

Volume 1 No 1 Tahun 2015

ISSN: 2443-1923

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN

“Rekonstruksi Kurikulum dan Pembelajaran di Indonesia”



Jombang, 25-26 APRIL 2015

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

STKIP PGRI JOMBANG

JL. PATTIMURA III/20 JOMBANG
Telp.(0321) 861319-854318 FAX. (0321)854319



SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN
PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN

PROSIDING



www.stkipjb.ac.id





Kesalahan Siswa Sekolah Dasar dalam Merepresentasikan Pecahan pada Garis Bilangan <i>Eny Suryowati</i>	668 – 678
Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Pada Pembelajaran Segiempat <i>Titik Idayanti & Ama Noor Fikrati</i>	679 – 690
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Group Investigation</i> dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa <i>Veni Saputri</i>	691 – 697
Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Taktis dan Kemampuan Motorik Terhadap Hasil Belajar Bolavoli Pada Siswa Putra Kelas VIII SMPN 4 Lamongan <i>Ilmul Ma'arif, Zakaria Wahyu Hidayat, & Kahan Tony Hendrawan</i>	698 – 709
Perbandingan Metode Pembelajaran <i>Whole Practice</i> dan <i>Part Practice</i> Terhadap Hasil Belajar <i>Dribbling</i> Bolabasket (Studi Kelas V SDK Santo Yusup Surabaya) <i>Arnaz Anggoro Saputro</i>	710 – 717
Pengaruh Modifikasi Permainan Bolabasket Terhadap Kebugaran Jasmani Siswa SMPKr Petra Jombang <i>Mecca Puspitaningsari & Nurdian Ahmad</i>	718 - 726
Perencanaan, Pelaksanaan, dan Problematika Pembelajaran Menulis Siswa Kelas V SDN IV Sukorejo Perak Jombang <i>Mu'minin</i>	727 – 736
Kompetensi Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Di MIN Rejoso Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang <i>Agus Budi Hartono</i>	737 – 747
Bentuk Tuturan Masyarakat Manduro Sebagai Pendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia <i>Diana Mayasari</i>	748 – 761
Penerapan Model Pembelajaran <i>Scramble</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Muhammadiyah I Jombang Tahun Pelajaran 2013/2014 <i>Mindaudah</i>	762 – 771
“Javanese Cultural School” (JCS) Untuk Anak Usia Dini: Sebuah Konsepsi Untuk Mengembalikan Karakter Lokal <i>M. Syaifuddin S. & Erni Munastiwi</i>	772 – 780
Pelaksanaan Pendidikan Inklusif Pada Sekolah Dasar Di Kabupaten Banyuwangi <i>Aliya Fatimah</i>	781 – 793

PEGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TAKTIS DAN KEMAMPUAN MOTORIK TERHADAP HASIL BELAJAR BOLAVOLI PADA SISWA PUTRA KELAS VIII SMPN 4 LAMONGAN

Oleh

Ilmul Ma'arif
Zakaria wahyu hidayat
Kahan tony hendrawan

ABSTRACT

The purpose of this study is (1) To determine the effect of the application of tactical learning model the learning outcomes of volleyball. (2) To determine the effect on motor skills learning outcomes volleyball. Objectives of this study were students of class VIII's son Smpn 4 lamongan and number of samples taken by 30 students, divided men into 3 groups, each group consisting of 10 people. The process of data collection was done by conducting a pretest and posttest volleyball skills. The data were analyzed using SPSS 19.0. The research design applied in this study was quantitative research (experiment), The samples in this study were 30 male students by using random techniques and ordinal pairing. While the data analysis used in this research was the test of Paired Sample t-Test .

Based on the results of test calculations of Paired Sample t-Test, Group I (volleyball skills), the calculation of group I got the sig value .000 which is less than 0.05 so it can be stated that the learning model of volleyball significantly affects on learning outcomes of volleyball. Because the Sig. > 0:05, Group II (motor skills), the calculation of group II got the sig value amounted to .001 which is smaller than 0.05. It can be stated that motor skills has a significant effect on learning outcomes of volleyball. Because the Sig. value > 0:05.

The conclusions presented in this study are (1) Giving application of the learning model of volleyball significantly affected the learning outcomes of volleyball. (2) The treatment of motor skill had a significant effect on learning outcomes of volleyball.

Key Words: *tactical learning model, motor skills, learning volleyball.*

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran taktis terhadap hasil belajar bolavoli. (2) Untuk mengetahui pengaruh kemampuan motorik terhadap hasil belajar bolavoli. Sasaran penelitian ini adalah siswa putra kelas VIII Smpn 4 lamongan dan jumlah sampel yang diambil sebanyak 30 siswa putra yang terbagi menjadi 3 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang. Proses pengambilan data dilakukan

dengan melakukan *pretest* dan *posttest* keterampilan bolavoli. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan bantuan *SPSS 19.0*.

Jenis penelitian dalam penelitian ini kuantitatif (eksperimen), analisis data yang digunakan adalah *Uji Paired Sample t-Test*. Berdasarkan hasil perhitungan *Uji Paired Sample t-Test* Kelompok I (keterampilan bolavoli) hasil perhitungan untuk kelompok I nilai sig .000 > 0,05 jadi Hal ini dapat dikatakan bahwa model pembelajaran bolavoli berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bolavoli. Kelompok II (kemampuan motorik) hasil perhitungan untuk kelompok II nilai sig .001 > 0,05 Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan motorik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bolavoli. Kelompok III (Kontrol bolavoli) hasil perhitungan untuk kelompok III nilai sig .000 > 0,05 Hal ini dapat dikatakan bahwa model pembelajaran bolavoli berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bolavoli. Kelompok III (Kontrol motorik) hasil perhitungan untuk kelompok III nilai sig .000 > 0,05 Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan motorik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bolavoli.

Simpulan dari penelitian ini adalah (1) Dapat dikatakan bahwa model pembelajaran taktis berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bolavoli. (2) Dapat dikatakan bahwa kemampuan motorik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bolavoli.

kata – kata kunci : *model pembelajarantaktis, kemampuanmotorik, belajarbolavoli.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan dan pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Materi pendidikan jasmani di sekolah terdiri dari berbagai macam permainan, baik yang bersifat beregu maupun perorangan. Untuk permainan beregu yang kompleks, yang banyak menggunakan keterampilan terbuka, seperti bolavoli, basket, sepakbola, atau bolatangan. Menurut suherman (2000:3) Materi pembelajaran dalam bentuk olahraga atau permainan diberikan secara bertahap mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri yaitu tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat mendorong perubahan kemampuan anak tersebut.

dalam satu unit pembelajaran permainan guru membuat suatu perencanaan pembelajaran mulai dari keterampilan dasar sampai keterampilan yang lebih kompleks, diikuti dengan penjelasan peraturan permainan secara utuh. Pada model pembelajaran permainan, guru merencanakan urutan tugas mengajar dalam konteks pengembangan keterampilan dan taktis bermain siswa, mengarah pada permainan yang sebenarnya.

Tugas - tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai bentuk-bentuk permainan. permainannya sendiri

memerlukan pertimbangan khusus. Suatu rangkaian gerakan dapat terlihat dengan jelas pada saat anak melakukan gerakan tertentu. Seorang anak dikatakan mempunyai koordinasi tubuh yang baik apabila mampu bergerak dengan mudah dan lancar dalam rangkaian gerakan.

Lebih lanjut Kiram (1992:1) menyampaikan tentang gerak adalah sebagai berikut: Gerak adalah sesuatu yang di tampilkan oleh manusia secara nyata dan dapat diamati. Namun yang melatar belakangi suatu gerakan yang ditampilkan dalam suatu perbuatan yang nyata unjuk kerja sangat beraneka ragam sesuai dengan hakekat keberadaan dan kebutuhan manusia yang penuh berbeda. Lebih lanjut ditegaskan oleh Rahyubi (2012:209) tentang tujuan pembelajaran motorik adalah bahwa: Tujuan pembelajaran motorik adalah meningkatkan atau mengembangkan aspek-aspek psikomotor. Pembelajaran motorik adalah upaya mengubah perilaku motorik melalui kondisi dan situasi yang sengaja diciptakan agar proses perubahan menjadi efektif dan efisien. Untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan upaya yang sesuai dengan situasi dan kondisi pengajaran.

permainan ke permainan lainnya.

Tentang motorik (gerak) manusia tidak terlepas dengan ilmu gerak, kinesiologi, *performance* manusia, pendidikan jasmani, dan *bodymovement*. Perilaku gerak (*motorbehavior*) merupakan subdisiplin yang menekankan pada investigasi mengenai prinsip perilaku manusia (Rahyubi, 2012:207). Jika seorang anak memperlihatkan penampilan sedemikian cepat menguasai suatu gerakan dengan kualitas yang baik, maka anak tersebut dapat dikatakan memiliki tingkat kemampuan motorik yang baik. Sehingga seorang anak memungkinkan dapat mempelajari gerakan lain atau gerakan yang baru dengan cepat. Disampaikan oleh Ma'mun dan Saputra (2000:57) bahwa: Keterampilan seseorang yang tergambarkan dalam kemampuannya menyelesaikan tugas gerak tertentu akan terlihat mutunya dari seberapa jauh orang tersebut mampu menampilkan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerak tersebut maka semakin baik keterampilan orang tersebut.

Suatu rangkaian gerakan dapat terlihat dengan jelas pada saat anak melakukan gerakan tertentu. Seorang anak dikatakan mempunyai koordinasi tubuh yang baik apabila mampu bergerak dengan mudah dan lancar dalam rangkaian gerakan. Lebih lanjut Kiram (1992:1) menyampaikan tentang gerak adalah sebagai berikut: Gerak adalah sesuatu yang di tampilkan oleh manusia secara nyata dan dapat diamati. Namun yang melatar belakangi suatu gerakan yang ditampilkan dalam suatu perbuatan yang nyata unjuk kerja sangat beraneka ragam sesuai dengan hakekat keberadaan dan kebutuhan manusia yang penuh berbeda.

Gerak merupakan suatu kenyataan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari, bahwa melalui gerak manusia berusaha untuk dapat meraih sesuatu sesuai dengan kebutuhan dan berbagai motivasi yang melatar belakanginya. Gerak memegang peranan yang sangat vital dalam kehidupan manusia sejak bayi, kanak-kanak hingga dewasa. Perkembangan gerak sangat mempengaruhi perkembangan gerak keseluruhan baik fisik, intelektual, sosial dan emosional.

Cabang olahraga permainan bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan tujuan pendidikan yang pelaksanaannya dapat di sekolah, permainan bolavoli tidak lagi hanya sebagai olahraga rekreasi akan tetapi telah berkembang menjadi bagian dari olahraga pendidikan dan olahraga prestasi, untuk mencapai prestasi bermain bolavoli, siswa di sekolah diajarkan keterampilan bolavoli yang terdiri dari *service*, *passing*, *smash* dan *block*. Oleh karena itu untuk menerapkan model pembelajaran yang efektif harus didukung oleh alat pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran bolavoli.

Aktivitas permainan bolavoli dengan menggunakan model pembelajaran merupakan faktor yang mendasar yang harus di peroleh siswa. Dengan menguasai keterampilan dasar bermain bolavoli, diharapkan siswa akan memiliki keterampilan bermain bolavoli. Selain itu melalui aktivitas permainan bolavoli dapat meningkatkan kebugaran dan keterampilan serta kemampuan jasmani dari siswa.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Pembelajaran Taktis

Pembelajaran taktis berusaha mengajarkan model pembelajaran yang sesuai dengan keterampilan teknik suatu cabang olahraga dan sekaligus mengajarkan bagaimana penerapannya dalam permainan. Tujuan utama pendekatan taktis dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan.

Menurut (Subroto 2001:4) menjelaskan tentang tujuan pembelajaran taktis secara spesifik yaitu untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan. Dengan menggunakan pendekatan taktis diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran cabang olahraga permainan. Memahami pendekatan taktis bagi siswa, bermain yang dirancang dalam suatu proses pembelajaran yang kondusif diyakini dapat menghasilkan rasa senang, edukatif, menarik atau menantang, dan dapat pula membina kesehatan dan rasa percaya diri.

Pendekatan taktis memberikan alternatif, satu jalan keluar yang memungkinkan siswa dapat mempelajari teknik dalam situasi bermain. Hal ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan menghayati hakikat permainan berdasarkan pendekatan taktis dalam proses pembelajaran keterampilan permainan, Melalui model pembelajaran yang mirip dengan permainan yang sesungguhnya, minat dan kegembiraan seluruh siswa akan meningkat, penting bagi siswa untuk menjaga konsistensi keberhasilan pelaksanaan keterampilan teknik yang sudah dimiliki. Menurut Bunker dan Thorpe's (1986) Pengajaran Permainan untuk

Pemahaman didasarkan pada enam komponen dasar dalam pembelajaran satu unit permainan, yaitu:

- a. Permainan
- b. Apresiasi bermain
- c. Kesadaran taktikal
- d. Pembuatan keputusan yang akurat
- e. Eksekusi keterampilan
- f. Penampilan.

Tahapan pertama adalah pengantar permainan termasuk klasifikasinya dan gambaran utuh bagaimana permainan itu dimainkan. Tahapan kedua melayani dan meyakinkan minat siswa untuk bermain melalui pengajaran sejarah permainannya dan kebiasaan yang sering terjadi. Tahapan ketiga, mengembangkan kesadaran taktikal siswa dengan masalah utama taktis dalam permainan. Tahapan keempat, menggunakan aktivitas belajar menyerupai permainan untuk membelajarkan siswa mengenali kapan dan bagaimana menerapkan pengetahuan taktikal itu dilakukan dalam permainan. Tahapan kelima, memulai kombinasi pengetahuan taktikal dengan pelaksanaanketerampilan dalam aktivitas menyerupai permainan itu. Tahapan keenam, siswa mengembangkan kemampuan penampilan secara benar dan tepat, berdasarkan kombinasi pengetahuan taktikal dan keterampilan.

2. Perkembangan Motorik

Kemampuan gerak merupakan kemampuan yang biasa orang lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi 3 kategori (Ma'mun dan Saputra, 2000:20), yaitu:

a. Kemampuan lokomotor

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti, lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, *skipping*, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda berlari (*gallop*). Dalam bolavoli kemampuan lokomotor contohnya adalah lompatan *smash*, berlari mengejar bola untuk di *passing*.

b. Kemampuan nonlokomotor

Kemampuan nonlokomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan nonlokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, melingkar, melambungkan. Dalam bolavoli kemampuan nonlokomotor contohnya adalah menekuk dalam posisi siap untuk *passing* bawah dengan kedua kaki ditekuk, melambungkan bola dalam mengumpun.

c. Kemampuan manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulasi objek jauh

lebih unggul dari pada koordinasi mata-kaki dan tangan-mata, yang mana cukup penting untuk item: berjalan (gerakan langkah) dalam ruang.

Di dalam belajar gerak diperlukan adanya ketelitian terhadap teknik gerakan yang benar, yaitu dimulai dari awal sampai akhir gerakan, sehingga kemampuan tersebut akan memberikan sumbangan terhadap keberhasilan tugas-tugas selanjutnya. Keterampilan motorik merupakan kemampuan yang penting di dalam kehidupan sehari-hari maupun di dalam pendidikan Jasmani, agar siswa terampil (mampu) dalam melakukan aktivitas jasmani.

kemampuan motorik suatu kemampuan umum yang berkaitan dengan penampilan berbagai keterampilan atau tugas gerak. Keterampilan gerak sering dikategorikan menjadi:

1) Motorik halus (*fine*)

Menyatakan suatu kualitas kepekaan atau sesuatu yang rumit, bagian tubuh tertentu yang bergerak dalam daerah yang terbatas untuk menghasilkan tanggapan/reaksi/respon yang tepat (Kiram, 1992:12).

2) Motorik kasar (*gross*)

Suatu keterampilan gerak kasar melibatkan konstruksi dan pemakaian otot tubuh yang besar, seluruh tubuh biasanya ikut dalam gerakan (Kiram,1992:13).

Motorik halus (*fine*) merupakan koordinasi yang terlibat biasanya berhubungan dengan koordinasi mata – tangan (kerjasama antara mata dan tangan). Untuk motorik kasar (*gross*) dapat dilihat dari kehidupan sehari – hari kita selalu menggunakan otot besar sebagai penggerak utama.

Kemampuan motorik seseorang berbeda-beda tergantung padabanyaknya pengalaman melakukan gerakan yang dikuasainya. Kemampuan yang terdapat dalam unsur kemampuan fisik menjadi lima komponen, yaitu kekuatan, kecepatan, keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi. Disampaikan oleh Rahyubi (2012:212) adalah bahwa: unsur kemampuan pada setiap individu bisa berfungsi dengan baik jika bisa menghasilkan gerak yang efektif dan efisien diperlukan beberapa unsur kemampuan baik unsur kemampuan fisik, unsur kemampuan mental, dan unsur kemampuan emosional.

Karena kualitas motorik sangat berpengaruh baik terhadap penguasaan gerak maupun keterampilan dalam olahraga. Maka pengelompokan kualitas motorik perlu dilakukan sesuai dengan karakteristik keterampilan yang akan dipelajari.

3. Bermain Bolavoli

Menurut Yunus (1992:68) bahwa : permainan bolavoli adalah permainan tempo yang cepat, sehingga waktu untuk memainkan bola sangat terbatas, dan bila tidak menguasai teknik dasar yang sempurna akan memungkinkan kesalahan teknik yang di lakukan para pemain. Belajar keterampilan gerak bermain bolavoli berarti menginginkan perubahan tingkah laku dalam melakukan gerakan yang efisien dan efektif pada cabang olahraga bolavoli. Untuk menjadi pemain bolavoli yang handal maka keterampilan *service*, *passing*, *block* dan *smash* harus dikuasai terlebih dahulu karena permainan ini termasuk jenis permainan yang kompleks gerakannya.

Belajar keterampilan gerak bermain bolavoli berarti menginginkan perubahan tingkah laku dalam melakukan gerakan yang efisien dan efektif pada

cabang olahraga bolavoli. Untuk menjadi pemain bolavoli yang handal maka keterampilan *service, passing, block* dan *smash* harus dikuasai terlebih dahulu karena permainan ini termasuk jenis permainan yang kompleks gerakannya. Artinya gerakannya terdiri dari gabungan gerak yang terkoordinasi rapi untuk dapat bermain dengan baik. Dengan mempelajari gerak keterampilan bolavoli, seorang pemain harus menguasai bolavoli dengan baik pula. Sebab dalam permainan bolavoli semua anggota badan berperan untuk melakukan gerakan.

C. HIPOTESIS PENELITIAN

Menurut Ali Maksum (2012: 46) hipotesis adalah: dugaan sementara yang diajukan peneliti terhadap permasalahan yang dirumuskan. Hipotesis merupakan pernyataan yang masih harus diuji kebenarannya. Berikut ini hipotesis penelitian yang dapat dirumuskan sebagai berikut: Model pembelajaran taktis dan kemampuan motorik mempengaruhi dalam meningkatkan hasil belajar bolavoli.

D. METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif antara lain dicirikan oleh pengujian teori/hipotesis dan digunakannya instrumen tes yang standar. Secara garis besar, penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif ada dua macam, yaitu: 1) penelitian eksperimen, dan 2) penelitian non-eksperimen (Maksum, 2012:13) dengan menggunakan Dari jenis penelitian, peneliti mengembangkan desain penelitian yaitu desain eksperimen. Disampaikan oleh Kountur (2009:130) bahwa:desain penelitian eksperimen dibuat dengan maksud untuk menghindari ancaman terhadap validitas internal atau setidaknya memperkecil ancaman tersebut. Desain *randomized control group pretest-posttest design*.

Menurut maksum (2012:67) bahwa jenis penelitian ini merupakan penelitian (true experiment) karena penelitian ini meliputi adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Ciri utama dari true experimental adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random (acak) dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel yang dipilih secara random.

Sedangkan populasi penelitian dalam penelitian ini adalah dengan jumlah 121 siswa putra di kelas VIII SMPN 4 Lamongan dan Sampel yang di teliti dengan jumlah sampel 30 siswa putra, Berdasarkan pernyataan jika jumlah subjek kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua, sedangkan jika jumlah subjeknya lebih besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25 % atau lebih. (Arikunto,2006:135).Jadi Perhitungan sampel yang dipakai adalah 25 % dengan menggunakan rumus tersebut adalah :

$$N = 0,25 \times 121$$

$$n = 30,25 \text{ putra,}$$

Setelah itu dilakukan pretest terus dilakukan *ordinal pairing*, untuk menentukan kelompok dilakukan secara random, *random* dilakukan dengan cara undian atau dengan angka random, sedangkan *ordinal pairing (matching)* yaitu untuk memasangkan subjek berdasarkan kriteria tertentu dari hasil *pretest* dan sebagai cara untuk menyetarakan kelompok.

Instrumen kemampuan motorik yang akan digunakan untuk (perlakuan) yaitu dari Arnheim dan Sinclair (1979) yang di ambil oleh Kirkendall, Gruber, dan Johnson, (1980: 447) sebagai berikut : Melempar pada sasaran / target (*target throwing*). Kelentukan tolok dan tungkai bagian belakang (*back and hamstring stretch*). Melompat jauh kedepan tanpa awalan (*standing long jump*). Telungkup langsung bangun (*face down to standing*). Push up pada kursi (*chair push up*). Keseimbangan statis (*static balance*). Kelincahan lari (*agility run*.)

sedangkan Instrumen perlakuan kemampuan motorik di atas, kemudian dianalisa untuk mencari keterhubungannya dengan keterampilan bolavoli yang akan menjadi materi untuk pembelajaran, maka hasilnya sebagai berikut :

1. Melempar pada target, berdasarkan ciri-cirinya tes ini menggambarkan keterampilan gerak dasar lengan ketika melakukan smash melibatkan koordinasi mata tangan, keterampilan bermain bolavoli mengandung unsur koordinasi mata tangan, oleh karena itu, gambaran perlakuan mempunyai unsur terhadap penguasaan keterampilan bermain bolavoli.
2. Kelentukan tolok dan tungkai bagian belakang, kelentukan merupakan salah satu unsur dasar dalam meluaskan ruang pergerakan ketika melakukan *smash*, keterampilan bermain dasar bolavoli dalam permainan bolavoli unsur ini ada di dalamnya.
3. Melompat jauh ke depan tanpa awalan, karakteristik ini menggambarkan power otot tungkai, di dalam permainan bolavoli membutuhkan unsur ini, karena salah satu keterampilan *smash* dalam permainan bolavoli membutuhkan kekuatan atau power.
4. Telungkup langsung bangun, karakteristik ini lebih mengarah pada upaya untuk mengetahui kelincahan, keterampilan bermain bolavoli mengandung unsur pergerakan, kelincahan mengandung unsur fleksibilitas dan merupakan gambaran kesegaran motorik seseorang, kedua ciri ini dibutuhkan dalam mempertahankan kualitas keterampilan bermain bolavoli. Oleh karena itu, ada hubungannya dengan penguasaan keterampilan bermain bolavoli.
5. *Push - up* pada kursi, karakteristik ini menggambarkan kekuatan otot-otot di sekitar lengan, keterampilan smash dalam bolavoli banyak menggunakan lengan, oleh karena itu ada hubungan yang positif.
6. Keseimbangan statis, karakteristik ini mengarah pada penguasaan kemampuan untuk mengontrol posisi tubuh, keterampilan bolavoli mengandung unsur ini karena banyak aktivitas yang cepat, kemungkinan ada hubungan positif.
7. Kelincahan lari, karakteristik ini mengarah pada uji kemampuan berlari dalam arah yang berbeda – beda dengan cepat dan tepat, karena keterampilan bermain bolavoli jelas mengandung unsur gerak yang sama.

E. HASIL PENELITIAN

Hasil data yang disajikan berupa data hasil tes keterampilan bolavoli dan kemampuan motorik siswa putra kelas VIII SMPN 4 Lamongan sebanyak 30 siswa yang terbagi menjadi 3 kelompok yaitu kelompok keterampilan bolavoli, kelompok motorik dan kelompok kontrol. Hasil data diperoleh pada masing – masing kelompok meliputi data dari *pretest* dan *posttest*, selanjutnya deskripsi data dapat dilihat sebagai berikut:

1. DESKRIPSI DATA

Deskripsi Data Pretest Dan Posttest

Deskripsi	kelompok I hasil belajar bolavoli		kelompok II Kemampuan Motorik		kelompok III Control			
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
					Motorik	Motorik	Bolavoli	bolavoli
Rata/rata	36.4	55.1	34.7	43	35.2	41	34.9	38.4
SD	3.74	3.6	3.19	3.05	3.04	3.85	2.96	3.02
Varian	14	12.9	10.2	9.33	9.28	14.8	8.76	9.15
Minimum	41	62	38	49	39	48	39	44
maksimum	29	50	29	40	29	36	30	35
presentase	51.37%		23.92%		10.03%		16.48%	

Dari tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa:

1. Kelompok I keterampilan bolavoli
 - a). Hasil tes keterampilan bolavoli sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) adalah rata-rata sebesar 36.4 sedangkan hasil tes keterampilan bolavoli nilai tertinggi dan terendah adalah 40 dan 29. Nilai varian dan standar deviasi *pre-test* sebesar 14.044 dan 3.74759.
 - b). Hasil test keterampilan bolavoli setelah diberikan perlakuan (*post-test*) adalah rata-rata sebesar 55.1 sedangkan hasil tes keterampilan bolavoli nilai tertinggi dan terendah adalah 62 dan 50. Nilai varian dan standar deviasi *post-test* sebesar 12.989 dan 3.60401. Nilai beda rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 18.7 . Sedangkan persentase peningkatan rata-rata sebesar 51.37%. jadi hasil tes tersebut ada peningkatan sebesar 51.37%
2. Kelompok II kemampuan motorik
 - a). Hasil tes keterampilan motorik sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) adalah rata-rata sebesar 34.7 sedangkan hasil tes kemampuan motorik nilai tertinggi dan terendah adalah 38 dan 29. Nilai varian 10.233 dan standar deviasi *pre-test* 3.19896.
 - b). Hasil tes kemampuan motorik setelah diberikan perlakuan (*post-test*) adalah rata-rata sebesar 43.0 sedangkan nilai tertinggi dan terendah adalah 49 dan 40. Nilai varian 9.333 dan standar deviasi *post-test* 3.05505.
 - c). Nilai beda rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* adalah 8,3. Sedangkan persentase peningkatan rata-rata 23.92%. jadi Hasil tes tersebut ada peningkatan 23.92%
3. Kelompok III (Kontrol bolavoli)
 - a). Hasil test keterampilan bolavoli (*pre-test*) adalah rata-rata 34.9 sedangkan nilai tertinggi dan terendah adalah 39 dan 30. Nilai varian 8.767 dan standar deviasi *pre-test* 2.96086.

- b). Hasil test keterampilan bolavoli kelompok kontrol (*post-test*) adalah rata-rata 38.4 sedangkan nilai tertinggi dan terendah adalah 44 dan 35. Nilai varian 9.156 dan standar deviasi *post-test* 3.02581.
- c). Nilai beda rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* adalah 3.5. Sedangkan persentase peningkatan rata-rata 10.03% Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa ada peningkatan 10.03%
- 4. Kelompok III (Kontrol motorik)
 - a). Hasil test kemampuan motorik (*pre-test*) adalah rata-rata 35.2 sedangkan hasil nilai tertinggi dan terendah adalah 39 dan 29. Nilai varian 9.289 dan standar deviasi *pre-test* 3.04777.
 - b). Hasil test kemampuan motorik kelompok kontrol (*post-test*) adalah rata-rata 41.0 sedangkan hasil nilai tertinggi dan terendah adalah 48 dan 36. Nilai varian 14.889 dan standar deviasi *post-test* 3.85861.
 - c). Nilai beda rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* adalah 5.8. Sedangkan persentase peningkatan rata-rata 16.48%. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa ada peningkatan 16.48%

Dari uraian tersebut di atas, dapat diketahui bahwa ada perbedaan hasil tes dari ketiga kelompok perlakuan tersebut (keterampilan bolavoli, kemampuan motorik, dan kontrol). Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *post-test* lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pre-test* dari kedua jenis perlakuan tersebut. Hal ini berarti bahwa pemberian perlakuan pada masing-masing kelompok ternyata memberikan pengaruh terhadap peningkatan rata-rata hasil belajar bolavoli siswa putra kelas VIII SMPN 4 Lamongan. Uji Normalitas

2. UJI NORMALITAS

Uji Normalitas Pretest Dan Posttest

one Sample shapiro wilk	kelompok I		kelompok II		kelompok III			
	pretest	Posttest	Pretest	posttest	Pretest	posttest	pretest	posttest
					Bolavoli	bolavoli	motorik	motorik
N	10	10	10	10	10	10	10	10
shapiro wilk	0.878	0.966	0.885	0.874	0.939	0.925	0.929	0.952
asymp.sig	0.125	0.853	0.15	0.112	0.547	404	0.441	0.6

Hasil perhitungan tabel di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- a). Besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* data *pretest* kelompok I sebesar 125 lebih besar dari 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data keterampilan bolavoli *pretest* berdistribusi normal.
- b). Besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* data *posttest* kelompok I sebesar 853 lebih besar dari 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data keterampilan bolavoli *posttest* berdistribusi normal.
- c). Besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* data *pretest* kelompok II sebesar 150 lebih besar dari 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data kemampuan motorik *pretest* berdistribusi normal.

- d) Besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* data *posttest* kelompok II sebesar 112 lebih besar dari 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data kemampuan motorik *posttest* berdistribusi normal.
- e) Besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* data *pretest bolavoli* kelompok III sebesar 547 lebih besar dari 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data keterampilan bolavoli *pretest* kelompok kontrol berdistribusi normal.
- f) Besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* data *posttest bolavoli* kelompok III sebesar 404 lebih besar dari 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data keterampilan bolavoli *posttest* kelompok kontrol berdistribusi normal.
- g) Besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* data *pretest motorik* kelompok III sebesar 441 lebih besar dari 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data kemampuan motorik *posttest* kelompok kontrol berdistribusi normal.
- h) Besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* data *posttest motorik* kelompok III sebesar 690 lebih besar dari 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data kemampuan motorik *posttest* kelompok kontrol berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* dari semua kelompok (I, II, dan III) baik *pretest* maupun *posttest* lebih besar dari 5% (0,05), hal ini dapat dikatakan bahwa data dari kelompok I, II, dan III baik *pretest* maupun *posttest* adalah dari populasi yang berdistribusi normal, sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

3. UJI HOMOGENITAS

Uji Homogenitas

test of homogeneity of variances			keterangan
dependent variable: keterampilan bolavoli			
kelompok	levene statistic	sig	Homogeny
keterampilan Bolavoli	0.15	0.91	
kemampuan Motorik	0.548	0.57	
kontrol Bolavoli	0.062	0.81	
kontrol Motorik	1.067	0.32	

Dari tabel hasil perhitungan uji homogenitas di atas, dapat diketahui bahwa: nilai rata rata *sig* > 0,05) sesuai dengan kriteria maka dapat dikatakan data dari kelompok keterampilan bolavoli, kemampuan motorik dan kontrol mempunyai varian yang sama (homogen).

F. PENGUJIAN HIPOTESIS

Pada pengujian hipotesis ini berdasarkan dari hasil tabulasi data yang diperoleh dari tes yang telah diberikan kepada *testee*. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini meliputi: *uji paired sample t-test* (uji t sampel berpasangan) yang digunakan mencari perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok. Uji Beda Rata-Rata Sampel Berpasangan (Uji *Paired Sample t-Test*) Nilai yang digunakan dalam penghitungan uji t *paired t-test* adalah nilai *pretest* dan *posttest* dari masing-masing kelompok, maka hasil perhitungan uji t *paired t-test* adalah sebagai berikut:

.(Uji *Paired Sample t-Test*)

Keterampilan bolavoli		Paired Differences		T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Mean Difference			
Kelompok I	<i>pre-test</i>	36.4	18.7	10.452	9	.000
	<i>post-test</i>	55.1				
Kelompok II	<i>pre-test</i>	34.7	8,3	4.705	9	.001
	<i>post-test</i>	43.0				
Kelompok III	<i>pre-test bolavoli</i>	34.9	3.5	4.417	9	.000
	<i>post-test bolavoli</i>	38.4				
	<i>Pretest motorik</i>	35.2	5.8	6.595	9	.000
	<i>Posttest motorik</i>	41.0				

Berdasarkan hasil perhitungan tabel di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Kelompok I (keterampilan bolavoli)

Ho : $p > 0,05$, tidak terdapat perbedaan signifikan hasil belajar bolavoli sebelum dan sesudah menerima model keterampilan bolavoli.

Ha : $p < 0,05$, terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar bolavoli sebelum dan sesudah menerima model keterampilan bolavoli.

Berdasarkan penghitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10.452 dengan harga $p = 0,000$. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa $p = 0,000 < 0,05$ hal ini dapat dikatakan bahwa Ho ditolak. Dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar bolavoli sebelum dan sesudah menerima model keterampilan bolavoli. Hal ini dapat dikatakan bahwa pemberian model pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar bolavoli.

2. Kelompok II (kemampuan motorik)

Ho : $p > 0,05$, tidak terdapat perbedaan hasil belajar bolavoli antara pretest dan posttest pada kelompok kontrol motorik.

Ha : $p < 0,05$, terdapat perbedaan hasil belajar bolavoli antara pretest dan posttest pada kelompok kontrol motorik.

Melihat dari hasil perhitungan uji t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) ternyata hasilnya adalah signifikan. Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan motorik berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar bolavoli.

3. Kelompok III (Kontrol)

Dilihat dari hasil perhitungan uji t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) ternyata hasilnya adalah signifikan. Hal ini dapat dikatakan bahwa kelompok kontrol berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar bolavoli.

G. DISKUSI HASIL PENELITIAN

Dari hasil pengujian hipotesis, maka akan dibuat suatu pembahasan mengenai hasil-hasil dari penelitian tentang pengaruh model pembelajaran taktis dan kemampuan motorik terhadap hasil belajar bolavoli siswa putra kelas VIII SMPN 4 Lamongan.

1. Kelompok I (keterampilan bolavoli)

Dengan demikian, model pembelajaran taktis dapat mempengaruhi secara signifikan terhadap hasil belajar bolavoli siswa putra. Dengan menggunakan model pembelajaran taktis siswa diberikan kemudahan dalam bermain. Menurut Metzler dan Housner (2009:9) memberikan penjelasan bahwa suatu model dalam wilayah pengetahuan isi pedagogis berangkat dari sebuah gaya mengajar, strategi pengajaran, dan model – model pembelajaran. Maka dari itu, sebuah model akan bermakna dalam implementasinya apabila disertakan dengan sebuah pendekatan. Menurut (Lutan,1988) penerapan model yang tepat akan memberikan pengaruh yang positif maka model merupakan penyederhanaan suatu hubungan antara kontruk yang kompleks. Secara langsung model pembelajaran ini siswa dapat mengalami pengalaman dari hasil belajar dan pemahaman bermain bolavoli, dengan pemanfaatan suatu model pembelajaran kita juga dapat memprediksi apakah yang menjadi kendala dalam suatu pembelajaran.

Melihat hasil perhitungan uji t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) ternyata hasilnya adalah signifikan. Hal ini dapat dikatakan bahwa pemberian model pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar bolavoli. Hasil tersebut memberikan sesuatu bahwa model pembelajaran itu terdapat strategi pencapaian kompetensi siswa dengan pendekatan, metode dan teknik pembelajaran sehingga buat motivasi siswa belajar karena suasana pembelajaran tidak membosankan. Dalam model pembelajaran taktis ini dapat melalui berbagai langkah – langkah dalam bermain guna mencari kemampuan siswa menentukan teknik dan pola permainan yang disederhanakan. Pembelajaran permainan dengan model dan penggunaan bola sebagai alat dalam menerapkan pembelajaran pada siswa.

2. Kelompok II (kemampuan motorik)

Melihat dari hasil perhitungan uji t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) ternyata hasilnya adalah signifikan. Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan motorik berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar bolavoli. Kemampuan motorik merupakan salah satu indikator yang melekat pada individu yang erat kaitannya dengan pencapaian hasil belajar keterampilan, kemampuan motorik sangat berpengaruh terhadap penguasaan keterampilan gerak mau keterampilan dalam olahraga. Adapun komponen dasar motorik itu seperti kekuatan, kelentukan, koordinasi,

3. Kelompok III (Kontrol)

Dilihat dari hasil perhitungan uji t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) ternyata hasilnya adalah signifikan. Hal ini dapat dikatakan bahwa kelompok kontrol berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar bolavoli. Hal ini mungkin adanya aktivitas diluar penelitian yang sama dilakukan dengan kelompok eksperimen. Jadi hasil yang terlihat antara tes awal dan akhir menunjukkan peningkatan hasil belajar bolavoli. Dan juga kelompok kontrol tidak diberi perlakuan keterampilan bolavoli dan motorik dan memperlihatkan peningkatan hasil belajar bolavoli.

H. SIMPULAN

Hasil pengujian hipotesis tentang pengaruh model pembelajaran taktis dan kemampuan motorik terhadap hasil belajar bolavoli, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dapat dikatakan bahwa model pembelajaran taktis berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bolavoli.
2. Dapat dikatakan bahwa kemampuan motorik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bolavoli.

I. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Tujuan dari pembelajaran di sekolah adalah siswa mengalami belajar pengalaman gerak melalui permainan yang di dalamnya belajar keterampilan gerak dengan maksimal dan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Untuk peneliti selanjutnya bisa melakukan penelitian dengan menggunakan model - model pembelajaran yang lainnya dan hasil belajar dengan keterampilan lainnya, jumlah sampelnya lebih banyak dan objek penelitiannya lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Creswell, W. Jhon. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdikbud.2012. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*. Surabaya: PPS Unesa.
- Griffin, Linda L., Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L.1997, *Teaching Sport Concepts and Skill. A Tactical Games Approach*, United States of America : HumanKinetics,
- Irsyada, Machfud. 2000. *Bolavoli*. Jakarta: Depdikbub RI.
- Kiram, Phil. Yanuar. 1992. *Belajar Motorik*. Depdikbud Dirjen Dikti RI.
- Kountur, Ronny. 2009. *Metode Penelitian: untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Jakarta: Buana Printing.
- Kurniawan, Feri. 2011. *Buku Pintar Olahraga: Mens Sana In Corpore Sano*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Lutan, Rusli. 1988. *Belajar Keterampilan Motorik: Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Depdikbud RI Dirjen Dikti.
- Ma'mun, Amung dan Saputra, Yudha. M. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Dekdibud RI.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Miller, Scott. A. 1998. *Developmental Research Methods*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Nurhasan, 2003. *Tes dan pengukuran (pengantar kegunaan tes dan pengukuran kriteria tes)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nurhasan., dkk, 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani (Bersatu membangun Manusia yang Sehat Jasmani dan Rohani)*. Surabaya: Unesa University Press.
- PBVSU. 2005. *Peraturan Permainan Bolavoli*. Jakarta: PBVSU.
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik: Deskripsi dan Tinjauan Kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Riduwan. 2010. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Cet. VIII. Bandung: Alfabeta.

- Sedarmayanti dan Hidayat, Syarifudin. 2002. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Mandar Maju.
- Slamet, Suherman. 2010. *Pengaruh Media Pembelajaran dalam Model Pembelajaran Taktis dan Kemampuan Motorik terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bermain Bolavoli*: Tesis Pendidikan Sps UPI Bandung.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vierra, Barbara. L. 2004. *Bolavoli Tingkat Pemula*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wijayanto, Eko.Zulki. 2012. Pengaruh Pembelajaran Permainan Bola Besar terhadap Tingkat Kesegaran Jasmani.*Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*.Vol. 1, No. 1, Hal.6-10.
- Yulianawati. 1996. *Bolavoli Modern*. Surabaya: Unesa University Press.
- Yunus, M. 1992. *Olahraga Pilihan Bolavoli*. Depdikbud Dirjen Dikti.