



## **PENGARUH PEMBELAJARAN SERVICE ATAS BOLAVOLI DENGAN MEDIA BOLA MODIFIKASI PADA SISWA KELAS X IPA SMAN 3 BOJONEGORO**

THE EFFECT OF SERVICE LEARNING ON BALLVOLILE WITH MODIFICATION BALL MEDIA ON STUDENTS OF CLASS X IPA SMA N 3 BOJONEGORO

**Mochamad A'is Septiandika Pratama<sup>1</sup>, Taufiq Hidayat<sup>2</sup>**

Universitas Negeri Surabaya

**Email:** mochamad.18175@mhs.unesa.ac.id

### **ABSTRAK**

*Service* atas merupakan gerak dasar permainan bolavoli yang dilakukan dengan posisi badan sedikit condong kedepan dengan posisi tangan diatas kepala untuk memukul bola dan menjaga keseimbangan tubuh. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa paham siswa dalam menangkap materi tentang keterampilan gerak dasar *service* atas bolavoli menggunakan media bola yang dimodifikasi dengan cara menggambarkan atau menjelaskan situasi yang terjadi. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen pada dua kelas dengan total siswa sebanyak 40 siswa yang dimana sampel di ambil secara acak atau *random sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test* dengan melakukan *service* atas, sebelum dilakukan penilaian diberikan pembelajaran selama 4 minggu dengan frekuensi satu minggu satu kali setiap hari Kamis. Gerak dasar permainan bolavoli yang dilakukan adalah *service* atas berdurasi 90 menit (tiga jam pelajaran) dengan rincian gerakan meliputi pemanasan, gerakan inti, dan pendinginan. Untuk mengetahui pengaruh yang terjadi setelah melakukan pembelajaran data di olah menggunakan uji deskriptif, uji normalitas, dan uji *paired sample t test* di *SPSS*. Berdasarkan hasil analisis bahwa  $Sig < Alpha$  ( $0.000 < 0.05$ ) menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan karena  $Sig < Alpha$ , maka dapat disimpulkan bahwa pemberian pembelajaran sesuai indikator *service* atas permainan bolavoli menggunakan media bola yang dimodifikasi berpengaruh terhadap siswa yang semula tidak bisa melakukan *service* atas setelah diberikan pembelajaran siswa dapat melakukannya dengan benar sesuai dengan indikator.

**Kata Kunci:** Bolavoli, Siswa, *Service*

### **ABSTRACT**

The top service is a basic movement in a volleyball game, with your body slightly forward and your hands above your head to hit the ball and keep your body in balance. The purpose of this study was to find out how well students understand in capturing material about basic service movement skills in volleyball using modified ball media by describing or explaining the situation that occurred. The type of study used is quantitative in two classes of experimental methods with a total of 40 students, where samples are randomly or randomly sampled. The data collection method used in this study used pre-test and post-test with performed the above services, with weekly learning every Thursday for 4 weeks prior to evaluation. The basic volleyball movement that takes place is a 90-minute service (3 hours of instruction) that include movement details such as warm-ups, core movements, and cool-downs. To determine the effect that occurs after learning, the data is processed using descriptive tests, normality tests, and paired sample t tests in *SPSS*. It is based on the results of the analysis that  $Sig < Alpha$  ( $0.000 < 0.05$ ) indicates there is a significant effect on the difference in the treatment given because  $Sig < Alpha$ , it can be concluded that the provision of learning according to service indicators for volleyball games using modified ball media has an effect on students who originally could not do service after being given learning students can do it correctly according to the indicators.

**Keywords:** Volleyball, Students, Service



## PENDAHULUAN

Sehat merupakan kebutuhan dasar yang harus dipelihara dan ditingkatkan untuk melakukan aktivitas kehidupan. Menjaga kesehatan dapat dilakukan dengan cara termudah yaitu berolahraga. Kelebihan setelah melakukan olahraga dapat dirasakan langsung kegunaannya terhadap tubuh. Olahraga sekarang ini merupakan salah satu bentuk upaya untuk peningkatan kebugaran jasmani, rohani dan masih banyak manfaat lain yang berpengaruh terhadap peranan kita dalam sehari-hari. Dengan berkembangnya olahraga pada saat ini diharapkan masyarakat memiliki kesadaran dan kemauan yang tinggi untuk melakukan kegiatan olahraga sebagai salah satu kebutuhan hidup. Olahraga yang teratur dapat membuat persediaan oksigen dari diri kita menjadi maksimal, begitupun dapat membuat semangat kita selalu baik untuk melakukan kegiatan sehari-hari, apalagi di tahun ke belakang wabah covid-19 ini masih naik turun angkanya, sehingga kita terus waspada dan menjaga kebugaran tubuh agar kebal dari wabah covid-19.

Berdasarkan UU RI NO. 3 TAHUN 2005 perihal Sistem Keolahragaan Nasional pasal 1 ayat 4 dan 11 yaitu: "Olahraga ialah segala kegiatan aktivitas yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial", "Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan menjadi bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani".

Berolahraga tidak hanya bisa dilakukan di sekitar rumah saja tetapi berolahraga juga

bisa didapatkan dan dilakukan ketika kita masuk usia bersekolah atau menjadi siswa, hal ini didapatkan ketika mata pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi). Pendidikan jasmani itu sendiri untuk meningkatkan kemampuan psikomotor, kognitif dan afektif dengan melibatkan siswa menjadi sarana dalam pelaksanaannya, (Pahliwandari, 2016).

Kegiatan olahraga pendidikan untuk mencapai tujuan mutu pendidikan. Cabang-cabang olahraga sebagai medianya untuk mencapai mutu pendidikan jasmani. Oleh karena itu, diharapkan untuk meningkatkan kualitas fisik pendidikan serta olahraga menjadi bagian yang tidak terpisahkan pada proses perkembangan olahraga di Indonesia (Restiana et al., 2021).

Beberapa kompetensi dasar mata pelajaran PJOK yang diberikan pada saat pembelajaran PJOK di lingkup Sekolah Menengah Atas (SMA) menurut Kompetensi Dasar (KD) PJOK kelas X kurikulum 2013 sebagai berikut:

1. Permainan bola besar
2. Permainan bola kecil
3. Atletik
4. Senam dan olahraga beladiri
5. Latihan dan pengukuran komponen kebugaran jasmani terkait kesehatan
6. Rangkaian gerak sederhana dalam aktivitas spesifik senam lantai
7. Rangkaian langkah dan ayunan lengan mengikuti irama dalam aktivitas gerak berirama
8. Keterampilan satu gaya renang
9. Konsep dan prinsip pergaulan sehat antar remaja dan menjaga diri dari kehamilan pada usia sekolah



10. Peraturan perundangan konsekuensi hukum bagi para pengguna dan pengedar narkotika, zat-zat aditif (NAPZA) dan obat berbahaya lainnya.

Pendidikan jasmani yang diberikan siswa pada sekolah sebagai bagian berharga dari pendidikan, oleh sebab itu tidaklah lengkap bila tanpa pendidikan jasmani, sinkron dengan SK Kemendikbud No: 413/U/1987 yang dikemukakan oleh Abdulkadir Ateng seperti berikut: pendidikan jasmani artinya bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan mengembangkan individu secara organik, *neuromuscular*, intelektual serta emosional melalui banyak sekali kegiatan jasmani.

Pada kali ini penelitian dilakukan dengan eksperimen pada kompetensi dasar (KD) bola besar (permainan bolavoli). Kompetensi dasar permainan bolavoli bagi siswa dapat menumbuhkan rasa kesenangan dan kebahagiaan, tidak hanya itu saat pembelajaran siswa mendapatkan beberapa pembelajaran gerak dasar dari permainan bolavoli. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan berusaha dengan benar mengikuti pembelajaran sedangkan siswa yang tidak memiliki motivasi tinggi akan merasa bosan mengikuti pembelajaran (Fauziah et al., 2017).

Olahraga permainan bolavoli mempunyai 4 gerakan dasar, yaitu *passing* (atas dan bawah), *spike*, *service* (atas dan bawah), *blocking*. Dalam permainan bolavoli memiliki ciri permainan yang diharuskan bekerja sama setiap tim, memiliki kecepatan gerak, dan memiliki fisik yang baik. Permainan bolavoli dimainkan secara berkelompok, di setiap masing-masing tim terdiri dari 12 pemain 6 pemain inti dan 6 pemain cadangan, setiap 1 set permainan tim harus mencapai angka 25 agar tim bisa

memenangkan setiap set nya, untuk tim bisa memenangkan pertandingan harus memenangkan 3 set atau 3 kali kemenangan. Keterampilan gerak sangat terkait menggunakan pengalaman praktik individu (Hutagalung et al., 2020). Dari gerak dasar tersebut siswa tentunya diberikan pembelajaran oleh seorang pendidik dimana pendidik lebih mengerti akan materi pembelajaran dan siswa harus bisa menyerap dan memahami pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Belajar adalah kegiatan yang penting pada proses pendidikan di sekolah, sedangkan motivasi merupakan salah satu faktor untuk meningkatkan siswa dalam proses belajar mengajar pada sekolah (Emda A., 2017).

Dari beberapa pembelajaran gerak dasar permainan bolavoli peneliti ingin melakukan eksperimen terhadap gerak dasar *service* atas. Keterampilan *service* atas dilakukan dengan koordinasi gerak tubuh yang berakhir dengan gerakan mengayunkan tangan dan juga dibantu dengan kemampuan otot lengan yang akibatnya dapat membuat jalannya bola yang cepat, selain itu koordinasi tangan dan mata dapat menyempurnakan arah akurasi bola, (Saptiani, 2019).

Dalam permainan bolavoli tidak semua siswa memiliki gerak dasar yang benar. Maka dari itu peneliti ingin melakukan sebuah eksperimen dari pembelajaran gerak dasar *service* atas permainan bolavoli terhadap siswa kelas X IPA SMA N 3 Bojonegoro. Berdasarkan pembelajaran *service* (atas) permainan bolavoli siswa SMA N 3 Bojonegoro benar salahnya dapat dilihat indikator dari pembelajaran *service* (atas) bolavoli. Berikut indikator pembelajaran *service* (atas) bolavoli:

a. Awalan



Mengambil sikap awal kaki dibuka selebar bahu, kedua tangan memegang bola sejajar dengan dada

**b. Pelaksanaan**

Maju satu langkah, bola dilambungkan ke atas dan bola dipukul dengan telapak tangan dibagian belakang bola agar bola dapat terdorong dan dapat melambung melewati net

**c. Gerakan Lanjutan**

Posisi badan sedikit condong ke depan, posisi tangan yang memukul tetap di atas serta tetap jaga keseimbangan badan.

Maka dari itu penelitian ini untuk mengetahui kekurangan yang dimiliki siswa dalam pembelajaran gerak dasar *service* atas yang nantinya diberikan perlakuan sesuai dengan gerak dasar *service* atas permainan bola voli yang benar. Kesulitan yang sering dihadapi di sekolah pada mengajarkan pembelajaran olahraga adalah motivasi siswa khususnya pada pembelajaran bolavoli, (Susanto, Tono, & Dian, 2019). Aktivitas belajar mengajar yang dilakukan pada hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan eksklusif yang sudah dirumuskan sebelum pedagogi dilakukan (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Media juga dibutuhkan dalam proses pembelajaran, agar dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak menjenuhkan bagi siswa. Dalam pembelajaran juga dapat menggunakan bola yang dimodifikasi apabila di sekolah tersebut memiliki keterbatasan dalam sarana pembelajaran yang harganya lebih terjangkau dari harga asli.

**Tabel 1 kriteria bola**

No	Kriteria Bola	Bolavoli	Bola Modifikasi
1	Berat	270 gram	100 gram

2	Ukuran Bola	4	4
3	Daya Pantul	85 cm dari 120 cm	45 cm dari 120 cm
4	Keseimbangan	Stabil	Kurang Stabil

**Tabel 2 kekurangan dan kelebihan**

No	Media	kekurangan	Kelebihan
1	Bolavoli	Tidak cocok untuk pemula karena dapat menyebabkan tangan memerah Harga terbilang mahal	Daya pantul besar
2	Bola Modifikasi	Bola tidak bisa menyerupai bola asli dari segi berat dan daya pantul	Bola ringan dan tidak terlalu sakit
			Harga terjangkau murah

Dalam pembelajaran terdapat banyak teknik pembelajaran yang masing-masing mempunyai tujuan dan sasaran yang berbeda, sehingga seorang pendidik harus bisa menyesuaikan teknik yang digunakan dalam suatu pembelajaran (Destriani et al., 2109). Pembelajaran disertai bermain dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa, membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Metode bermain bisa membuat siswa menjadi lebih antusias, membentuk perasaan gembira, senang serta mengantisipasi persaingan antar siswa, (Astuti, 2017).

Tidak hanya diberikan permainan yang bisa membuat siswa menarik dan menyenangkan tetapi juga memberikan



stimulus supaya siswa mudah menyerap pembelajaran yang diberikan. Pembelajaran adalah bentuk antara aktivitas mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan pembelajaran kegiatan yang dilakukan oleh siswa, (Weni, Achmad, Samsudin, 2019). Belajar serta pembelajaran memiliki 2 arti yang saling berkaitan erat tidak bisa dipisahkan dalam aktivitas edukatif. Belajar serta pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang mengakibatkan adanya suatu interaksi hubungan antara pengajar dan siswa.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mempermudah siswa melakukan *service*, dimana diberikan pembelajaran menggunakan bola bolavoli yang dimodifikasi agar lebih mudah pengaplikasiannya nanti dalam menggunakan bola bolavoli yang asli.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan pendekatan deskriptif dengan metode eksperimen. Penelitian dilakukan pada 2 kelas dengan total sebanyak 40 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling*. *Random sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan cara acak (Maksum Ali, 2017). Karakteristik subjek pada penelitian ini adalah sebagai berikut: berjenis kelamin laki-laki dan perempuan masing-masing berjumlah 20 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan SMA N 3 Bojonegoro memiliki rentang usia 16-17 tahun.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 3 Bojonegoro dikarenakan peneliti sendiri merupakan alumni dari sekolah tersebut. Penelitian dimulai pada tanggal 7 Februari 2022 sampai dengan 5 Maret 2022. Pelaksanaan kegiatan penelitian ini dilakukan selama 4 minggu dengan frekuensi 1 minggu 1 kali. Teknik dasar permainan bolavoli yang

dilakukan adalah *service* atas berdurasi 1 jam 30 menit dengan rincian gerakan sebagai berikut: pemanasan 20 menit, gerakan inti 60 menit, dan pendinginan 10 menit.

Untuk kelancaran penelitian diperlukan langkah-langkah penelitian berhubungan dengan masalah penelitian. Adapun tahapannya sebagai berikut:

1. Tahap pertama yaitu perancangan penelitian untuk menentukan sampel penelitian berdasarkan populasi dengan menggunakan *random sampling*.
2. Tahap kedua yaitu memberikan *pretest* (memberikan *test* gerak dasar *service* atas untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan), pada tahap ketiga dan nantinya akan melakukan tahap keempat yaitu tahap *post test*.
3. Tahap ketiga memberikan pembelajaran teknik dasar *service* atas berdurasi 1 jam 30 menit dengan rincian gerakan sebagai berikut: melakukan pemanasan 20 menit, gerakan inti 60 menit, dan pendinginan 10 menit. Tahap ketiga dilakukan 2 kali pertemuan
4. Tahap keempat yaitu sampel diberikan *post test* (untuk mengetahui hasil dari pemberian perlakuan gerak dasar *service* atas pada tahap sebelumnya)
5. Tahap kelima yaitu untuk mengolah dan menganalisis data yang diperoleh dari *pretest* dan *post test*.
6. Tahap terakhir yaitu menyimpulkan hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pada penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif untuk menjabarkan dan menafsirkan tentang data yang diperoleh. Data tersebut sebagai berikut:



**Tabel 3 Analisis Deskriptif**

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
pretest	40	55	100	73	14,27
posttest	40	95	100	97	2,48
Valid N (listwise)	40				

Data *pre test* sebelum diberikannya pembelajaran *service* (atas) bolavoli diperoleh nilai N = 40, minimum = 55, maximum = 100, mean = 73 dan standar deviasi = 14,27. Sedangkan data *post test* sesudah diberikan pembelajaran N = 40, minimum = 95, maximum = 100, mean = 97 dan standar deviasi = 2,48.

Setelah melakukan *pretest* diperoleh data dapat diklasifikasikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4 interval kelas pretest**

INTERVAL	FREKUENSI	KETERANGAN
55-62	11	Sangat Kurang
63-70	18	Kurang
71-78	3	Memenuhi
79-86	0	Baik
87-94	0	Sangat Baik
95-100	8	Memuaskan

Berdasarkan tabel, dapat disimpulkan bahwa dari 40 siswa SMA N 3 Bojonegoro yang memiliki nilai 55-62 berjumlah 11 siswa, nilai 63-70 berjumlah 18 siswa, nilai 71-78 berjumlah 3 siswa, nilai 79-94 berjumlah 0 siswa, dan nilai 95-100 berjumlah 8 siswa.

Setelah melakukan *post test* diperoleh data dapat diklasifikasikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 5 interval kelas post test**

INTERVAL	FREKUENSI	KETERANGAN
55-62	0	Sangat Kurang
63-70	0	Kurang
71-78	0	Memenuhi
79-86	0	Baik
87-94	0	Sangat Baik
95-100	40	Memuaskan

Berdasarkan tabel, dapat disimpulkan bahwa dari 40 siswa SMA N 3 Bojonegoro semua siswa dapat nilai 95-100 dikarenakan sesudah *pretest* siswa diberikan pembelajaran teknik dasar permainan bolavoli sesuai dengan indikator yang benar.

Setelah itu supaya data mengikuti sebaran data normal maka perlu di uji normalitas. Uji normalitas merupakan salah satu uji yang harus dipenuhi agar data dapat dikatakan berdistribusi normal. Apabila data dikatakan berdistribusi normal maka analisis statistik parametrik terpenuhi. Untuk mengetahui data terdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan pengujian menggunakan Uji Kolmogorov Smirnov.

**Tabel 6 Uji Normalitas**

		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters <sup>b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	11,73685389



Most Extreme Differences	Absolute	,184
	Positive	,184
	Negative	-,128
Kolmogorov-Smirnov Z		1,163
Asymp. Sig. (2-tailed)		,134

Hasil dari uji normalitas diperoleh nilai absolut = 0.184, positif = 0.184, negatif = -0.128, *Kolmogorov-Smirnov Z* = 0.184 dan *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0.134 ( $P > 0.05$ ). Dasar pengambilan keputusan berdasarkan signifikansi *P (value)* bahwa jika signifikansi  $> 0.05$  maka data terdistribusi normal sedangkan apabila signifikansi  $< 0.05$  maka data tidak terdistribusi normal. Terlihat bahwa pada kolom *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0.134 atau signifikansi lebih besar dari 0.05 sehingga data tersebut mengikuti sebaran data normal atau terdistribusi normal. Hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini perlu diuji dan dibuktikan melalui data empiris yang diperoleh di lapangan melalui tes dan pengukuran terhadap variabel yang diteliti. Selanjutnya data tersebut akan diolah secara statistik. Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan Uji *Paired Sample T Test*, sebagai berikut:

Tabel 7 Uji *Paired Sample T Test*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	73	40	14,27	2,26
posttest	97	40	2,48	0,39

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	40	,569	,000

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Interval of the		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-24,00	13,02	2,06	-28,16	-19,84	-11,66	39	,000

Dari data *pre test* sebelum diberikannya pembelajaran diperoleh nilai mean = 73 dan *P (value)* sebesar 0,000 ( $P < 0,05$ ). Sedangkan data *post test* sesudah diberikannya pembelajaran diperoleh nilai mean = 97 dan *P (value)* sebesar 0,000 ( $P < 0,05$ ).

Berdasarkan uraian diatas bahwa *P (value)* atau signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0.000 ( $P < 0.05$ ), karena signifikansi kurang dari 0.05 maka hipotesis diterima atau terdapat pengaruh dari pemberian pembelajaran *service* (atas) permainan bolavoli sesuai dengan indikator *service* (atas) permainan bolavoli.

Terdapat adanya pengaruh dari pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari data *pretest* sebelum melakukan *service* (atas) diperoleh nilai mean = 73 dan nilai *P (value)* sebesar 0.000 ( $P < 0.05$ ). Sedangkan data *post test* sesudah melakukan *service* (atas) diperoleh nilai mean = 97 dan nilai *P (value)* sebesar 0.000 ( $P < 0.05$ ).

**Pembahasan**

Olahraga permainan bolavoli adalah permainan yang dimainkan oleh beberapa orang dalam satu tim atau permainan beregu. Permainan bolavoli mempunyai 4 gerakan dasar, yaitu *passing* (atas dan bawah), *spike*, *service* (atas dan bawah), *blocking*. Dalam permainan bolavoli memiliki ciri permainan yang diharuskan bekerja sama setiap tim, memiliki kesempatan gerak, dan memiliki



fisik yang baik. Permainan bolavoli dimainkan secara berkelompok, di setiap masing-masing tim terdiri dari 12 pemain 6 pemain inti dan 6 pemain cadangan, setiap 1 set permainan tim harus mencapai angka 25 agar tim bisa memenangkan setiap set nya, untuk tim bisa memenangkan pertandingan harus memenangkan 3 set atau 3 kali kemenangan. Dari teknik dasar tersebut siswa tentunya diberikan pembelajaran oleh seorang pendidik yang dimana pendidik lebih mengerti akan materi pembelajaran dan siswa tentunya harus bisa menyerap dan memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dari beberapa teknik dasar permainan bolavoli peneliti menginginkan teknik *service* (atas) untuk diteliti. *Service* (atas) tersebut di dalam pembelajaran mempunyai indikator untuk pelaksanaannya.

Di dalam permainan bolavoli di SMA siswa dapat menggunakan bola yang dimodifikasi sebagai bahan pembelajaran agar mudah pelaksanaan gerakan teknik dasarnya daripada menggunakan bola asli bolavoli, disisi lain siswa yang sama sekali tidak pernah melakukannya dapat mudah melakukannya dengan bola yang dimodifikasi.

Dimana setiap cabang olahraga memiliki karakteristik yang berbeda, begitu juga dengan permainan bolavoli. Perbedaan tersebut memiliki konsekuensi perlunya persyaratan untuk dapat memainkannya dengan baik. Maka dari itu penguasaan teknik dasar dengan baik dan benar dalam permainan bolavoli merupakan faktor penting dalam peningkatan dan pengembangan.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil data dan pembahasan dari penelitian ini maka dapat disimpulkan

bahwa terdapat adanya pengaruh pembelajaran menggunakan bola modifikasi dengan diperolehnya nilai signifikansi  $P < 0.05$  maka hasil penelitian membuktikan bahwa adanya pengaruh pembelajaran yang dimodifikasi.

Seberapa besar pengaruh siswa dapat melakukan teknik dasar *service* (atas) itu ada beberapa faktor pembelajaran, pada saat pelaksanaan para siswa juga tidak sepenuhnya melakukan gerakan dengan benar dan tepat. Walaupun siswa tetap melakukan gerakan namun jika gerakan yang dilakukan tidak sepenuhnya benar maka berpengaruh terhadap hasilnya.

Pada saat sebelum diberikan pembelajaran dari beberapa siswa belum mampu melakukan gerakan teknik dasar *service* (atas) bolavoli. Setelahnya diberikan pembelajaran sesuai dengan indikator dan siswa dapat melakukannya sesuai dengan indikator, semua siswa bisa melakukannya setelah diberikannya pembelajaran teknik dasar *service* (atas) bolavoli.

## **Saran**

1. Pembelajaran *service* (atas) bolavoli merupakan salah satu teknik yang sedikit rumit bagi siswa, dari penelitian ini dengan menggunakan bola modifikasi tentu membuat siswa lebih mudah menguasai gerak dasar. Dari hal ini pembelajaran yang dimodifikasi dapat membuat siswa tidak jenuh dan dapat menyenangkan siswa dalam pembelajaran. Berbagai cara dalam pelaksanaan pembelajaran harus dikemas menjadi permainan yang menyenangkan agar seluruh siswa merasakan senang dan gembira saat proses pembelajaran (Hambali, 2016).



2. Siswa dalam pembelajaran hendaknya melihat dan mendengarkan arahan saat pembelajaran agar mereka mendapatkan hal atau teori baru yang siswa belum mengerti, agar siswa bisa menerapkan hal yang baru dengan benar yang sebelumnya siswa tidak mengerti.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Y. (2017). Pengaruh Metode Drill dan Metode Bermain Terhadap Keterampilan Bermain Bola Voli Mini. *All Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*.
- Destriani, D., Destriana, D., Switri, E., & Yusfi, H. (2019). The development of volleyball games learning for student. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(1), 16.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*.
- Gi-Arias, A., Dioy-Peña, S., Sevi-Serrano, J., García-González, L., & Abós, Á. (2021). A hybrid tgfu/se volleyball teaching unit for enhancing motivation in physical education: A mixed-method approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(1), 1–20.
- Halmballi, S. (2016). Pembelajaran Passing Bawah Menggunakan Metode Bermain Pada Permainan Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(1), 58–70.
- Hutagalung, E. A., Sunarno, A., & Hasibuan, S. (2020). Development of Volleyball Service-Learning Model fro Seventh Grade Student. 23 (UnIcoDE 2019), 198-200.
- Maksum Ali. (2017). Metodologi Penelitian. Jawa Barat: CV Jejak, 35-27.
- Pahliwandari, R. (2016). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 154–164.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
- Permana, A. (2016). Pengaruh Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Kemampuan Belajar Ilmu Alamiah Dasar. *Formaltif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*.
- Restiana, D. K., Rahayu, S., & Wahyudi < A. (2021). Implementation of Physical Education, Sports and Health Learning during the Covid-19 Pandemic at Senior High School (SMA) 1 banyumas. 10(4), 350-355.



Saptiani, D. (2019). Hubungan kekuatan koordinasi mata tangan dan otot lengan terhadap akurasi servis atas bola voli pada peserta putri ekstrakurikuler di sman 2 seluma. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 3(1).

Susanto, T., Tono, S., & Dian, P. (2019). Upaya meningkatkan kemampuas servis atas melalui penerapan latihan menggunakan dumbbell pada siswa kelas X IPS 6. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 3(1), 125–132.

Weni Wiliya Budiarti, Achmad Sofyan Hanif, Samsudin. *Volleyball Smash Learning Model for Middle School Students 2019*