

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.

Dalam memahami arti pendidikan jasmani, kita harus juga mempertimbangkan hubungan antara bermain (*play*) dan olahraga (*sport*), sebagai istilah yang lebih dahulu populer dan lebih sering digunakan dalam konteks kegiatan sehari-hari. Pemahaman tersebut akan membantu para guru atau masyarakat dalam memahami peranan dan fungsi pendidikan jasmani secara lebih konseptual.

Salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah dasar yang diajarkan selama semester berjalan salah satunya adalah permainan bola voli khususnya dikelas V materi bola voli yang diajarkan adalah servis bawah merupakan salah satu tehnik dasar dalam pembelajaran bola voli yang membutuhkan gerakan kompleks, yaitu dimulai dari gerakan kaki hingga yang paling utama adalah gerakan tangan. Dalam pembelajaran servis bawah tersebut siswa diharapkan tidak hanya mampu secara psikomotornya melainkan mampu dalam rana kognitif, artinya siswa mampu memahami prinsip tehnik dasar dalam servis bawah dimaksud. Selanjutnya dalam rana afektif siswa diupayakan untuk dapat bekerja sama. Dengan kondisi seperti ini maka dalam meningkatkan

kemampuan servis bawah siswa dibutuhkan model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani sangat dibutuhkan satu model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan, sehingga siswa lebih merasa tertarik dengan proses pembelajaran yang berlangsung, model pembelajaran *make a match*, karena model ini lebih menekankan pentingnya komunikasi dalam membangun keterampilan diri siswa. Model pembelajaran *make a match* memiliki kelebihan dalam membangun suasana belajar siswa, siswa dapat saling bekerja sama dalam memecahkan masalahnya masing-masing, serta dalam penerapan model pembelajaran tersebut dapat menambah ilmu pengetahuan pada siswa dalam memecahkan masalah dalam sebuah proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sementara adalah bahwa kegiatan pembelajaran di kelas V SDN 2 Asparaga Kabupaten Gorontalo belum optimal, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani terutama hasil belajar siswa dalam permainan bola voli cenderung menurun dengan penerapan metode demonstrasi yang terlalu menoton buat siswa. Hal tersebut membuat siswa kurang memahami dan siswa masih banyak yang belum memahami keterampilan dalam melakukan teknik dasar servis bawah dalam permainan bola voli, hal tersebut dapat diketahui oleh peneliti berdasarkan hasil pengamatan siswa yang dilakukan di Sekolah SDN 2 Asparaga menunjukkan bahwa rata-rata siswa berjumlah 18 orang, dimana terdapat 5 orang atau 28% mendapatkan nilai cukup dalam mempraktekkan permainan bola voli, 8 orang siswa atau 44% mendapat nilai kurang sedangkan 5 orang siswa atau 28%

mendapatkan nilai sangat kurang, dari hasil tersebut menunjukkan rata-rata siswa dalam melakukan teknik dasar servis bawah kurang meminatinya sehingga hasil belajarnya saat di uji praktek maupun tes tulis masing sangat rendah hasil belajarnya dengan dilakukannya evaluasi penilaian pada tes awal rata-rata siswa memperoleh hasil 53.88%, hal tersebut menunjukkan kriteria penilaian kurang (K).

Berdasarkan uraian yang peneliti kemukakan di atas, maka peneliti memformulasikan penelitian ini dengan judul “ Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Permainan Bola Voli Servis Bawah Melalui Model *Make A Match* Pada Di Kelas V SDN 2 Asparaga Kabupaten Gorontalo.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu: Hasil belajar siswa yang dilakukan di kelas saat praktek dan tertulis masih rendah dan belum optimal dalam melaksanakan proses pembelajaran bola voli khususnya servis bawah kemudian siswa kesulitan dalam melakukan praktek langsung pada permainan bola voli serta dari hasil pengamatan peneliti ternyata hasil belajar siswa masih sangat rendah dan kurang memuaskan terutama dalam pelaksanaan teknik dasar *service* bawah.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Untuk mengkerucutkan permasalahan yang akan dibahas maka penulis merumuskan permasalahannya yaitu: “Apakah melalui model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi permainan bola voli servis bawah V SDN 2 Asparaga Kabupaten Gorontalo ? ”

#### **1.4 Cara Pemecahan Masalah *Make A Match***

Adapun langkah-langkah *make a match* :

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik untuk sesi review, sebagian merupakan kartu soal sedangkan sebagian lagi merupakan kartu jawaban
- b) Setiap siswa menamatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban yang terkait dengan proses pembelajaran servis bawah dalam permainan bola voli.
- c) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal yang terkait dengan teknik pelaksanaan servis bawah dari kartu yang dipegang serta mempraktekannya
- d) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- e) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama
- f) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
- g) Guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi servis bawah dalam permainan bola voli melalui model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas V SDN 2 Asparaga Kabupaten Gorontalo.

## **1.6 Manfaat penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi siswa: meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat menambah pengetahuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi servis bawah dalam permainan bola voli memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuan masing-masing, melatih siswa agar berani dan mampu meningkatkan keterampilan teknik bermain bola voli.
- b. Bagi guru: dapat dijadikan sebagai pedoman untuk meningkatkan kreatifitas dalam memilih model pembelajaran, menambah pengetahuan dan skill siswa.
- c. Bagi Sekolah: penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran *Make A Match* pada pembelajaran pendidikan jasmanikes yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah pada khususnya dan mutu pendidikan pada umumnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

#### **2.1 Kajian Teoretis**

##### **2.1.1 Hakekat Hasil Belajar**

Berbicara mengenai hasil belajar, tentunya kita harus mengetahui sebelumnya mengenai definisi belajar itu sendiri. Menurut Thorndike (dalam Uno, 2005 : 7) mengemukakan belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respons (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) atau jelasnya perubahan tingkah laku boleh berwujud sesuatu yang konkret (dapat diamati) atau non konkret (tidak bisa diamati). Sedangkan Watson (dalam Uno, 2005 : 7) mengemukakan bahwa stimulus dan respons tersebut harus berbentuk tingkah laku “yang bisa diamati” (observable) dengan kata lain mengabaikan berbagai perubahan mental yang mungkin terjadi.

Menurut pandangan Good dan Brophy (dalam Uno, 2007 : 15) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman itu sendiri. Sedangkan menurut Oemar H. ([www.sarjanaku.com//pengertian](http://www.sarjanaku.com//pengertian) dan definisi belajara menurut para ahli) belajar adalah bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara berperilaku yang baru berkat pengalaman dan latihan.

Siddik,dkk (2009 :1.3) belajar adalah suatu aktifitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu , menjadi mampu melakukan sesuatu itu atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. Sedangkan menurut Slameto (2010: 3) mengungkapkan ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam belajar yaitu:

- a. Perubahan terjadi secara sadar, berarti bahwa seseorang akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, perubahan yang terjadi didalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh Sesutu yang lebih baik dari sebelumnya
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, berarti tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, perbuatan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Menurut Driscoll (dalam Uno, 2007 :195) mengemukakan bahwa ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam belajar, yaitu 1). Belajar adalah suatu perubahan yang menetap dalam kinerja seseorang, dan 2). Hasil belajar yang

muncul dalam diri siswa merupakan akibat atau hasil interaksi siswa dengan lingkungannya. Lanjutnya dapat diartikan bahwa apabila siswa belajar maka hasil belajar dapat dilihat dari kemampuannya melakukan sesuatu kegiatan baru yang bersifat menetap daripada yang dilakukan sebelumnya sebagai akibat interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebagai proses perubahan tingkah laku dari setiap individu yang diperoleh dari serangkaian interaksi dengan lingkungannya dalam artian belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu dapat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Selanjutnya setelah peserta didik melakukan aktifitas belajar, maka melihat berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran dapat digunakan suatu ukuran berupa hasil belajar. Menurut siddik (2009 : 1-5) mengemukakan hasil belajar akan nampak pada perubahan perilaku individu yang belajar. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar diklasifikasikan menjadi 3 domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif meliputi perilaku daya cipta, yaitu berkaitan dengan kemampuan intelektual manusia. Domain afektif berkaitan dengan perilaku daya rasa atau emosional manusia. Domain psikomotorik berkaitan dengan perilaku dalam bentuk keterampilan-keterampilan motorik (gerakan fisik).

Menurut Gagne (dalam suprijono, 2009 : 5-6) mengemukakan hasil belajar berupa :

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Di sisi lain, Uno (2007 :195) mengemukakan bahwa ada tiga ciri orang mempelajari suatu objek atau hasil belajar, yaitu (1) adanya objek (pengetahuan, sikap, atau keterampilan) yang menjadi tujuan untuk dikuasai; (2) terjadinya proses berupa interaksi antara seseorang dengan lingkungannya atau sumber belajar (orang, media), baik melalui pengalaman langsung atau belajar berpartisipasi dengan berbuat sesuatu maupun pengalaman pengganti; (3) terjadinya perubahan perilaku baru sebagai akibat mempelajari suatu objek tertentu. Lanjutnya pula Uno (2007 :196) mengatakan hasil belajar adalah sebagai perubahan dalam kapabilitas (kemampuan tertentu) sebagai akibat belajar. Jenkins dan Uwin menyatakan bahwa hasil akhir dari belajar adalah suatu pernyataan

yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dapat dikerjakan siswa sebagai hasil kegiatan belajarnya.

Mengacu dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar selain dapat diukur dengan angka atau huruf, juga dapat dilihat dari perubahan tingkah laku peserta didik. Relevansinya dengan pembelajaran IPS adalah diukur dari angka yaitu hasil belajar yang ingin dicapai berupa nilai yang telah ditetapkan sedangkan perubahan tingkah laku yaitu perubahan peserta didik kearah yang terhadap lingkungan sosialnya.

### **2.1.2 Hakekat Permainan Bola Voli**

Permainan bola voli telah dikenal sejak abad pertengahan, terutama di Romawi. Kemudian dari Italia permainan ini diperkenalkan di Jerman pada tahun 1893 dengan nama "Faustball", dua tahun kemudian pada tahun 1895 *William G.Morgan* Direktur YMCA (*Young Men Christian Association*) di kota Holyoke, negara bagian Massachusetts, Amerika Serikat mencoba permainan semacamnya yang diberi nama *Minonette*. (Budi Sutrisno Dan Muhammad Bazin Khafadi, 2009:7).

Permainan bolavoli diciptakan pada tahun 1885 oleh William G. Morgan, dia adalah seorang pembina dalam pendidikan jasmani pada suatu asosiasi pemuda bernama, Young Men Christian Association (YMCA) di kota Holyoke, Massachusetts, Amerika Serikat (Suhadi Suharwo, 2009:6-7).

Permainan bola voli merupakan pengembangan dari permainan bola basket. Namun, bola basket dianggap menghabiskan tenaga yang cukup besar.

Selain itu, permainan bola basket hanya dapat dilakukan oleh para pemuda saja. Sementara itu, bagi orang tua permainan bola basket tersebut sangat melelahkan. Suatu saat, *Morgan* mencoba menciptakan sebuah permainan yang lebih ringan. Misalnya, dengan menggunakan bola yang ukurannya lebih kecil daripada ukuran bola basket. Akhirnya, ia pun menemukan.

Selanjutnya menurut Jaja Suharja Husdarta Dan Eli Maryani, 2010: 2-3 permainan tersebut, kemudian dinamakan *mintonette*, artinya bola pantul. Tahun 1896 nama *mintonette* diganti oleh *Alfred T. Halstead* dengan nama *volley ball* yang artinya melambungkan bola

Setelah diujicobakan, permainan tersebut ternyata sangat digemari masyarakat. Oleh karena itu, dibentuklah badan pervolian dunia. Badan tersebut dikenal dengan FIVB (*Federation Internationale de Volley Ball*).

Di Indonesia, tanggal 22 Januari 1955 didirikan suatu badan pervolian. Badan tersebut dinamakan PBVSI. PBVSI kepanjangan dari Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia. Saat itu bersamaan dengan kejuaraan nasional pertama. Sejak saat itu juga, permainan voli semakin berkembang. Dengan perkembangannya itu, permainan voli menjadi salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan pada PON II (Pekan Olahraga Nasional) di Jakarta. Bola voli adalah permainan yang dilakukan oleh dua regu saling berhadapan yang dipisahkan dengan jaring dan setiap regu terdiri dari 6 orang. Pada permainan bola voli regu yang lebih dulu mendapat nilai 25 dinyatakan sebagai pemenang pada set itu dan permainan menggunakan sistem *rally point* dan pada nilai 8 dan 17 terjadi TTO (*Technique Time Out*) dan permainan berhenti sebentar. Permainan bola voli terdiri dari

teknik *passing* bawah, *passing* atas, servis, *spike (smash)*. Keempat teknik ini harus dikombinasikan dalam melakukan latihan agar seorang pemain bola voli dapat bermain dengan baik. (Aan Sunjata Wisahati Dan Teguh Santosa, 2010: 8 )

Bola voli adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri atas 6 orang pemain. Setiap regu berusaha untuk dapat memukul dan menjatuhkan bola ke dalam lapangan melewati di atas jaring atau net dan mencegah pihak lawan dapat memukul dan menjatuhkan bola ke dalam lapangannya. Permainan bola voli diciptakan di kota Holyoke, Massachusetts, Amerika Serikat pada tahun 1895 oleh William G. Morgan. (Faridha Isnaini Dan Suranto, 2010: 5 ).

Menurut Jaja Suharja Husdarta Dan Eli Maryani, (2010: 2 ) menyatakan bahwa Permainan bola voli merupakan salah satu permainan beregu bola besar. Permainan ini dimainkan di lapangan yang berbentuk persegi panjang. Setiap regu atau tim terdiri atas 6 pemain. Tim yang berhadapan dipisahkan oleh net atau jaring. Permainan ini sangat menyenangkan.). sedangkan menurut Aan Sunjata Wisahati Dan Teguh Santosa, (2010: 10). Bola voli merupakan permainan beregu. Dalam permainan bola voli jika ingin mendapatkan suatu kemenangan, maka setiap pemain harus dapat mengombinasi dan mengkoordinasi teknik servis, *passing*, smes, maupun blok dengan baik sesuai dengan ukuran ruang dan waktu.

Setiap bentuk kekompakan, kerjasama dan juga ketenangan antar pemain dalam satu tim permainan bola voli akan sangat mendukung terlaksanannya suatu bentuk permainan yang baik dalam membangun serangan ataupun ketika bertahan dari serangan lawan. Dan hal tersebut menjadi faktor yang cukup penting yang

tidak dapat diabaikan begitu saja oleh setiap tim. Apabila hal tersebut tidak dapat dijaga dengan baik, maka sudah dapat dipastikan permainan suatu tim akan menjadi kacau dan sulit untuk meraih kemenangan.

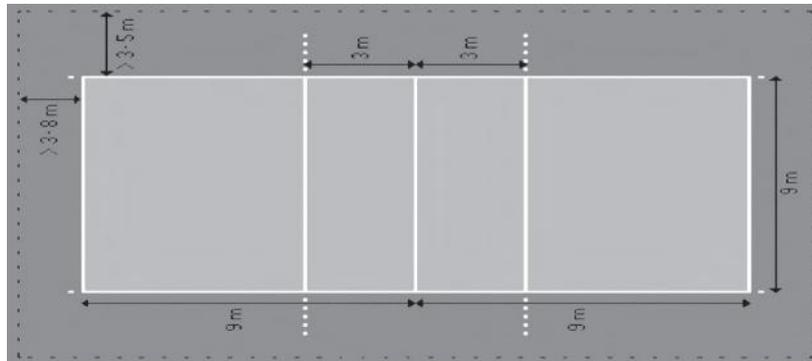
Selanjutnya menurut Ngatiyono dan Dyan Putri Riswanti, (2010: 16) mengatakan bahwa Bola voli merupakan salah satu cabang olahraga yang cukup digemari di Indonesia (selain bulu tangkis, sepak bola, dan basket). Permainan bola voli dimainkan oleh dua tim. Masing-masing tim terdiri atas 6 orang pemain. Tim dinyatakan sebagai pemenang jika mencapai nilai 25 terlebih dahulu. Permainan bola voli menggunakan sistem *rally point*. Sedangkan menurut Akhmad Olih Solihin Dan Khairul Hadziq, (2010: 8) Permainan bola voli adalah permainan olahraga beregu. Caranya dengan memantulkan bola di daerah lapangan permainan. Tujuannya adalah mematikan bola di daerah lawan. Prinsip permainan bola voli adalah memukul bola sebanyak-banyaknya 3 kali dalam lapangan sendiri dan mengusahakan bola itu melewati net dan jatuh di lapangan permainan lawan.

Pada dasar permainan ini seperti halnya permainan lainnya. Yaitu diawali dengan pelaksanaan servis. Servis ni merupakan suatu upaya permainan dalam menyajikan bola di dalam satu permainan. Setelah servis diterima maka akan dilanjutkan dengan pasing dan diselesaikan dengan pelaksanaan smesh. Suatu regu atau tim yang akan menerima smesh akan segera membangun benteng pertahanan dengan melakukan blok. Pergerakan boladiupayakan dengan cara dipatulkan melewati atas net (jaring) menjadi daya tarik tersendiri dalam permainan bola voli.

Beberapa peraturan dalam permainan bola voli yaitu :

1. Lapangan bola voli berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang.

Ukuran lapangan dapat di lihat pada gambar sebagai berikut:



**Gambar 1.** lapangan bola voli dan ukurannya  
(Sumber : Jaja Suharja Husdarta Dan Eli Maryani, 2010: 4)

Lapangan bola voli berbentuk persegi panjang.

Panjang = 18 M

Lebar = 9 M

Lebar garis lapangan = 5 Sentimeter

Jarak garis serang dari garis tengah= 3 M

2. Net bola voli



**Gambar 2.** Net untuk permainan bola voli

(Sumber : Jaja Suharja Husdarta Dan Eli Maryani, 2010: 4)

Net terbuat dari bahan yang telah disetujui

Panjang Net= 9,50 M

Lebar Net= 1 M

Tinggi net putra= 2,43 M

Tinggi net putri= 2,24 M

### 3. Bola voli

Bola terbuat dari kulit yang lunak dan telah disetujui oleh PBVSI.

Keliling bola= 63,5 – 68,6 sentimeter

Berat Bola= 800 – 900 Gram

### 4. Pemain

Setiap regu atau masing masing pemain bola voli terdiri atas 6 orang. Jumlah pemain inti dengan cadangan maksimal berjumlah 10 orang. Permainan ini terdiri atas regu putra dan regu putri. Setiap pemain dalam satu regu mempunyai tugas yang berbeda.

#### **2.1.3 Hakekat Tehnik Dasar Servis**

Servis merupakan tanda dimulainya permainan bola voli, karena servis merupakan pukulan bola pertama dalam permainan ini. Banyak sekali jenis servis yang dapat dilakukan, paling penting mampu menyeberangkan bola dengan gerakan pilkulan dari garis belakang ke lapangan lawan dengan melewati net. (Herdiana, 2008:9).

Servis adalah sentuhan pertama dengan bola mula-mula servis ini hanya dianggap sebagai pukulan permulaan, cara servis bawah untuk memulai pertandingan, tetapi servis ini kemudian berkembang menjadi suatu senjata yang ampuh untuk menyerang. Beutelstahl (dalam Sumardi 2005:8).

Sedangkan menurut Sugiarto (2005:11) servis dilakukan oleh pemain posisi kanan. Ia mempunyai waktu 8 detik untuk melakukan servis dari daerah servis. Servis dilakukan dengan menggunakan satu tangan atau lengan untuk memukul bola. Bola tidak boleh menyangkut net dan harus melewati bagian net yang sah. Pemain hanya diperkenankan satu kali melambungkan bola. Diperkenankan memantulkan bola ke lantai atau memindahkan bola ditangan. Pada saat melakukan pukulan servis atau saat meloncat untuk melakukan servis loncatan pelaku servis tidak boleh menyentuh lapangan ( termasuk garis akhir) atau lantai di luar daerah servis . setelah melakukan pukulan servis, pemain dapat melangkah atau mendarat di luar Daerah servis atau dalam lapangan.

Ahmadi (2009:20) menjelaskan servis adalah pukulan bola yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melampaui net kearah lawan. Pukulan servis dilakukan pada permulaan dan setelah terjadinya setiap kesalahan. Karena pukulan servis berperan besar untuk memperoleh poin, maka pukulan servis harus : 1) Meyakinkan, 2) Terarah dan, 3) Menyulitkan lawan

Ada beberapa jenis servis dalam permainan bola voli diantaranya servis tangan bawah (*underhand service*), (*side hand service*), servis atas kepala (*over hand service* ), servis mengambang (*floating service*) servis top spin, dan service loncat, (*jump service*).

Jenis-jenis servis tersebut antara lain adalah :

a. Underhand service ( servis bawah)

Posisi awal untuk melakukan servis tangan bawah adalah berdiri dengan posisi melangkah, dengan kaki depan yang berlawanan dengan yang akan

memukul bola. Tangan yang akan memukul bola harus lurus dan kencang, siku jangan bengkok sampai bola terpukul. Dalam Ahmadi (2010:20) menyatakan Langkah-langkah melakukan servis bawah adalah :

1). Persiapan

- a. kaki dalam posisi melangkah dengan santai, b) berat badan terbagi dengan seimbang, c) bahu sejajar dengan net, d) pegang bola setinggi pinggang atau lebih rendah, e) pegang bola di depan tubuh, f) pandangan ke arah bola

2). Pelaksanaan

- a) ayunkan lengan ke belakang, b) pindahkan berat badan ke kaki belakang, c) ayunkan lengan ke depan, d) pindahkan berat badan ke kaki depan, e) pukul bola pada posisi setinggi pinggang, f) konsentrasi pada bola

b). Servis mengambang (Floater Service)

Disebut servis mengambang karena gerakan bola dari hasil pukulan servis tidak mengandung putaran ( bola berjalan mengapung atau mengambang). Kelebihan servis mengambang adalah bola sulit diterima oleh pemain lawan karena bola tidak bergerak dalam satu lintasan turun dan kecepatan bola tidak teratur. Di samping itu gerakan bola melayang ke kiri dan ke kanan atau keatas dan kebawah sehingga arah datangnya bola sulit diprediksi pemain lawan dan apabila daya dorong dari pukulan habis bola akan jatuh dengan tiba-tiba. Kelemahannya adalah tidak bertenaga juga, terkadang bola bergerak terlalu ke atas sehingga keluar lapangan. Adapun kelangsungan gerak dalam servis mengambang adalah :

- 1) Persiapan (bagi yang tidak kidal)
  - a) Berdiri di luar garis belakang dengan kaki kiri di depan atau bisa juga sejajar dengan kaki kanan, b) Tangan kiri memegang bola dan tangan kanan dengan telapak tangan terbuka siap untuk memukul bola, c) Bola dilambungkan dengan tangan kiri, lambungkan bola lebih tinggi dari kepala, d) Tangan kanan ditarik ke arah belakang atas kepala, e) Pukul bola di depan arah kepala , dengan cara mendorong gaya dorong tangan terhadap bola hams memotong garis tengah bola, f) Pukul bola tanpa atau dengan sedikit spin, bila menghendaki putaran maka pergelangan tangan hams diregangkan, g) Peneakan tangan pada bola adalah pada telapak tangan gerak lanjutan, h) Teruskan perpindahan berat badan kedepan cara melangkah kaki belakang (kanan) ke depan, i) Jatuhkan lengan pemukul dengan perlahan sebagai gerak lanjutan, j) Segera masuk lapangan permainan

### 3) Gerak Lanjut

- a) Langkahkan kaki belakang (kanan) ke depan
- b) Jatuhkan lengan pemukul dengan perlahan
- c) Bergerak ke dalam lapangan

#### b. Servis Top Spin (perkenaan pada bagian atas bola)

Servis top spin mempunyai kelebihan yaitu bola bergerak dan jatuh dengan cepat. Kelemahannya adalah bola melayang dengan stabil. Sulit untuk dilakukan dan tingkat konsisten lebih rendah. Adapun pelaksanaan servis top spin adalah :

- 1) Persiapan
  - a) Berdiri di luar garis belakang, putar bahu sedikit ke arah garis

samping / garis pinggir

b) Telapak tangan kiri memegang bola lurus ke depan setinggi bahu.

2) Lemparkan bola ke atas belakang bahu

a) Lempar tanpa atau dengan sedikit spin, b) Ayunkan lengan belakang, c) Arahkan siku keatas dan dekat telinga, d) Pukul dengan tumit telapak tangan yang terbuka, e) Pukul bola dengan tangan menjangkau penuh, f) Gulung pergelangan tangan dengan penuh tenaga, g) Pandangan kearah bola sampai melakukan pukulan

3) Gerak Lanjut

a) Langkahkan kaki belakang (kanan) kedepan, b) Jauhkan lengan dengan perlahan, c) Bergerak ke arah lawan

c. Jumping Service ( lompat servis)

Cara melakukan :

Berdiri di belakang garis belakang menghadap ke arah net, kedua lengan memegang bola kemudian bola dilambungkan tinggi (3 meter) agak di depan badan setelah itu tekuk kedua lutut untuk awalan melakukan lompatan yang setinggi mungkin. Pukulan bola ketika berada di ketinggian seperti melakukan gerakan smes, lecutkan pergelangan tangan secepat-cepatnya, sehingga menghasilkan pukulan top spin yang tinggi agar bola secepatnya mungkin turun ke daerah lawan.

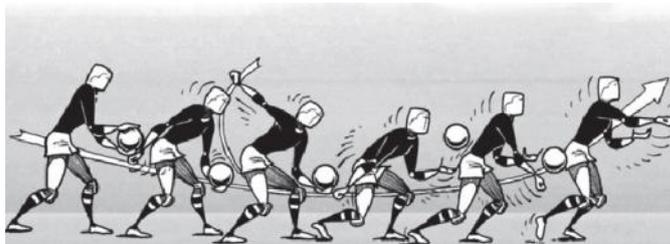
#### 2.1.4 Hakekat Tehnik Dasar Servis Bawah Dalam Permainan Bola Voli

Servis dalam permainan bola voli merupakan pukulan permulaan atau pukulan awal untuk memulai pertandingan Menurut Jaja Suharja Husdarta dan Eli Maryani (2010:6) mengatakan bahwa servis adalah pukulan permulaan suatu permainan. Namun dari segi taktik, servis merupakan suatu serangan awal. Hal tersebut didukung oleh teknik servis yang dapat langsung mematikan lawan. Servis terdiri atas tiga macam. Sebagai berikut.

##### 1. Servis dengan ayunan lengan dari bawah

Servis dengan ayunan tangan dari bawah disebut juga dengan *underhand service*. Cara melakukannya sebagai berikut..

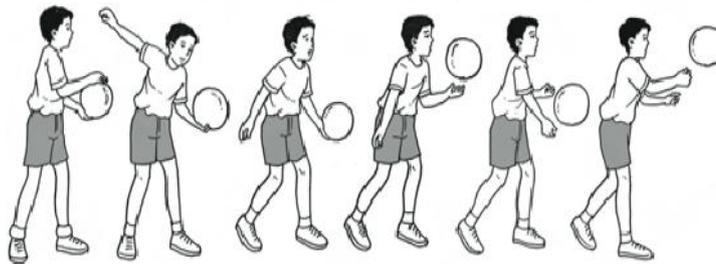
- a) Berdiri menghadap ke lapangan, salah satu kaki di depan, dan salah satu tangan memegang bola di depan badan dengan siku ditekuk.
- b) Lambungkan bola yang di pegang setinggi pundak, bersamaan dengan ayunan lurus tangan yang lain ke belakang.
- c) Perhitungkan waktu perkenaan bola dan tangan.
- d) Ayunkan tangan lurus ke depan dan pergelangan tangan ditegangkan.
- e) Perkenaan tangan pada bagian belakang bawah bola.
- f) Setelah memukul pindahkan berat badan kedepan caranya dengan melangkahkan kaki belakang dan segera masuk ke lapangan.



**Gambar 4.** Underhand service

*Sumber.* (Jaja Suharja Husdarta dan Eli Maryani. 2010:6)

Menurut Atmaja Budi Sarjana dan Bambang Trijono Joko Sunarto (2010:8) mengatakan bahwa servis bawah dapat dipraktikkan oleh siswa dengan cara pemain berdiri di belakang garis belakang lapangan. Bola di pegang dengan tangan kiri. Saat bola pada ketinggian pinggang lalu di pukul masuk ke lapangan lawan melewati di atas net.



**Gambar 5.** Teknik Dasar Servis Bawah

*Sumber.* ( Atmaja Budi Sarjana dan Bambang Trijono Joko Sunarto.2010:8)

Menurut Budi Aryanto dan Margono (2010:10) mengatakan bahwa langkah-langkah untuk melakukan servis tangan bawah seperti berikut :

- a) Badan sedikit membungkuk, dengan salah satu tangan memegang bola dan tangan yang lain bersiap untuk mengayun dari arah belakang.
- b) Bola dilambungkan dan tangan bersiap mengayun.
- c) Tangan yang mengayun dari belakang kemudian memukul bola.

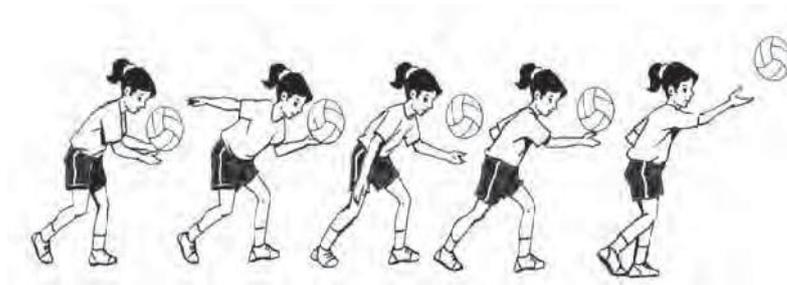
Menurut Tarmudi B. Halid dan Ahmad Rithaudin (2010:15) mengatakan bahwa servis adalah pukulan bola untuk mengawali permainan. Bola yang diservis harus dapat melewati atas net dan jatuh di bidang permainan lawan. Servis dapat dilakukan dengan beberapa cara.

1. Pukulan servis yang di lakukan dari arah bawah

Tangan yang akan memukul bola harus lurus dan kencang. Siku tangan jangan dibengkokkan sampai bola terpukul lepas ke atas. Tinggi bola yang akan kita pukul disesuaikan dengan kebutuhan yang akan kita inginkan.

## 2. Pukulan servis yang dilakukan dari arah depan

Tangan yang akan memukul bola harus lurus. Jauh atau dekat berdirinya pemukul bola hendaknya disesuaikan dengan kondisi masing-masing pemukul. Bola yang dipukul dengan cara ini harus keras dan menukik ke bawah secara langsung.



**Gambar 6.** teknik dasar servis bawah

Sumber. (Tarmudi B. Halid dan Ahmad Rithaudin.2010:15)

Menurut Wawan Suherman dan Mulyana (2013:26) mengatakan bahwa servis tangan bawah adalah servis yang sangat sederhana dan diajarkan terutama untuk pemain pemula. Gerakannya lebih alamiah dan tenaga yang dibutuhkan tidak terlalu besar.

Cara melakukannya adalah sebagai berikut

- a) Berdiri dengan kaki kiri di depan, kaki kanan di belakang, b) Bola dipegang oleh tangan kiri, c) Kemudian lambungkan bola setinggi bahu Lalu pada saat

yang bersamaan lengan kanan diayunkan ke belakang. Seterusnya pukul bola dengan tangan kanan, d) Perkenaan bola tepat pada tangan, dan telapak tangan menghadap ke arah bola, e) Pukulan dilakukan dengan tangan dalam keadaan mengempal, f) Setelah bola dipukul, diteruskan dengan melangkahkahkan kaki kanan ke depan.

## **2.1.5 Hakekat Model Pembelajaran *Kooperatif Make a Match***

### **2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran *Kooperatif Make a Match***

Millis (dalam Suprijono, 2009 : 45) berpendapat bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Suprijono (2009 : 46) mengemukakan model pembelajaran ialah pola digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Sedangkan menurut Maufur (2009 : 14) mengemukakan bahwa salah satu tujuan penggunaan model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa selama belajar. Berdasar pengalaman, tanpa model pembelajaran yang nyata guru seringkali mengembangkan pola pembelajaran yang hanya didasarkan pada pengalaman masa lalu dan intuisinya.

Ada beberapa istilah untuk menyebut pembelajaran berbasis sosial yaitu pembelajaran berbasis sosial yaitu pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dan pembelajaran kolaboratif. Dalam menentukan model pembelajaran kooperatif guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung kearah pemahaman yang lebih tinggi. Guru tidak sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa tetapi juga harus membangun

pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung. Pembelajaran kooperatif adalah konsep lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. (Suprijono 2009 : 54). Sedangkan menurut Rusman (2012 : 203) pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam hal ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membentuk sesama anggota kelompok untuk belajar.

(Maufur 2010 : 102-103) Model pembelajaran make a match (mencari pasangan) pertama kali dikembangkan oleh Lorn Curran, dalam mencari variasi mode berpasangan. Dengan memakai media kartu soal dan jawaban, setiap siswa diajak memikirkan jawaban dari soal yang dipegang. Sedangkan pada siswa yang lain harus memikirkan soal dari jawaban yang diterima sekaligus mencari pasangan masing-masing atas soal dari jawaban kartunya. Metode ini mendidik siswa untuk bergerak cepat dan tangkas selain juga harus berpikir cerdas untuk memperoleh jawaban dari tugas yang diberikan. Strategi dalam mencari pasangan yang cocok inilah ukuran kecerdasan siswa dalam mengerjakan tugas.

Menurut Maufur (2010 : 102) Mengemukakan langkah-langkah Make a Match sebagai berikut :

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topic yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, b) Setiap siswa mendapat satu buah kartu, c) Tiap siswa

memikirkan jawaban soal dari kartu yang dipegang, d) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban), e) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, f) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, g) Demikian seterusnya, h) Kesimpulan atau penutup.

Berdasarkan uraian di atas model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebenarnya merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dengan membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil.

#### **2.1.6 Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Dalam Permainan Bola Voli**

Dalam penerapan model pembelajaran *make a match* ke dalam permainan bola voli dalam melakukan teknik dasar servis bawah, model pembelajaran *make a match* merupakan suatu proses pembelajaran yang menekankan guru untuk lebih kreatif dalam menerapkan model tersebut. Berikut adalah langkah-langkah pembelajarannya.

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang di dalamnya berisi beberapa konsep atau topik yang telah ditentukan oleh guru terkait dengan pelaksanaan servis bawah merupakan sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban/praktek dilapangan).

- 3) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya dan kemudian langsung mempraktekannya sebelum batas waktu yang diberi poin.
- 4) Setelah satu babak selesai dan siswa berhasil mempraktekan teknik dasar dalam melakukan servis bawah kemudian kartu dikocok kembali agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- 5) Guru memberikan kesimpulan setelah itu melakukan evaluasi pembelajaran selanjutnya guru menutup pembelajaran.

Selanjutnya dalam proses pembelajaran bola voli dalam pelaksanaan teknik dasar servis bawah terdapat beberapa aspek yang diamati, poin-poin dari aspek yang diamati tersebut merupakan kartu yang harus dicapai oleh siswa dalam pelaksanaan pembelajaran yang diinginkan. Adapun aspek-aspek yang diamati dalam pelaksanaan teknik dasar servis bawah pada permainan bola voli diataranya sebagai berikut: (Maryani 2010:6)

a) Sikap Awal

1. Berdiri menghadap ke lapangan,
2. Salah satu kaki di depan
3. Salah satu tangan memegang bola di depan badan dengan siku ditekuk.

b) Pelaksanaan Gerakan.

1. Lambungkan bola yang di pegang setinggi pundak.
2. bersamaan dengan ayunan lurus tangan yang lain ke belakang.
3. Ayunkan tangan lurus ke depan dan pergelangan tangan ditegangkan
4. Perkenaan tangan pada bagian belakang bawah bola.

c) Akhir Gerakan

1. Pandangan Mengikuti Arah Jalanya Bola.
2. Setelah memukul pindahkan berat badan kedepan
3. langkahkan kaki belakang dan segera masuk ke lapangan

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penerapan model pembelajaran *make a match* kedalam pelaksanaan teknik dasar servis bawah dalam permainan bola voli guru membagi siswa yang terdiri dari beberapa siswa dalam kelompok kecil, setiap kelompok siswa bagikan beberapa kartu yang di dalamnya berisi tentang materi yang akan dilaksanakan atau di peragakan oleh siswa terkait dengan teknik dasar servis bawah dalam permainan bola voli.

## **2. 2 Kajian Penelitian Relevan**

Adapun kajian penelitian dalam penelitian ini peneliti merelevansikan dengan hasil penelitian **Nur Lailiyah** dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS dengan Penerapan Metode Make A Match Kelas IV MIN Tempel. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2012.

Latar Belakang penelitian ini adalah motivasi dan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS masih rendah, dan perlu ditingkatkan. Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dengan penerapan metode *make a match* pada mata pelajaran IPS di kelas IV MIN Tempel. Adapun rumusan masalah yang dikaji dalam skripsi ini adalah (1) Bagaimana penerapan metode *Make a Match* pada pembelajaran IPS Kelas IV MIN Tempel. (2) Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa pada mata

pelajaran IPS kelas IV MIN Tempel setelah menggunakan metode *Make a Match*.

(3) Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV MIN Tempel setelah menggunakan metode *Make a Match*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diadakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan subyek penelitian siswa kelas IV B MIN Tempel Sleman Yogyakarta semester II tahun ajaran 2011/2012 yang terdiri dari 31 siswa, 21 siswa putra dan 9 siswa putri. Sedangkan obyek dari peneliyian ini adalah keseluruhan proses dan hasil pembelajaran IPS kelas IV B MIN Tempel. Tempat dan lokasi penelitian di kelas IV B MIN Tempel Sleman Yogyakarta pada tanggal 06 Februari 2012 sampai dengan tanggal 30 April 2012. Adapun metode pengumpulan data dilakukan dengan lembar observasi, wawancara, lebar angket, catatan lapangan, tes dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Adapun urutan kegiatan penelitian mencakup: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Pembelajaran dengan menggunakan metode *make a match* dalam proses pembelajaran IPS di kelas IV B MIN Tempel berjalan dengan baik sesuai langkah-langkah penelitian. Proses pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *make a match* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas IV B MIN tempel. 2) Motivasi siswa terjadi peningkatan pada 5 indikator yaitu: rasa senang siswa dari 83% meningkat menjadi 88,70%, perhatian siswa dari 86% meningkat menjadi 89,24%, rasa tertarik siswa dari 84% meningkat menjadi 86%, rasa ingin tahu siswa dari 79% meningkat menjadi 86,70%, dan antusiasme siswa dari 80%

meningkat menjadi 89,80%. Sedangkan hasil rata-rata persentase keberhasilan motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 82,40% dengan kategori baik dan pada siklus II sebesar 88,09% dengan kategori baik. 3) Prestasi belajar siswa kelas IV B MIN Tempel dapat ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 72,74, siklus II sebesar 84,67 dengan kategori baik.

Dengan melihat hasil penelitian tersebut peneliti, merasa perlu mencoba untuk menguji model *Make a Match* ini pada pembelajaran Olah Raga di Kelas V SDN 9 Asparaga Kabupaten Gorontalo, menurut peneliti bahwa model ini belum pernah digunakan oleh peneliti sendiri sebagai guru, maupun beberapa tenaga pengajar yang berada di lingkungan sekolah dimana peneliti bekerja. Alasan peneliti memilih model ini antara lain adalah untuk membuka pola pikir siswa bahwa belajar itu sangat penting bagi pembentukan bakat dan minat olahraga secara continue.

### **2.3 Hipotesis Tindakan**

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Jika guru menggunakan Model Pembelajaran *Kooperatif Make a Match*, maka hasil belajar siswa pada materi servis bawah pada permainan bola voli akan meningkat”.

### **2.4 Indikator Kinerja**

Indikator keberhasilan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah : jika hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola voli servis bawah dapat meningkat 75%, maka penelitian ini dinyatakan berhasil.

