E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Frontal Smash* Bolavoli Pada Siswa Kelas XI IPS-4 Menggunakan Model TGT (*Teams Games Turnament*) Di SMA Negeri 4 Pekanbaru

Niaman Zega[1], Sasmarianto[2*]
[1] Universitas Islam Riau, niamanzega@student.uir.ac.id
[2] Universitas Islam Riau, Sasmarianto@edu.uir.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Frontal Smash* Bolavoli Pada Siswa Kelas XI IPS-4 Menggunakan Model TGT (*Teams Games Turnament*) Di SMA Negeri 4 Pekanbaru. Adapun jenis penelitian ini adalah PTK. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah Siswa Kelas XI IPS-4 SMA Negeri 4 Pekanbaru yang berjumlah 35 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes unjuk kerja *frontal smash* bolavoli. Teknik analisa data yang digunakan adalah menghitung nilai ketuntasan klasikal yang dicapai oleh siswa. Berdasarkan analisa dan pembahasan dapat disimpulkan hasil penelitian bahwa terdapat peningkatan hasil belajar *frontal smash* bolavoli pada siswa kelas XI IPS-4 menggunakan model TGT (*teams games tunament*) di SMA Negeri 4 Pekanbaru dengan peningkatan rata-rata keterampilan siswa pada saat siklus I dengan kategori baik dan belum mencapai nilai ketuntasan klasikal sebesar 80%, hanya mencapai nilai persentase sebesar 31.43% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 orang siswa dengan nilai rata-rata yang dicapai siswa hanya sebesar 73.39. Sedangkan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan gerakan *frontal smash* bolavoli sudah lebih baik dengan ketuntasan klasikal sebesar 97.14% dan telah lebih dari 80% yang lulus akan nilai KKM (80) dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 35 orang siswa dengan nilai rata-rata yang dicapai siswa sebesar 90.36.

Kata Kunci: *Frontal Smash Bolavoli, Model TGT (Teams Games Turnament)*

Abstract

The purpose of this research was to find out the Efforts to Improve Learning Outcomes of Frontal Smash Volleyball in Class XI IPS-4 Students Using the TGT (Teams Games Tournament) Model at SMA Negeri 4 Pekanbaru. The type of this research is PTK. The population and sample in this study were 35 class XI IPS-4 students at SMA Negeri 4 Pekanbaru. The research instrument used was the volleyball frontal smash performance test. The data analysis technique used is to calculate the classical completeness score achieved by students. Based on the analysis and discussion, it can be concluded that the results of the study showed that there was an increase in learning outcomes for frontal smash volleyball in class XI IPS-4 students using the TGT (teams games tunament) model at SMA Negeri 4 Pekanbaru with an increase in the average student skills during cycle I in the good category. and has not yet achieved a classical completeness score of 80%, only achieved a proportion of a score of 31.43% with a total of 11 students completed with an average score achieved by students of only 73.39. Whereas in cycle II it showed that the ability of students to perform frontal smash movements in volleyball was better with classical completeness of 97.14% and more than 80% who would pass the KKM score (80) with the number of students who completed 35 students with grades the average achieved by students was 90.36.

Keywords: *Volleyball Frontal Smash, Model TGT (Teams Games Tournament)*

Corresponding Author:
Niaman Zega

Universitas Islam Riau, niamanzega@student.uir.ac.id

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani dan olahraga secara umum adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan tujuan pendidikan. Defenisi tersebut mengukuhkan bahwa pendidikan jasmani dan olahraga merupakan bagian yang tidak dapat di pisahkan dari tujuan pendidikan umum. Olahraga pada saat sekarang ini merupakan kegiatan yang tidak terlepas dari kehidupan manusia secara individu atau kelompok. Di samping ini juga olahraga adalah aktifitas fisik manusia dalam pembentukan manusia seutuh nya, yang sehat jasmani dan rohani serta memiliki mental yang baik.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan jasmaniah dan rohaniah serta kesehatan siswa dan lingkungan hidupnya agar tumbuh dan berekembang secara harmonis dan optimal sehingga mampu melaksanakan tugas bagi dirinya sendiri dan pembangunan bangsa.

Sebagaimana dijelaskan dalam (Undang-Undang, 2005) tentang Keolahragaan pada pasal 26 ayat 10 yang berbunyi sebagai berikut: “Olahraga pendidikan adalah jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani”. Berdasarkan kutipan di atas, bahwasannya pengembangan pendidikan jasmani olahraga dapat dilaksanakan dengan penerapan olahraga bagi bangsa Indonesia telah di masukkan ke dalam proses pendidikan formal disekolah guna mencapai tujuan untuk mewujudkan masyarakat yang memiliki pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani.

Dalam setiap pembelajaran tercapainya tujuan pembelajaran merupakan suatu yang sangat penting karena tercapainya tujuan pembelajaran adalah tolak ukur keberhasilan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut, demikian hal nya dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Komponen yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran antara lain yaitu : guru, siswa, sarana dan prasarana pembelajaran, media pembelajaran, lingkungan belajar.

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual dan sosial). Pembiasaan pola hidup sehat yang berwarna untuk meransang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Pendidikan jasmani dan kesehataan di olahraga di sekolah merupakan olahraga yang mengajarkan banyak cabang olahraga seperti bolavoli, atletik yang terdiri dari nomor lari, lompat dan lempar, sepakbola, sepaktakraw, bulutangkis serta banyak cabang olahraga lainnya. Namun yang akan dibahas pada penelitian ini adalah olahraga bolavoli.

Bolavoli adalah permainan yang dimainkan oleh dua regudengan menggunakan bola untuk dipantulkan di udaha hilir mudik di atas net (jaring), dengan maksud menjatuhkan bola di dalam petak daerah lapangan lawan dalam rangka mencari kemenangan. Memantulkan bola ke udara dapat mempergunakan seluruh anggota atau

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

bagian tubuh dari ujung kaki sampai ke kepala dengan pantulan sempurna. Permainan bolavoli dapat dimainkan di luar ruangan (*out door*) dan juga dapat dimainkan di dalam ruangan (*in door*). Dalam permainan bolavoli terdapat beberapa teknik dasar seperti teknik *service*, teknik *passing*, teknik *smash*, dan teknik *blocking***.** Untuk bisa memainkan permainan voli diharapkan harus menguasai teknik dasar ini dan teknik ini diajarkan dalam proses pembelajaran kepada siswa.

Teknik *smash* adalah teknik paling sulit dan memiliki gerakan yang komplek sehingga teknik *smash* harus dilatihkan pada atlet sejak dini karena pada usia dini merupakan tahap yang rentan dengan kesalahan gerak. Keterampilan *smash* adalah keterampilan yang paling sulit dan paling penting dibandingkan keterampilan bolavoli lainnya. Dalam proses pembelajaran bolavoli di sekolah, banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk tercapainya tujuan pembelajaran bolavoli khususnya pada pembelajaran teknik *smash*. Mempelajari teknik-teknik dasar olahraga akan membuat proses belajar penjas menjadi lebih menarik. Proses pembelajaran bolavoli yang disampaikan melalui pemberian teknik-teknik dasar olahraga akan memperdalam nilai-nilai yang menjadi tujuan dari pendidikan jasmani. Bolavoli dapat menjadi alternatif pilihan yang menarik untuk kegiatan belajar mengajar penjas. Olahraga bolavoli dapat mulai diajarkan pada mata pelajaran penjasorkes di Sekolah Menengah Atas (SMA).

Hasil belajar merupakan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tentang bidang yang dipelajari atau hasil belajar sebagai hasil perubahan tingkah laku yang meliputi tiga ranah yakni, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Belajar dapat terjadi dengan sengaja maupun tidak sengaja. Artinya aktivitas yang disengaja adalah suatu kegiatan yang direncanakan dan mempunyai tujuan, yaitu diperoleh satu pengalaman baru. Untuk mencapai hasil belajar pendidikan jasmani yang baik, dituntut berbagai kemampuan dan kesiapan belajar baik secara fisiologis dan psikologis dari individu yang belajar antara lain; kondisi fisik umum yang dapat meningkatkan kemampuan geraknya. Kondisi psikologis yang meliputi sikap yang positif dan motivasi belajar yang khusus agar dapat membantu anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilakukan terhadap siswa kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 4 Pekanbaru terlihat bahwa masih banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu 80, dalam pelaksanaan *smash* bolavoli, siswa banyak melakukan kesalahan diantaranya: posisi badan yang tidak benar, perkenaan tangan dengan bola, dan ayunan lengan saat melakukan *smash* masih terdapat kesalahan. Kurang tepatnya guru dalam menerapkan gaya mengajar dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran pendidikan jasmani serta faktor internal dari dalam diri siswa pada saat melakukan teknik dasar dalam *smash* bola voli diantaranya minat belajar siswa. Kurangnya perhatian dan bimbingan guru akan mengakibatkan pola gerakan yang salah dan teknik *smash* tidak dikuasai dengan baik. Sering dijumpai para guru enggan melakukan pembelajaran dengan metode yang tepat. Pada waktu pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, biasanya pada materi bolavoli siswa langsung bermain bolavoli. Anak-anak dibiarkan bermain dengan sendirinya tanpa memperhatikan teknik dasar *smash* bolavoli yang benar.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

METODE

Adapun jenis penelitian ini adalah PTK. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah Siswa Kelas XI IPS-4 SMA Negeri 4 Pekanbaru yang berjumlah 35 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes unjuk kerja *frontal smash* bolavoli. Teknik analisa data yang digunakan adalah menghitung nilai ketuntasan klasikal yang dicapai oleh siswa. Adapun jenis penelitian ini adalah PTK. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah Siswa Kelas XI IPS-4 SMA Negeri 4 Pekanbaru yang berjumlah 35 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes unjuk kerja *frontal smash* bolavoli. Teknik analisa data yang digunakan adalah menghitung nilai ketuntasan klasikal yang dicapai oleh siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas subjek saat proses pembelajaran berlangsung seperti ketertarikan subjek terhadap penggunaan menggunakan model TGT (*teams games turnament*) pada pembelajaran *frontal smash* bolavoli, kemampuan subjek dalam melakukan gerakan demi gerakan hingga menyelesaikan gerakan secara keseluruhan melalui menggunakan model TGT (*teams games turnament*), keaktifan subjek pada pembelajaran *frontal smash* dalam meningkatkan kemampuan konsep gerak, serta perhatian subjek dalam menanggapi penjelasan mengenai gerakan demi gerakan pada pembelajaran *frontal smash* bolavoli. Ketuntasan hasil belajar hasil belajar *frontal smash* bolavoli pada siswa kelas XI IPS-4 menggunakan model TGT (*teams games tunament*) di SMA Negeri 4 Pekanbaru melalui menggunakan model TGT (*teams games turnament*) dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Ketuntasan Hasil Belajar *Frontal Smash* Bolavoli Siswa Dari Siklus I dan Siklus II

Pembelajaran	Kriteria	Jumlah	%	Rata-rat	Kategori Ketuntasan Klasikal
Siklus I	Tuntas	11	31.43%	73.39	Belum Tuntas
	Belum Tuntas	24	68.57%		
Siklus II	Tuntas	34	97.14%	90.36	Tuntas
	Belum Tuntas	1	2.86%		

Dari tabel di atas diketahui bahwa persentase ketuntasan hasil belajar hasil belajar *frontal smash* bolavoli pada siswa kelas XI IPS-4 menggunakan model TGT (*teams games tunament*) di SMA Negeri 4 Pekanbaru menggunakan model TGT (*teams games turnament*) pada siklus I dengan nilai ketuntasan klasikal sebesar 31.43% (11 siswa), sedangkan siklus II tercapai ketuntasan sebesar 97.14% (34 siswa).

kemampuan *frontal smash* bolavoli siswa pada saat tes tindakan siklus I memperoleh nilai persentase ketuntasan klasikal yaitu sebanyak 11 siswa tuntas atau sebesar 31.43%. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai ketuntasan klasikal sebanyak 34

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

orang siswa tuntas atau sebesar 97.14%. karena indikator yang ditetapkan sudah tercapai, maka peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan penelitian siklus berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas, tampak bahwa dengan menggunakan model TGT (*teams games turnament*), suatu gerakan yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi akan disajikan secara bertahap untuk selanjutnya diberikan contoh gerakan menggunakan model TGT (*teams games turnament*), sehingga gerakan tersebut dapat dipahami dan dikuasai dengan baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar *frontal smash* bolavoli pada siswa kelas XI IPS-4 menggunakan model TGT (*teams games turnament*) di SMA Negeri 4 Pekanbaru terdapat peningkatan, dimana pada siklus I hanya 11 orang siswa yang tuntas sedangkan pada siklus II ada 34 orang siswa yang tuntas.

Selama penelitian berlangsung di kelas ditemukan beberapa perubahan tingkah laku siswa yang mengacu kearah positif diantaranya siswa menjadi lebih bersemangat saat mengikuti pelajaran, siswa menjadi lebih rajin membaca buku, hal ini karena siswa ingin menjadi pemenang dalam setiap kegiatan pembelajaran yang berlangsung, siswa menjadi lebih ktiris saat kegiatan diskusi berlangsung, hal ini karena siswa saling beradu argumen saat mencari jawaban dari pertanyaan yang guru berikan. Melalui menggunakan model TGT (*teams games turnament*) akan tersimpan dalam memori pelaku yang sewaktu-waktu akan muncul bila ada stimulus yang sama.

Peningkatan kemampuan yang terjadi dikarenakan adanya asosiasi pengetahuan yang diperoleh anak pada pertemuan sebelumnya dengan pengetahuan yang baru dan asosiasi tersebut semakin kuat ketika dilakukan secara berulang. Dimana terdapat peningkatan kemampuan rata-rata siswa dalam melakukan *frontal smash*, pada saat siklus I hanya mencapai kategori kurang dengan nilai rata-rata hanya mendapatkan nilai 73.39. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata nilai yang dicapai oleh siswa adalah 90.36. Pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan gerakan kemampuan *frontal smash* bolavoli sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I dengan ketuntasan klasikal sebesar 97.14%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan menggunakan model TGT (*teams games turnament*) maka hasil belajar gerakan *frontal smash* bolavoli siswa dapat ditingkatkan menjadi lebih baik dari sebelumnya hanya saja, ketuntasan atau daya serap yang dimiliki oleh siswa belum mencapai 100% hanya mencapai 81.88%.

Pada kegiatan belajar mengajar pada siklus II ini keaktifan siswa dalam melakukan kegiatan praktek meningkat bila dibandingkan pada siklus I, baik secara klasikal maupun secara individu. Tidak hanya praktek saja akan tetapi keaktifan yang lain juga meningkat seperti: perhatian tentang penjelasan materi, sikap kerjasama serta tanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat dipahami bahwa menggunakan model TGT (*teams games turnament*) terbukti dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar *frontal smash* bolavoli siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sehingga metode ini dapat juga digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran yang lain.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Subarna dan Fadilla (2023) bahwa berdasarkan perhitungan diperoleh data bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar smash pada siswa putera. Hal ini dibuktikan dengan hasil

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

nilai thitung =10,26 > ttabel =1,669 adapun peningkatannya sebesar 31,8%. maka dari data tersebut terlihat adanya perbedaan antara tes awal dan tes akhir setelah diberi perlakuan, artinya model pembelajaran TGT berpengaruh secara signifikansi terhadap hasil belajar smash dalam permainan bola voli pada siswa putera kelas X SMK PPN Negeri Sumedang.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisa dan pembahasan dapat disimpulkan hasil penelitian bahwa terdapat peningkatan hasil belajar *frontal smash* bolavoli pada siswa kelas XI IPS-4 menggunakan model TGT (*teams games tunament*) di SMA Negeri 4 Pekanbaru dengan peningkatan rata-rata keterampilan siswa pada saat siklus I dengan kategori baik dan belum mencapai nilai ketuntasan klasikal sebesar 80%, hanya mencapai nilai persentase sebesar 31.43% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 orang siswa dengan nilai rata-rata yang dicapai siswa hanya sebesar 73.39. Sedangkan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan gerakan *frontal smash* bolavoli sudah lebih baik dengan ketuntasan klasikal sebesar 97.14% dan telah lebih dari 80% yang lulus akan nilai KKM (80) dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 35 orang siswa dengan nilai rata-rata yang dicapai siswa sebesar 90.36.

DAFTAR PUSTAKA

Abrasyi, R., Hernawan, Sujiono, B., & Dupri. (2018). Model Latihan Passing Bawah Bola Voli Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Journal Sport Area*, *3*(2), 169–178. https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3(2).2135

Achmad, I. Z. (2016). Hubungan Antara Power Otot Tungkai, Koordinasi Mata Tangan, dan Rasa Percaya Diri dengan Hasil Keterampilan Open Spike Bola Voli. *(Jurnal Pendidikan Unsika)*, *4*(1), 78–90. https://doi.org/10.35706/judika.v4i1.238

Arikunto, S. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Barbara, L. V. (2004). *Bolavoli Tingkat Pemula*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.

Beutelstahl, D. (2013). *Belajar Bermain Bola Volley*. Bandug: CV. Pionir Jaya.

Chan, F., & Indrayeni, Y. (2018). Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Melalui Pendekatan TGFU Pada Siswi Kelas Viii SMP Negeri 11 Muaro Jambi. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, *2*(2), 186–197. https://doi.org/10.24114/pjkr.v2i2.9590

Subarna, & Dilla Fadilla. (2023). Pengaruh Penerapan Model Tgt Terhadap Hasil Belajar Smash Bola Voli Siswa Putera Kelas X Smk Pp Negeri Sumedang . *JESA-Jurnal Edukasi Sebelas April*, *7*(1), 80–84. Diambil dari https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jesa/article/view/620

Gazali, N., Candra, R., Apriani, L., Aluwis, Idawati, & Sawira, I. (2019). *Community Education Engagement Journal*. *1*(1), 8–14. https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ceej.2019.

Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). *Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19*. *6*(2), 190–199. https://doi.org/10.5281/zenodo.3892262

Kamadi, L. (2020). Kontribusi Kondisi Fisik Terhadap Kemampuan *Frontal Smash* Dalam Permainan Bolavoli. *Journal Coaching Education Sports*, *1*(2), 151–160. https://doi.org/10.31599/jces.v1i2.369

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Kamarudin, Irwan, & Daud, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 1849–1854. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1059

Komarudin. (2018). *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Kosasih, E. (2016). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.

Kusumawati, M. (2015). *Penelitian Pendidikan Penjasorkes Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.

Mulyadi. (2020). *Pembelajaran Bola Voli*. Palembang. Bening Media Publishing.

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *1*(1), 128–135. https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264

Oktariana, D., & Hardiyono, B. (2020). Pengaruh Daya Ledak Otot Lengan , Daya Ledak Otot Tungkai Dan Kekuatan Otot Perut Terhadap Hasil Smash Bola Voli Pada Siswa SMK Negeri 3 Palembang. *Journal Coaching Education Sports*, *1*(1), 16–26. https://doi.org/10.31599/jces.v1i1.82

Parwata, Y. (2021). *Pengaruh Metode Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan : Meta-Analisis*. *2*(1), 3–9. https://doi.org/10.5281/zenodo.4781835

Pratama, M. A., & Candra, O. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Chest Pass Bola Basket Melalu Strategi Variasi Mengajar Siswa Kelas X IPA 7 SMAN 1 Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan. *Carbohydrate Polymers*, *1*(2), 131–137. https://doi.org/10.52060/jmo.v1i2.144

Risma, N., & Jatra, R. (2020). Pengaruh Latihan Variasi Terhadap Kemampuan Servis Atas Bolavoli Pada Mahasiswi Putri Unit Kegiatan Mahasiswa Penjaskesrek. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, *2*(2), 55–60. https://doi.org/10.31258/jope.2.2.55-60

Rusman. (2013). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.

Rohendi, A. dan Suwandar, E. (2018). *Metode Latihan dan Pembelajaran Bolavoli Untuk Umum*. Bandung: Alfabeta.

Samsudin. (2019). *Model Pembelajaran Bolavoli*. Jakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

Setiawan, A., Yudiana, Y., Ugelta, S., Oktriani, S., Budi, D. R., & Listiandi, A. D. (2020). Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga Siswa Sekolah Dasar: Pengaruh Keterampilan Motorik (Tinggi) dan Model Pembelajaran (Kooperatif). *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, *3*(2), 59–65. https://doi.org/10.17509/tegar.v3i2.24513

Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, *35*(1), 31–46. https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458

Sjukur, Sulihin, B. (2012). Pengaruh Blended Leaening Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(3), 368–378. https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043

Sovensi, E. (2018). Ketepatan Smash Pemain Bolavoli Siswa SMA Ditinjau Dari Koordinasi Mata-Tangan dan Extensi Togok. *Jurnal Gelanggang Olahraga*, *2*(1),

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

129–139. https://doi.org/10.31539/jpjo.v2i1.406

Sudijono, A. (2004). *Pengantar Statistik Pendidikan*. jakarta Raja Grafindo Persada.

Sudjana, N. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.

Sukendro, Ekawarna, Dwirahayu, F., & Yuliawan, E. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Smash Bola Voli Siswa Kelas X Smk Negeri 5 Tanjab Barat Melalui Pendekatan Gaya Mengajar Latihan Power Tungkai Dengan Menggunakan Modifikasi Bola Gantung. *Jurnal Prestasi*, *5*(2), 44–51. https://doi.org/10.24114/jp.v5i2.26501

Supriyanto, & Martiani. (2019). Kontribusi Kekuatan Otot Lengan terhadap Keterampilan Smash dalam Permainan Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, *3*(1), 75–80. https://doi.org/10.31539/jpjo.v3i1.829

Syaleh, M. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Atas Bola Voli Melalui Media Pembelajaran Lempar Pukul Bola Kertas Pada Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Prestasi*, *1*(1), 23–30. https://doi.org/10.24114/jp.v1i1.6494

Undang-Undang. (2005). *Undang-Undang Republik Indonesia*. Kemenegpora.

Yudiana, Y. (2015). Implementasi Model Pendekatan Taktik dan Teknik dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli pada Pendidikan Jasmani Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Kajian Pendidikan*, *5*(1), 95–114. https://doi.org/10.2121/atikan-journal.v5i1.9.g8

Yusmar, A. (2017). Upaya peningkatan teknik permainan bola voli melalui modifikasi permainan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *1*(1), 144–152. https://dx.doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4381