

Penerapan Model Kooperatif *Type Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Bolavoli *Passing* Atas

Wawan Hari Prasetyo

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Taufiq Hidayat

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan menuntut guru harus berperan kreatif dan inovatif sehingga guru harus dapat memilih model-model pembelajaran yang tepat pada anak didiknya agar dalam pembelajaran anak didik atau siswa dapat memperoleh pembelajaran yang mudah dimengerti dan dipahami sehingga tertuju pada tujuan pendidikan. Dalam PJOK (Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Rekreasi) terdapat 7 ruang lingkup salah satunya adalah permainan. Dalam permainan juga terpecah antara lain permainan bola besar dan permainan bola kecil. Dalam permainan bola besar salah satunya adalah bolavoli . keberhasilan dalam permainan bolavoli dalam didunia pendidikan terdapat 3 aspek yang mempengaruhi antara lain kognitif, psikomotor, afektif. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui adakah peningkatan dalam penerapan kooperatif *Type Jigsaw* terhadap hasil belajar bolavoli *passing* atas. 2. Seberapa besar peningkatan yang diperoleh siswa dalam penerapan kooperatif *Type Jigsaw*. Penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan menggunakan deskriptif kuantitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah kelas IPA 4 SMAN 1 Gedeg Kabupaten Mojokerto. Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan perhitungan IBM *Statistical For The Social Sciences* (SPSS) *Statstics* 20. Menunjukkan bahwa meningkat 23,3 % peningkatan tersebut banyak diperoleh dari Kognitif siswa

Kata Kunci: Kooperatif, *Jigsaw*, *passing* atas bolavoli

Abstract

The success in volleyball game in education world have 3 influential aspect namely cognitive, psychomotor, and The development of knowledge required teacher must playing role creatively and actively so that teacher must be able to choose appropriated learning models on its student in order to make student in learning received understandable lesson that directed on education objective. In PJOK (education, physical, sport and recreation) contained 7 scopes one of them is game. In game also divided such as big ball game and small ball game. On big ball game one of them is volleyball. affective. The aim of this research were : 1) to determine is there any improvement in cooperative learning model type jigsaw application to volleyball overhead passing learning result, 2) how big was the improvement that received by student in the application of cooperative learning model type jigsaw. This research applied pseudo-experiment with descriptive quantitative approach. Research subject was Class IPA 4 SMAN 1 Gedeg Kabupaten Mojokerto. Based on research result by applied IBM *Statistical for the Social Sciences* (SPSS) *Statstics* 20 calculation showed that there is improvement 23.3% whereas those improvement mostly obtained from students cognitive.

Keywords: cooperative, *Jigsaw*, volleyball overhead passing

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah bagian integral pendidikan secara menyeluruh, dengan tujuan mengembangkan fisik, mental, sosial dan emosional individu melalui media aktivitas fisik yang sudah dipilih dan direncanakan untuk mencapai dampak tertentu. Dengan pendidikan jasmani, maka anak-anak melakukan aktivitas fisik sekaligus mendapatkan pendidikan, jadi mengembangkan potensi fisik, mengoptimalkan gerak dasar dan juga mngembangkan karakter.

Proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan dari mulai merencanakan, menyelenggarakan, melaksanakan sampai kepada penilaiannya serta menyelenggarakan tindak lanjutan

dalam kegiatan belajar mengajar. Sehubung dengan itu, maka di dalam penyajian pembelajaran, terutama penyajian pembelajaran penjasorkes kepada peserta didik harus tersedia materi, metode, dan penilaiannya yang merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Hal ini bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola proses belajar (Sudjana, 1989: 24).

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, berhasil tidaknya pembelajaran ditentukan oleh peran guru pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani bukan hanya untuk meningkatkan kebugaran jasmani akan tetapi juga memberi gerak bervariasi dan bermakna bagi anak. Menurut Nurhasan dkk, (dalam jurnal skripsi Prayoga,

2006) Pendidikan jasmani di sekolah sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa dan bisa memberikan gerak yang bervariasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kebugaran tubuh. Oleh karena itu guru harus lebih sungguh-sungguh dalam menanganinya, khususnya guru pendidikan jasmani sebagai pendidik yang berarti meneruskan dan mengembangkan keterampilan gerak pada peserta didik, sehingga proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan baik.

Menurut Nindyta, (2007:1).“Guru di dalam pendidikan adalah aktor utama untuk mencapai pengajaran yang efektif dan efisien. Di dalam pendidikan banyak model- model teknik untuk penyampaian suatu materi dan pembelajaran sehingga siswa mudah memahami. Khususnya pada guru pendidikan jasmani cara penyampaian itu sangat penting karena dapat meningkatkan gerak siswa dan hasil belajar yang memuaskan secara efisien dan efektif”.

Di dalam pembelajaran yang efisien terdapat pola model pembelajaran antara lain kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran tematik dll. Di dalam pembelajaran kooperatif menitik beratkan pada kelompok besar dalam mencapai tujuan bersama. *Type* kooperatif antara lain STAD (*Student Achievement Divisions*), TGT (*Team Games Tournament*), *Jigsaw*, struktural, *make a match*. Didalam model *Jigsaw* menitik beratkan pada kelompok kekhususan yang mempunyai hasil belajar lebih dari siswa lain.

Bolavoli adalah salah satu cabang olahraga yang sangat digemari karena tidak ada kontak fisik, sehingga kemungkinan cedera itu sangat relatif kecil, cara bermainnya pun cukup mudah yaitu memantulkan-mantulkan bola kepada teman sendiri dan memukul bola kepada lawan.

Dalam Bolavoli bukan hanya taktik, dan fisik yang kuat tetapi teknik dasar Bolavoli berpengaruh besar terhadap suatu permainan tersebut. Teknik dasar Bolavoli terdapat banyak antara lain : *serve, passing, spike, dan block*. (Pardijono dan Hidayat, 2012).

Berdasarkan hasil wawancara yang saya Melalui kooperatif *Type Jigsaw* penulis mencoba untuk menerapkan di SMAN 1 Gedeg Kabupaten Mojokerto siswa kelas XI pada pembelajaran bolavoli sehingga para siswa dapat melakukan dengan maksimal dan bisa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan khususnya Bolavoli. Adapun ciri khusus pada metode ini salah satunya dibentuk kelompok dan salah satu kelompok harus mempunyai kemampuan diatas rata- rata siswa lain dalam pembelajaran tersebut dan semua kelompok diberikan waktu untuk berdiskusi sedangkan kelompok khusus tersebut diberi tugas yang berbeda dari kelompok lain.

Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang berkaitan dengan gerak manusia, perkembangan fisik dan psikis. Dengan pendidikan jasmani anak anak melakukan aktivitas fisik sekaligus mendapatkan pendidikan, jadi mengembangkan potensi fisik, mengoptimalkan gerak dasar dan juga mengembangkan karakter.

Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani harus mencakup harus mencakup domain psikomotor, domain kognitif, dan tak kalah pentingnya domain afektif. Pembelajaran pendidikan jasmani harus melibatkan aktivitas fisik yang mampu merangsang kebugaran jasmani serta keterampilan itu sendiri. Pendidikan jasmani juga tetap menyediakan ruang untuk belajar menjelajahi lingkungan sekitarnya dengan banyak mencoba, sehingga kegiatannya sesuai dengan minat anak.

Hakikat Pembelajaran

Menurut Maksun (2008: 11) belajar adalah proses perubahan tingkah laku akibat pengalaman. Tingkah laku bisa berarti sesuatu yang tampak seperti berjalan, berlari, berenang, melakukan shooting, pun juga bisa berarti yang tidak tampak seperti berfikir, bersikap, dan berperasaan. Adapun pengalaman bisa berbentuk membaca, mendengarkan, melihat, melakukan baik secara mandiri maupun bersama orang lain.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui pengalaman. Belajar merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu (sudjana, 1989:28).

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi.

Hakikat Kooperatif

Parker (1994) mendefinisikan kooperatif sebagai pembelajaran dimana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi tercapainya suatu tujuan bersama. Dalam konteks pengajaran, pembelajaran kooperatif sering kali didefinisikan sebagai pembentukan kelompok kelompok kecil yang terdiri dari siswa siswa yang dituntut kerja sama untuk meningkatkan pembelajarannya dan pembelajaran siswa siswa lain.

Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan kepada siswa agar penyampaian materi dapat terlaksana dengan efektif dan efisien. Didalam kooperatif terdapat beberapa *Type* antara lain *Jigsaw, Teams Games*

Tournaments, Student Team Learning, Learning Together, Group Investigation. Model-model seperti mempunyai keunggulan dan tugas masing-masing yang berbeda.

Menurut Davidson dan Warsham (dalam jurnal skripsi Maria Ifa, 2013), "Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa yang bertujuan untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang berefektifitas yang mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik".

Dari hal tersebut setiap *Type* kooperatif mempunyai tugas yang berbeda dan caranya juga berbeda. Model *Jigsaw* mempermudah siswa mendapatkan pembelajaran yang lebih karena *Type Jigsaw* menunjukan kepada kelompok kecil atau tim khusus yang mempunyai tugas untuk menyampaikan materi yang mereka dapat karena tim khusus mempunyai kemampuan lebih dari siswa lain.

Hakikat Permainan Bolavoli

Bolavoli adalah permainan tim atau beregu untuk yang bertujuan untuk memasukan bola ke daerah lawan melewati suatu rintangan berupa tali atau net dan berusaha memenangkan permainan dengan memantikan bola itu di daerah lawan (Yunus, 1992 : 1). Peranan bolavoli tidak lagi hanya sebagai olahraga rekreasi, namun telah berkembang menjadi bagian dari olahraga pendidikan dan olahraga prestasi atau olahraga pertandingan. Menurut Djoko Pudjihidajat (2008). Bolavoli adalah olahraga tim (Olimpiade) dimana dua tim terdiri dari 6 pemain aktif, tiap tim dipisahkan oleh net. Setiap tim mencoba untuk membuat poin dengan cara menjatuhkan bola ke lapangan lawan yang diselenggarakan di bawah aturan. Tata cara permainannya sebagai berikut: pemain di salah satu tim mencoba untuk servis bola (melempar atau melepaskannya dan kemudian memukul dengan tangan atau lengan), dari belakang bagian belakang garis batas dari lapangan pertandingan, melewati atas net dan ke dalam lapangan lawan. Tim lawan tidak boleh membiarkan bola tersebut menyentuh lapangan.

Perkembangan tersebut mengakibatkan karakteristik permainan bolavoli sebagai olahraga prestasi semakin menonjol. Agar memperkuat asumsi bahwa permainan bolavoli merupakan salah satu wahana mendidik, maka penulis melakukan penelitian dengan menerapkan model *Type Jigsaw* ke dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 1 Gedeg.

Hakikat *passing* atas bolavoli

Passing adalah mengoperasikan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan menggunakan

teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan. Sedangkan *passing* atas menurut Syarifuddin (dalam jurnal skripsi Djoko Pudji Hidajat, 2012) adalah cara pengambilan bola atau mengoper dari atas kepala dengan jari-jari tangan. Bola yang datang dari atas diambil dengan jari-jari tangan di atas agak di depan kepala.

Dalam melakukan *passing* atas perlu diperhatikan sebagai berikut:

1. Menyentuh bola dengan bagian dalam jari-jari
2. Menghentikan dengan ibu jari dan keempat jari-jari yang lain.
3. Pergelangan tangan ditekuk ke belakang dan siku-siku ditekuk kesamping, agar dapat menahan bola dengan ibu jari dan jari-jari
4. Dorong bola ke atas dengan jari-jari dan pergelangan dipegaskan

1. Menurut Kosasih (1927:37), permulaan pengambilan *passing* atas ialah:

- a. Sikap kaki sejajar
- b. Lutut ditekuk berada diujung tumit
- c. Badan condong didepan
- d. Tangan siap didepan dada telapak tangan berada menghadap bola didepan dahi
- e. Telapak tangan membentuk bulatan setengah jari
- f. Jari-jari renggang dan diakhiri dengan ibu jari membentuk sudut

2. Menurut Beutelsathl, perkenaan bola antara lain:

- a. Jari-jari dan tangan itu seakan-akan meloncat kebelakang.
- b. Bola digerakan tubuh dan lengannya kebelakang ketika terjadi dengan kontak tubuh.
- c. Mula-mula bola disentuh dengan ujung-ujung jari dibeberkan selebar mungkin.
- d. Ketika melakukan kepala selalu ditegakkan kebelakang dan kedua paha menjurus kedepan.

3. Sikap akhir

- a. Setelah perkenaan dengan bola, harus diikuti dengan gerakan lanjutan dari tangan, lengan, badan, kaki hingga lurus, pandangan pada bola
- b. Setelah selesai melambungkan bola, pemain langsung pindah pada posisi berikutnya dan ambil sikap permulaan

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar atau tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menempuh pengalaman belajar (Sudjana, 2010: 22). Sedangkan menurut kickriza.wordpress.com (dalam skripsi Rezaki Wibisono, 2014) hasil belajar adalah

kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah, situasi, kejadian lain-lain yang termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, control dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam skripsi Pratama 2012: 7) hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari kedua sisi pertama dari sisi siswa dan kedua dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental menjadi lebih baik dibandingkan sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terdiri dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesainya bahan pelajaran.

Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang diajukan penulis terhadap permasalahan yang dirumuskan. Dari hal di atas maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut: terdapat pengaruh pada penerapan kooperatif *Type Jigsaw* pada pembelajaran bolavoli siswa kelas XI SMAN 1 Gedeg Kabupaten Mojokerto.

METODE

Jenis Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian diatas, maka penulis menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu diberikan perlakuan terhadap subyek atau obyek yang diteliti dan jenis penelitian ini menggunakan eksperimen semu. Menurut nazir (1988:86) "Eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati percobaan sungguhan dimana tidak mungkin mengadakan kontrol/memanipulasikan semua variabel yang relevan. Harus ada kompromi dalam menentukan validitas internal dan eksternal sesuai dengan batasan-batasan yang ada".

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *randomized control group pretest-posttest design*. Menurut Maksim (2012: 98) "desain ini mendekati sempurna, mengingat ada kelompok kontrol, ada perlakuan, dan subjek ditempatkan secara acak".

Karena kelebihan yang dimilikinya, desain ini lebih banyak dipilih oleh para peneliti. Untuk menganalisis, bisa digunakan t-test (*paired t-test* untuk menguji perbedaan antara *pretest* dan *posttest*; *independent-test* untuk menguji perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol). Desain ini bisa diperluas dengan menambah variasi perlakuan, misalnya menjadi X_1 , X_2 , dan kelompok kontrol tanpa perlakuan.

Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabelitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Didalam masalah diatas dapat ditarik 2 variabel antara lain

1. Variabel bebas adalah model pembelajaran kooperatif *Type Jigsaw*
2. Variabel terikat adalah hasil belajar bolavoli

Instrumen Penelitian

Tes keterampilan ini menggunakan dinding yang berpedoman Untuk mengukur kemampuan dan ketepatan dalam *passing atas* dan *passing bawah* yang menggunakan pada AAHPER *face wall volley test* (yunus. 1992:199)

Tujuan :

tembok atau dinding

Alat /perlengkapan :

Dinding tembok yang halus berukuran lebar 2,54 cm, panjang 1,52 M, dengan tinggi dari lantai 3,35 M, Garis- garis vertikal memanjang ke atas dari masing masing ujung jari sekitar 1m, sebuah *stopwatch*, blangko penilaian, alat tulis dan bolavoli. n validitas 86 dengan menggunakan penilaian *judge*

Petugas :

Seorang penghitung sekaligus pencatat hasil

Petunjuk pelaksanaan :

Testi melakukan *passing atas* dan *passing bawah* dengan media BVF tembok sebagai sasaran yang berukuran lebar 152 cm, dan tinggi dari 335 cm untuk putri. Untuk putra 350 cm setelah ada aba aba dari petugas, testi melakukan *passing atas* dan *passing bawah* sebanyak-banyaknya dalam 1 menit jika bola tidak dapat dikuasai maka boleh dipegang lagi dan menunggu aba-aba dari petugas

Skor :

Penghitungan skor tertinggi dalam 1 menit dilakukan pengujian selama 3 kali. Skor tertinggi adalah hasil test yang paling banyak mendapatkannya

Reliabilitas :

Brandy (1945) dalam cox Richard H, (1980: 101) melaporkan realibitas 93. Tes Brandy identik dengan AAHPER

Validitas :

Brandy melaporkan koefisien validitas 86 dengan menggunakan penilaian *judges*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka peneliti membahas tentang distribusi data yang terdapat rata-rata, median atau disebut juga rata-rata posisi, standar deviasi, nilai terendah dan paling tinggi diketahui sebagai berikut:

1. Hasil belajar sebelum mendapatkan pemberian pembelajaran tentang *passing* atas (pre-test) menghasilkan jumlah nilai terendah 30 nilai tertinggi 75, mean 51,58, standar deviasi sebesar 11,80, varian 139,33 untuk aspek afektif. Untuk aspek kognitif nilai terendah 40, nilai tertinggi 70, mean 57,37, standar deviasi 9,21, varian 84,78. Untuk aspek psikomotor nilai terendah 20, nilai tertinggi 50, mean 36,58, standar deviasi 9,38, varian 87,98, pre-nilai akhir nilai terendah 33 nilai tertinggi 57 mean, 45,82, standar deviasi 6,17, varian 38,10
2. dijelaskan bahwa setelah mendapatkan pemberian pembelajaran (post-test) menghasilkan jumlah sebagai berikut aspek afektif nilai terendah 40, nilai tertinggi 70, mean 56,05, standar deviasi 8,31, varian 69,13. Aspek kognitif nilai terendah 60, nilai tertinggi 100, mean 86,32, standar deviasi 9,98, varian 99,57. Aspek psikomotor nilai terendah 20, nilai tertinggi 50, mean 38,16, standar deviasi 9,26, varian 85,70, post akhir nilai terendah 44, nilai tertinggi 67, mean 56,18, standar deviasi 6,23, varian 38,80
3. Perubahan hasil pretest ke post test
Pada pembahasan ini perubahan sebagai berikut nilai tertinggi 10, nilai terendah 11, mean 10,37, standar deviasi 0,06, varian 0,07. Pada data tersebut meningkat dari 3 aspek adalah 22,6%

Uji Hipotesis

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang uji normalitas dan uji *t-dependent*. Uji hipotesis ini akan menjawab tentang permasalahan yang terjadi.

Uji Normalitas

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji parametrik yaitu rumus *t-dependent* secara manual dan *paired samples test* menggunakan aplikasi yaitu IBM *Statistical Package For The Social Sciences* (SPSS) untuk menentukan nilai normal atau tidak

Jika *P-Value* lebih < 0,05 maka distribusi tidak normal sebaliknya jika *p-Value* > 0,05 maka distribusi tersebut normal. Dari tabel diatas untuk pre-test dan posttest semua normal untuk segala aspek hasil belajar kognitif, psikomotor dan afektif

Uji *t dependent*

Uji *t dependent* bertujuan mengetahui perbedaan mean antara post test dan pretest, Dari hasil uji *t independent* terhadap data *pretest* didapatkan nilai signifikan 0,102 yang lebih besar dari α (5%) atau 0,05, maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan, Tidak ada perbedaan yang bermakna antara data *pretest* hasil belajar *passing* atas bolavoli

Pembahasan

Pada bagian ini akan dibahas tentang hasil belajar yang telah diteliti dilakukan pada siswa SMAN 1 Gedeg

Kabupaten Mojokerto kelas IPA 4. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar atau tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menempuh pengalaman belajar (Sudjana, 2010: 22).

Jigsaw sendiri dapat meningkatkan kemampuan siswa khususnya dalam hasil. Menurut Imas (2015:25), "Model pembelajaran *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran sendiri dan orang lain."

Berdasarkan dari hasil penelitian kemampuan siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebelum dilakukan *treatment* adalah sebesar 45,8% sedangkan setelah menerima *treatment* sebesar 56,2% jadi penerapan *jigsaw* terhadap hasil belajar mempengaruhi perbedaan sebesar 22,6%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian secara umum bahwa SMAN 1 Gedeg Kabupaten Mojokerto yang menggunakan model Kooperatif *type jigsaw* pada pembelajaran *passing* atas bolavoli dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penerapan model kooperatif *type jigsaw* terhadap hasil belajar *passing* atas pada siswa kelas XI IPA 4 di SMAN 1 Gedeg Kabupaten Mojokerto.
2. Besar pengaruh penerapan model kooperatif *type jigsaw* terhadap hasil belajar *passing* atas pada siswa SMAN 1 Gedeg Kelas XI IPA 4 adalah afektif 8,7%, kognitif 50,5%, psikomotor 4,3% dan hasil keseluruhan adalah 22,6%

Saran

Dari hasil penelitian diatas maka peneliti dapat memberi saran untuk para pendidik agar bisa memilih model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa yang dibutuhkan, agar siswa dapat berkembang khususnya pada hasil belajar. Semoga saran yang diberikan peneliti dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca dan pendidik

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. (2007). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Solo: Era Pustaka Utama.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Pendidikan*: Jakarta. PT Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. (2008). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. (2011). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Kusumawardani, Dessy Wahyu. 2014. "Pengaruh Pendekatan Permainan Kelompok Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Bolavoli". *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* Vol 02 (03): hal. 635 – 638.
- Maksum, Ali. (2009). *Statistik: Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian: dalam olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. (2007). *Buku Ajar Matakuliah Statistik dalam Olahraga*, (diktat). Surabaya: Tanpa Penerbit
- Pardijono. dan Hidayat Taufik. (2012). *Buku Ajar Bola Voli*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rusman, (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung. PT Raja Grafindo Persada
- Wibisono, Rezeki. 2015. "Pengaruh Penerapan Modifikasi *Smash* Bolavoli Terhadap Hasil Belajar Gerak Dasar *Smash* Bolavoli". *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* Vol 03 (01): hal. 25 – 28.
- Yunus, M. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Surabaya: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

