DJS (Dharmas Journal of Sport)
Volume: 07 No.01. 03, 27; pp. 88-94
E-ISSN: 2798-8325
DOI: 10.56667
Submitted: 24-09-26; Rivised: 13-11-26; Accepted: 16-11-26

Efektivitas Media Pembelajaran Bola Gantung dalam Meningkatkan Hasil Belajar Smash Bola Voli pada Siswa Kelas XI.4 SMAN 21 Makassar

Dea Adinda Putri[1], Muhammad Hidayat Cakrawijaya [2], Darmawati [3].
E-mail: deaadindaputri28@gmail.com
[123]Universitas Megarezky, Sulawesi Selatan, Indonesia

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar smash bola voli melalui penggunaan media pembelajaran bola gantung pada siswa kelas XI 4 SMA Negeri 21 Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian berlangsung dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat kali pertemuan dengan tahapan penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 36 siswa kelas XI 4. Instrumen yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil belajar smash bola voli melalui media pembelajaran bola gantung pada siswa kelas XI 4 SMA Negeri 21 Makassar menunjukkan bahwa pada siklus I tingkat ketuntasan mencapai 40% dengan 15 siswa berada pada kategori tuntas. Pada siklus II terjadi peningkatan yang sangat baik dengan tingkat ketuntasan mencapai 100% atau sebanyak 36 siswa berada pada kategori tuntas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar smash bola voli melalui media pembelajaran bola gantung mengalami peningkatan pada siswa kelas XI 4 SMA Negeri 21 Makassar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Bola Gantung, Hasil Belajar, Smash, Bola Voli

Abstract

This study aimed to improve students' volleyball smash learning outcomes through the use of hanging ball learning media among Class XI.4 students of SMA Negeri 21 Makassar. The research employed a quantitative approach using Classroom Action Research (CAR). The study was conducted in two cycles, with each cycle consisting of four meetings. The research stages included planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 36 students from Class XI.4. The instruments used in this study included observation, tests, and documentation. The results of volleyball smash learning through the use of hanging ball learning media among Class XI.4 students of SMA Negeri 21 Makassar showed that in Cycle I, the mastery level reached 40%, with 15 students achieving the mastery criteria. In Cycle II, there was a significant improvement, with the mastery level reaching 100%, meaning that all 36 students achieved the mastery criteria. Therefore, it can be concluded that volleyball smash learning outcomes improved through the use of hanging ball learning media among Class XI.4 students of SMA Negeri 21 Makassar.

Keywords: Hanging Ball Learning Media, Learning Outcomes, Smash, Volleyball.

Pendahuluan

Olahraga merupakan aktivitas fisik yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk menunjang kesehatan maupun meraih prestasi. Olahraga adalah suatu proses yang dilakukan secara sistematis melalui berbagai bentuk kegiatan atau usaha yang bertujuan untuk mengembangkan, meningkatkan, dan membina potensi jasmani seseorang maupun masyarakat. Proses tersebut dapat dilakukan melalui permainan, pertandingan, serta pencapaian prestasi terbaik yang sekaligus berperan dalam pembentukan karakter setiap individu. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk cara berpikir, sikap, dan perilaku manusia agar selaras dengan norma-norma yang berlaku. Tujuan pendidikan adalah mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, kemampuan berpikir kritis, kestabilan emosi, keterampilan sosial, kemampuan bernalar, serta perilaku moral melalui kegiatan jasmani dan olahraga. (Rahmiati et al., 2023).

Pada dasarnya, pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran yang menggunakan aktivitas fisik sebagai sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas individu secara menyeluruh, baik dari aspek fisik, mental, emosional, maupun social (Sari et al., 2024). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas fisik yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan tujuan untuk meningkatkan tingkat kebugaran jasmani peserta didik (Hidayat, 2021). PJOK merupakan mata pelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas fisik, seperti berlari, berjalan, melompat, melempar, dan berbagai gerakan lainnya, yang umumnya dilaksanakan di luar ruang kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu unsur penting dalam proses pendidikan yang berperan mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. Melalui PJOK, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan sikap dan karakter positif, seperti disiplin, jujur, bertanggung jawab, serta mampu bekerja sama dengan orang lain. Selain itu, PJOK juga bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, menjaga kesehatan, dan memperkuat daya tahan tubuh sehingga peserta didik lebih siap menghadapi berbagai gangguan kesehatan dan penyakit (Rozi et al., 2023).

Pendidikan Jasmani dan Kesehatan bertujuan untuk membantu peserta didik meningkatkan tingkat kesehatan dan kebugaran jasmani melalui pemberian pengetahuan, pembentukan sikap positif, pengembangan keterampilan gerak dasar, serta keterlibatan aktif dalam berbagai aktivitas fisik. Selain itu, PJOK dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan dan juga mengembangakan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Seperti keterampilan motorik kasar dan motorik halus, kemampuan kognitif, kemampuan dalam menalar, dan juga kempuan dalam memahami nilai-nilai afektif, mental, spiritual, dan masih banyak yang lainnya (Achmad Maulana, 2021).

Bola gantung merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk melatih teknik smash dalam permainan bola voli. Media ini berupa bola voli yang digantung menggunakan tali karet atau alat khusus yang dirancang untuk mendukung proses latihan. Penggunaan bola gantung memungkinkan siswa berlatih melakukan gerakan smash dengan lebih mudah dan terarah sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing, sehingga dapat membantu meningkatkan penguasaan teknik secara bertahap (Kurniawan, 2024). Menurut (Pardini, 2021) Bola gantung merupakan salah satu media pembelajaran yang berfungsi membantu penyampaian informasi kepada siswa, terutama mengenai posisi tubuh yang tepat serta waktu dan titik perkenaan telapak tangan dengan bola saat melakukan smash. Dengan adanya media ini, siswa dapat lebih mudah memahami dan mempraktikkan teknik smash secara benar, sehingga keterampilan yang dipelajari dapat dikuasai dengan lebih efektif dan akurat.

Penggunaan bola gantung sebagai media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam mempelajari permainan bola voli (Mahfud, R. M., Anwar, K. & Hidayatullah, 2023). Penggunaan bola gantung sebagai media latihan secara signifikan mumudahkan peserta didik dalam mempelajari permainan bola voli, karena metode ini memungkinkan mereka berlatih dengan cara lebih terstruktur dan terfokus. Selain itu, bola gantung juga memberikan panduan visual dan praktis yang membantu peserta didik memahami teknik smash dengan cara lebih terarah. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran dari guru sebagai pemberi pesan kepada siswa sebagai penerima pesan dalam proses belajar mengajar (Saleh & Azis, 2023). Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung tujuan pembelajaran kepada peserta didik. Keberadaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena dapat membantu siswa memahami konsep, mengembangkan keterampilan, serta memperoleh kompetensi baru secara lebih efektif dan bermakna dalam proses belajar (Hasan et al., 2021).

Menurut Pratama (2022) & Yusfi (2023) dalam (Tumaloto et al., 2024) Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru menyajikan materi dan informasi secara lebih menarik, sehingga lebih mudah dipahami serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan memadukan unsur visual, audio, dan interaktif, materi pelajaran dapat disajikan secara lebih variatif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Suatu media dapat dikatakan memadai apabila efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa, baik dari segi jumlah maupun kualitas yang diperlukan.

Manajemen pembelajaran merupakan proses pengelolaan dan pelaksanaan berbagai tugas pendidikan serta pembelajaran secara efektif dan efisien melalui tahapan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pelaksanaan, dan evaluasi guna mencapai tujuan pendidikan (Darmawati, 2023). Media pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung siswa dalam memperoleh pengetahuan secara efektif dan lebih mendalam, mengembangkan kemampuan berpikir, serta membentuk karakter dan kepribadian yang positif. Dalam pelaksanaan pembelajaran, penggunaan alat peraga terbukti memberikan manfaat yang signifikan pada berbagai tahap kegiatan belajar, terutama dalam meningkatkan motivasi, minat, dan antusiasme siswa terhadap materi yang dipelajari (Saleh & Azis, 2023).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dimanfaatkan guru untuk menyampaikan materi dan informasi kepada siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan berlangsung lebih efektif. Kehadiran media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta meningkatkan kompetensi melalui penyajian materi yang lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami. Permainan bola voli merupakan cabang olahraga beregu yang dimainkan oleh dua tim, dengan masing-masing tim terdiri atas enam pemain yang saling berhadapan di lapangan berukuran 18 × 9 meter dan dipisahkan oleh sebuah net. Tujuan utama permainan ini adalah mengirimkan bola melewati net agar jatuh di area permainan lawan sekaligus mempertahankan bola agar tidak menyentuh lantai di daerah permainan sendiri. Oleh karena itu, setiap tim harus bekerja sama dalam mengatur serangan dan pertahanan untuk memperoleh poin serta memenangkan pertandingan (Fadillah & Hadi, 2024).

Menurut (Syarifuddin dan Muhadi, 1991) teknik dasar dalam permainan bola voli meliputi beberapa keterampilan utama, yaitu servis (*service*), passing bawah, passing atas, smash (*spike*), dan blok (*blocking*). Penguasaan teknik-teknik tersebut sangat penting dalam proses pembelajaran bola voli karena pemain tidak dapat memainkan atau memukul bola secara sembarangan. Oleh sebab itu, setiap siswa perlu memahami dan menguasai teknik dasar permainan dengan baik. Adapun teknik yang paling mendasar dan harus dikuasai oleh pemain meliputi servis, passing, smash, dan blocking, karena teknik-teknik tersebut merupakan unsur penting yang mendukung keberhasilan permainan bola voli (Suharno, 1979; Suhadi, 2004).

Tujuan utama permainan bola voli adalah mengirimkan bola melewati net agar jatuh di wilayah permainan lawan dan menghasilkan poin, sekaligus mencegah lawan melakukan hal yang sama di area permainan sendiri. Dalam setiap serangan, satu tim diperbolehkan melakukan maksimal tiga kali sentuhan untuk mengembalikan bola ke daerah lawan, tidak termasuk sentuhan yang terjadi saat melakukan blok. Permainan dimulai ketika pemain melakukan servis dan bola berhasil melewati net menuju lapangan lawan. *Rally* akan terus berlangsung hingga bola menyentuh lantai, keluar dari batas lapangan, atau salah satu tim gagal mengembalikan bola sesuai peraturan yang berlaku. Dalam sistem penilaian *Rally Point*, setiap reli yang berhasil dimenangkan akan memberikan satu poin kepada tim pemenang. Apabila tim penerima servis memenangkan reli, tim tersebut tidak hanya memperoleh satu poin, tetapi juga mendapatkan hak untuk melakukan servis berikutnya. Selain itu, para pemain dalam tim tersebut melakukan rotasi posisi satu langkah searah jarum jam sesuai dengan ketentuan permainan bola voli (Danang Endarto Putro, 2021).

Pembelajaran bola voli merupakan salah satu materi pembelajaran olahraga yang banyak diminati dan dapat dimainkan oleh berbagai kelompok usia, baik anak-anak maupun remaja. Karena sifatnya yang mudah dipelajari dan menyenangkan, bola voli sering dijadikan sebagai salah satu cabang olahraga yang diajarkan dalam kegiatan pendidikan jasmani di sekolah. Meskipun olahraga ini dapat dilakukan oleh semua orang, tidak setiap individu mampu memainkannya dengan baik. Di lingkungan pendidikan, permainan bola voli telah diajarkan kepada peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, hingga perguruan tinggi, meskipun masih dalam bentuk yang sederhana (Cakrawijaya, 2022). Perkembangan olahraga bola voli saat ini sangat populer khususnya dalam tingkat pelajar. Tetapi masih ada sebagian siswa malas mengikuti pembelajaran olahraga sehingga membutukan motivasi.

Motivasi belajar merupakan dorongan atau kekuatan yang berasal dari dalam diri siswa yang menjadi penggerak utama dalam melakukan aktivitas belajar sekaligus mengarahkan proses

tersebut. Dengan adanya motivasi, siswa terdorong untuk memanfaatkan kesempatan belajar secara optimal sehingga hasil atau prestasi yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Motivasi juga berperan dalam membangkitkan gairah, minat, dan semangat siswa untuk terus belajar dan mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan (Husain, 2023). Olah karena itu, penting membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa lebih aktif, berani mencoba, dan tidak takut melakukan smash. Proses pembelajaran bola voli khususnya pada pembelajaran smash masi kurang memberikan hasil yang memuaskan dalam melakukan teknik smash. Banyak siswa yang masih kesulitan dalam melakukan teknik smash dengan benar sehingga mempengaruhi keseluruhan keterampilannya dalam pembelajaran bola voli. Kondisi tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain penggunaan metode pembelajaran yang kurang optimal, rendahnya motivasi belajar siswa, serta kurangnya pemahaman siswa terhadap teknik yang benar dalam melakukan gerakan yang diajarkan.

Kelas XI 4 SMA Negeri 21 Makassar berjumlah 36 peserta didik, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Berdasarkan proses pembelajaran yang telah berlangsung, ditemukan bahwa pelaksanaan teknik smash masih belum dilakukan secara utuh dan tepat oleh sebagian besar siswa. Dari hasil penilaian yang diperoleh, sebanyak 70% atau 25 siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Sementara itu, 30% atau 11 siswa telah mencapai atau memenuhi KKM tersebut. Data hasil observasi ini menjadi dasar dan bahan pertimbangan bagi peneliti untuk merancang tindakan perbaikan pada tahap penelitian berikutnya. Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar, peneliti mengusulkan penerapan media pembelajaran bola gantung dalam proses pembelajaran smash. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan media bola gantung dalam pembelajaran teknik smash bola voli. Hal ini dilakukan dengan cara menggantung bola pada ketinggian tertentu yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Media ini dimanfaatkan sebagai sasaran tetap sehingga siswa dapat lebih fokus melatih tahapan gerakan smash secara bertahap, mulai dari awalan, tolakan, ayunan lengan, perkenaan tangan dengan bola, hingga pendaratan. Dengan bola yang berada dalam posisi diam, siswa memiliki kesempatan untuk memperbaiki koordinasi gerak, ketepatan waktu memukul, serta kekuatan pukulan tanpa harus khawatir terhadap arah umpan. Selain itu, penggunaan media bola gantung membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa karena latihan dilakukan secara berulang dan terkontrol. Melalui penerapan media ini, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, terarah, dan mampu meningkatkan hasil belajar teknik smash bola voli secara bertahap.

Dengan menggunakan media bola gantung pada pembelajaran teknik smash, siswa dapat meningkatkan keterampilan smash dan hasil belajarnya secara keseluruhan. Dalam lingkungan SMA Negeri 21 Makassar, penelitian ini difokuskan pada penilaian tingkat keefektifan penggunaan media bola gantung sebagai sarana pembelajaran. peneliti mengkaji sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan penguasaan teknik dasar smash serta dampaknya terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan penelusuran hasil pengamatan peneliti serta berdasarkan kenyataan yang ada di atas. Maka, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Efektivitas Media Pembelajaran Bola Gantung Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Smash Bola Voli Pada Siswa Kelas XI 4 SMAN 21 Makassar".

Metode

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu jenis penelitian yang berfokus pada penggambaran proses dan hasil tindakan yang dilaksanakan guru di dalam kelas. Tujuannya adalah untuk memperbaiki serta meningkatkan mutu pembelajaran secara terus-menerus dan berkesinambungan (Arikunto suharsimi, suhardjono, 2015). Melalui PTK, guru dapat menemukan berbagai permasalahan atau hambatan yang dialami siswa selama proses pembelajaran, kemudian menyusun serta melaksanakan tindakan yang tepat untuk mengatasinya. Proses ini dilakukan secara terarah dan terstruktur, sehingga guru dapat mengetahui sejauh mana tindakan yang diberikan mampu memberikan perubahan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.

Tujuan berikutnya adalah meningkatkan kualitas proses pembelajaran teknik smash bola voli melalui penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Melalui pendekatan ini, guru melaksanakan tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dalam proses pembelajaran yang menggunakan media bola gantung. Seluruh rangkaian kegiatan tersebut dilakukan untuk mengidentifikasi hambatan yang muncul selama pembelajaran sekaligus merumuskan perbaikan pada siklus berikutnya, sehingga proses belajar dapat berjalan lebih efektif dan menghasilkan capaian yang lebih optimal.

Hasil dan pembahasan

1. Analisis Deskriptif Data Awal

Metode analisis data kuantitatif deskriptif merujuk pada teknik yang dirancang untuk menggambarkan, mempresentasikan, serta merangkum data secara sistematis dan konstruktif.

Tabel 1 Analisis Deskriptif Data Awal

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase
≥70	Tuntas	11	30%
≤69	Tidak Tuntas	25	70%
Jumlah		36	100%

Berdasarkan hasil persentase data awal kemampuan smash bola voli sebelum tindakan diberikan, terlihat bahwa tingkat penguasaan siswa masih relatif rendah. Dari jumlah keseluruhan 36 siswa, terdapat 25 siswa (70%) yang belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar, sementara 11 siswa (30%) telah berhasil mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Data awal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan melalui penggunaan media pembelajaran bola gantung untuk meningkatkan kemampuan smash bola voli pada siswa kelas XI 4 SMA Negeri 21 Makassar. Penelitian tindakan kelas ini dirancang dalam dua siklus. Jika pada siklus I masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM sekolah, yaitu 70, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus I dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

2. Analisis Deskriptif Siklus I

Tabel 2. Analisis Deskriptif Siklus I

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase
≥70	Tuntas	15	40%
≤69	Tidak Tuntas	21	60%
Jumlah		36	100%

Berdasarkan tabel di atas, persentase ketuntasan hasil belajar smash bola voli melalui penggunaan media pembelajaran bola gantung pada siklus I menunjukkan bahwa sebanyak 40% atau 15 siswa telah mencapai ketuntasan, sedangkan 60% atau 21 siswa masih belum tuntas. Hal tersebut terjadi karena kemampuan siswa dalam melakukan smash bola voli masih belum optimal. Selain itu, sebagian siswa SMA Negeri 21 Makassar belum menunjukkan keseriusan saat mengikuti pembelajaran, karena lebih banyak bercanda dan bermain sehingga pelaksanaan teknik smash menjadi kurang maksimal dan sering terjadi kesalahan saat memukul bola. Dengan demikian, hasil belajar smash bola voli pada siswa kelas XI 4 SMA Negeri 21 Makassar melalui media pembelajaran bola gantung menunjukkan tingkat ketuntasan sebesar 40% dan ketidaktuntasan sebesar 60%.

3. Analisis Deskriptif Siklus II

Tabel 3. Analisis Deskriptif Siklus I

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase
≥70	Tuntas	36	100%
≤69	Tidak Tuntas	0	0%
Jumlah		36	100%

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar siswa pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Seluruh siswa yang berjumlah 36 orang berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 100%, sehingga tidak terdapat siswa yang belum tuntas (0%). Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran bola gantung efektif dalam meningkatkan kemampuan teknik smash bola voli pada siswa kelas XI 4 SMA Negeri 21 Makassar. Pada Siklus II, siswa juga terlihat lebih fokus, aktif, dan serius dalam mengikuti proses

pembelajaran, serta menunjukkan penguasaan teknik yang lebih baik dibandingkan Siklus I. Bahkan siswa yang sebelumnya belum memenuhi KKM pada Siklus I berhasil mencapai nilai di atas batas ketuntasan, yaitu 70, sehingga seluruh siswa dinyatakan tuntas.

4. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Tabel 4. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

No	Nilai	Kategori	Siklus I		Siklus II	
			Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
1.	≥70	Tuntas	15	40%	36	100%
2.	≤ 69	Tidak tuntas	21	60%	0	0%
Jumlah			36	100%	36	100%

Hasil perbandingan antara Siklus I dan Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan pada hasil belajar siswa. Pada Siklus I, siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 15 orang, sedangkan pada Siklus II seluruh siswa telah berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan teknik smash bola voli menjadi lebih baik, lebih tepat, dan sesuai dengan teknik yang benar. Tingkat ketuntasan pada Siklus II mencapai 100%, jauh meningkat dibandingkan Siklus I yang masih terdapat 60% siswa belum tuntas.

Pembahasan

Berdasarkan hasil refleksi dan analisis data yang diperoleh, penelitian tindakan kelas ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran bola gantung efektif dalam meningkatkan hasil belajar teknik smash pada permainan bola voli. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi dan penilaian kemampuan smash siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan media bola gantung, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Siklus I

   Pada Siklus I, tindakan pembelajaran teknik smash bola voli menggunakan media bola gantung pada siswa kelas XI 4 SMA Negeri 21 Makassar Tahun Pelajaran 2025/2026 telah dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, peneliti memanfaatkan media bola gantung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, tanpa mengesampingkan tujuan utama yaitu agar siswa mampu melakukan teknik smash dengan benar. Hasil belajar pada Siklus I menunjukkan tingkat ketuntasan sebesar 40% atau 15 siswa dinyatakan tuntas, sedangkan 60% atau 21 siswa belum mencapai ketuntasan. Hal tersebut disebabkan kemampuan siswa dalam melakukan smash masih belum maksimal. Selain itu, sebagian siswa masih kurang serius saat mengikuti pembelajaran karena lebih banyak bercanda dan bermain, sehingga teknik smash yang dilakukan belum sempurna dan sering terjadi kesalahan saat memukul bola. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II untuk memperoleh hasil yang lebih optimal.
2. Siklus II

   Pada Siklus II, proses pembelajaran teknik smash menggunakan media bola gantung pada siswa kelas XI 4 SMA Negeri 21 Makassar tahun ajaran 2025/2026 berjalan lebih optimal dan menunjukkan hasil yang memuaskan. Tindakan yang diberikan pada siklus ini dilakukan dengan penyederhanaan aturan pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media bola gantung bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus membantu siswa dalam menguasai teknik smash dengan benar. Hasil evaluasi pada Siklus II menunjukkan ketuntasan belajar mencapai 100%, yaitu seluruh 36 siswa dinyatakan tuntas, sedangkan tidak ada siswa yang belum tuntas (0%). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran bola gantung mampu meningkatkan hasil belajar teknik smash bola voli secara maksimal. Pada Siklus II, siswa juga terlihat lebih menguasai teknik smash dibandingkan Siklus I, serta lebih fokus dan tidak lagi bermain-main selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa yang sebelumnya belum tuntas pada Siklus I berhasil memperoleh nilai di atas KKM (≥70), sehingga seluruhnya dinyatakan tuntas pada materi yang diteliti

Simpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas XI 4 SMA Negeri 21 Makassar Tahun Ajaran 2025/2026 dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, serta (4) analisis dan refleksi. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan pada BAB IV, dapat disimpulkan bahwa. Hasil belajar teknik smash dengan menggunakan media pembelajaran bola gantung menunjukkan adanya peningkatan pada siswa kelas XI 4 SMA Negeri 21 Makassar Tahun Ajaran 2025/2026. Berdasarkan hasil analisis data, terlihat peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, persentase

ketuntasan belajar berada pada kategori tuntas sebesar 40% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 orang. Selanjutnya, pada Siklus II terjadi peningkatan yang sangat signifikan, yaitu ketuntasan belajar mencapai 100% dengan seluruh 36 siswa dinyatakan tuntas.

Daftar Pustaka

Achmad Maulana, V. I. (2021). Minat Belajar Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran PJOK. Patria Education Jurnal, Volume I(september), 87–93.

Arikunto suharsimi, suhardjono, S. (2015). Penelitian tidak kels (Suryani (ed.)).

Cakrawijaya, M. H. (2022). Survey Minat Belajar Terhadap Kemampuan Permainan Bola Voli Di Smp Negeri 6 Bambang Kabupaten Mamasa Provinsi Sulawesi Barat Survey of Learning Inters Toward Volleyball Game Ability At Smp Negeri 6 Bambang Mamasa Regency West Sulawesi Province. Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora, 2(2), 146–157.

Danang Endarto Putro, A. P. I. (2021). Teknik Dasar BolaVoli (Vol. 32, Issue 3).

Darmawati. (2023). Analisis manajemen pembelajaran pendidikan pancasila dalammeningkatkan pemahaman nilai-nilai pancasila pada mahasiswa semester i prodi pendidikan jasmani unimerz tahun 2022. 2(10), 3937–3946.

Fadillah, J. M., & Hadi, M. S. (2024). Penerapan Metode Drill untuk Meningkatkan Passing Bawah terhadap Keterampilan Bermain Bola Volly di SMP Muhammadiyah Al-Mujahidin. Semnasfip, 5(4), 2135–2143.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.

Hidayat, S. (2021). Pengaruh model pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar pjok pada siswa smp. 8(April), 62–70.

Husain, A. B. (2023). Analisis Tingkat Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Sinjai Kelas XI IPA Kabupaten Sinjai. Journal of Education Sciences: Fondation & Application, 2(1), 143–155. https://doi.org/10.56959/jesfa.v2i1.45

Kurniawan, M. Y. (2024). Pengaruh latihan bola gantung untuk meningkatkan ketepatan smash peserta ekstrakurikuler bola voli sma n 1 sulang.

Mahfud, R. M., Anwar, K. & Hidayatullah, F. (2023). JICN : Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara improving learning outcomes and smash accuracy in volleyball games using modifications of hanging ball media class viii smpn 42 surabaya JICN : Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara. September, 5733–5740.

Pardini, G. C. (2021). Jambura Arena of Physical Education and Sports. Http://Ejurnal.Ung.Ac.Id/Index.Php/Japes, 1(1), 10–16. https://doi.org/10.37905/japes.v3i1.24995

Rahmiati, N., Janwar, M., & Cakrawijaya, M. H. (2023). Survei Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Bantaeng. Indonesian Journal of Physical Activity, 2(2), 77–88. https://doi.org/10.59734/ijpa.v2i2.28

Rozi, M. F., Putra, J., Suwirman, S., & Arsil, A. (2023). Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan, 21(1), 143–153. https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v21i1.11011

Saleh, M. S., & Azis, I. (2023). Media Pembelajaran.

Sari, Y. Y., Dhitia Putri Ulfani, Muhammad Ramos, & Padli. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. Jurnal Tunas Pendidikan, 6(2), 478–488. https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657

Suharno. (1979). Permainan bola voli: sebuah tinjauan konseptual. Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 22(4), 38. https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16467

Syarifuddin, M. (1991). Tingkat Ketrampilan Teknik Dasar Permainan Bola Voli Mahaisiwa PJKR Semester II Di Universitas Singaperbangsa Karawang Tahun Ajaran 2018/2019 Irfan Zinat Achmad, Rizki Aminudin, Rhama Nurwasyah Sumarsono, Dhika Bayu Mahardika. Jurnal Ilmiah PENJAS, 5(2), 48–60.

Tumaloto, E. H., Ilham, A., Bernanda Rizky, O., & Datau, S. (2024). Edukasi Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Augmented Reality. Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi, 3(2), 128–134. https://doi.org/10.37905/ljpmt.v3i2.26862