

**THE IMPLEMENTATION MODEL TACTICAL  
APPROACH IN STUDY OF GAME OF VOLLEYBALL  
JUNIOR HIGH SCHOOL**

**By:  
YUNYUN YUDIANA**

**FPOK UPI  
BANDUNG, JULY 2009**

**THE IMPLEMENTATION MODEL TACTICAL APPROACH IN  
STUDY OF GAME OF VOLLEYBALL  
JUNIOR HIGH SCHOOL**

**By:  
YUNYUN YUDIANA  
FPOK UPI**

**BANDUNG, JULY 24 – 25, 2009  
STEERING COMMITTEE**

**(.....)**

## **IMPLEMENTATION MODEL TACTICAL APPROACH IN STUDY OF GAME OF VOLLEYBALL JUNIOR HIGH SCHOOL**

**( By: Yunyun Yudiana, FPOK - UPI, Bandung, July 2009)**

### **ABSTRACT**

Background by condition and situation study of game of volleyball in study of physical education Junior High School, felt by still not yet fulfilled student interest standard in order to developing the understanding of game of volleyball. This matter because of some factor, among others ( 1) decreasing time allocation in curriculum, ( 2) resistance in financial, and material of personal which do not be adequate, ( 3) subject status and trust of low self, and ( 4) pulling over of physical education and also low assessment of owner of decision ( Lutan, 2003). Primary factor in execution of process study of game of volleyball reside at interest learn physical education of itself. Ability of physical education teacher in choose and specifying model study of game of volleyball will influence his as study agent becoming its responsibility. Tactical Model Game is compatible indication executed as one of the strategy applying of its study model. Because in Tactical Model Game of student instructed to understanding of about tactics play at volleyball (Griffin, Oslin & Mitchell, 1997). Through tactical approach awareness of student will conception to play at volleyball improved, although in its applying is required by correct technique with situation or problem in game. Appearance play at executed critically that is student instructed to ability to identify the problem of tactics which emerge during game, and at the same time can chosen correct response to solving it. The Response possible lay in skill master ball, like passing, toss, spike, block, and motion or serve without ball like supporting player playing ball.

Research method the applied is experiment with technique of pre post and test design through random of subject with amount of sample counted 30 student, joined by woman and men. Technique data collecting used to measure result learn game of volleyball represent alliance from: (1) Test skill of volleyball of model of NCSU Volleyball Skills Test Battery (Strand and Wilson, 1993), ( 2) skill test play at volleyball use the way of scale of rating ( FIVB, 2002), ( 3) understanding theory test and analysis game of volleyball, and ( 4) test Make Decision Tactics and Execution of Skill through method of GPAI ( Metzler, 2000). Analysis technique the used is *test z*, at level of significance = 0,05.

Research conclude that there are change is understanding of in game of volleyball at student of Junior High School. This Matter is supported by some framework and theory think concept, is and also supported also by result of calculation statistically depicting that  $Z_{Calculate} > Z_{Tables}$  of ( 1,50 > 0,45). This indicate that tactical approach model give contribution which are positive to understanding play at student volleyball of SMPN 4 of Bandung.

Keyword: Tactical Approach, Game of volleyball, physical education.

## IMPLEMENTASI MODEL PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLAVOLI DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)

(Oleh: Yunyun Yudiana, FPOK – UPI, Bandung, Juli 2009)

### ABSTRAK

Dilatarbelakangi oleh situasi dan kondisi pembelajaran permainan bolavoli dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP, dirasakan masih belum memenuhi standar kompetensi siswa dalam rangka mengembangkan pemahaman permainan bolavoli. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya (1) berkurangnya alokasi waktu dalam kurikulum, (2) hambatan dalam finansial, material dan personel yang tak memadai, (3) status mata pelajaran dan kepercayaan diri yang rendah, dan (4) terpinggirkannya pendidikan jasmani serta penilaian rendah dari pihak pemegang kekuasaan/keputusan (Lutan, 2003). Faktor utama dalam pelaksanaan proses pembelajaran permainan bolavoli berada pada kompetensi guru pendidikan jasmani itu sendiri. Kemampuan guru pendidikan jasmani dalam memilih dan menetapkan model pembelajaran permainan bolavoli akan mempengaruhi keberfungsian sebagai agen pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Model Permainan Taktis diindikasikan cocok dilaksanakan sebagai salah satu strategi penerapan model pembelajarannya. Karena dalam Model Permainan Taktis siswa diarahkan kepada pemahaman tentang taktik bermain bolavoli. Melalui pendekatan taktis kesadaran siswa akan konsep bermain bolavoli ditingkatkan, walaupun dalam penerapannya dibutuhkan teknik yang tepat dengan masalah atau situasi dalam permainan. Penampilan bermainnya dilaksanakan secara kritis yaitu siswa diarahkan kepada kemampuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah taktik yang muncul selama dalam permainan, dan sekaligus dapat memilih respon yang tepat untuk memecahkannya. Respon tersebut mungkin terletak pada keterampilan menguasai bola, seperti pada passing, umpan, spike, block, dan serve atau gerak tanpa bola seperti mendukung pemain yang memainkan bola (Griffin, Oslin, & Mitchell, 1997).

Metode penelitian yang diterapkan adalah eksperimen dengan teknik *pre and post test design* melalui pengacakan subyek dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa, tergabung laki-laki dan wanita. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur hasil belajar permainan bolavoli merupakan gabungan dari: (1) Tes keterampilan bolavoli dari model *NCSU Volleyball Skills Test Battery* (Strand dan Wilson, 1993), (2) tes keterampilan bermain bolavoli menggunakan cara skala rating (FIVB, 2002), (3) tes teori pemahaman dan analisis permainan bolavoli, dan (4) tes Membuat Keputusan Taktik dan Pelaksanaan Keterampilan melalui metode GPAI (Metzler, 2000). Teknik analisis yang digunakan adalah *tes z*, pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

Penelitian menyimpulkan bahwa terdapat perubahan pemahaman dalam permainan bolavoli pada siswa SMP. Hal ini didukung oleh beberapa teori dan kerangka berpikir konsep, serta didukung pula oleh hasil perhitungan secara statistik yang menggambarkan bahwa  $Z_{Hitung} > Z_{Tabel}$  ( $1,50 > 0,45$ ). Ini menunjukkan bahwa model pendekatan taktis memberikan kontribusi yang positif terhadap pemahaman bermain bolavoli siswa SMPN 4 Kota Bandung.

**Kata Kunci:** Pendekatan taktis, Permainan bolavoli, pendidikan jasmani.

**IMPLEMENTASI MODEL PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN  
PERMAINAN BOLAVOLI DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)  
(Oleh: Yunyun Yudiana, FPOK – UPI, Bandung, Juli 2009)**

**A. LATAR BELAKANG**

Permainan bolavoli mulai dikenal tahun 1895 di Amerika, diprakarsai oleh William G. Morgan, seorang guru pendidikan jasmani pada Young Man Christian Assosiation (YMCA) di kota Holyoke, negara bagian Massachusetes. Pada masa itu permainan bola voli awalnya dimainkan oleh para pengusaha untuk rekreasi di musim panas sebagai kegiatan pelepas lelah sehabis bekerja. Karakteristik permainannya lebih kepada permainan memantul-mantulkan bola oleh tangan atau lengan dari dua regu yang bermain di atas lapangan yang mempunyai ukuran-ukuran tertentu yang dibatasi oleh jaring, sehingga pola-pola permainannya menjadi menyenangkan. Karena memiliki karakteristik yang menyenangkan, maka permainan bolavoli menjadi cukup menarik, dapat melibatkan banyak orang, kemungkinan cedera saat bermain pun tergolong kecil. Selain itu prinsip bermain bolavoli cukup sederhana, yaitu memukul bola agar bola itu melewati jaring masuk ke lapangan lawan, dan menjaga jangan sampai bola tersebut jatuh dilapangan sendiri.

Karena permainan bolavoli ini cukup menarik dan populer, sehingga perkembangannya semakin pesat, dari mulai Kanada, Asia, Amerika Selatan, Eropa, dan terakhir ke Afrika. Bahkan di Indonesia Permainan bolavoli sudah dikenal sejak penjajahan Belanda, sekitar tahun 1928. Diperkenalkan oleh guru-guru Belanda yang bertugas di sekolah-sekolah lanjutan HBS, dan AMS, dan tentara Belanda. Kemudian dilanjutkan oleh angkatan laut Jepang, saat pendudukan tentara Jepang. Setelah Indonesia merdeka, banyak bekas tentara Belanda bergabung dengan Tentara Republik Indonesia ikut serta dalam mempopulerkan permainan bolavoli pada masyarakat Indonesia.

Dampak dari perkembangannya itu, permainan bolavoli yang dari tujuan awalnya hanya untuk rekreatif belaka, kemudian berkembang ke tujuan-tujuan lain seperti untuk mencapai prestasi yang tinggi, meningkatkan prestise diri atau bangsa dan negara, memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani, memanfaatkan waktu luang, bersosialisasi, bahkan saat ini ada sebagian pemain yang bertujuan untuk kepentingan ekonomi dan bisnis. Karena itulah, permainan bolavoli dimasukkan sebagai materi ajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani di lingkungan persekolahan, dari mulai Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi dengan maksud untuk dijadikan sebagai media mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan.

Upaya pembelajaran dalam pendidikan jasmani di persekolahan dikondisikan kearah tujuan pendidikan jasmani secara keseluruhan. Maksudnya, agar para siswa dapat dibentuk dan dikembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Melalui Pendidikan jasmani diharapkan akan terdorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai seperti sikap-mental-emosional-sportivitas- spiritual-sosial, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara

untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Hal tersebut akan berdampak terhadap pembentukan watak dan kepribadian bangsa serta usaha pengembangan dan peningkatan mutu sumber daya manusia secara berkelanjutan. Khususnya bagi bangsa Negara yang sedang berkembang, pendidikan jasmani akan merupakan sarana yang efektif dan efisien untuk meningkatkan disiplin dan rasa tanggung jawab, kreativitas dan daya inovasi, dan mengembangkan kecerdasan emosional.

Kenyataan dilapangan, keterlaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani secara utuh di persekolahan mendapat hambatan yang serius. Dari hasil diskusi dengan para guru pendidikan jasmani yang mengikuti Diklat Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Jasmani di Bandung terungkap bahwa hambatan yang dianggap krusial dalam implementasi pembelajaran pendidikan jasmani di persekolahan adalah: (1) kurangnya fasilitas dan perlengkapan pembelajaran, (2) berkurangnya alokasi waktu dalam kurikulum, (3) kualifikasi dan kompetensi pengajar yang masih kurang memadai, (4) kurangnya bahan ajar yang operasional, dan (5) kurang pahaman penentu kebijakan terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan jasmani. Hal ini rupanya bukan hanya terjadi di Indonesia saja, namun secara global di dunia pun hampir sama. Bahkan dari hasil pertemuan puncak dunia tentang pendidikan jasmani (World Summit on Physical Education) tanggal 3 – 5 November 1999 di Berlin, Presiden dari The International Council of Sport Science and Physical Education (ICSSPE) yakni Prof. Dr. Gudrun Doll-Tepper menyatakan bahwa isu krisis global pendidikan jasmani mencakup (1) berkurangnya alokasi waktu dalam kurikulum, (2) hambatan dalam finansial, material dan personel yang tak memadai, (3) status mata pelajaran dan kepercayaan diri yang rendah, dan (4) terpinggirkannya pendidikan jasmani serta penilaian rendah dari pihak pemegang kekuasaan/keputusan (Lutan, 2003)

Menarik kesimpulan dari paparan Rusli Lutan (2003), bahwa krisis pendidikan jasmani yang terjadi pada tingkat global dewasa ini merupakan dampak dari situasi dan kondisi globalisasi, seperti dampak perkembangan ekonomi, politik, dan media. Bahkan pemahaman terhadap krisis pendidikan jasmani pada tingkat nasional untuk Indonesia khususnya, tidak lepas dari tinjauan terhadap model kurikulum yang diterapkan dalam pengembangan program pendidikan jasmani.

Model pengembangan kurikulum pendidikan jasmani di Indonesia berupa model kurikulum yang memberi peluang kepada sekolah dalam konteks manajemen yang berbasis sekolah untuk menentukan pilihan, sesuai dengan pemahaman kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani beserta koleganya tentang kebutuhan anak dan kondisi lingkungan yang sangat akrab dengan kehidupan mereka sehari-hari. Penekanan isi dari model tersebut berorientasi kepada pembinaan kebugaran, pendidikan gerak, dan keterampilan cabang olahraga. Aspek-aspek pentingnya meliputi: (1) kebugaran dan kesehatan, (2) keterampilan fisik, (3) terkuasainya prinsip-prinsip gerak, (4) kemampuan berfikir, (5) kepekaan rasa, (6) keterampilan sosial, (7) kepercayaan diri dan citra diri. Yang tujuannya untuk: (1) pembentukan gerak, (2) pembentukan prestasi, (3) pembentukan sosial, dan (4) pertumbuhan badan.

Realisasi penerapan model kurikulum pendidikan jasmani dan olahraga khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) lebih kepada penerapan dan pengembangan tentang pemahaman cabang-cabang olahraga atau permainan tradisional. Kedudukan pendidikan jasmani sebagai salah satu kelompok mata pelajaran yang lebih

menekankan kepada peningkatan fisik, sportivitas, disiplin, kerjasama, dan kesadaran hidup sehat. Ditempatkan sebagai mata pelajaran yang mampu membentuk peserta didik menjadi cakap dalam kehidupan yang didalamnya mencakup kecakapan pribadi, kecakapan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasional. Hal ini pun tertuang dalam rumusan yang diluncurkan oleh AAHPERD (American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance) dalam proyek PEPI (Physical Education Public Information) yang menggambarkan bahwa pendidikan jasmani kedudukannya sebagai (1) wadah untuk penguasaan pengetahuan dan keterampilan jasmani dan fungsinya, (2) penjamin bagi kesehatan individu, (3) penyokong kepada prestasi akademik, (4) penyumbang kepada perkembangan konsep diri, dan (5) sarana untuk membantu seseorang dalam memperoleh keterampilan sosial (Lutan, dkk, 2002: ).

Menurut kurikulum 2004, hasil belajar pendidikan jasmani harus diwujudkan dalam bentuk kompetensi siswa. Kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kompetensi yang ingin dicapai oleh pembelajaran pendidikan jasmani di SMP adalah :

1. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan. eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya
2. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya
3. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya
4. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya
5. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya
6. Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung
7. Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Seluruh kompetensi tersebut di atas diharapkan dapat dicapai oleh pembelajaran berbagai aktivitas fisik dan olahraga yang dapat dikelompokkan ke dalam enam bahan kajian, yaitu :

1. Aktivitas permainan dan olahraga
2. Aktivitas pengembangan
3. Uji diri/senam
4. Aktivitas ritmik
5. Aktivitas air (aquatik)
6. Pendidikan luar kelas
7. Pendidikan kesehatan.

Permainan bolavoli merupakan salah satu aktivitas fisik yang berada dalam kelompok aktivitas permainan dan olahraga. Kompetensi yang diharapkan tercapai oleh pembelajaran permainan bolavoli di SMP, secara spesifik diwujudkan dalam bentuk indikator keberhasilan belajar sebagai berikut :

1. Melambungkan dan menangkap bola sambil bergerak
2. Melempar dan menangkap bola sambil bergerak
3. Memantul-mantulkan bola sambil bergerak
4. Memvoli bola dengan satu dan dua tangan
5. Melambungkan/memvoli bola dengan kontrol yang baik
6. Melakukan passing (bawah, atas) dengan kontrol yang baik
7. Melakukan servis bawah dengan kontrol yang baik
8. Mengembangkan kerjasama tim dalam permainan
9. Melakukan permainan bolavoli dengan peraturan yang dimodifikasi

Indikator-indikator inilah yang harus menjadi pedoman guru pendidikan jasmani dalam melaksanakan pembelajaran permainan bolavoli. Indikator keberhasilan belajar tersebut tidak cukup dapat tercapai oleh permainan bolavoli itu sendiri, namun menuntut pula kecerdasan guru dalam menerapkan berbagai pendekatan, gaya mengajar, metode mengajar yang tepat; termasuk daya dukung sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai. Pendekatan, gaya mengajar, metode mengajar yang terangkum dalam suatu model pembelajaran tentu saja harus dilandasi oleh teori-teori yang kokoh, sehingga kompetensi yang diharapkan dimiliki siswa dapat tercapai.

Dengan demikian, pembelajaran permainan bolavoli di sekolah harus diupayakan kearah usaha merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik sebagai individu yang utuh. Pembelajaran tidak hanya terpaku kepada pencapaian tujuan meningkatkan keterampilan bermain bolavoli semata, melainkan melalui kecerdasan dan keterampilan guru dalam mengintervensi pembelajaran dalam nuansa pendidikan jasmani secara khusus, pembelajaran di arahkan kepada pengembangan seluruh fungsi intelektual, mental, moral, serta sosial anak didik yang relevan dengan kebutuhan kehidupan anak di masa sekarang dan masa yang akan datang.

Faktor utama dalam keterlaksanaan proses pembelajaran permainan bolavoli berada pada kompetensi guru pendidikan jasmani itu sendiri. Sebagai pengajar, guru pendidikan jasmani memiliki peran yang strategis dalam mengorganisasikan kegiatan belajar siswa di sekolah. Salah satu dominasi guru pendidikan jasmani dalam konteks pengajaran permainan bolavoli antara lain dalam menentukan dan menerapkan model-model pembelajaran bolavoli dalam pendidikan jasmani yang sesuai dengan karakteristik materi ajaran, tujuan guru dalam mengajar, dan karakteristik siswa yang terlibat dalam pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, kemampuan guru pendidikan jasmani dalam memilih dan menetapkan model pembelajaran permainan bolavoli akan mempengaruhi keberfungsian sebagai organisator kegiatan pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.

Sejalan dengan perkembangan pendidikan jasmani dewasa ini, berkembang pula model-model pembelajaran pendidikan jasmani. Menurut Metzler (2000: 159 – 365) terdapat tujuh model dalam implementasi pendidikan jasmani di persekolahan, model-model tersebut adalah (1) Direct Instruction Model, (2) Personalized System for Instruction, (3) Cooperatif Learning Model, (4) The Sport Education Model, (5) Peer Teaching Model, (6) Inquiry Teaching Model, dan (7) The Tactical Games Model. Dari



masing-masing model tersebut memiliki keuntungan-keuntungan dan kelemahan-kelemahannya, terutama apabila diterapkan pada pembelajaran praktik cabang olahraga. Bahkan hasil riset Walhead dan Deqlau (<http://aahperd.confex.com/aahperd/2004>) menggambarkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan pendekatan taktis memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa.

Untuk pembelajaran permainan bolavoli misalnya, Model Permainan Taktis dimungkinkan cocok dilaksanakan sebagai salah satu strategi penerapan model pembelajarannya. Karena dalam Model Permainan Taktis siswa diarahkan kepada pemahaman tentang taktik bermain bola voli (Griffin, Oslin, & Mitchell, 1997). Melalui pendekatan taktis kesadaran siswa akan konsep bermain bolavoli ditingkatkan, walaupun dalam penerapannya dibutuhkan teknik yang tepat dengan masalah atau situasi dalam permainan. Artinya dalam pembelajaran permainan bolavoli melalui pendekatan taktis, siswa yang belajar diarahkan kepada kesadaran taktis. Penampilan bermainnya dilaksanakan secara kritis yaitu siswa diarahkan kepada kemampuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah taktik yang muncul selama dalam permainan, dan sekaligus dapat memilih respon yang tepat untuk memecahkannya. Respon tersebut mungkin terletak pada keterampilan menguasai bola, seperti pada passing, umpan, spike, block, dan serve atau gerak tanpa bola seperti mendukung pemain yang memainkan bola.

## B. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Metode Eksperimen* dengan teknik *pre and post test design*. Penelitian dilaksanakan di SMP yang berada di Kota Bandung Provinsi Jawa Barat. Waktu pemberian perlakuan selama penelitian dilapangan adalah empat bulan atau selama satu semester, antara bulan Januari – April 2009. Terbagi ke dalam waktu pembelajaran dalam setiap minggu 1 kali, sehingga dalam setiap bulannya jumlah sesi pembelajaran 4 - 5 kali. Lama waktu setiap sesi pembelajaran 2 x 45 menit. Dengan demikian jumlah pertemuan pemberian perlakuan secara keseluruhan berjumlah 16 kali sesi pembelajaran. Hal ini disesuaikan dengan konsep yang tertera dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) setingkat Sekolah Menengah Tingkat Pertama (SMP), yakni jumlah pertemuan secara keseluruhan dalam satu semester efektifnya adalah 16 kali.

Populasi sasaran dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP yang ada di Jawa Barat. Oleh karena karakteristik dari populasi pada dasarnya sama, maka yang di pilih menjadi populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah para siswa SMPN 4 Kota Bandung Provinsi Jawa Barat.

Dilandasi oleh pendapat Ary, Jacobs, dan Razavieh (1982) yang menyatakan bahwa besarnya sampel tergantung pada ketetapan yang diinginkan peneliti dalam menduga parameter populasi pada taraf kepercayaan tertentu. Dan tidak ada satu kaidah pun yang dapat di pakai untuk menetapkan besarnya sampel. Begitu juga yang dinyatakan oleh Cochran (1991) bahwa besarnya sampel tergantung kepada besarnya persentase ketelitian yang diinginkan oleh peneliti. Atas dasar pendapat tersebut, dihubungkan dengan karakteristik dan jumlah populasi, maka pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan cara *Random Sampling Sederhana* (Sugiarto, dkk., 2001). Sehingga jumlah sampel yang terlibat sebanyak 30 orang siswa SMPN 4 Kota Bandung.

Pengumpulan data keterampilan bolavoli diperoleh melalui: (1) Tes keterampilan bolavoli dari model *NCSU Volleyball Skills Test Battery* (Strand dan Wilson, 1993), (2) tes keterampilan bermain bolavoli menggunakan cara skala rating (FIVB, 2002), (3) tes teori pemahaman dan analisis permainan bolavoli, dan (4) tes Membuat Keputusan Taktik dan Pelaksanaan Keterampilan melalui metode GPAI (Metzler, 2000). Teknik analisis yang digunakan adalah *tes z*, pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

### C. HASIL PENELITIAN

Data hasil belajar permainan bolavoli siswa SMPN 4 diperoleh dari gabungan tes keterampilan bolavoli, tes keterampilan bermain bolavoli, tes teori pemahaman dan analisis permainan bolavoli, dan tes membuat keputusan taktis dan Pelaksanaan keterampilan melalui metode GPAI. Bentuk skor dari ke 4 tes tersebut secara keseluruhan telah disetarakan atau dikonversi ke dalam data statistik sebagaimana yang tertera dalam tabel 1. di bawah ini.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Permainan Bolavoli Secara Keseluruhan

TES AWAL			TES AKHIR		
170	188	152	159	183	155
161	168	157	178	175	159
173	171	146	185	174	153
150	157	153	169	172	149
152	141	170	170	170	181
166	161	145	176	183	180
151	149	202	176	192	206
143	146	142	170	197	159
161	149	156	177	159	165
187	163	142	175	177	158
n = 30 $\Sigma X = 4772$ Rata2 = 159 Sd = 14,76 $\Sigma x^2 = 22768803$			n = 30 $\Sigma X = 5180$ Rata2 = 173 Sd = 13,02 $\Sigma x^2 = 26828947$		

Dari hasil perhitungan normalitas data menunjukkan bahwa persyaratan analisis statistik telah teruji. Maka untuk pengujian selanjutnya menggunakan teknik *tes z* untuk menguji hipotesis statistik yang diajukan dalam penelitian ini. Untuk memperjelas hasil perhitungan tes z, maka dapat di lihat rangkuman hasil perhitungannya pada tabel 2 di halaman berikutnya.

Tabel 2. Hasil Pengujian Hipotesis Statistik dengan Teknik *Tes z*

Nilai $z_{\text{Hitung}}$	Nilai $dk$	Nilai $z_{\text{Tabel}}$ ( $\alpha = 0,05$ )	Kesimpulan
1,50	3	0,45	$z_{\text{Hitung}} > z_{\text{Tabel}}$ Hipotesis diterima

Berdasarkan perhitungan *tes z* di dapat harga  $z_{\text{hitung}} = 1,50$  dan harga  $z_{\text{tabel}}$  dengan  $dk = 3$  pada taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 0,45. Sehingga kriteria pengujian menjadi  $z_{\text{Hitung}} > z_{\text{Tabel}}$ . Ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Dengan demikian model pembelajaran pendekatan taktis memberikan kontribusi yang positif terhadap hasil belajar permainan bolavoli siswa SMPN 4 Kota Bandung.

#### D. KESIMPULAN

Penelitian menyimpulkan bahwa terdapat perubahan pemahaman dalam permainan bolavoli pada siswa SMP. Hal ini didukung oleh beberapa teori dan kerangka berpikir konsep, serta didukung pula oleh hasil perhitungan secara statistik yang menggambarkan bahwa  $z_{\text{Hitung}} > z_{\text{Tabel}}$  ( $1,50 > 0,45$ ). Ini menunjukkan bahwa model pendekatan taktis memberikan kontribusi yang positif terhadap pemahaman bermain bolavoli siswa SMPN 4 Kota Bandung.

#### E. REFERENSI

- Amung Ma'mun, et. al. (2003). *Pembangunan Olahraga di Jawa Barat: Konsep, Strategi dan Implementasi Kebijakan*. Bandung: Pemda Provinsi Jabar dan FPOK UPI.
- Ary D., Jacobs L. C., dan Razavieh A., (1982). *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Terjemahan: Arief Furhan. Surabaya: Usaha Nasional.
- Bompa, Tudor O., (1994). *Theory and Methodology of Training*. Ed. Tiga. Iowa: Kendal/Hunt Publishing Company.
- Bowers, Richard W., dan Fox, Edward L., (1992). *Sports Physiology*. Iowa:Wm. C. Brown.
- Rocco D., Paolini N., Doyle J., (2002). *Adolescence: Change and Continuity Sports*. (Online). Tersedia: <http://www.oberlin.edu/faculty/ndarling/styles/adol.css>. (5 Juli 2002)

- Dunphy, Marv, dan Wilde, Rod, (2000). *Volleyball Today*. Second Edition. Amerika Serikat: Thomson Learning.
- Gallahue, David L., (1989). *Understanding Motor Development Infants, Children, Adolescents*. 2nd Edition. USA: Benchmark Press, Inc.
- Griffin, Linda L., Mitchell, Stephen A., dan Oslin, Judith L., (1997). *Teaching Sport Concepts And Skills: A Tactical Games Approach*. USA: Human Kinetics
- Good, Thomas L., dan Brophy, Jere E., (1990). *Educational Psychology*. Ed. Empat. New York: Longman.
- Gunarsa, Y. S., dan Gunarsa, Singgih, D., (1989). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Harsono, (1986). *Ilmu Coaching*. Jakarta: PIO KONI
- Harsuki, et. al. (2004). *Olahraga Indonesia Dalam Perspektif Sejarah: Periode 1945 – 1965*. Jakarta: Proyek Pengembangan dan Keserasian Kebijakan Olahraga, Ditjen Olahraga, Depdiknas.
- Hurlock, Elizabeth B., (1994). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan: Istiwidayanti dan Soedjarwo, Ed. Kelima. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kenny, James, dan Kenny, Mary, (1991). *Dari Bayi Sampai Dewasa*. Terjemahan: Broto Santosa. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Metzler, Michael W., (2000). *Instructional Models For Physical Education*. USA: Allyn & Bacon
- Monks F. J., Knoers A. M. P., dan Siti Rahayu Haditono, (1996). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pate R. R., McClenaghan B., dan Rottella R., (1993). *Dasar-Dasar Ilmiah Kepelatihan*. Terjemahan: Kasiyo Dwijowimoto. Semarang: IKIP Semarang Press.
- PBVSU, (1995). *Dasar-Dasar Perencanaan Pengembangan Bola Voli di Indonesia*. Jakarta: Sekretariat Umum PP. PBVSU.
- Poerwadarminta, W. J. S., (1984). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Rusli, Lutan, (2003). *Olahraga, Kebijakan, dan Politik: Sebuah Analisis*. Jakarta: Koni Pusat & Ditjen Olahraga.

- Sawula, Lorne, dan Valeriate, Terry, (1982). *Volleyball Development Model*. Canada: Canadian Volleyball Association.
- Schmidt, Richard A., (1991). *Motor Learning & Performance: From Principles to Practice*. Los Angeles: Human Kinetics Books.
- Sidiq Akbar, et. al. (2003). *Kumpulan Dokumen Olahraga Nasional dan Internasional*. Jakarta: Ditjen Olahraga, Diknas.
- Sugiarto, et. al. (2001). *Teknik Sampling*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Toyoda, Hiroshi, (1989). *Teaching Basic Individual Techniques*. Coaches Manual 1. Lusanne: Federation Internationale De Volleyball (FIVB).
- Viera, Barbara L., dan Fergusson B. J., (1996). Bola Voli Tingkat Pemula. Terjemahan: Monti. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Wallhead, Tristan L., dan Deqlau, Dena. (2004). *Effect of a Tactical Games Approach on Student Motivation in Physical Education*. Columbus. <http://aahperd.confex.com/aahperd/2004>
- Zanden, James W. V., (1985). Human Development. Third Edition. New York: Alfred A. Knopf, Inc.
- ....., (2005). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*. Jakarta: Kementrian Negara Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.