



---

## **Upaya Meningkatkan Keterampilan Permainan Bola Voli Menggunakan Alat Bantu Pembelajaran di Kelas X SMKN 2 Surakarta**

**Yoga Yudha Perwira**

Universitas Sebelas Maret

**Yantri Ayu Nur Widayat**

Universitas Sebelas Maret

**Dony Alif Utomo**

Universitas Sebelas Maret

**Dandi Mahitsa**

Universitas Sebelas Maret

**Manshuralhudlori**

Universitas Sebelas Maret

**Andi Mustofa**

SMKN 2 Surakarta

**Mariyanto**

SMKN 2 Surakarta

Alamat: Jalan Ir. Sutami 36 Ketingan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia 57126

Korespondensi penulis: [perwirayogayudha@gmail.com](mailto:perwirayogayudha@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims at exploring the enhancement of volleyball playing skills with the use of learning aids which is conducted in SMKN 2 Surakarta. This study employs Classroom Action Research (CAR) within 2 cycles which comprise of 4 stages for each cycle. The stages are planning, Action (Implementation), observation, and reflection. This study involves 36 students from tenth grade of PPLG A of SMKN 2 Surakarta, consisting of 28 male and 8 female learners. The data sources in this study came from the students, the researcher, and the teacher playing a role as a collaborator. Data collection techniques included a test and an observation. Data validity was ensured using data triangulation techniques. Data analysis employed qualitative descriptive techniques based on percentage qualitative analysis. The analysis results indicated that there is an enhancement in volleyball playing skills in the first cycle, with a completion rate of 58.3%, or 21 out of 36 students. The enhancement continued in the second cycle, with a completion rate of 86.1%, or 31 students meeting the proficiency criteria with a minimum mastery level of 75, while 5 students did not meet the criteria. Based on the results, it is concluded that the use of learning aids can significantly enhance volleyball playing skills in the tenth-grade learners of PPLG A at SMKN 2 Surakarta*

**Keywords:** *Skills, Volley ball games, Learning aids*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan permainan bola voli menggunakan alat bantu pembelajaran pada siswa kelas X SMKN 2 Surakarta. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, terdiri dari empat tahap dalam setiap siklusnya yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas X PPLG A SMKN 2 Surakarta yang berjumlah 36 siswa terdiri dari 28 siswa putra dan 8 siswa putri. Sumber data dalam Penelitian ini berasal dari peserta didik, peneliti dan guru yang bertindak sebagai kolaborator. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Validitas data menggunakan teknik triangulasi data. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang didasarkan pada analisis kualitatif persentase. Hasil analisis diperoleh peningkatan keterampilan permainan bola voli pada siklus I yang dinyatakan tuntas mencapai 58,3% atau sebanyak 21 siswa dari total 36 siswa. Peningkatan keterampilan permainan bolavoli juga terjadi pada siklus II dengan prosentase sebesar 86,1% atau sebanyak 31 siswa yang tergolong kriteria Tuntas dengan KKTP 75 dan 5 siswa lainnya tergolong dalam kategori Tidak Tuntas. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa

menggunakan alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan permainan bola voli pada siswa kelas X PPLG A SMKN 2 Surakarta.

**Kata kunci:** Keterampilan, Permainan bola voli, Alat bantu pembelajaran

## **LATAR BELAKANG**

Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan ini dapat dilihat dari pemahaman penguasaan materi dan hasil belajar siswa. Pembelajaran pendidikan jasmani adalah suatu kegiatan yang didalam pengajarannya menekankan aktivitas gerak, serta usaha yang dilakukan secara sadar melalui pendidikan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan siswa untuk tampil sebagai insan yang sehat baik dalam bertindak, tingkah laku, pikiran dan mental (Nasution & Tarigan, 2021). Hal tersebut senada dengan pendapat Pelamonia et. al (2021), bahwa pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, keterampilan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial, serta pembiasaan pola hidup sehat.

Pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), guru harus bisa mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik, dan strategi menggunakan alat bantu olahraga (Tamba, 2018). Melalui pembelajaran PJOK, diharapkan siswa dapat mengalami proses belajar yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, serta meningkatkan pemahaman mereka tentang gerak manusia. Untuk memastikan standar kompetensi pembelajaran PJOK sesuai dengan pedoman, maksud, dan tujuan yang ditetapkan dalam satuan kurikulum, guru PJOK perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang keterampilan gerak manusia (Utamayasa, 2021). Guru pendidikan jasmani harus mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik, sehingga diperlukan media, variasi, dan modifikasi dalam proses pembelajaran.

Permainan bola voli adalah aktivitas yang sangat menghibur bagi semua kalangan, termasuk para siswa di sekolah. Walaupun permainan ini menyenangkan, namun tidak semua orang bisa memainkannya dengan mudah. Untuk bermain voli dengan baik dan benar, diperlukan penguasaan keterampilan dasar dan lanjutan. Permainan ini termasuk olahraga beregu yang dimainkan oleh 2 tim dengan jumlah pemain 6 orang pada setiap timnya yang dipisahkan oleh net dengan teknik dasar service, passing, smash, block

(Tawakal, 2020). Penguasaan keterampilan dasar ini sangat penting karena menjadi landasan untuk meningkatkan kemampuan bermain bola voli secara keseluruhan.

Dari hasil pengamatan peneliti saat melaksanakan asistensi mengajar PPL semester 2 di kelas X PPLG A SMKN 2 Surakarta, muncul permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran permainan bola voli setelah penyampaian materi diberikan. Permasalahan yang dimaksud adalah perbedaan tingkat pemahaman tiap siswa setelah diberikan materi keterampilan dasar permainan bola voli, yang menyebabkan penyerapan yang berbeda-beda setiap mempraktekannya. Setelah materi diajarkan, terdapat banyak siswa yang melakukan kesalahan dalam mempraktekkan keterampilan dasar bola voli. Kesalahan tersebut meliputi posisi kaki, sikap badan, titik perkenaan bola pada tangan, dan arah bola setelah dilakukan oleh siswa, yang tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan penggunaan alat bantu pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Asrori et. al (2021) menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu pembelajaran berhasil meningkatkan hasil belajar lompat tinggi gaya guling perut (*straddle*). Namun, penelitian ini berfokus pada keterampilan teknik dasar lompat tinggi gaya guling perut (*straddle*). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sulistiadinata (2020) meneliti tentang peningkatan keterampilan passing atas bola voli melalui media pembelajaran menggunakan alat bantu. Penelitian tersebut berbeda dengan penelitian ini karena fokus penelitian tersebut hanya pada satu teknik keterampilan saja.

Berdasarkan paparan penelitian sebelumnya mengenai penggunaan alat bantu pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada peserta didik kelas X PPLG A SMKN 2 Surakarta dengan Judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Permainan Bola Voli menggunakan Alat Bantu Pembelajaran di Kelas X SMKN 2 Surakarta”. Alat bantu yang digunakan ini dengan menggunakan kreasi tali rafia, tapping, cones, bilah dan bola plastic berlapis spons. Cara mengoptimalkan alat diatas itu dikerjakan secara sederhana mudah untuk dipahami, tetapi peserta didik tetap memfokuskan materi permainan bola voli dengan baik dan benar secara biomekanika gerak. Secara fungsi kegunaan alat bantu di atas masing-masing alat memiliki fungsi yang mendukung untuk gerak permainan bola voli yang benar mulai dari tali rafia berfungsi untuk mengarahkan bola ke target sasaran, tapping fungsinya supaya

peserta didik dapat mengenai bola dengan tangannya secara tepat mengarah kepada perkenaan tangan dan bilah fungsinya agar peserta didik bisa melangkah tepat pada saat melakukan smash.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan peserta didik di sekolah pada tahun ini, dan dapat menjadikan bekal guru yang ada untuk menggunakan alat bantu yang serupa untuk tahun pembelajaran berikutnya serta dapat meningkatkan hasil belajar disetiap tahunnya.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Permainan Bola Voli**

Bola voli adalah cabang olahraga permainan yang cukup populer dan di kenal di kalangan masyarakat Indonesia. Tujuan dari permainan bola voli adalah memasukan bola ke daerah melewati net dan berusaha memenangkan permainan dengan mematikan bola di daerah lawan. Peraturan dasar yang digunakan adalah bola harus dipantulkan oleh tangan/lengan atau semua anggota bagian tubuh diperbolehkan digunakan dalam permainan bola voli (Ginanjari et al., 2021).

Permainan bola voli dimainkan oleh dua regu dengan jumlah pemain enam orang dalam setiap regunya yang bertujuan untuk menjatuhkan bola voli ke daerah lawan menggunakan tangan bertujuan untuk mematikan lawan dan memperoleh kemenangan. Berkaitan dengan pengertian permainan bola voli, menurut Drikos et. al (2022) menyatakan bahwa keterampilan dasar seperti servis, passing, dan smash merupakan faktor kunci yang mempengaruhi performa tim dalam pertandingan bola voli. Didukung pendapat dari Mulyadi dan Pratiwi (2020: 7) bahwa setiap regu harus mempunyai pemain yang memiliki teknik, fisik, taktik, dan mental yang memadai, serta kerjasama yang baik antar pemain karena dengan mempunyai keterampilan memainkan bola dan kerjasama yang baik sangat diperlukan untuk memenangkan pertandingan.

### **Keterampilan Teknik Dasar Permainan Bola Voli**

Setiap pemain harus memiliki dan menguasai aspek-aspek fisik, teknik, taktik, dan mental untuk memenangkan pertandingan tersebut. Salah satu aspek yang perlu dikuasai adalah aspek teknik. Menurut Mulyadi dan Pratiwi (2020: 9) menyatakan bahwa teknik dapat diartikan sebagai proses kegiatan jasmani atau cara memainkan bola yang ditampilkan dalam bentuk gerakan secara efisien dan efektif untuk mencapai tujuan yang

diinginkan serta sesuai dengan peraturan yang berlaku. Teknik yang baik selalu dilandasi oleh teori dan hukum-hukum pengetahuan serta peraturan permainan yang ada.

Didukung pernyataan dari Arisandi dan Susilawati (2023: 34) bahwa keterampilan teknik dasar bola voli mencakup berbagai gerakan pemain dengan bola yang diperlukan untuk bermain bola voli. Teknik yang baik dalam bermain bola voli harus sesuai dengan peraturan yang berlaku serta dilakukan secara efektif dan efisien. Kemudian Keswando et. al (2022, p. 170) mengatakan bahwa keterampilan teknik dasar tersebut merupakan modal yang harus dipelajari sebelum bermain bola voli, jika ingin berprestasi banyak atlet yang mengabaikan teknik dasar tersebut padahal teknik yang ada dalam bola voli saling berkaitan satu sama lain. Sehingga seorang atlet tidak akan maksimal saat melakukan teknik dasar bola voli saat bermain atau bertanding, hal ini akan menghambat prestasi atlet untuk berkembang.

Dari penjelasan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknik dasar bola voli meliputi servis, smash, passing, dan block. Untuk menguasai keterampilan teknik dasar tersebut, diperlukan pemahaman, latihan, dan praktek yang tepat.

### **Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Nurfadhillah, 2021).

Menurut Wibawanto (2017) media pembelajaran adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain alat yang berupa benda, yang dapat digunakan sebagai penyaluran pesan dalam pendidikan, media pembelajaran merupakan model dalam proses interaksi edukatif yang dapat digunakan sebagai alat pendidikan yang juga harus diperhitungkan. Diperkuat oleh Tafonao (2018) bahwa Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim

kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Dari beberapa pendapat diatas, menurut Nurfadhillah (Nurfadhillah, 2021) dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran, yaitu: (1) bagi guru, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. (2) bagi peserta didik, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar dalam memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar. Dengan demikian, media pembelajaran yang efektif dan bervariasi merupakan suatu keharusan dalam pengajaran peserta didik karena akan berimbas kepada keefektifan pengajaran yang diberikan.

### **Alat Bantu Pembelajaran**

Alat bantu pembelajaran merupakan salah satu bagian yang penting untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang efektif. Alat bantu ini lebih sering disebut alat peraga karena berfungsi untuk membantu dan meragakan sesuatu dalam proses pendidikan pengajaran. Menurut Darihastining et al., (2020) menyatakan bahwa media sebagai alat bantu pembelajaran diperlukan oleh guru dan peserta didik. Alat bantu pembelajaran yang efektif akan memudahkan pendidik dalam memberikan bahan ajar serta materi pelajaran untuk anak didik. Alat bantu pembelajaran yang ideal bisa dikombinasikan dengan mudah oleh guru ketika mengajar dengan menggunakan strategi, pendekatan dan metode apa saja. Ditambahkan oleh Suparman (2020: 224) bahwa penggunaan alat bantu pembelajaran akan menuntut kreatifitas dan inisiatif guru untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang beraneka ragam. Pembelajaran menggunakan alat bantu merupakan media pembelajaran yang menuntut kemampuan guru dalam mengorganisasikan pembelajaran dan menuntut siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran pendidikan jasmani dengan alat bantu secara tidak langsung menuntut kreatifitas seorang guru penjas untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan memunculkan efek menyenangkan. Menurut Saputro dan Nugroho (2018) Dalam pembelajara PJOK, dengan penggunaan alat bantu dapat membantu seorang guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih baik sehingga dengan adanya peningkatan motivasi peserta didik menjadi salah satu kunci tercapainya

tujuan pembelajaran. Hendri (2020) Mendukung pendapat tersebut dengan menyatakan bahwa alat bantu pembelajaran materi Pendidikan jasmani bagi peserta didik akan memperoleh suasana baru dan hal baru seperti menarik perhatian dan memberikan motivasi yang lebih bagi peserta didik. Pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, akan berdampak pada keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui penggunaan alat bantu merupakan salah satu karakteristik media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Penjaskes. Adanya media pembelajaran dengan menggunakan alat bantu pembelajaran menuntut seorang guru PJOK harus menguasai dan memahami serta dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X PPLG A SMKN 2 Surakarta yang berjumlah 36 siswa, terdiri dari 28 siswa putra dan 8 siswa putri. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus pembelajaran pada bulan Mei tahun ajaran 2023/2024. Pengumpulan Data dalam Penelitian ini ini terdiri dari dua proses, yaitu tes dan observasi dengan menggunakan teknik triangulasi sebagai pengujian validitas data. Data saat observasi setiap kegiatan dan pelaksanaan siklus PTK dianalisis secara deskriptif kualitatif menggunakan teknik presentase untuk melihat kemampuan setiap peserta didik saat kegiatan pembelajaran.

Proses langkah-langkah penelitian tindakan kelas ini mengikuti model yang dikembangkan Agus Kristiyanto (2010: 55) yang menyebutkan bahwa “tiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi”. Penjelasan mengenai langkah - langkah penelitian tindakan tersebut dipaparkan melalui penjelasan sebagai berikut; (1) pelaksanaan yaitu menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari, analisis kurikulum, Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan mengacu pada tindakan yang diterapkan dalam PTK, yaitu aplikasi Alat bantu pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bolavoli, Menyusun instrumen yang digunakan dalam PTK, yaitu instrumen penilaian psikomotorik, afektif, dan kognitif, Menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, Menyusun tahap evaluasi pembelajaran,

Melakukan simulasi pelaksanaan pembelajaran. (2) Pelaksanaan tindakan yaitu melaksanakan proses pembelajaran dengan menyajikan gambar tahapan dalam melakukan (*passing*, *smash*, servis bolavoli), membimbing kelompok diskusi dan analisis gambar, melakukan evaluasi dan menarik kesimpulan, melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung. (3) Observasi yaitu melaksanakan observasi oleh peneliti utama dan kolaborator terhadap aspek yang diteliti, khususnya Keterampilan permainan bola voli. (4) Refleksi yaitu uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil penelitian dan refleksi terkait dengan proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilaksanakan serta kriteria dan rencana bagi siklus berikutnya.

Untuk menentukan ketercapaian dalam pembelajaran keterampilan permainan bola voli maka perlu dirumuskan indikator pencapaian keberhasilan tindakan. Presentase indikator pencapaian keberhasilan penelitian seperti tabel berikut:

Aspek yang dinilai	Persentase Peserta didik yang di targetkan	Cara Pengamatan
Kemampuan peserta didik melakukan gerak dasar bolavoli	80%	Diamati melalui proses pembelajaran dan unjuk kerja praktik sesuai dengan pedoman rubrik penilaian RPP
Pemahaman siswa terhadap materi bolavoli	80%	Melalui tes kemampuan kognitif peserta didik sesuai dengan pedoman rubrik penilaian RPP
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	80%	Diukur melalui ketuntasan belajar peserta didik pada materi <i>passing</i> , <i>smash</i> dan servis bolavoli melalui hasil penjumlahan (aspek afektif,kognitif dan psikomotorik) sesuai dengan KKTP sekolah : 75

Tabel 1. Indikator ketercapaian pembelajaran

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan permainan bola voli pada peserta didik kelas X PPLG A SMKN 2 Surakarta. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan terjadi pada prasiklus atau data awal ke siklus I dan dari

siklus I ke siklus II. Pada data awal diperoleh hasil belajar yaitu 11 peserta didik tuntas dan siklus I jumlah peserta didik yang tuntas meningkat secara signifikan yaitu 21 peserta didik. Target peneliti tercapai di siklus II sebanyak 31 peserta didik atau 86,1% tuntas. Peningkatan terjadi pada siklus I dan siklus II setelah diberikan tindakan menggunakan alat bantu pembelajaran. Hasil persentase capaian sebagai berikut:

ASPEK	Permainan Bola Voli	TUNTAS		BELUM TUNTAS	
		$\Sigma$	%	$\Sigma$	%
<b>Kognitif Pra Siklus</b>		11	30,6%	25	69,4%
<b>Kognitif Siklus I</b>		25	69,4%	8	22,2%
<b>Kognitif Siklus II</b>		27	75,0%	6	16,7%
<b>Psikomotor Pra Siklus</b>		11	30,6%	25	69,4%
<b>Psikomotor Siklus 1</b>		21	58,3%	15	41,7%
<b>Psikomotor Siklus 2</b>		31	86,1%	5	13,9%
<b>KATEGORI</b>					
		<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
<b>Afektif PraSiklus</b>	$\Sigma$	0	23	13	0
	%	0%	63,9%	36,1%	0%
<b>Afektif (Siklus I)</b>	$\Sigma$	1	29	6	0
	%	2,8%	80,6%	16,6%	0%
<b>Afektif (Siklus II)</b>	$\Sigma$	4	29	3	0
	%	11,1%	80,6%	8,3%	0%

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar PraSiklus Siklus I dan Siklus II

### PRASIKLUS

Kondisi sebelum dilaksanakannya tindakan diperoleh hasil belajar yang kurang maksimal karena hanya terdapat 11 peserta didik (30,6%) yang berhasil mencapai KKTP dan 25 peserta didik (69,4%) yang belum berhasil mencapai KKTP pada pembelajaran permainan bola voli, kemudian dalam PraSiklus pembelajaran permainan bola voli aspek afektif terdapat 0 pesertadidik (0%) yang mendapat kategori amat baik (A), terdapat 23 peserta didik (63,9%) mendapat kategori baik (B), terdapat 13 peserta didik (36,1%) mendapat kategori cukup (C), terdapat 0 peserta didik (0%) mendapat kategori kurang (D)

## **SIKLUS I**

Pada siklus I hasil belajar peserta didik meningkat dari prasiklus hasil belajar permainan bola voli dalam aspek psikomotor 21 peserta didik (58,3%) telah berhasil mencapai KKTP dan 15 peserta didik (41,7%) belum bisa mencapai KKTP, kemudian dalam siklus I pembelajaran permainan bola voli aspek afektif terdapat 1 peserta didik (2,8%) yang mendapat kategori amat baik (A), terdapat 29 peserta didik (80,6%) mendapat kategori baik (B), terdapat 6 peserta didik (16,6%) mendapat kategori cukup (C), terdapat 0 peserta didik (0%) mendapat kategori kurang (D).

## **SIKLUS II**

Pada siklus II hasil belajar terjadi peningkatan lagi dari pada siklus 1 dalam pembelajaran permainan bola voli dalam aspek psikomotor terdapat 31 peserta didik (86,1%) berhasil mencapai KKTP dan 5 peserta didik (13,9%) belum bisa mencapai KKTP, kemudian hasil belajar permainan bola voli dalam aspek afektif terdapat 4 peserta didik (11,1%) yang mendapat kategori amat baik (A), terdapat 29 peserta didik (80,6%) mendapat kategori baik (B), terdapat 3 peserta didik (8,3%) mendapat kategori cukup (C), terdapat 0 peserta didik (0%) mendapat kategori kurang (D).

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu dapat mempengaruhi kemampuan keterampilan permainan bola voli pada peserta didik, hal tersebut dibuktikan bahwa terjadi peningkatan keterampilan teknik dasar permainan bola voli menjadi lebih baik dan tercipta proses pembelajaran dengan partisipasi aktif, efektif, efisien serta menyenangkan sehingga dengan pembelajaran yang menitikberatkan pada pembelajaran yang menyenangkan dapat mendukung suatu proses pembelajaran yang berkualitas.

Melalui peningkatan yang terjadi mulai dari kondisi awal kemudian diberikan tindakan siklus I dan tindakan siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan permainan bola voli pada peserta didik kelas X PPLG A SMKN 2 Surakarta.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada peserta didik kelas X PPLG A SMKN 2 Surakarta dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan: peneliti bersama kolaborator merancang pembelajaran permainan bolavoli dengan menggunakan alat bantu pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik dan instrument penilaian dengan menggunakan Lembar Penilaian (Afektif, Kognitif dan

Psikomotor), mempersiapkan sarana dan prasarana pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran, (2) pelaksanaan tindakan: melaksanakan proses pembelajaran sesuai yang telah dirancang dengan menggunakan alat bantu pembelajaran, (3) observasi: observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan melakukan penilaian psikomotor peserta didik, dan afektif peserta didik menggunakan lembar observasi (4) Refleksi: melakukan refleksi apakah indikator pembelajaran telah tercapai, apabila belum maka harus merencanakan usaha perbaikan agar indikator tercapai pada siklus berikutnya.

Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan terjadi pada siklus I dan siklus II yaitu hasil belajar permainan bola voli. Hasil belajar keterampilan passing, servis, smash permainan bolavoli pada siklus I yang tergolong presentase ketuntasan 58,3% dengan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 21 peserta didik. Pada siklus II terjadi peningkatan presentase hasil belajar permainan bolavoli dalam kategori tuntas sebesar 86.1% dengan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 31 peserta didik. Berdasarkan analisis diatas diperoleh kesimpulan bahwa menggunakan alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar permainan bolavoli pada peserta didik kelas X PPLG A SMKN 2 Surakarta.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka disarankan bagi guru penjasorkes di SMKN 2 Surakarta untuk modifikasi pembelajaran menggunakan alat bantu pembelajaran sebagai alternatif inovasi pembelajaran penjasorkes demi peningkatan hasil belajar di SMKN 2 Surakarta. Hendaknya terus berusaha supaya selalu meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, kami dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Penulisan karya tulis ilmiah ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu tugas dalam PPG Prajabatan 2023 Gelombang 1 Universitas Sebelas Maret Surakarta. Kami menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, cukup sulit bagi kami untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Oleh sebab itu kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Sebelas Maret (UNS) dan Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Olahraga dan

Kesehatan yang telah berkontribusi memberikan ilmu pengetahuan dan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran kami. Dukungan dan dedikasi yang diberikan telah menjadi pilar penting dalam mengembangkan kompetensi dan wawasan kami, sehingga kami dapat mencapai pemahaman yang lebih baik. Tidak lupa ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Bapak Manshuralhudlori, S.Pd., M.Or selaku Dosen Pembimbing dan Bapak Andi Mustofa S.Pd., Bapak Mariyanto S.Pd selaku Guru Pamong, serta seluruh guru dan peserta didik SMK Negeri 2 Surakarta yang telah berkontribusi dalam memberikan fasilitas, dukungan, dan kerjasama sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Kami sangat menghargai semua kontribusi dan bantuan dari pihak-pihak tersebut yang sangat berarti bagi kelancaran dan keberhasilan penelitian kami. Kami menyadari dalam penulisan penelitian ini masih terdapat kekurangan, untuk itu diharapkan saran dan masukan yang membangun untuk dapat menyempurnakan penelitian ini. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih dan semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Arisandi, T., & Susilawati, I. (2023). Survey Tingkat Kemampuan Teknik Dasar Bermain Bola Voli. *Journal Sport Science, Health and Tourism of Mandalika (Jontak)*, 4(1), 31–40.
- Asrori, K., Prayoga, A. S., & Utomo, A. W. B. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya Straddle Dengan Penggunaan Modifikasi Alat Bantu Pembelajaran Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Kedunggalar Tahun Ajaran 2020/2021. *Journal Active of Sports*, 1(1), 28–36.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan media audio visual berbasis kearifan budaya lokal pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602.
- Donald, H. (2020). Upaya Mengoptimalkan Kemampuan Lari Cepat dengan Menggunakan Alat Bantu Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 3(2).
- Drikos, S., Barzouka, K., Balasas, D. G., & Sotiropoulos, K. (2022). Effect of quality of opposition on game performance indicators in elite male volleyball. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 17(1), 169–177.
- Ginanjari, A., Kharisma, Y., Ramadhan, R., Effendy, F., Or, S., & Indramayu, S. N. U. (2021). *Mengetahui, Mengenal, Mempraktikkan, dan Merancang Sport Education Menggunakan*

*Cabang Olahraga Bola Voli*. Deepublish.

- Keswando, Y., Sistiasih, V. S., & Marsudiyanto, T. (2022). Survei Keterampilan Teknik Dasar Atlet Bola Voli. *Jurnal Porkes*, 5(1), 168–177.
- Kristiyanto, A. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam pendidikan jasmani dan kepelatihan olahraga*. 55.
- Mulyadi, D. Y. N., & Pratiwi, E. (2020). *Buku pembelajaran bola voli*. 7.
- Nasution, A. F., & Tarigan, F. N. (2021). Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Pada Mahasiswa Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 1(1), 27–41.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pelamonia, S. P., & Firnanda, M. W. (2021). Pengaruh Latihan Passing Bawah Menggunakan Media Dinding Dengan Memakai Sasaran Garis Lurus Terhadap Kemampuan Passing Bawah Pada Klub Bola Voli. *Jurnal Porkes*, 4(2), 140–148.
- Saputro, S. D., & Nugroho, D. (2018). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MERODA SENAM LANTAI MELALUI PENGGUNAAN ALAT BANTU PEMBELAJARAN. *PHEDHERAL*, 15(1), 67–79.
- Sulistiadinata, H. (2020). Meningkatkan keterampilan passing atas bola voli melalui media pembelajaran menggunakan alat bantu. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 2(2), 207–220.
- Suparman, S. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENJASKES MATERI SERVIS ATAS BOLA VOLI MELALUI ALAT BANTU BOLA GANTUNG PADA SISWA KELAS VIII SMP. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 132–222.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tamba, D. L. (2018). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LARI SPRINT MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS XII SMK SWASTA JOSUA MEDAN TA 2017/2018. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 133–137.
- Tawakal, I. (2020). *Buku Jago Bola Voli*. Tangerang Selatan: Ilmu Cemerlang Group.
- Utamayasa, I. G. D. (2021). *Model-model pembelajaran pendidikan jasmani*. Jakad Media Publishing.
- Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.