
Pengaruh Model Pembelajaran Bola Voli Suhadi Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Sekolah Dasar

Suhadi
Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract. *This research aim is to describe correlation on Suhardi volleyball learning model to cognitive ability of elementary school children in SD Negeri Sabdodadi, Bantul, Yogyakarta.*

This research is using pre experimental method with the one group pre test-post test design. The research subject is 26 children in grade 5 SD Negeri Sabdodadi, Bantul, Yogyakarta. Subject received volleyball learning assistance with 4 model of volleyball learning designed by Suhadi in 8 meeting.

Research result shows a significant correlation on Suhardi learning model to cognitive ability of elementary school children ($t = 3,13$ and $p = 0,002$).

Kata Kunci: Pembelajaran Bola Voli, Kognitif.

Pendahuluan

Dalam Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) pendidikan jasmani Sekolah Dasar (SD), permainan bola voli merupakan salah satu materi pelajaran yang diberikan untuk kelas 5 dan kelas 6. Pembelajaran bola voli untuk anak SD harus diupayakan agar dapat mencapai tujuan pendidikan, khususnya pendidikan jasmani dan bermanfaat bagi pembinaan dan pengembangan permainan bola voli

Untuk mencapai tujuan penguasaan keterampilan bermain bola voli khususnya untuk anak SD, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran atau metode pembelajaran tertentu yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan dasar anak. Menciptakan model pembelajaran pendidikan jasmani yang tepat merupakan upaya yang harus selalu dilakukan agar tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dapat tercapai secara efektif dan efesien.

Tujuan pendidikan jasmani pada dasarnya harus dapat mengembangkan manusia secara keseluruhan, dalam arti anak (peserta didik) harus dapat berkembang aspek keterampilan, pengetahuan, sikap, dan fisiknya. Dalam tujuan pembelajaran

permainan bola voli semestinya jangan hanya mengarah pada pengembangan aspek ~~keterampilan dan sikap saja, melainkan juga harus dapat mengembangkan aspek~~ kognitif. Selama ini rancangan model pembelajaran bola voli untuk anak SD yang mengarah pada pengembangan aspek kognitif anak belum pernah dilakukan.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan Suhadi (2003), telah dihasilkan suatu model pembelajaran permainan bola voli untuk anak SD. Model pembelajaran tersebut tersusun dalam bentuk paket pembelajaran bola voli yang terdiri dari empat paket dan tiap paket dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran bola voli ada pengaruh yang berarti terhadap keterampilan bermain bola voli anak SD khususnya kelas 5 dan 6.

Menindaklanjuti hasil penelitian Suhadi (2003), maka perlu diujicobakan model pembelajaran bola voli Suhadi yang di duga kuat akan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan kognitif yang dimaksud adalah kemampuan anak dalam berpikir dalam memahami tentang konsep permainan bola voli baik keterampilan dasar maupun keterampilan pokok yang dapat menunjang dalam permainan bola voli

Agar penelitian ini terfokus maka dapat dirumuskan sebagai berikut :Apakah ada pengaruh model pembelajaran bola voli Suhadi terhadap aspek kognitif anak?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran bola voli Suhadi terhadap aspek kognitif anak SD. Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk kalangan yang berkepentingan khususnya guru pendidikan jasmani SD dalam menentukan model pembelajaran maupun materi yang harus disampaikan kepada anak SD.

Tinjauan Pustaka

Hakikat Kognitif

Istilah kognitif menurut Syaiful Bahri (2002 :97) berasal dari kata *cognition* yang padannya *knowing*, yang berarti mengetahui. Dalam arti luas kognitif (*kognisi*) adalah perolehan, pemetaan dan penggunaan pengetahuan. Menurut Yulia Ayriza (1995: 156) yang dimaksud dengan *kognisi* adalah mencakup pengertian luas, mengenai tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.

Tahap-tahap perkembangan kognitif menurut teori Piaget yang ditulis Endang Ekowarini (1993: 2) mempunyai sifat yang konstan-universal, artinya semua manusia pasti melalui tahap-tahap perkembangan tersebut secara urut. Namun batasan usia yang berlaku pada tiap-tiap tahap masih bersifat relatif berbeda untuk masing-masing bangsa, tergantung dari pengaruh kebudayaan setempat. Meskipun demikian ciri-ciri perkembangan kognitif dalam teori Piaget pada batas tertentu dapat dijadikan alat bantu petunjuk dalam pelaksanaan Pendidikan dasar 9 tahun, sehingga stimulasi pendidikan sebagai faktor internal dapat berjalan seirama dan seimbang. Selama ini

mutu pendidikan terutama di Sekolah Dasar masih merupakan masalah pokok yang belum terselesaikan. Menurut penelitian Endang Ekowati (1993 :2) mengenai prestasi murid Sekolah Dasar menyajikan kesimpulan bahwa daya serap murid hanya mencapai 50 % dari standard pengetahuan yang seharusnya dikuasai. Sampai saat ini faktor tingkat perkembangan kognitif anak belum dipertimbangkan sebagai masukan (*input*) yang berperan dalam keberhasilan proses pendidikan.

Dalam pembelajaran pemecahan masalah menuntut suatu pendekatan khusus yang mampu memberdayakan pikiran siswa mengajak berpikir dan mampu menggunakan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki untuk memecahkan suatu masalah. Setiap individu memiliki cara-cara yang berbeda dalam menerima, menyusun serta mengolah informasi. Mengetahui bagaimana cara pendekatan siswa terhadap situasi belajar sebelumnya, banyak membantu guru dalam menentukan bagaimana cara pengajaran yang terbaik agar siswa dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara optimal. Dengan demikian dapat diambil pengertian bahwa aspek yang dapat mempengaruhi kognitif anak adalah sebagai berikut; (1) Tingkat pemahaman terhadap stimulan yang diterima, (2) Kemampuan memecahkan masalah dengan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki.

Dari berbagai pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, maka harus didukung oleh faktor intelegensi yang baik sehingga seseorang akan mampu memahami, memecahkan masalah dan bertingkah laku dengan baik dalam menerima stimulan dari luar dirinya.

Dalam penelitian ini yang dimaksud kemampuan aspek kognitif anak adalah kemampuan anak memahami konsep keterampilan dasar dan keterampilan pokok yang diperlukan dalam permainan bola voli, mampu berpikir memecahkan masalah waktu bertahan maupun menyerang dalam permainan bola voli, dan mampu untuk mencetak skor atau *point* dalam permainan bolavoli.

Pengetahuan Bermain Bola voli Anak Sekolah Dasar

Pengetahuan bermain bola voli untuk anak Sekolah Dasar adalah pengetahuan yang diperlukan dalam permainan bolavoli. Pengetahuan tersebut merupakan pengetahuan yang dapat menggambarkan tingkat pengetahuan murid Sekolah Dasar terhadap permainan bolavoli. Sebagaimana telah dijelaskan di atas, bahwa pengetahuan bermain bola voli terdiri atas; (1) mengambil keputusan (*decision making*), (2) memecahkan masalah (*creative solving*), (3) berpikir kreatif (*creative thinking*) untuk dapat beraktivitas dalam permainan bolavoli.

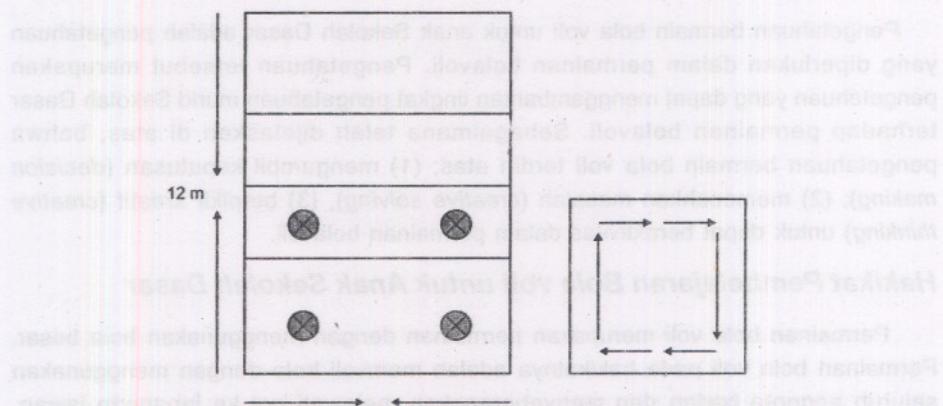
Hakikat Pembelajaran Bola voli untuk Anak Sekolah Dasar

Permainan bola voli merupakan permainan dengan menggunakan bola besar. Permainan bola voli pada hakikatnya adalah memvoli bola dengan menggunakan seluruh anggota badan dan menyeberangkan melewati net ke lapangan lawan. Permainan bolavoli merupakan permainan beregu dengan tujuan melewatkannya bola secara teratur melalui atas net dan mencegah bola menyentuh lantai atau lapangan

permainan. Setiap regu hanya boleh memvoli bola tiga kali dan tiap pemain tidak melakukan sentuhan dua kali berturut-turut, kecuali ketika melakukan bendungan (*blocking*).

Teknik dasar dalam permainan bolavoli menurut Horst Bachke (1980: 26 – 27) yang dikutip oleh Suhadi (2003: 6) meliputi service, penerimaan service, pasing dan umpan, pukulan serangan, bendungan (*block*), dan penerimaan. Neville (1990: 19-62), unsur ketrampilan bermain bolavoli meliputi *service*, *passing bawah*, *passing atas*, serangan (*smash*), dan bendungan (*block*). Dalam perkembangannya, untuk kepentingan pembinaan, bolavoli dikenal dengan istilah permainan bolavoli mini. Permainan bolavoli mini ini memiliki perbedaan pada peraturan yang dimodifikasi. Dalam Persatuan Bolavoli Seluruh Indonesia (PBVSI) (2001–2004) yang dikutip Suhadi (2003: 7), ukuran lapangan permainan bolavoli mini 12 x 6 meter dan jumlah pemain 8 orang. Sedangkan menurut Official Rules Mini Volleyball (<http://www.Official Rules Mini Volleyball.htm>), 3 pemain dengan maksimum 2 cadangan, ukuran lapangan 9 x 6 meter, tinggi net 2,15 meter, berat bola 200 gram. Menurut Cox (1980: 128), teknik keterampilan dasar permainan bolavoli yang harus diajarkan kepada anak-anak meliputi *servis bawah*, *pasing bawah* dan *pasing atas*. Sedangkan *smash* dan bendungan tidak terlalu penting, namun sekedar untuk memperkenalkan tidak menjadi masalah.

Dalam penelitian ini, keterampilan bermain bola voli yang perlu diajarkan pada murid Sekolah Dasar meliputi *servis*, *passing bawah*, *passing atas*, umpan, pola gerak *smash* dan pola gerak bendungan. Keterampilan bermain tersebut merupakan bahan atau materi dalam proses pembelajaran permainan bolavoli untuk Sekolah Dasar. Ukuran lapangan yang digunakan merupakan modifikasi dari ukuran sesungguhnya yaitu 6 x 12 meter, dengan berat bola 200 gram dan diameter 65 cm dan tinggi net yang dipergunakan adalah 2 meter. Gambar lapangan selengkapnya dapat dilihat pada gambar 2. di bawah ini:



Gambar 1. Lapangan Bolavoli untuk Murid Sekolah Dasar.

Untuk mencapai tujuan penguasaan keterampilan dalam permainan bolavoli, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran atau metode pembelajaran tertentu yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan dasar anak.

Menurut Joyce dan Weil yang dikutip Suhadi (2003: 3) hakikat pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk menyusun materi pembelajaran dan berguna sebagai pedoman pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas.

Sistematika dalam proses pembelajaran permainan bolavoli untuk murid Sekolah Dasar meliputi Latihan A (pemanasan), Latihan B (inti) dan Latihan C (penutup atau penenangan). Latihan A (pemanasan) berisi permainan dan kalestenik yaitu senam pemanasan yang terdiri dari penguluran, penguatan, pelemasan dan pelepasan, Latihan B (inti) terdiri dari pelaksanaan materi pembelajaran bolavoli dengan menggunakan pendekatan taktik bermain dan Latihan C (penutup/penenangan). Materi dasar terdiri dari keterampilan gerak yang mengarah pada keterampilan pokok, yaitu keterampilan yang mengarah pada *passing* bawah, *passing* atas dan *smash*. Sedangkan keterampilan pokok adalah keterampilan yang sesungguhnya digunakan dalam bermain bolavoli seperti keterampilan *servis*, *passing* bawah, *passing* atas, *umpan*, *smash* dan bendungan (*block*).

Permainan bolavoli ini terdiri dari 4 paket pembelajaran, dilaksanakan dalam 8 kali pertemuan, dua kali dalam satu minggu. Tiap kali pertemuan dilaksanakan selama 50 menit efektif. Paket I dilaksanakan 2 kali pertemuan, paket II dilaksanakan 2 kali pertemuan, paket III dilaksanakan 2 kali pertemuan dan paket IV dilaksanakan 2 kali pertemuan. Contoh paket model pembelajaran permainan bolavoli (Suhadi, 2003) sebagai berikut.

Paket I

Materi: (1) Keterampilan yang mengarah pada *servis* bawah dengan lemparan satu tangan dari bawah, (2) Keterampilan yang mengarah pada *pasing* bawah dengan lemparan dua tangan dari bawah; 3) Keterampilan yang mengarah pada *pasing* atas dengan lemparan dua tangan dari atas. Tujuan: untuk mencetak angka (skor). Waktu : 2 x pertemuan (@: 50 menit). Jumlah Siswa: 26 orang. Alat & Fasilitas: 1) lapangan ukuran 12 x 6 meter, (2) bolavoli kecil (modifikasi): 6 buah

Kegiatan Belajar Mengajar: 1) Latihan A (10 menit), Pemanasan dalam bentuk permainan dilanjutkan dengan senam (kalestenik), (2) Latihan B Inti (35 menit), a) Mencetak skor dengan keterampilan yang mengarah pada *servis* dengan lemparan satu tangan dari bawah dan bertahan dari serangan *servis* dan melakukan penyerangan dengan menerima *servis* dengan keterampilan yang mengarah pada *pasing* bawah yaitu dengan menangkap bola yang datang dengan dua tangan dari bawah kemudian melakukan lemparan dengan dua tangan dari bawah ke arah temannya atau ke arah lawan (tiap regu paling banyak memainkan untuk regunya 3 kali). Waktunya 10 menit, b) Mencetak skor dengan keterampilan yang mengarah pada *servis* dengan lemparan satu tangan dari bawah dan bertahan dengan

Keterampilan yang mengarali jasang atas yaitu dengan menangkap bola yang datang dengan dua tangan di atas kepala ke arah temannya atau ke arah lawan (tiap regu paling banyak memainkan untuk regunya 3 kali). Waktunya 10 menit. c) Mencetak skor dengan keterampilan kombinasi dari keterampilan tersebut di atas; 3) Latihan C Penutup/Penenangan (5 menit)

Penelitian relevan yang pernah dilakukan adalah penelitian Suhadi (2003) berjudul "Model Pembelajaran Bolavoli untuk Murid Sekolah Dasar". Merupakan studi pra eksperimen terhadap siswa Sekolah Dasar di Manding Bantul. Dengan mempergunakan sampel 21 murid, adapun hasil penelitian menunjukkan $t = 3,68$ dan $p = 0,002$ berarti hipotesis yang menyatakan ada perbedaan rata-rata tidak dapat ditolak. Artinya terdapat efek perlakuan pembelajaran bolavoli untuk murid Sekolah Dasar terbukti secara signifikan.

Kerangka Berpikir

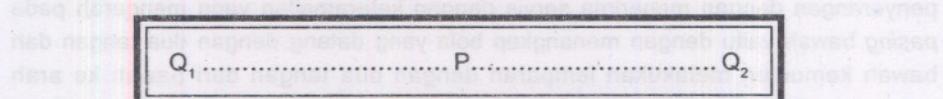
Berdasarkan kajian teoritik, kognitif merupakan kemampuan untuk memahami, memecahkan masalah, dan bertingkah laku dengan baik dalam menerima stimulan dari luar dirinya. Perkembangan kognitif dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya adalah faktor dari dalam yaitu bakat dan faktor dari luar yaitu pengalaman.

Melalui pembelajaran bolavoli dari Suhadi (2003) diharapkan mampu memberikan pengalaman sekaligus pengetahuan murid terhadap permainan bola voli. Pembelajaran bola voli ini diberikan sesuai dengan karakteristik murid Sekolah Dasar yaitu dalam bentuk permainan sehingga murid merasa senang dan lebih bebas mengikuti pembelajaran permainan bola voli. Ukuran lapangan dan bolanya yang telah dimodifikasi diharapkan dapat mengurangi rasa takut yang berlebihan pada diri anak sehingga bisa menambah rasa percaya diri untuk mengikuti pembelajaran permainan bolavoli. Dengan demikian, diharapkan pengetahuan murid terhadap permainan bolavoli di SD Negeri Sabdodadi dapat berkembang dengan baik.

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir seperti tersebut di atas maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: "tidak ada pengaruh yang signifikan (bermakna) antara model pembelajaran bolavoli Suhadi terhadap aspek kognitif permainan bolavoli murid kelas V SD Negeri, Sabdodadi Bantul".

Metode Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pra eksperimen dengan desain satu kelompok dengan tes awal dan tes akhir (*the one group pretest-posttest design*).



Gambar 2. Desain penelitian.

Pengaruh Model Pembelajaran Bola Voli Suhadi Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Sekolah Dasar

Keterangan:

Q₁ = tes awal / pretest

P = perlakuan / treatment

Q₂ = tes akhir / posttest

Gambar di atas dapat dijelaskan bahwa seluruh murid diberikan tes awal (*pretest*) yaitu angket pengetahuan menyerang dan bertahan dalam permainan bolavoli, selanjutnya diberikan perlakuan (*treatment*), yaitu pembelajaran bolavoli selama 8 kali pertemuan, kemudian di adakan tes akhir (*post test*) untuk melihat aspek kognitif (pengetahuan) murid.

Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah Model pembelajaran bola voli untuk anak Sekolah Dasar. Model pembelajaran bola voli yang dimaksud adalah suatu rancangan pembelajaran permainan bola voli untuk murid Sekolah Dasar kelas V yang terdiri dari 4 paket pembelajaran permainan bola voli yang dilaksanakan dalam 8 kali pertemuan, masing-masing paket diberikan dua kali (2x) pertemuan, dan tiap-tiap pertemuan dilaksanakan selama 50 menit. Model pembelajaran bola voli menggunakan paket yang telah disusun oleh Suhadi (2003). Materi dasar diberikan selama 4 kali pertemuan, dan kombinasi materi dasar dan materi pokok diberikan selama 4 kali pertemuan. Kombinasi materi dasar dan materi pokok dimaksudkan untuk mengenalkan teknik-teknik yang dapat dipelajari dalam situasi bermain yang menyenangkan.

Aspek kognitif adalah kemampuan anak memahami konsep keterampilan dasar dan keterampilan pokok yang diperlukan dalam permainan bola voli, mampu berpikir memecahkan masalah pada waktu bertahan maupun menyerang dalam bermain bola voli, dan mampu untuk mencetak skor atau *point* dalam bermain bola voli. Untuk mengetahui aspek kognitif anak diukur menggunakan angket.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi menggunakan murid kelas V SD Negeri Sabdodadi 1 Bantul Yogyakarta berjumlah 26 orang terdiri dari 14 putri dan 12 putra. Seluruh populasi dijadikan subyek penelitian.

Instrumen Penelitian

Instrumen untuk mengukur keberhasilan pembelajaran permainan bola voli dari aspek kognitif dengan menggunakan tes atau angket tentang pengetahuan terhadap permainan bolavoli.

Konstrak variabel dalam penelitian ini adalah pengetahuan murid kelas V SD Negeri Sabdodadi 1 Bantul, Yogyakarta terhadap permainan bola voli. Faktor-faktor pengetahuan murid terhadap permainan bolavoli adalah sebagai berikut:

pengetahuan dalam menyerang yaitu cara untuk mendapatkan nilai atau *point*. Sedangkan pengetahuan dalam bertahan yaitu cara untuk mengatasi serangan lawan sehingga lawan tidak memperoleh nilai atau *point*. Kisi-kisi dalam angket disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.

Konstrak	Indikator	No. Butir	Jumlah
Pengetahuan murid kelas V SD Negeri Sabdodadi 1 Bantul terhadap permainan Bolavoli	1. Pengetahuan dalam menyerang	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22	22
	2. Pengetahuan dalam bertahan	23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38	16
Jumlah			38

Untuk setiap butir pernyataan apabila responden menjawab "ya" diberi skor 1 dan apabila menjawab "tidak" diberi skor 0.

Tabel 2. Skor Alternatif Jawaban.

Alternatif Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sebelum instrumen dipakai dalam penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba. Hasil analisis uji coba instrumen adalah Koefisien reliabelitas 0,917. Sebelum data dianalisis dilakukan uji persyaratan *homogenitas* maupun normalitas. Data yang diperoleh dari hasil pengukuran dianalisis dengan menggunakan uji t untuk kelompok *dependent*.

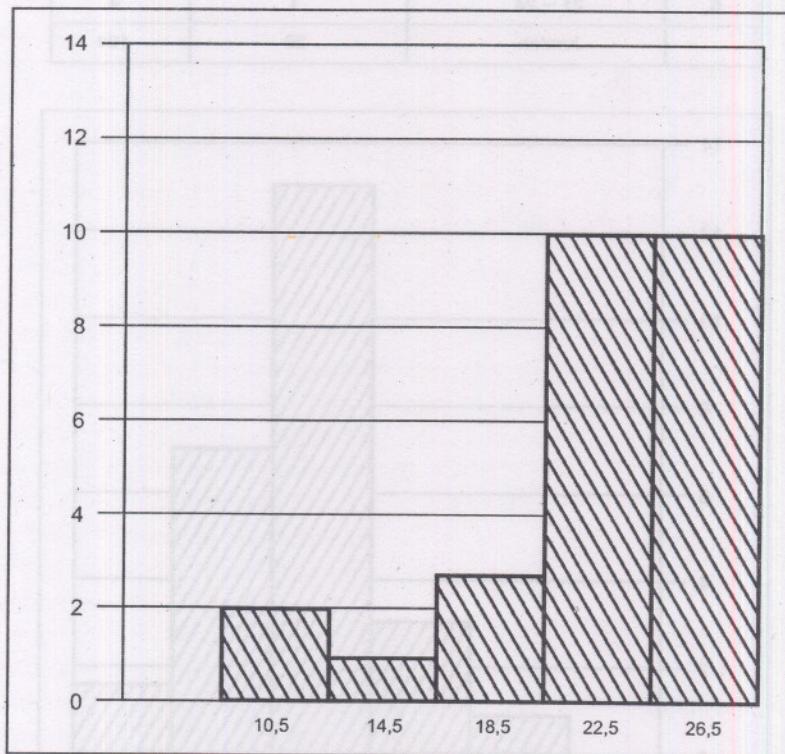
Hasil Penelitian

Data hasil pengukuran pengetahuan murid kelas V SD Negeri Sabdodadi I Bantul terhadap permainan bolavoli sebelum perlakuan rentang skornya antara 9 sampai 28, rata-rata (\bar{X}) 22, simpangan baku (SD) 4,11. Distribusi frekuensinya dapat dibaca tabel 6 sebagai berikut:

Pengaruh Model Pembelajaran Bola Voli Suhadi Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Sekolah Dasar

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Sebelum Perlakuan (Pre Test).

No	Kelas Interval	Frekuensi	F relatif
1.	25 – 28	10	40
2.	21 – 24	10	40
3.	17 – 20	3	12
4.	13 – 16	1	4
5.	9 – 12	2	8
	Jumlah	26	104

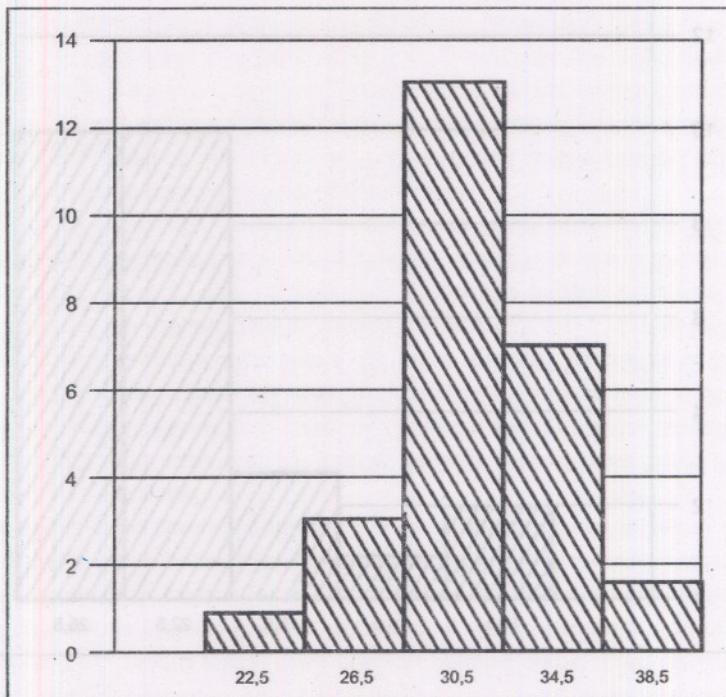


Gambar 3. Data Pengetahuan Murid Kelas 5 SD Negeri Sabdodadi I Bantul Terhadap Permainan Bola voli Sesudah Perlakuan.

Data hasil pengukuran pengetahuan murid kelas 5 SD Negeri Sabdodadi I Bantul terhadap permainan bola voli setelah perlakuan rentang skornya antara 21 sampai 40, rata-rata (\bar{X}) 31,5, simpangan baku (SD) 2,98, dan distribusi frekuensinya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Bergolong Pengetahuan Murid Kelas V SD Negeri Sabdodadi I Bantul Terhadap Permainan Bolavoli Sesudah Perlakuan (Pre Test).

No	Kelas Interval	Frekuensi	F relatif
1.	37 – 40	2	8
2.	33 – 36	7	28
3.	29 – 32	13	52
4.	25 – 28	1	12
5.	21 – 24	1	4
	Jumlah	26	104



Gambar 4. Histogram Pengetahuan Murid Kelas V SD Negeri Sabdodadi I Bantul Terhadap Permainan Bola voli Sesudah Perlakuan.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh hasil uji t antar amatan ulangan $t_{hit} = 9,37$, $db = n-1$, dan $t_{(0,05;25)} = 2,060$. Sehingga hipotesis yang menyatakan ada pengaruh pembelajaran bolavoli Suhadi terhadap pengetahuan permainan bolavoli murid kelas V SD Negeri Sabdodadi I Bantul dapat diterima atau dengan kata lain hipotesis yang menyatakan tidak ada pengaruh pembelajaran bolavoli terhadap pengetahuan permainan murid kelas V SD Negeri Sabdodadi I Bantul dapat ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bolavoli yang diberikan dalam bentuk empat paket mampu memberikan pengaruh pengetahuan murid Sekolah Dasar Negeri Sabdodadi I Bantul terbukti secara signifikan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui bahwa dengan model pembelajaran bola voli Sekolah Dasar oleh Suhadi (2003), secara empiris menunjukkan adanya efek perlakuan yang cukup berarti. Hal ini dapat dilihat dari data hasil pengukuran tes pengetahuan terhadap permainan bolavoli.

Perlakuan pembelajaran bolavoli dalam bentuk empat (4) paket pembelajaran mampu memberikan efek yang baik terhadap peningkatan pengetahuan murid terhadap permainan bolavoli. Dengan demikian pembelajaran bolavoli untuk murid Sekolah Dasar dapat dijadikan upaya untuk meningkatkan pengetahuan murid Sekolah Dasar khususnya kelas V terhadap permainan bolavoli.

Dalam proses pembelajaran seorang guru hendaknya dituntut untuk selalu meningkatkan kemampuan dalam mengajar. Dalam proses pembelajaran tersebut guru akan mampu memberikan pengalaman yang positif terhadap murid sehingga akan dapat meningkatkan pengetahuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada pembelajaran permainan bolavoli. Kemampuan Guru Pendidikan Jasmani dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan inovatif, serta memiliki kemampuan dan keterampilan yang memadai akan sangat menentukan murid dalam menerima atau merespon pengetahuan terhadap pembelajaran khususnya dalam permainan bolavoli.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bolavoli Suhadi dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap aspek kognitif permainan bolavoli murid kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Sabdodadi I Bantul, Yogyakarta.

Implikasi. Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait, yaitu bagi guru pendidikan jasmani dalam memberikan materi pelajaran kepada siswa. Pengetahuan yang dimiliki siswa sangat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran gerak. Pengetahuan murid terhadap permainan bolavoli juga dapat digunakan sebagai alat untuk mencapai

tujuan pendidikan khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar.

Keterbatasan Penelitian, Dalam pelaksanaan penelitian ini masih terdapat beberapa kelemahan dan keterbatasan antara lain; (1) Instrumen yang digunakan adalah angket, sehingga memungkinkan siswa Sekolah Dasar kurang memahami isi dari pertanyaan atau pernyataan yang ada dalam angket tersebut, (2) Responden yang dijadikan Subjek penelitian hanya satu kelas, padahal penelitian ini membutuhkan waktu yang lama sehingga dapat menimbulkan rasa bosan pada murid, hal ini memungkinkan murid sering melakukan latihan di luar materi.

Daftar Pustaka

- Baake, Bob, (1980), *Coaching Manual*, Canada: International Volleyball Federation

Cok, Richard H, (1980), *Teaching Volleyball*, Minneapolis: Bugess Publishing Company

Joece, Bruce and Marhsa, (1980), *Models of Teahing* Englewood Clifs, New Jersey: Prentice Hall, Inc

Neville, William J, (1994), *Coaching Volleyball Succesfully*, Illionis: Lesisur Press

PBVSI, (2001 – 2004), *Peraturan Internasional Permainnan Bola voli*, Jakarta: PBVSI

Sukintaka, (1998), *Teori Pendidikan Jasmani*, Yogyakarta: Esa Grafika

Singer, Robert N, (1982), *Motor Learning and Human Performance and Aaplication to Motor Skill and Application Behaviors*, New York: Macmilan Publishing Co, Inc.