrl	18,3913	23	6,74698	1,40684
	pretest_cntrl	18,4783	23	6,65288	1,38722

Hasil uji diatas diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* 18,4783 dari 23 peserta didik dan untuk nilai rata-rata *posttest* diperoleh sebesar 18,3913 dari 23 peserta didik.

Perbedaan *Pretest Posttest* Kelompok Eksperimen

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	postteste_eks - pretest_eks	4,52174	2,12922	,44397	3,60099	5,44248	10,185	22	,000

Hasil analisis menunjukkan t pada analisis ini diperoleh t_{hitung} sebesar 10.185 dengan derajat kebebasan (df) = N-1 = 22 dengan menggunakan taraf signifikansi = 5% di dapat t_{tabel} 2.074. sehingga t_{hitung} 10.185 lebih besar dari t_{tabel} 2.074, Jadi ada pengaruh permainan lempar tangkap menggunakan *medicine ball* terhadap peningkatan hasil belajar servis bawah bolavoli.

Perbedaan *Pretest Posttest* Kelompok Kontrol

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	posttest_cntrl - pretest_cntrl	-,08696	2,10871	,43970	-,99883	,82492	-,198	22	,845

Hasil analisis menunjukkan t pada analisis ini diperoleh t_{hitung} sebesar -198 dengan derajat kebebasan (df) = N-1 = 22 dengan menggunakan taraf signifikansi = 5% di dapat t_{tabel} 2.074 sehingga t_{hitung} -198 kurang dari t_{tabel} 2.074, Jadi pembelajaran servis bawah tanpa menggunakan permainan lempar tangkap tidak meningkat sama dengan tidak ada perbedaan antara *pretest* dengan *posttest*.

Uji T Dua Sampel Berbeda

Group Statistics

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai posttest eksperimen	23	22,6957	5,72423	1,19358
posttest Kontrol	23	18,3913	6,74698	1,40684

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	1,000	,323	2,333	44	,024	4,30435	1,84495	,58609	8,02261
	Equal variances not assumed			2,333	42,862	,024	4,30435	1,84495	,58330	8,02539

Berdasarkan uji SPSS diatas maka hasil t_{hitung} 2.333 dengan derajat kebebasan $df = N_1 + N_2 - 2 = 44$, Karena df 44 tidak ada dalam tabel maka kita perlu melakukan interpolasi. Caranya pada analisis dua ekor. Kita peroleh df 40 pada taraf signifikansi 5% adalah 2,021. Sedangkan df 60 adalah 2,000. Untuk mudahnya df 40 dan df 60 dijumlah kemudian dibagi dua. Yakni $(2,021 + 2,000) : 2 = 2,0105$

Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka "Ada pengaruh permainan lempar tangkap menggunakan *medicine ball* terhadap hasil belajar servis bawah bolavoli pada peserta didik kelas X SMA Kosgoro Sambeng Lamongan".

Hasil penelitian eksperimen semu tentang pengaruh permainan lempar tangkap medicine ball terhadap peningkatan hasil belajar servis bawah bolavoli pada peserta didik kelas X SMA Kosgoro Sambeng Lamongan.

Uji Perbedaan *Pretest* dan *Posttest* Kedua Kelompok

Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan dari hasil penghitungan data yang diperoleh dari tes yang telah diberikan kepada peserta didik. Kemudian hasil tabulasi data diolah dan dianalisis menggunakan *SPSS for Windows*. Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah uji beda dengan sampel sejenis untuk mengetahui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* serta peningkatan hasil belajar servis bawah bolavoli.

Perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* sebesar $t_{hitung} 10.185$ dengan peningkatan sebesar 4,521%. Sedangkan untuk kelompok kontrol hasil *pretest* dan *posttest* sebesar $t_{hitung} -196$ dengan peningkatan sebesar -0,8696%. Jadi $t_{hitung} 10.185$ lebih besar dari $t_{tabel} 2.074$ dengan taraf signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan lempar tangkap menggunakan *medicine ball* berhasil meningkatkan hasil belajar servis bawah bolavoli dengan hasil yang cukup signifikan.

Uji Beda Dua Kelompok

Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis tentang apakah ada pengaruh permainan lempar tangkap menggunakan *medicine ball* terhadap peningkatan hasil belajar servis bolavoli. Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah uji beda dengan sampel berbeda menggunakan *SPSS for windows* yaitu untuk mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pada penghitungan *SPSS for windows* $t_{hitung} 2,333$ dengan derajat kebebasan $df = N_1 + N_2 - 2 = 44$, Karena $df 44$ tidak ada dalam tabel maka kita perlu melakukan interpolasi. Caranya pada analisis dua ekor. Kita peroleh $df 40$ pada taraf signifikansi 5% adalah 2,021. Sedangkan $df 60$ adalah 2,000. Untuk mudahnya $df 40$ dan $df 60$ dijumlah kemudian dibagi dua. Yakni $(2,021 + 2,000) : 2 = 2,0105$

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian, diharapkan ada pengaruh permainan lempar tangkap menggunakan *medicine ball* terhadap peningkatan hasil belajar servis bawah bola voli. Dari hasil uji t yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan lempar tangkap menggunakan *medicine ball* terhadap peningkatan hasil belajar servis bawah bolavoli pada peserta didik kelas X SMA Kosgoro Sambeng Lamongan, dengan menggunakan uji *Paired Samples T-Test* dalam *SPSS For Windows* untuk menguji perbedaan *pretest* dan *posttest* sebesar $t_{hitung} 10.185$ dengan peningkatan sebesar 4,521%. Sedangkan untuk kelompok control hasil *pretest* dan *posttest* sebesar $t_{hitung} -196$ dengan peningkatan sebesar -0,8696%.

Pada penghitungan *Independent T-Test* untuk menguji perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar $t_{hitung} 2,333$ dengan derajat kebebasan $df = N_1 + N_2 - 2 = 44$, Karena $df 44$ tidak ada dalam tabel maka kita perlu melakukan interpolasi. Caranya pada analisis dua ekor. Kita peroleh $df 40$ pada taraf signifikansi 5% adalah 2,021. Sedangkan $df 60$

adalah 2,000. Untuk mudahnya df 40 dan df 60 dijumlah kemudian dibagi dua. Yakni $(2,021+2,000) : 2 = 2,0105$. Jadit_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka "Ada pengaruh permainan lempar tangkap menggunakan *medicine ball* terhadap hasil belajar servis bawah bolavoli pada peserta didik kelas X SMA Kosgoro Sambeng Lamongan".

Rekomendasi

Sesuai dengan hasil penelitian di atas, pembelajaran permainan lempar tangkap *medicine ball* dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, maka pembelajaran permainan lempar tangkap *medicine ball* dapat menjadi salah satu acuan untuk guru penjaskes dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran servis bawah.

Daftar Pustaka

- Ateng, Abdulkadir. 1996. *Asas-Asas dan Landasan Olahraga*. Jakarta : Karunika, Universitas Terbuka.
- Averi, Patrick. 2008. *Medicine Ball Training for Kids. ACSM's HEALTH & FITNESS JURNALA VOL. 12/ NO. 3*. (Online).<http://duniafitnescom/training/miliki-tubuh-kencangdenganmedicine-ball.html>.(diakses Tanggal 27 Nopember 2015)
- Gambar Cara Lempar Tangkap Bola. <http://pustakamateri.web.id/olah-raga/>. (Online) . (diakses 21 Desember 2015).
- Gambar Medicine Ball Ukuran 3 Kg. http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND_OLAHRAGA/1965061419900_YUNYUN_YUDIANA/10tahun. (Online) . (diakses 21 Desember 2015).
- Gultom. 2014. *Pengaruh Bermain Lempar Tangkap Bola Dan Menggambar Terhadap Motorik Anak Usia Dini*. FKIP, Universitas Lampung BandarLampung.- (Online).<http://google.com>. (diakses 27 Nopember 2015).
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Grafika Offset.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mutohir.2013. *Permainan Bola Voli (Konsep,Teknik,Strategi Dan Modifikasi)*. Surabaya : Graha Pustaka Media Utama
- Suherman, Adang (2000) *dasar-dasar penjaskes* surabaya : FIK-Unesa
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Sukintaka. 2004. *Teori Pendidikan Jasmani*. Penerbit Nuansa Yayasan Nuansa Cendekia.
- Wati, Yuliana. 1996. *Bola Voli Modern*. Surabaya : IKIP Surabaya.