



Jambura Arena Sports



## Meningkatkan Kemampuan Smash Bola Voli melalui Metode Discovery

Iska Berkah M. Adam <sup>1abcde</sup>, Aisah R Pomatahu <sup>2abcd</sup>, Ruslan Ruslan <sup>3ade</sup><sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia

Received: 08 Desember 2023; Accepted 19 Maret 2024; Published 29 Juli 2024



### ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, adalah untuk mengetahui kemampuan Smash melalui metode discovery Learning pada permainan bola voli. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindak Kelas (PTK) penelitian tindakan adalah penerapan berbagai fakta yang ditemukan untuk memecahkan masalah dalam situasi sosial untuk meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan dengan melibatkan kolaborasi dan kerja sama peneliti dan praktisi. Berdasarkan Hasil Penelitian Metode Discovery Learning Ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan Smash. Berdasarkan hasil data awal pembelajaran kemampuan Smash ini dalam permainan bola voli pada siswa kelas XI Kriya Tekstil Pada data awal memperoleh nilai rata-rata sebesar 33,09. Hasil pengamatan tes kemampuan Smash siswa pada siklus I, diperoleh skor rata-rata sebesar 60.00. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan Smash pada siklus II sebesar 83,73%. Hasil tersebut tentunya mendukung keberhasilan pembelajaran kemampuan Smash Menggunakan Metode Discovery Learning.

Kata Kunci: Permainan Bola voli, Teknik Dasar Smash, Discovery Learning

#### \*Corresponding Author

Email: [iskaadam283@gmail.com](mailto:iskaadam283@gmail.com)

Copyright © 2024 Iska Berkah M. Adam, Aisah R Pomatahu, Ruslan

**How to Cite:** Iska Berkah M. Adam, Aisah R Pomatahu, Ruslan Ruslan (2024). Meningkatkan Kemampuan Smash Bola Voli Melalui Metode Discovery. *JAS: Jambura Arena Sports*, 1(2), 135-143.**Authors' Contribution:** a – Study Design; b – Data Collection; c – Statistical Analysis; d – Manuscript Preparation; e – Funds Collection

## PENDAHULUAN

Di SMK Negeri 4 Gorontalo pada pembelajaran bola voli khususnya Teknik smash, guru PJOk pada saat pembelajaran berlangsung belum menggunakan model pembelajaran discovery. Namun pada penelitian ini peneliti menggunakan metode ini. Model pembelajaran discovery adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses kegiatannya melalui tukar pendapat, diskusi dan mencoba sendiri agar siswa dapat menemukan sendiri solusi permasalahan yang didapatkan. Artinya didalam pembelajaran tersebut, siswa harus belajar sendiri dalam melaksanakan pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, peneliti mengamati ada yang perlu dilakukan oleh guru khususnya terkait dengan proses meningkatkan kemampuan smash pada siswa. sehingga sebagai seorang yang mendalami bidang olahraga maka peneliti merasa terpanggil untuk melakukan kajian yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan smash dengan melakukan penelitian, sehingga muncul ide untuk mengangkat suatu penelitian yang dapat diuraikan sebagai berikut yaitu “Meningkatkan Kemampuan Smash Melalui metode discovery di SMK Negeri 4 Gorontalo” hal ini sangat penting khususnya membantu guru dan

meningkatkan kemampuan siswa

Bola voli merupakan permainan yang dimainkan oleh dua tim yang dipisahkan oleh sebuah net, permainan menggunakan tangan dengan cara dipantulkan. Sedangkan tujuan dari permainan bola voli yakni melewatkan bola dari atas net agar dapat jatuh menyentuh dasar (lantai) wilayah lapangan lawan serta untuk mencegah bola yang sama dari lawan. Setiap tim dapat memainkan tiga pantulan untuk mengembalikan bola di luar perkenaan blok. Adapun prinsip dasar dalam permainan bola voli yakni memukul bola ke arah bidang lapangan musuh sedemikian rupa agar lawan tidak dapat mengembalikan bola. Pada dasarnya, permainan bola voli memiliki tujuan yang beragam, dimulai dari hal yang bersifat hiburan (sportainment), kemudian berkembang ke tujuan untuk berprestasi. Dalam mencapai berbagai tujuan tersebut, dibutuhkan teknik yang mumpuni. Semua itu dapat dicapai melalui program latihan atau system pertandingan yang terencana dan berkelanjutan Ade Evriansyah Lubis Dan Agus Muhamad (2017:60)

Permainan bola voli merupakan salah satu jenis dari cabang olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang berlawanan dengan menggunakan bola sebagai salah satu alat yang utama untuk bermain, olahraga ini juga memiliki dua jenis permainan yang terdiri dari voli umum dan voli pantai, pada jenis umum permainan bola voli di perankan oleh anggota yang berjumlah dua belas anggota, dengan pemain cadangan dan libero sebagai pengganti spaiker ketika sudah keluar dari garis serang, di banding dengan jenis voli pantai yaitu dengan berjumlah anggota dua orang tanpa ada pemain cadangan olahraga bola voli semakin banyak di mainkan tiap tahun untuk bisa melihat potensi dan kemajuan pemain – pemain baru mapun pemain lama, dalam membina dan mendidik pemain tidak jauh dari peran PBVSI maupun pelatih – pelatih yang ada Linda Susila (2021:230)

Bola voli merupakan olahraga permainan yang di dalamnya membutuhkan kemampuan untuk mengambil keputusan dalam waktu yang singkat. Membaca arah bola serta melaksanakan strategi penyerangan membutuhkan kemampuan intelegensi yang baik dari atlet. Permainan bola voli adalah suatu permainan yang menggunakan bola untuk dipantulkan (di-volley) di udara untuk melewati net (jaring), dengan maksud menjatuhkan bola didalam petak daerah lapangan lawan dalam rangka mencari kemenangan. Macam – macam teknik dasar dalam permainan bola voli yaitu, teknik servis, teknik passing bawah, teknik passing atas, teknik smash/spike, dan teknik membendung/block Jefri Bule dan Donie (2020:27)

Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa bola permainan voli adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang setiap regu terdiri dari enam orang. Permaian ini sangat di gemari oleh masyarakat luas, selain itu olahraga ini merupakan olahraga permaian yang dapat menghasilkan prestasi serta dapat melahirkan jiwa – jiwa seorang atlet dalam diri. Bola voli ini merupakan salah satu cabang olahraga yang dimainkan dengan menggunakan bola yang terbuat dari kulit.

Teknik dasar merupakan suatu gerak dasar yang harus dimiliki oleh seorang pemain bolavoli baik dalam Kesehatan kaki dan juga kesehatan tubuhnya. Dalam permainan bola voli dikenal berbagai kesehatan dasar, antara lain passing, passing, smash, dan blok. Dan untuk dapat bermain bola voli harus betul-betul dikuasai dahulu kesehan teknik dasar tersebut. Penguasaan dasar secara sempurna dapat dicapai dengan melakukan latihan kontinyu dan menggunakan metode yang baik. Untuk membangkitkan kemampuan siswa, perlu adanya metode mengajar yang baru. Guru yakin dengan metode yang tepat dan menarik akan membuat siswa antusias dan semangat untuk meningkatkan kemampuan dalam mengikuti pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran akan meningkat. Untuk dapat meningkatkan kemampuan seluruh siswa maka perlu metode yang benar-benar baik dan menyenangkan sehingga dapat

membenahi eseha dasar siswa dalam permainan bola voli. Zaenal Fanani (2020:112)

Menurut Syaiful Adnan (2020:222) Bola voli adalah salah satu cabang olahraga prestasi yang sedang di tingkaktkan di Indonesia. Penguasaan terhadap Teknik dasar merupakan hal yang penting dalam menciptakan prestasi yang optimal dalam setiap cabang olahraga. Penguasaan Teknik dasar permainan bola voli tersebut merupakan unsur yang ikut menentukan menang atau kalah dalam suatu pertandingan disamping kondisi fisik taktik dan mental.

Pengertian Smash

Menurut Muhamad Riza Pranopik (2018: 31) Smash adalah Tindakan memukul bola kebawah dengan tenanga penuh, biasanya meloncat keatas masuk kebagian lawan. Teknik dasar smash adaah Teknik paling sulit dan memiliki Gerakan yang kompleks sehingga Teknik smash yang harus dilatihkan pada atlet sejak dini. Smash adalah tindakan memukul bola ke bawah dengan kekuatan besar, biasanya meloncat ke atas, masuk ke bagian lapangan berlawanan, hal itu dapat dilihat dari kerasnya bola yang dihasilkan bahwa teknik smash datangnya bola lebih keras dan lebih menyulitkan bagi penerima bola. Semua sikap memukul bola ke daerah lawan kecuali servis dan blok adalah merupakan pukulan serangan. Ada tiga metode penyerangan yang semuanya menjadi efektif yaitu melakukan tip: spike, pelan dan smash, keras (Hermansyah & Permadi, 2018). Teknik smash digunakan sebagai senjata untuk menyerang dan mengumpulkan angka dalam permainan bolavoli

Menurut Kurniawan dan Gilang Ramadan (2018:112) Smash Merupakan salah satu Teknik dasar serangan dalam permainan bola voli yang dilakukan diatas dekat atau jauh dari net. Rangkaian Gerakan smash yang kompleks yaitu : kangkah persiapan awalan, tolakan atau lompatan, memukul bola saat melayang diudara dan mendarat. Smash merupakan salah satu gerakan kompleks dan gerakannya juga diawali dengan langkah pertama, tolakan untuk melompat, memukul bola saat melayang diudara dan mendarat kembali setelah memukul bola. Smash merupakan teknik dasar yang selalu digunakan untuk menyerang dan menghasilkan angka serta meraih kemenangan. Karena permainan bolavoli merupakan permainan cepat maka teknik menyerang lebih dominan dibandingkan dengan teknik bertahan. Smash dapat dilakukan dari semua posisi. Posisi empat, tiga dan dua, posisi ini yang sering dipergunakan untuk menyerang. Dari ketiga posisi tersebut seorang pelatih/guru harus memperhatikan tingkat kesulitan dan posisi yang paling efektif untuk menghasilkan angka sehingga mampu menyusun tim berdasarkan tipe-tipe pemain secara tepat. Tipe-tipe pemain dalam permainan bolavoli itu antara lain tipe pemain penyerang, tipe pemain bertahan, tipe pemain pengumpan, tipe pemain serba bisa

Menurut Wahyu Cirana Dkk (2020:5) Smash adalah pukulan dimana tangan melakukan kontak dengan penuh pada bagian atas, sehingga jalannya bola terjal dengan kecepatan tinggi, oleh karena itu permainan bola voli merupakan permainan yang cepat maka Teknik menyerang lebih dominan dibandingkan Teknik bertahan

Berdasarkan Beberapa definisi diatas ditarik kesimpulan atas merupakan suatu teknik suatu tim dalam upaya melakukan sebuah serangan yang diharapkan dapat membuahkan point bagi regunya. Smash juga diimplementasikan sebagai umpan terakhir sebelum smash (spike) dilakukan ke arah daerah pertahanan lawan. Bermain voli tidaklah gampang apalagi bila berbicara tentang smash. Smash merupakan perpaduan gerakan yang aktif yang tidak dapat dipisahkan. kerja sama antar otot antara lain otot lengan otot perut, otot tungkai, otot pinggul, dan ott bahu, dan kelentukan tolok mempengaruhi keberhasilan dalam melakukan smash

Hakikat Metode Discoveri

Menurut Nurdin Muhamad (2019:12) Discovery learning adalah proses belajar yang didalamnya tidak disajikan suatu konsep dalam bentuk jadi (final) tetapi siswa dituntut untuk

mengorganisasi sendiri cara belajarnya dalam menemukan konsep. Sebagai strategi belajar, Discovery Learning mempunyai prinsip yang sama dengan inquiry tidak ada perbedaan yang prinsip pada keduanya instilah ini. Discovery learning lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip atau konsep yang sebenarnya tidak diketahui

Menurut Made Astra dan Rifa Syarifatul Wahidah ( 2019 : 183), discovery learning adalah suatu tipe pembelajaran dimana peserta didik membangaun pengetahuan mereka sendiri dengan mengadakan suatu percobaan dan menemukan sebuah prinsip dan hasil percobaan. Keikut sertaan pesertan didik dalam membangaun pengetahuannya sendiri mengarahkan pada proses pembelajaran yang bersifat student – center. Dengan menemukan sendiri, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan pengetahuan yang diperoleh peserta didik akan lama diingat. Discovery learning, dibedakan menjadi dua yaitu, penemuan terbimbing (*guided discovery learning*) dan penemuan bebas (*free discovery*). Guided discovery, guru masih perlu memberikan susunan (*structure*) dan bimbingan (*guidance*) untuk memastikan bahwa materi yang dipelajari bisa terlaksana secara lengkap dan akurat. Sedangkan pada free discovery, semua dilakukan oleh peserta didik sendiri dari mulai memunculkan masalah sampai pemecahannya

Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa model discovery learning merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk bisa terampil dan mandiri dalam menyelesaikan suatu masalah .

#### Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan

Menurut Galuh Hendiyanto Wicaksono (2019:96) Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani yang desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Menurut Harsuki (2020) dalam Galuh H. Wicaksono (2019:96) pendidikan jasmani merupakan bagian intregasi pendidikan keseluruhan yang bertujuan meningkatkan individu secara organic, muskuler, intelektual dan emosional melalui aktivitas jasmani

Menurut Depdiknas (2019) dalam jurnal Muhammad Supriyadi (2018:65) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah pendidikan yang mempelajari ilmu pengetahuan dan keterampilan olahraga untuk meningkatkan kesegeran jasmani dan kesehatan serta mengembangkan minat dan bakat olahraga yang ada pada peserta didik melalui aktifitas jasmani, bermain dan berolahraga

#### **METODE**

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah salah satu jenis penelitian tindakan oleh praktisi pendidikan khususnya guru, dosen, dan instruktur dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan baru terhadap siswa, cara pendekatan baru atau untuk dapat memecahkan masalah dengan penerapan langsung secara nyata

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Prosedur penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus yang dimulai dengan siklus pertama,

jika siklus pertama tidak berhasil maka dapat di lakukan siklus berikutnya hingga mencapai target ketuntasan dalam pembelajaran dalam kelas. Pada prosedur penelitian ini peneliti merencanakan 2 siklus yang akan dilakukan dalam penelitian terhadap siswa untuk mencapai sebuah terget ketuntasan pembelajaran secara klasikal. Menurut Burns (2018 :28) penelitian tindakan kelas merupakan penemuan fakta pada pemecahan masalah dalam situasi sosial dengan pandangan untuk meningkatkan kualitas tindakan yang akan dilakukan didalamnya, yang melibatkan kolaborasi dan kerjasama para peneliti, praktis, dan orang awam. Penelitian ini dilakukan dengan empat tahapan, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan(tindakan), obsevasi(pengamatan), dan refleksi. Dalam kehadiran peneliti ini bertindak sebagai pencari pengumpul data tersebut dianaliss. Survei langsung dengan menghimpun data, menemui secara langsung pada pihak-pihak yang mungkin akan memberikan informasi atau data.

Analisi data dan refleksi merupakan bagian yang terpenting dari proses penelitian tindakan kelas, hal ini dilaksanakan secara kualitatif terhadap data hasil penelitian dan pelaksanaan tindakan. Analisis dan refleksi dilaksanakan secara bertahap dan berkesinambungan pada akhir kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini kegiatan analisis data dan refleksi dilakukan setiap akhir siklus. Pelaksanaan kegiatan ini dimaksudkan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil yang dicapai pada setiap siklus. Apabila hasil analisis dan refleksi pada siklus I belum menunjukkan indikator kinerja maka ditindak lanjuti pada siklus II.

**Tabel 1 Format penilaian kemampuan smash pada permainan bola voli**

N O	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				Jumlah Skor	Ket
		1	2	3	4		
1.	SIKAP AWAL						
	a. Awal dilakukan dengan posisi badan berdiri di belakang net beberapa langkah.						
	b. Lanjut dengan langkah kedepan agar tetap dijaga disamping kontinuitas juga letak bahu kiri yang relative akan selalu berada lebih dekat net dari pada bahu kanan						
	c. Tolakan harus dilakukan dengan menumpu terlebih dulu dengan kedua kakii dan langkah pada saat akan menumpuh i,ni tidak boleh lebar atau dengan sesuatu.						
2.	SIKAP PELAKSANAAN						
	a. Ketika bola dilambungkan, jangka gerakan melangkah menuju arah bola dengan langkah lebar.						
	b. Ketika mendekati bola. Lakukan tolakan dengan sekuat tenaga menggunakan kedua kaki.						
	c. Ketika melompat, ayunkan tangan pemukul ke belakang ke depan dan busungkan dada ke depan, ketika pada titik tertinggi dan bola suda dalam jangkauan ,ayunkan tangan pada bola dengan sekuat tenaga dengan perkenaan bola pada bagian belakang atas bola.						

<b>Adam, IBM. Pomatahu, AR. Ruslan,R, 1(2), 135-143</b>	<b>[2024]</b>
---	---------------

3.	SIKAP AKHIR						
	a. Kembali kesikap sempurna.						
Jumlah							
Rata – Rata							

Presentase indikator pencapaian keberhasilan penelitian adalah kriteria ketuntasan nilai untuk pelajaran penjasorkes sebesar 85% dari jumlah siswa sudah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal tersebut. (Djamarah, 2020: 107)

Teknik analisis data dilakukan berdasarkan analisis dimulai dengan mempelajari seluruh data yang ada. Data tersebut direnungkan kembali berdasarkan masalah-masalah yang diteliti dan selanjutnya disusun dalam satuan-satuan dan kategorisasi /presentase. Dengan menggunakan penafsiran acuan patokan (PAP) menurut Alfath dan Raharjo (2019 : 20) dapat dilihat pada tabel 1

**Tabel 2. Penafsiran Acuan Patokan (PAP)**

No	Kriteria	Kategori
1	86-100	Baik Sekali
2	71-85	Baik
3	56-70	Cukup

*Sumber : Adam.m.b.iska.september,2022*

Data keterampilan teknik dasar Smash pada permainan bola voli , diambil melalui tes akhir siklus, kemudian dianalisis untuk mencari data-data dan ketuntasan belajar siswa baik secara individu maupun klasikal. Selanjutnya, dari data tersebut disesuaikan pada kriteria ketuntasan belajar yang telah ditetapkan pada indkator kinerja pada penelitian ini. Hasil analisis data diharapkan terjadinya peningkatan hasil balajar dan jika ternyata hasil pada siklus pertama belum sesuai dengan apa yang diharapkan telah ditetapkan pada indikator kinerja, maka akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Siklus dapat dihentikan apabila hasil belajar siswa telah mencapai kinerja ketuntasan, baik secara individu maupun kalisikal.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Subjek dalam penelitian tindakan ini adalah siswa kelas XI Kriya tekstil yang terlibat dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani. Jumlah siswa dalam penelitian ini sebanyak 22 siswa. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki kemampuan Smash yang masih kurang baik. Kondisi tersebut disebabkan adanya kesalahan teknik yang sering kali ditunjukkan siswa saat melakukan pukulan Forehand seperti tangan atau lengan saat melakukan Kemampuan Smash itu sendiri. Berdasarkan hasil dokumentasi awal pembelajaran kemampuan Kemampuan Smash ini dalam permainan Bola Voli pada siswa kelas XI Kriya Tekstil memperoleh nilai rata-rata sebesar 33.09 Nilai rata-rata tersebut masih dibawah standar KKM yang ditentukan yaitu 75. Persentase ketuntasan hasil pembelajaran kemampuan Pukulan Forehand pada siswa kelas XI KRIYA Tekstil juga belum optimal. Diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas XI KRIYA Tekstil belum dapat melakukan teknik dasar kemampuan Smash sebanyak 22 siswa (100%) . Hal ini berarti hasil pembelajaran kemampuan Smash pada permainan Bola Voli pada siswa kelas XI KRIYA Tekstil semua belum tuntas.

Hasil pengamatan tes kemampuan smash siswa pada tes awal, diperoleh skor rata-rata sebesar 33,09. Dengan demikian, metode pembelajaran sebelum menggunakan Discovery

Learning ini dalam pembelajaran tes awal pada siswa kelas XI KRIYA Tekstil SMK 4 Negeri Gorontalo. Hasil kemampuan Smash pada tes awal disajikan pada tabel berikut :

**Tabel 3 Hasil Kemampuan Smash Tes Awal**

No	Kriteria	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	86-100	Baik Sekali	0	0%
2	71-85	Baik	0	0 %
3	56-70	Cukup Baik	2	9,10 %

Sumber : Adam.m.b.iska,September,2022

Tabel diatas menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada saat tes awal sebagian besar dalam kategori kurang sekali sebanyak 20 orang siswa dengan persentase 90,90%, pada kategori Kurang terdapat 2 siswa dengan persentase 9,10%,. Sisanya dalam kategori sangat baik dan baik, cukup baik tidak ada.

Deskripsi Tindakan Siklus I

**Tabel 4 Hasil Kemampuan smash pada siswa siklus 1**

No	Kriteria	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	86-100	Baik Sekali	2	10 %
2	71-85	Baik	2	10 %
3	56-70	Cukup	9	40 %
<b>Jumlah</b>			<b>22</b>	<b>100%</b>

1. Sumber : Adam.m.b.iska,September,2022

Tabel diatas menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada saat siklus I sebagian besar dalam kategori sangat baik yakni sebanyak 2 orang siswa dengan persentase 9,22%. Pada kategori baik sekali ada 2 orang siswa dengan persentase 9,22%. Pada kategori cukup baik ada 9 orang siswa dengan persentase 40,9%. Pada kategori kurang baik ada 7 siswa dengan persentase 31,8%. Sisanya dalam kategori kurang sekali sebanyak 2 siswa dengan presentase (9.20%) Tahap akhir dari tindakan siklus I adalah refleksi. Hasil analisis tes kemampuan pukulan smash menggunakan metode Metode Discovery Learning pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 60,00%, nilai tersebut belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Deskripsi Tindakan Siklus II

**Tabel 5 Hasil Kemampuan pukulan smash pada Siswa siklus II.**

No	Kriteria	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	86-100	Baik Sekali	16	73 %
2	71-85	Baik	3	14 %
3	56-70	Cukup Baik	3	13 %
<b>Jumlah</b>			<b>22</b>	<b>100%</b>

Sumber : Adam.m.b.iska, September 2022

Berdasarkan hasil siklus II tersebut menunjukkan bahwa yang tidak mencapai tingkat keberhasilannya mencapai (13,36%) sebanyak 3 siswa, sedangkan yang mencapai tingkat keberhasilannya (86,36%) sebanyak 19 siswa.

2.

### Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui metode pukulan Smash dapat meningkatkan kemampuan Pukulan Forehand dalam permainan tenis meja pada siswa kelas SMK Negeri 4 Gorontalo. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan pukulan smash pada permainan bola voli pada siswa kelas XI Kriya

Tekstis SMK Negeri 4 Gorontalo. Nilai rata-rata kemampuan pukulan smash setelah dilakukan upaya untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan metode discovery learning pada siklus I sebesar 60,00%. Hasil persentase ketuntasan juga menunjukkan bahwa kemampuan pukulan Smash setelah dilakukan upaya melalui metode Discovery Learning sebagian besar pada kategori tuntas sebanyak 3 siswa dengan presentase 13,36% dan yang tidak tuntas sebanyak 19 siswa (86,36%).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modifikasi dalam olahraga penting untuk dikembangkan dengan beberapa alasan tujuan dari modifikasi permainan adalah a) dapat mengembangkan pola gerak yang benar; b) menciptakan situasi yang menyenangkan; c) mengembangkan lebih banyak lagi aktivitas; d) meningkatkan partisipasi anak dalam berolahraga. Dengan modifikasi dalam pembelajaran jasmani, maka hasil pembelajaran menjadi lebih maksimal.

Saat proses pelaksanaan penelitian dengan menggunakan metode discovery Learning ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pukulan Smash. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan pukulan Smash pada siklus II mencapai 83,20%. Hasil tersebut tentunya mendukung keberhasilan pembelajaran kemampuan pukulan Smash menggunakan metode Discovery Learning.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa melalui metode Discovery Learning dapat meningkatkan kemampuan pukulan Smash pada permainan Bola Voli pada siswa kelas XI Kriya Tekstis SMK Negeri 4 Gorontalo. Oleh karena itu, guru olahraga perlu melakukan modifikasi pembelajaran secara kreatif agar pembelajaran menjadi lebih optimal dan mencapai tujuan pembelajaran.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui *Metode Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan Pukulan Smash pada siswa kelas XI Kriya Tekstis SMK Negeri 4 Gorontalo. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan pembelajaran. Setelah dilakukan tindakan penggunaan metode *Discovery Learning* pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 60,00. Sementara persentase ketuntasan pada siklus II yakni sebagian besar dalam kategori tuntas sebanyak 19 siswa dengan rata-rata nilai sebesar 83,20%. Dengan keberhasilan tindakan yakni nilai untuk pelajaran penjasorkes minimal 85% dari jumlah siswa yang hadir sudah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal ( $KKM \geq 75$ )

### **Referensi**

1. Achmad Zinat Irfan, Aminudin Rizki, Sumarsono Nurwansyah Rhama, Mahardikha Bayu Dhika. 2019. Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Permainan Bola Voli Mahasiswa



- Pjkr Semester II Di Universitas Singaperbangsa Karawang Tahun Ajaran 2019/2019. Jurnal Ilmiah Penjas. Vol. 5. No. 2
2. Astra Made I, Wahidah Syarifatul Rifa. 2017. *Penikatan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Melalui Model Guided Discovery Learning Kelas XI MIPA Pada Materi Suhu Dan Kalor*. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Fisika. Vol. 3. No. 2
  3. Bule Jefri, Donie. 2020. *Perbedaan Latihan Passing Target Dan Rangkaian Latihan Passing Terhadap Kemampuan Passing Bawah Atlet Bola Voli*. Jurnal Performa Olahraga. Vol. 5. No. 1
  4. Burns (2018 :28) belajar Mengajar dalam tindakan kelas siswa sd.
  5. Ertanto Riko, Supriyadi Muhammad, Syafutra Wawan. 2021. *Hubungan Kekuatan Otot Lengan Dan Koordinasi Mata-Tangan Dengan Kemampuan Servis Bawah Bola Voli Siswa*. Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga. Vol. 5. No. 1
  6. Fanani Zaenal. 2020. *Peningkatan kemampuan teknik dasar passing permainan bola voli melalui metode drill*. Education journal research and development. Volume 4. Nomor 1. ISSN : 2548-9291
  7. Giawa Kurniawan, Ardiana Nunik, Saleh agus. 2021. *Efektivitas Penggunaan Model Discoveri Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Di Kelas X SMK Negeri 1 Lumut*. Jurnal Mathedu (Mathematic Education Journal). Vol. 4. No. 1
  8. Lardika Angga Rola, Salam. 2019. *Tinjauan Kemampuan Keterampilan Teknik Dasar Bola Voli Pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Voli SMAN 1 Bunut*. Jurnal Of Sport Education. Vol, 2. No. 1
  9. Lubis Evriansyah Ade, Agus Muhamad. 2017. *Peningkatan hasil belajar passing atas dalam permainan bola voli melalui variasi pembelajaran siswa SMP*. Jurnal pendidikan jasmani indonesia. Vol. 13. No. 2
  10. Pranopik Riza Muhamad. 2017. *Pengembangan variasi latihan Smash Bola Voli*. Jurnal prestasi. Volume 1. Nomor 1. ISSN : 2549-9394
  11. Qoulbi Ainul Genta dan Alnedral. 2020. *Pelaksanaan Pembelajaran PJOK di Kelas XII SMA Negeri 1 Batusangkar Dilihat dari Sudut Perencanaan, Proses, dan Evaluasi*. Jurnal Patriot. 2(1):149-151.
  12. Ramadan gilang. Kurniawan. 2016. *Pengaruh latihan plyometric terhadap hasil smash pada ekstrakurikuler bola voli*. Jurnal olahraga. Volume 2. Nomor 1
  13. Supriyadi, Muhammad. 2018. *Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Pada Sekolah Dasar*. Jurnal Gelanggang Olahraga. 1(2): 65.
  14. Susila Linda. 2021. *Pengaruh Metode Latihan High Intensity Interval Training (HIIT) Dalam Meningkatkan Power Otot Tungkai Dan Kelincahan Pada Permainan Bola Voli*. Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Ilmu Pendidikan. Vol. 2. No. 3.
  15. Zulfa, Isna Indana dan Ari Wibowo Kurniawan. 2019. *Survey Kebugaran Jasmani Kelas VIII SMP Plus Asy-Syukur Kanigoro*. Sport Science and Health Journal. 1(3): 185.