

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Atas Permainan Bolavoli Menggunakan Model Pembelajaran Example Non-Example pada Siswa Kelas V Sdit Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023

Ahmad Rezal Saputra ^a, Nur Ahmad Muharram ^b, Slamet Junaidi ^c

^{a,b,c} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

rezalahmad255@gmail.com ^a, nur.ahmad1988@unpkediri.ac.id ^b,
slamet.junaidi@unpkediri.ac.id ^c

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar servis atas bolavoli pada peserta didik kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan terdiri dari empat tahap dalam setiap siklusnya yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah peserta didik kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 16 peserta didik terdiri dari 11 peserta didik putra dan 5 peserta didik 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. Penelitian tindakan kelas ini prosentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran example non-example dapat meningkatkan hasil belajar servis atas bolavoli dari pra siklus ke siklus I dan siklus I ke siklus II. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan hasil belajar servis atas permainan bolavoli yang ditunjukkan siswa pada siklus I aspek kognitif menunjukkan peningkatan sebesar 27,08% dimana terdapat 9 siswa atau sebesar 77,08% masuk dalam kategori tuntas sedangkan untuk aspek psikomotor menunjukkan peningkatan sebesar 18,75% dimana terdapat 10 siswa atau sebesar 62,50% masuk dalam kategori tuntas. Pada siklus II peningkatan hasil belajar siswa lebih baik. Aspek kognitif mengalami peningkatan sebesar 4,17% dari siklus I dan 31,25% dari prasiklus sedangkan aspek psikomotor mengalami peningkatan sebesar 25,00% dari siklus I dan 43,75% dari prasiklus. Pada siklus II aspek kognitif terdapat 13 siswa atau sebesar 81,25% masuk kategori tuntas, 3 siswa atau sebesar 18,75 % siswa masuk kategori belum tuntas dan untuk aspek psikomotor terdapat 14 siswa atau sebesar 87,50% masuk kategori tuntas, 2 siswa atau sebesar 12,50 % siswa masuk kategori belum tuntas. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa : penerapan model pembelajaran example non-example dapat meningkatkan hasil belajar servis atas permainan bolavoli pada siswa kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023.

Kata Kunci: service, bolavoli, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

The purpose of this study was to improve the learning outcomes of serving in volleyball in class V students at SDIT Nurul Islam for the 2022/2023 Academic Year. This research is a Classroom Action Research (CAR). This research was conducted in two cycles and consisted of four stages in each cycle, namely planning, action, observation and reflection. The subjects in this Classroom Action Research were class V students at SDIT Nurul Islam for the 2022/2023 Academic Year, with a total of 16 students consisting of 11 male students and 5 female students. Sources of data in this study came from students, researchers and teachers who acted as collaborators. Data collection techniques using tests and observations. Data validity uses data triangulation techniques. This classroom action research is a percentage to see trends that occur in learning activities. The results of the analysis show that using the example non-example learning model can improve learning outcomes for serving volleyball from pre-cycle to cycle I and cycle I to cycle II. From the results of the analysis obtained an increase in service learning outcomes for volleyball games shown by students in cycle I cognitive aspects showed an increase of 27.08% where there were 9 students or 77.08% included in the complete category while for psychomotor aspects showed an increase of 18, 75% where there are 10 students or 62.50% fall into the complete category. In cycle II the improvement of student learning outcomes is better. Cognitive aspects increased by 4.17% from the first cycle and 31.25% from the pre-cycle, while the psychomotor aspects increased by 25.00% from the first cycle and 43.75% from the pre-cycle. In the second cycle of the cognitive aspect there were 13 students or 81.25% in the complete category, 3 students or 18.75% of students in the incomplete category and for the psychomotor aspect there were 14 students or 87.50% in the complete category, 2 students or 12.50% of students are in the incomplete category. Based on the results of the research, it can be concluded that: the application of the example non-example learning model can improve the service learning outcomes for volleyball games in class V SDIT Nurul Islam Academic Year 2022/2023.

Keywords: *service, volleyball, Classroom Action Research*

1. Pendahuluan

Pendidikan Jasmani adalah salah satu mata pelajaran wajib di semua jenjang sekolah, mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) / Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan jasmani juga merupakan mata pelajaran yang mendukung terciptanya tujuan dari pendidikan itu sendiri. Pendidikan jasmani mempunyai peran strategis dalam pembentukan karakter seseorang. Segala kegiatan mata pelajaran jasmani mampu menyentuh aspek penting manusia dalam membentuk dan mengembangkan karakter yang dimilikinya. Aspek tersebut adalah aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Aspek kognitif berisi tentang segala sesuatu yang berlandaskan pengetahuan. Pengetahuan dapat membantu seseorang membedakan hal yang baik dan hal yang buruk. Pengetahuan juga mengajarkan seseorang tentang cara melakukan sesuatu. Aspek afektif lebih kepada bagaimana mengelola sikap dan perasaan. Sikap dan perasaan lebih mengarah pada

pembentukan mental yang terkait dengan kejiwaan seseorang. Hal yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan gerak adalah aspek psikomotor. Servis merupakan bagian penting dalam permainan bolavoli, karena servis merupakan langkah awal dalam permainan bolavoli. Servis juga menjadi salah satu cara dalam mendapatkan sebuah nilai. Servis terbagi dua macam, yaitu servis bola atas dan servis bola bawah. Servis bola atas merupakan teknik dasar permainan bolavoli yang sukar dikuasai di lingkup mata pelajaran di sekolah. Dalam pre test yang dilakukan pada kelas V SDIT Nurul Islam saat pembelajaran teknis servis atas bolavoli. Beberapa siswa gagal dalam melakukan gerakan servis atas yang baik dan benar. Kecenderungan mereka adalah melakukan gerakan yang hanya terfokus pada tangan dan bola. Sehingga power yang mereka hasilkan tidak maksimal, hal ini membuat banyak bola hasil pukulan tidak sampai target atau bola malah mengarah ke luar kotak lapangan. Guru sebagai pengajar materi pembelajaran pun terlalu dominan. Guru terlalu langsung ke inti pembelajaran. Pengajaran guru yang tidak variatif dan tidak merinci membuat siswa kurang memahami dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebagai dampaknya adalah hasil pembelajaran yang kurang maksimal pada materi servis atas bolavoli. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah dengan nilai 70 untuk aspek kognitif hanya dapat dicapai 8 siswa (38%) dan untuk aspek psikomotor hanya dapat dicapai 9 siswa (56%) dari 16 jumlah siswa secara keseluruhan.

Model pembelajaran menjadi krusial dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar yang nantinya akan nampak pada hasil belajar. Karena semakin kaya seorang guru mempunyai referensi model pembelajaran maka guru pun juga mempunyai banyak jalan sebagai sebuah solusi ketika guru menghadapi persoalan satu dengan yang lain. Model pembelajaran *example non-example* adalah salah satu model pembelajaran yang bersifat kooperatif. Model pembelajaran *example non-example* lebih mengajak siswa untuk aktif lewat diskusi dan analisis sebuah materi. Siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap siswa yang berada di kelompok tersebut dapat saling mengemukakan analisis pendapatnya. Jadi, persoalan pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dan kurang menarik bagi siswa serta hasil belajar yang belum maksimal dapat terjawab dengan model pembelajaran ini. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Example Non-Example* pada Siswa Kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023”.

Bolavoli adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua grup berlawanan. Masing-masing grup memiliki enam orang pemain. Terdapat pula variasi permainan bolavoli pantai yang masing-masing grup hanya memiliki dua orang pemain. Olahraga Bolavoli dinaungi FIVB (Federation Internationale de Volleyball) sebagai induk organisasi internasional, sedangkan di Indonesia di naungi oleh PBVSI (Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia)(PBVSI, 2016). Menurut (Junaidi, S., & Muharram, 2021) mengusulkan sebuah nama yaitu “Volley ball”, dengan suatu alasan bahwa prinsipnya permainan tersebut adalah memainkan bola dengan cara mem”volley” yaitu memainkan bola kian kemari tanpa diperbolehkan menyentuh lantai. Bolavoli merupakan termasuk cabang olahraga populer, permainan bolavoli dapat dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa, baik lakilaki maupun perempuan(Sujarwo, 2017). Seperti yang dikemukakan juga oleh (Muharram, N. A., & Putra, 2019) bahwa “permainan bolavoli dapat dilakukan oleh semua lapisan masyarakat, dari anak-anak sampai orang dewasa, laki - laki maupun perempuan, baik masyarakat kota sampai pada masyarakat desa”. Sebagai olahraga yang sering dipertandingkan, bolavoli dapat dimainkan di lapangan terbuka (*outdoor*) maupun lapangan tertutup (*in door*).

Secara individual penguasaan teknik dasar bolavoli akan mendukung penampilan seorang pemain. Secara tim atau jika semua pemain menguasai teknik dasar bolavoli dengan baik, akan

meningkatkan kualitas permainan, bahkan dapat menentukan menang atau kalahnya suatu tim. (Muharram, N. A., & Kholis, 2018) menyatakan bahwa, “Penguasaan teknik dasar permainan bolavoli merupakan salah satu unsur yang ikut menentukan menang kalahnya suatu regu di dalam suatu pertandingan di samping unsur-unsur kondisi fisik, taktik dan mental”. Servis adalah pukulan bola yang dilakukan pemain dari garis belakang permainan sebagai awal permainan dimulai. Seiring dengan berbagai perubahan pola dan strategi permainan maka pada saat ini servis sudah menjadi bagian dari serangan pada lawan. Apabila pihak lawan tidak bisa menerima servis dengan baik dan tidak bisa mengembalikan bola tim tersebut maka poin atau angka akan diperoleh oleh pihak yang melakukan servis. Atas dasar itulah maka teknik penguasaan servis yang baik sangat diperlukan oleh pemain bolavoli (TC Mutohir, et, 2013).

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar juga dapat dipandang sebagai sebuah proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal. (Baharudin, 2017). Belajar juga merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Supriyadi, 2018). (Mark K Smith, 2019) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang membawa bersama sama pengaruh dan pengalaman kognitif, emosional, dan lingkungan untuk memperoleh, meningkatkan atau membuat perubahan di dalam pengetahuan, keterampilan, nilai nilai, dan cara pandang dari seseorang. Segala upaya yang dilakukan oleh guru dalam mewujudkan proses belajar yang dapat dipahami oleh siswa tidak selamanya berjalan sesuai dengan rencana. Menghadapi orang berbeda dengan menghadapi sebuah mesin bilamana mesin diberikan sebuah program akan berjalan dengan otomatis sedangkan menghadapi orang tidak demikian. Berbagai macam karakter juga menjadi tantangan sendiri untuk guru, terdapat siswa yang giat belajar, terdapat siswa yang pemalu, hingga siswa yang malas untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Proses belajar merupakan hal yang kompleks (Dimiyati, 2013).

Menurut (M Yamin, 2018) “Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik”. (Abidin, 2016) berpendapat, “Komponen pembelajaran adalah kumpulan dari beberapa poin yang saling berhubungan satu sama lain yang merupakan hal yang urgen dalam proses belajar mengajar. Komponen pembelajaran ini antara lain: tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, siswa, metode, materi, alat pembelajaran, dan evaluasi”. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa mempelajari sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Menurut (Baharuddin, & Wahyuni, 2017), “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Menurut (Anderson, 2018) menyatakan, “Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (Pengetahuan, ingatan), *comprehension* (Pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *Application* (Menerapkan), *analysis* (Menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (Mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (Menilai). Domain afektif adalah *receiving* (Sikap menerima), *responding* (Memberikan respons), *valuing* (Nilai), *organization* (Organisasi), *characterization* (Karakterisasi). Domain psikomotor meliputi

initiatory, pre-routine dan *rounrinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. “Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, sebagai hasil belajar mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor”.

(Hergenhahn, B.R., Olson, 2018) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat - perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, kurikulum, dan lain-lain. Menurut (Husdarta, J.S. & Saputra, 2018) menjelaskan bahwa model pembelajaran memiliki makna sebagai suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar. (Komara, 2019) “Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung didalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksioal”. Kemudian (Rahyubi, 2017) mengungkapkan bahwa secara operasional model pembelajaran memiliki empat aspek. (Rahyubi, 2018) menjelaskan bahwa: Example non example merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di SDIT Nurul Islam yang beralamat di Jl. Flores, Kec. Pare Kab. Kediri, Jawa Timur. Dalam penelitian tindakan kelas ini jumlah siswa terdiri dari 16 siswa kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023. Langkah wajib yang harus dilalui oleh peneliti dalam menerapkan metode yang akan digunakan dalam penelitian. Tindakan yang dilakukan adalah menentukan banyaknya tindakan yang dilakukan dalam setiap siklus. Setiap tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan tindakan yang berlangsung secara terus menerus kepada subjek penelitian. Langkah-langkah pelaksanaan PTK secara prosedurnya adalah dilaksanakan secara partisipatif atau kolaborasi dengan guru yang bersangkutan, yang dilakukan dengan berkerjasama mulai dari tahap observasi dilanjutkan tahap perencanaan dan dilanjutkan tahap pelaksanaan tindakan dalam siklus pertama, diskusi yang bersifat analitik yang kemudian dilanjutkan kepada langkah reflektifevaluatif atas kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama, untuk kemudian mempersiapkan rencana modifikasi, koreksi, atau pembetulan, atau penyempurnaan pada siklus berikutnya. Dalam penelitian ini yang menjadi instrumen penelitian pada dasarnya adalah penelitian sendiri. Peneliti menjadi instrumen penelitian karena dalam proses pengumpulan data itulah peneliti akan melakukan adaptasi secara aktif sesuai dengan keadaan yang dihadapi peneliti ketika berhadapan dengan subyek penelitian. Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari dua proses, yaitu tes dan observasi. Pengumpulan data sebagai berikut: 1. Tes : digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil gerakan siswa (psikomotorik), serta hasil tes pemahaman (kognitif) siswa baik secara lisan maupun tulisan yang diberikan oleh guru. 2. Obeservasi : digunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data pada saat proses belajar mengajar servis atas permainan bolavoli dengan penerapan model pembelajaran example non-example pada Siswa Kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023.

Teknik pengujian validitas data pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan triangulasi yang merupakan salah satu cara yang digunakan untuk peningkatan validitas data dalam penelitian. Data yang didapat saat observasi setiap kegiatan dan pelaksanaan siklus PTK dianalisis

secara deskriptif kualitatif menggunakan teknik prosentase untuk melihat kemampuan setiap siswa saat kegiatan pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Observasi antara peneliti dan guru tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kondisi kelas pada materi pembelajaran *example non-example* pada Siswa Kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023. Data kondisi awal hasil belajar servis atas permainan bolavoli sebelum diberikan tindakan penerapan model pembelajaran *example non-example* sebagai berikut:

Tabel 1 Deskripsi Data Awal Nilai Pengetahuan Servis Atas Bolavoli

No	Rentang Nilai	Jumlah Anak	Prosentase	Keterangan
1	≥90	1	6,25%	Tuntas
2	80 – 89	2	12,50%	Tuntas
3	70 – 79	5	31,25%	Tuntas
4	60 – 69	4	25,00%	Belum Tuntas
5	< 60	4	25,00%	Belum Tuntas
Jumlah		16	100%	

Tabel 2 Deskripsi Data Awal Nilai Keterampilan Servis Atas Bolavoli

No	Rentang Nilai	Jumlah Anak	Prosentase	Keterangan
1	≥90	1	6,25%	Tuntas
2	80 – 89	3	18,75%	Tuntas
3	70 – 79	3	18,75%	Tuntas
4	60 – 69	6	37,50%	Belum Tuntas
5	< 60	3	18,75%	Belum Tuntas
Jumlah		16	100%	

Melalui deskripsi data awal yang telah diperoleh tersebut masing-masing aspek menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran yang kurang berhasil. Maka akan dilakukan tindakan dalam rangka untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar servis atas permainan bolavoli pada Siswa Kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023 dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *example non-example*. Pelaksanaan tindakan kelas dilaksanakan sebanyak 2 siklus, yaitu masing-masing siklus terdiri atas 4 tahapan, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, (4) Refleksi.

Selama Pelaksanaan Tindakan I maka peneliti dan kolabolator melakukan pengambilan data penelitian. Adapun deskripsi data yang diambil kondisi hasil belajar servis atas permainan bolavoli dan sikap pada Siswa Kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023 telah diberikan pembelajaran siklus I melalui penerapan model pembelajaran *example non-example*

yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Pengetahuan Servis Atas Bolavoli Siklus I

No	Rentang Nilai	Jumlah Anak	Prosentase	Keterangan
1	≥ 90	3	18,75%	Tuntas
2	80 – 89	4	25,00%	Tuntas
3	70 – 79	2	33,33%	Tuntas
4	60 – 69	3	18,75%	Belum Tuntas
5	< 60	4	25,00%	Belum Tuntas
Jumlah		16	100%	

Tabel 4. Hasil Belajar Keterampilan Servis Atas Bolavoli Siklus I

No	Rentang Nilai	Jumlah Anak	Prosentase	Keterangan
1	≥ 90	3	18,75%	Tuntas
2	80 – 89	4	25,00%	Tuntas
3	70 – 79	3	18,75%	Tuntas
4	60 – 69	4	25,00%	Belum Tuntas
5	< 60	2	12,50%	Belum Tuntas
Jumlah		16	100%	

Berdasarkan tabel diatas, hasil belajar siswa dalam materi servis atas permainan bolavoli Siswa Kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023, telah dilakukan dengan nilai KKM 70. Pada hasil belajar servis atas permainan bolavoli dari 16 siswa, untuk aspek kognitif terdapat 9 siswa telah masuk dalam kriteria tuntas, 7 siswa belum tuntas dan untuk aspek psikomotor terdapat 10 siswa telah masuk dalam kriteria tuntas, 6 siswa belum tuntas.

Selama Pelaksanaan Tindakan II maka peneliti dan kolabolator melakukan pengambilan data penelitin. Adapun deskripsi data yang diambil kondisi hasil belajar servis atas permainan bolavoli pada Siswa Kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023 telah diberikan pembelajaran siklus II melalui penerapan model pembelajaran *example non-example* yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Belajar Pengetahuan Servis Atas Bolavoli Siklus II

No	Rentang Nilai	Jumlah Anak	Prosentase	Keterangan
1	≥ 90	5	31,25%	Tuntas
2	80 – 89	4	25,00%	Tuntas
3	70 – 79	4	25,00%	Tuntas
4	60 – 69	2	12,50%	Belum Tuntas
5	< 60	1	6,25%	Belum Tuntas
Jumlah		16	100%	

Tabel 6. Hasil Belajar Keterampilan Servis Atas Bolavoli Siklus II

No	Rentang Nilai	Jumlah Anak	Prosentase	Keterangan
1	≥ 90	7	43,75%	Tuntas
2	80 – 89	4	25,00%	Tuntas
3	70 – 79	3	18,75%	Tuntas
4	60 – 69	2	12,50%	Belum Tuntas
5	< 60	2	12,50%	Belum Tuntas
Jumlah		16	100%	

Pada siklus ke II untuk hasil belajar servis atas permainan bolavoli dari 16 siswa, untuk aspek kognitif terdapat 13 siswa telah masuk dalam kriteria tuntas, 3 siswa belum tuntas dan untuk aspek psikomotor terdapat 14 siswa telah masuk dalam kriteria tuntas sedangkan 2 siswa belum tuntas.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II dapat di deskripsikan temuan penelitian bahwa terjadi peningkatan hasil belajar servis atas permainan bolavoli pada Siswa Kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023 baik secara aspek kognitif dan aspek psikomotor. Dari data pratindakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70, secara aspek kognitif terdapat 8 siswa (50,00%) yang sudah tuntas dan secara aspek psikomotor terdapat 8 siswa (50,00%) yang sudah tuntas dari seluruh jumlah 16 siswa untuk hasil belajar servis atas permainan bolavoli. Pada siklus I setelah diberi tindakan melalui penerapan model pembelajaran example non-example untuk jumlah siswa yang tuntas secara aspek kognitif menjadi 9 siswa (77,08%) dan secara aspek psikomotor menjadi 10 siswa (62,50%). Hasil siklus I belum bisa dikatakan berhasil karena sesuai dengan indikator target pencapaian hasil belajar yaitu sebesar 80,00%. Proses pembelajaran pada siklus I melalui penerapan model pembelajaran example non-example kurang maksimal dan masih banyak kekurangan di berbagai tahap. Pelaksanaan pembelajaran membutuhkan rangsangan orientasi terhadap model pembelajaran

example-non example agar ketika pembelajaran siswa lebih mudah memahami materi dan arahan yang perlu dilakukan. Disamping itu masih banyak siswa yang tidak serius dalam melaksanakan pembelajaran. Kelemahan dari segi siswa, siswa mudah lupa dan kurang percaya diri dengan gerakan yang telah diajarkan pada saat melakukan teknik servis atas permainan bolavoli. Karena kekurangan dan permasalahan tersebut maka perlu diadakannya perbaikan pada siklus II. Pada Siklus II pembelajaran ditekankan pada perbaikan di siklus I dengan pemberian fokus perbaikan pada gerakan koordinasi mata, dan tangan dengan bola. Pemberian arahan dari guru ketika siswa melakukan percobaan analisis gerakan yang dilakukannya juga menjadi proses perbaikan pada siklus II. Terbukti berdasarkan data hasil tindakan siklus II hasil belajar menunjukkan hasil belajar bahwa secara aspek kognitif sejumlah 13 siswa (81,25%) telah masuk dalam kriteria tuntas sedangkan 3 siswa (18,75%) belum tuntas dan untuk aspek psikomotor sejumlah 14 siswa (87,50%) telah masuk kriteria tuntas sedangkan 2 siswa (12,50%) belum tuntas. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil dari Siklus I. Disamping mempengaruhi peningkatan kemampuan servis atas permainan bolavoli, penerapan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran example non-example dalam pembelajaran servis atas bolavoli juga berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap teknik servis atas permainan bolavoli. Cara ini lebih efektif dalam penyampaian materi kepada siswa, sebab dengan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran example nonexample siswa diberi kebebasan untuk menganalisis dan menggali lebih dalam hasil analisisnya dengan melakukan percobaan dan dibantu teman sekelompoknya. Berdasarkan tindakan-tindakan yang sudah dilakukan, peneliti berhasil melaksanakan model pembelajaran example non-example pada siklus II dengan memperbaiki tindakan dari siklus I. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran example non-example dapat meningkatkan hasil belajar servis atas permainan bolavoli pada Siswa Kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023.

4. Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan: peneliti bersama kolaborator merancang pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran example nonexample diberikan kepada siswa dan instrument penilaian dengan menggunakan Lembar Penilaian RPP (Sikap, Pengetahuan dan keterampilan), mempersiapkan sarana dan prasarana pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran, (2) pelaksanaan tindakan: melaksanakan proses pembelajaran sesuai yang telah dirancang dengan penerapan model pembelajaran example non-example, (3) observasi: observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan melakukan penilaian keterampilan siswa, dan sikap siswa menggunakan lembar observasi sesuai RPP dan (4) Refleksi: melakukan refleksi apakah indikator pembelajaran telah tercapai, apabila belum maka harus merencanakan usaha perbaikan agar indikator tercapai pada siklus berikutnya. Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diungkapkan pada BAB IV, dapat disimpulkan bahwa: Dari hasil analisis diperoleh peningkatan yang bertahap mulai dari pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Hal ini terlihat dari hasil belajar servis atas permainan bolavoli siswa prasiklus menunjukkan dari 16 siswa secara aspek kognitif terdapat 8 siswa atau sebesar 50,00% yang tuntas sedangkan yang belum tuntas sebanyak 8 siswa atau sebesar 50,00% dan secara aspek psikomotor terdapat 7 siswa atau sebesar 43,75% yang tuntas. Kemudian hasil belajar servis atas permainan bolavoli yang ditunjukkan siswa pada siklus I aspek kognitif menunjukkan peningkatan sebesar 27,08% dimana terdapat 9 siswa atau sebesar 77,08%

masuk dalam kategori tuntas sedangkan untuk aspek psikomotor menunjukkan peningkatan sebesar 18,75% dimana terdapat 10 siswa atau sebesar 62,50% masuk dalam kategori tuntas. Pada siklus II peningkatan hasil belajar siswa lebih baik. Aspek kognitif mengalami peningkatan sebesar 4,17% dari siklus I dan 31,25% dari prasiklus sedangkan aspek psikomotor mengalami peningkatan sebesar 25,00% dari siklus I dan 43,75% dari prasiklus. Pada siklus II aspek kognitif terdapat 13 siswa atau sebesar 81,25% masuk kategori tuntas, 3 siswa atau sebesar 18,75 % siswa masuk kategori belum tuntas dan untuk aspek psikomotor terdapat 14 siswa atau sebesar 87,50% masuk kategori tuntas, 2 siswa atau sebesar 12,50 % siswa masuk kategori belum tuntas. Dari hasil analisis deskriptif yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa: Penerapan model pembelajaran *example non-example* dapat meningkatkan hasil belajar servis atas permainan bolavoli pada siswa kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023.

Daftar Pustaka

- Abidin, Y. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Anderson, D. (2018). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*. Yogyakarta: Pustaka.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Baharudin, & E. N. W. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dimiyati, M. (2013). *Belajar dan Pembelajaran - Google Books*.
https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_DASAR_BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN/GXz7DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Dimiyati,+Mudjiono,+2013&pg=PA209&printsec=frontcover
- Hergenhahn, B.R., Olson, M. H. (2018). *Theories Of Learning (Teori Belajar)*. Kencana Prenada Media Group.
- Husdarta, J.S. & Saputra, Y. . (2018). *belajar dan pembelajaran pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung : Alfabeta.
- Junaidi, S., & Muharram, N. A. (2021). Pendekatan Metode Bermain III-I Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengumpukan Pemain Bolavoli Pada Tim Putri Puslatkot Kota Kediri 2021. *Sport Science*, 21(2), 126–135.
- Komara, E. (2019). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- M Yamin. (2018). *Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta: Gaung persada press.
- Mark K Smith, D. (2019). *Teori Pembelajaran dan Pengajaran: Mengukur Kesuksesan Anda dalam Proses Belajar Mengajar Bersama Psikolog Pendidikan Dunia*. Jogjakarta: Mirza Media Pustaka.
- Muharram, N. A., & Kholis, M. N. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Servis Atas melalui Model Pembelajaran Problem Based Introduction dalam Permainan Bola Voli. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN CITRA BAKTI (JIPCB)*, 5(2), 103–107.

- Muharram, N. A., & Putra, R. P. (2019). *Pengembangan Buku Saku Mobile Learning Berbasis Android Tentang Signal-Signal Wasit Bolavoli Kota Kediri*.
- PBVSI. (2016). *Peraturan Permainan Bola Voli*. Jakarta: PBVSI.
- Rahyubi, H. (2017). *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Rahyubi, H. (2018). *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Sujarwo. (2017). *PERKEMBANGAN BOLA VOLI MODERN*. Yogyakarta: UNY Press.
- Supriyadi, M. (2018). Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Sekolah Dasar. *Elanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2), 64–73.
- TC Mutohir, et, A. (2013). *Konsep Teknik Strategi dan Modifikasi*. Surabaya: Graha Pustaka Media Utama.