

Penggunaan metode bermain dalam pembelajaran bola voli menggunakan bola gandu untuk meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar

Hayyi Alwi ¹, Sumarno ^{1*} Indra Gunawan Pratama ¹

¹Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Jl Masjid No 22 Kauman, Bitar, 66117 Indonesia

*marnoalam133@gmail.com



INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima :

Direvisi :

Disetujui :

Dipublis :

Kata kunci:

Kreativitas;

Metode Bermain;

Pendidikan Jasmani.

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan metode bermain dalam pembelajaran bola voli menggunakan bola gandu pada keaktifan siswa di SDN Glagahsari 1. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan metode bermain dengan 2 siklus yang kegiatannya meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan pada kelas 6 SDN Glagahsari 1, dengan 13 siswa putra dan 15 siswi putri. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari data siklus 1 hingga siklus 2. Dari data awal tingkat kesalahan siswa pada saat teknik bintang beralih data observasi awal siklus 1 terjadi kesalahan sebanyak 85,71% dengan kategori sedang, terjadi peningkatan sehingga siswa yang melakukan kesalahan menurun yaitu sebesar 42,86%. Sedangkan pada siklus 2 hanya 10,71%. Pada saat teknik tukar posisi data observasi awal pada siklus 1 terjadi kesalahan sebanyak 85,71% dengan kategori sedang, terjadi peningkatan sehingga siswa yang melakukan kesalahan menurun yaitu 50%. Sedangkan pada siklus 2 hanya 14,71%. Pada teknik berpasangan data observasi awal siklus 1 terjadi kesalahan sebanyak 32,14% dengan kategori sedang, terjadi peningkatan sehingga siswa yang melakukan kesalahan menurun yaitu 17,86% dan pada siklus 2 menjadi 10,71%.

Abstract: This study aims to analyze the effect of using the play method in learning volleyball using gandu balls on student activeness at SDN Glagahsari 1. This study uses the type of Classroom Action Research (PTK) using the play method with 2 cycles whose activities include planning, implementation, observation and reflection. This research was conducted in grade 6 SDN Glagahsari 1, with 13 male students and 15 female students. Data analysis in this study used qualitative data analysis which includes data reduction, data presentation, and data verification. The results of this study indicate an increase in learning outcomes from cycle 1 to cycle 2 data. From the initial data on the level of student errors when the star technique switched the initial observation data for cycle 1, there were 85.71% errors in the moderate category, there was an increase so that students who made mistakes decreased by 42.86%. While in cycle 2 only 10.71%. At the time of the technique of exchanging positions, the initial observation data in cycle 1 had an error of 85.71% with a moderate category, there was an increase so that students who made mistakes decreased by 50%. While in cycle 2 only 14.71%. In the pairing technique, the initial observation data in cycle 1 showed that there were 32.14% errors in the moderate category, there was an

PENDAHULUAN

Pendahuluan Pendidikan jasmani dapat menjadi wadah dimana seluruh peserta didik bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Agar hal tersebut dapat tercapai diperlukan peran yang besar dari masing-masing pelaku dalam proses pembelajaran yang berlangsung, terlebih lagi peran seorang guru. Perencanaan, pelaksanaan, pemilihan metode, serta penggunaan media pembelajaran sangatlah berpengaruh pada pembelajaran yang akan berlangsung. Dengan mengoptimalkan hal tersebut diharapkan mampu menumbuhkan siswa tertarik untuk mempelajari tentang pendidikan jasmani selama proses pembelajarannya.

Minat belajar siswa terhadap sebuah pembelajaran itulah yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam sebuah proses pembelajaran (Juliansyah, 2013). Terlebih lagi dalam bidang pendidikan jasmani kami menawarkan berbagai jenis olahraga sebagai bahan pembelajaran, antara lain permainan, kegiatan kebugaran jasmani, senam, kegiatan ritme, renang, dan hidup sehat. Dalam Kurikulum Merdeka SD kelas VI semester gasal "standart kompetensinya adalah siswa melatih gerak dasar permainan dan olahraga sederhana serta nilai-nilai yang dikandungnya, memperoleh keterampilan dasar, dan mempelajari gerak dasar dalam permainan bola besar sederhana saja peraturannya dimodifikasi, kerjasama, dan sportivitas".

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan mengenai sebab-sebab munculnya masalah dalam pembelajaran bola voli pada kelas VI. Diantaranya adalah pembelajaran yang bernuansakan olahraga, intensitas melakukan kurang, serta terjadinya dominasi oleh siswa yang mempunyai kemampuan lebih dalam permainan bola volly pada saat proses pembelajaran. Sebagian besar siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran bola voli terlihat malas, kurang bersemangat, kurang aktif dalam bergerak, dikarenakan proses pembelajaran terlalu berpatok pada teori, sehingga permainan dilapangan di dominasi oleh siswa yang mempunyai kemampuan lebih dalam artian lebih menguasai permainan bola voli dari pada temannya yang lain. Selain itu siswa juga kurang bersemangat dalam permainan bola voli dikarenakan guru menggunakan bola plastik saat mengajar.

Pembelajaran olahraga, khususnya bola voli, seringkali menghadapi tantangan dalam meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Glagahsari 1 Kabupaten Pasuruan, ditemukan bahwa siswa cenderung kurang aktif, kurang bersemangat, dan seringkali didominasi oleh siswa yang sudah lebih mahir dalam permainan bola voli. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang lebih berfokus pada teori daripada praktik. Penggunaan bola plastik yang kurang mendukung serta kurangnya intensitas latihan juga berperan dalam rendahnya motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Metode bermain menjadi salah satu pendekatan yang semakin banyak diterapkan dalam pembelajaran olahraga untuk mengatasi masalah ini. Dengan pendekatan berbasis permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak menekan, sehingga keaktifan mereka dalam proses pembelajaran dapat meningkat. Pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan yang melibatkan siswa dalam aktivitas fisik yang menyenangkan, yang juga mengarah pada pencapaian tujuan pendidikan tertentu. Dalam konteks bola voli, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk berlatih keterampilan teknis melalui permainan yang terstruktur namun tetap memberikan ruang untuk eksplorasi dan pengembangan keterampilan secara alami. Menurut Samsudin et al. (2023), model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan bola voli pada siswa karena memberikan kesempatan yang lebih banyak bagi siswa untuk berlatih sambil menikmati prosesnya.

Selain itu, metode ini tidak hanya mempengaruhi peningkatan keterampilan teknis tetapi juga berkontribusi pada pengembangan sikap sosial dan emosional siswa. Batez et al. (2021) menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga dapat mengatasi masalah dominasi oleh siswa yang lebih mahir. Penggunaan bola gandu, yang lebih ringan daripada bola voli standar, adalah salah satu inovasi dalam pembelajaran bola voli yang digunakan dalam penelitian ini. Bola gandu dapat membantu siswa yang belum menguasai teknik dasar bola voli untuk merasa lebih

percaya diri dan nyaman dalam berlatih. Penggunaan bola yang lebih ringan juga mengurangi beban siswa yang kurang terampil dalam mengontrol bola voli standar. Penelitian oleh Hamzah et al. (2020) menyatakan bahwa alat bantu yang sesuai, seperti bola yang lebih ringan, dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan mengurangi rasa canggung atau takut terhadap permainan.

Berdasarkan temuan-temuan yang ada, penerapan metode bermain diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran bola voli. Dengan mengganti pendekatan yang terlalu teoritis dengan permainan yang lebih menarik dan menyenangkan, siswa diharapkan lebih bersemangat untuk berpartisipasi dan mengembangkan keterampilan mereka. Hal ini sesuai dengan temuan dari Follmer et al. (2019), yang menyatakan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan kinerja siswa dalam pembelajaran olahraga, karena siswa merasa lebih dihargai dan lebih bersemangat ketika mereka terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan.

Secara keseluruhan, penerapan metode bermain dalam pembelajaran bola voli, khususnya dengan menggunakan bola gandu, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, keterlibatan, dan keterampilan teknis siswa. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi semua siswa untuk berlatih dan berkembang tanpa merasa tertekan atau terhambat oleh keterampilan teman sekelas mereka. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif ini juga meningkatkan aspek sosial dan emosional siswa, yang mendukung perkembangan holistik mereka. Oleh karena itu, penggunaan metode bermain dalam pembelajaran olahraga, seperti yang diterapkan dalam penelitian ini, dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bola voli di tingkat dasar.

Dari pemaparan di atas, maka peneliti menggunakan metode bermain dalam proses pembelajaran bola voli pada kelas VI. Sehingga dengan metode bermain diharapkan bisa meningkatkan keaktifan siswa yang mengikuti proses pembelajaran, dan tujuan pembelajaran bisa tercapai. Hal yang menjadi latar belakang peneliti untuk menggunakan judul "Penggunaan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Bola Voli Menggunakan Bola Gandu Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Sdn Glagahsari 1 Kabupaten Pasuruan"

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), hal ini ditandai dengan pengambilan sampel dari kejadian pembelajaran yang terjadi pada kelas VI SDN Glagahsari 1. PTK adalah Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari tiga kata, yaitu 1) penelitian tindakan, yaitu mempelajari objek dengan menggunakan metode tertentu untuk memperoleh informasi, 2) pelaksanaan suatu tindakan yang sengaja dilakukan untuk tujuan tertentu sebagai rangkaian siklus tindakan, 3) tindakan kelas. sekelompok siswa yang sekaligus menerima pelajaran dari seorang guru (Arikunto, 2006).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Glagahsari 1 Glatik Kulon, Glagahsari, Kec. Di Sukorejo, siswa yang berjumlah 28 orang, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan, diajar oleh guru pendidikan jasmani bapak MS yang dibantu oleh bapak HM sebagai pengamat dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan diawali dengan melakukan observasi awal. Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan instrument bantu yaitu lembar observasi proses pembelajaran. Lembar observasi adalah lembar yang digunakan untuk mengobservasi permunculan aspek-aspek berupa perilaku guru (pendidik), siswa (peserta didik), serta hal-hal yang tidak terekam dalam lembar observasi tersebut akan dicatat dalam lembar catatan lapangan. Selain itu peneliti juga menggunakan pedoman wawancara yang disusun peneliti untuk melakukan wawancara dengan guru. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai permainan bola voli yang dilakukan dengan siswa.

Obsevasi dilakukan oleh peneliti di awal sebelum melakukan pengambilan data sebanyak dua kali observasi selama dua hari berturut-turut. Sedangkan pedomanan wawancara digunakan oleh peneliti untuk melakukan wawancara dengan guru di akhir penelitian setelah peneliti melakukan proses pengambilan data di sekolah. Setelah itu peneliti melanjutkan adanya pengambilan data yang di adakan siklus 1 dan siklus 2. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti, akan di analisis menggunakan teknik analisis kualitatif yang dikuantitatifkan dikemukakan mengenai penyajian materi dan hasil penelitian dalam 2 siklus. Paparan data tindakan siklus I, paparan data tindakan siklus II, analisis siklus I, serta analisis siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Peneliti dan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SDN Glagahsari 1 Kabupaten Pasuruan melakukan diskusi untuk alternatif pemecahan masalah mengenai adanya

kesalahan dan kekurangan siswa kelas VI-B pada teknik bola voli pada tanggal 02 Januari 2023. Peneliti menawarkan alternatif melalui permainan- permainan yang berhubungan dengan teknik bola voli kepada guru pendidikan jasmani,olahraga dan kesehatan sebagai solusi dari masalah yang telah ada. Peneliti menawarkan solusi dalam bentuk permainan adalah karena dengan permainan diharapkan siswa bisa lebih aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran dengan metode bermain diharapkan mampu menyenangkan siswa. Guru memberikan tanggapan positif terhadap solusi yang ditawarkan oleh peneliti. Permainan yang ditawarkan oleh peneliti kepada guru adalah : (1) permainan bola bulat, (2) permainan lempar tangkap bola, (3) permainan kucing tikus pincang, (4) permainan oper bola sambil bernyanyi, (5) permainan bola tangan, (6) permainan melayang di atas matras dengan bola. Selanjutnya setelah guru menyepakati permainan-permainan yang akan diajarkan dan peneliti juga sudah berkonsultasi kepada dosen pembimbing, maka peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Pelaksanaan dilaksanakan selama 6 kali pertemuan dengan 2 siklus yang mana siklus 1 dan siklus 2 masing-masing dilakukan 3 kali pertemuan. Paa siklus 1, persentase kesalahan yang dilakukan oleh siswa masih cukup tinggi maskupun terjadi penurunan dipertemu-an kedua dan ketiga.

Kesalahan-kesalahan tersebut terjadi karena siswa masih belum menguasai teknik- teknik yang diterapkan oleh peneliti. Dalam proses pelaksanaannya siswa hanya menguasai secara teori saja, siswa belum mampu mempraktikannya secara maksimal. Sehingga dilaksanakan siklus 2 untuk memberikan siswa kesempatan agar mampu mempraktikan teknik-teknik secara maksimal. Berikut tabel hasil siklus 1 pertemuan 1-3.

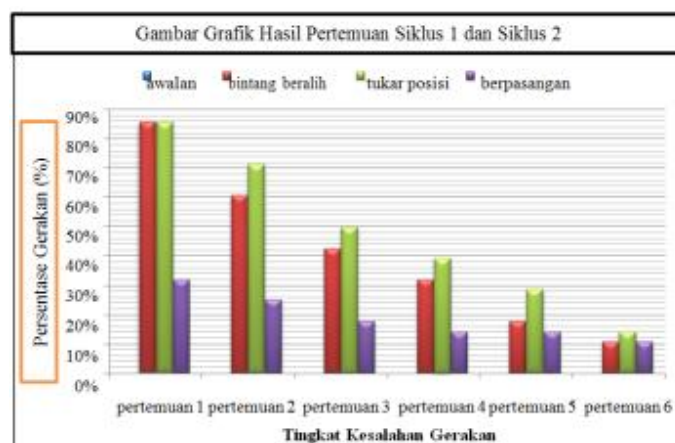
Tabel 1. Hasil evaluasi pertemuan pertama sampai ketiga siklus 1

Gerakan	Awalan		Bintang Beralih		Tukar Posisi		Berpasangan	
PTM 1	Bnr	Slh	Bnr	Slh	Bnr	Slh	Bnr	Slh
Persentase Gerakan	100%	0%	14,29%	85,71%	14,29%	85,71%	67,86%	32,14%

Dilihat dari persentasenya, tingkat kesalahan tertinggi terjadi pada saat melakukan teknik pergantian posisi, yakni. 50.00%, kesalahan siswa yang paling banyak dilakukan adalah masih banyak siswa yang menekuk lengannya sehingga bola tidak melambung ke atas melainkan melambung ke belakang. Meskipun kesalahan pada teknik tukar posisi ini masih banyak, tetapi dalam pertemuan ketiga ini sudah ada peningkatan dibandingkan pertemuan pertama dan kedua.

Tabel 2. Hasil evaluasi pertemuan pertama sampai ketiga siklus 2

Gerakan	Awalan		Bintang Beralih		Tukar Posisi		Berpasangan	
PTM 1	Bnr	Slh	Bnr	Slh	Bnr	Slh	Bnr	Slh
Persentase Gerakan	100%	0%	67,86%	32,14%	60,72%	39,28%	85,72%	14,28%



Gambar 1. Grafik hasil pertemuan Siklus 1 dan Siklus 2

Secara keseluruhan. dalam proses pelaksanaannya siswa hanya menguasai secara teori saja, siswa belum mampu mempraktikannya secara maksimal. Sehingga dilaksanakan siklus 2 untuk

memberikan siswa kesempatan agar mampu mempraktikkan teknik-teknik yang dibuat dan diterapkan oleh peneliti secara maksimal. Berikut tabel hasil siklus 2 pertemuan 1-3.

Dilihat dari persentasenya, kesalahan terbanyak terjadi pada saat pelaksanaan teknik perubahan posisi yaitu sebanyak 14,28%, banyak kesalahan yang dilakukan oleh siswa yaitu siswa masih banyak yang menekuk tangannya sehingga bola tidak melambung ke atas melainkan melambung ke belakang. Meskipun kesalahan pada teknik tukar posisi ini masih ada tetapi penelitian ini sudah memenuhi standart, sehingga penelitian ini bisa berhenti sampai siklus 2. Selain itu, persentase kesalahan yang dilakukan oleh siswa sudah sangat menurun dibandingkan siklus 1 sehingga dapat diketahui bahwa perubahan yang terjadi pada siswa sudah jauh lebih baik pada siklus 2. Perbandingan hasil data dari kedua siklus dapat dilihat lebih jelas pada paparan grafik pada gambar 1.

Penggunaan permainan jenis ini dapat digunakan dalam pendidikan jasmani khususnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar teknik bintang beralih, tukar posisi, berpasangan, pada permainan bola voli, untuk menarik siswa agar lebih aktif beraktivitas dan menghilangkan anggapan siswa bahwa bermain bola voli itu tidak menyenangkan, terkadang menyakitkan bagi siswa, dan terkadang kurang menarik bagi siswa. Apalagi jika guru lebih mempunyai kemampuan kreatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan juga menghadirkan banyak model pembelajaran. Guru dapat mengembangkan keterampilannya dan me-manfaatkan seluruh kesempatan sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolahnya (Hambali, 2016). Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa pembelajaran pendidikan jasmani dengan metode permainan dapat merangsang aspek motorik siswa, siswa menjadi aktif dalam belajarnya.

Hal ini tak lepas juga karena penerapan metode bermain dalam pembelajaran yang membuat siswa bermain sekaligus belajar. Kegiatan bermain mempunyai banyak manfaat, salah satunya adalah dapat mengembangkan aspek fisik karena siswa terus bergerak bebas tanpa adanya paksaan (Hambali, 2016). Dengan bermain diharapkan membuat siswa menjadi lebih suka untuk belajar bola voli. Hasil evaluasi siklus 1 untuk teknik awalan persentase kesalahan dari 0% menjadi 0%, pada teknik bintang beralih persentase kesalahan dari 85,71% menjadi 42,86%, pada teknik tukar posisi persentase kesalahan dari 85,71% menjadi 50%, pada teknik berpasangan persentase kesalahan dari 32,14% menjadi 17,86%. Sedangkan hasil evaluasi dari siklus 2 dari segi teknik awalan persentase kesalahan dari 0% menjadi 0%, pada teknik bintang beralih persentase kesalahan dari 42,86% menjadi 10,71%, pada teknik tukar posisi persentase kesalahan dari 50% menjadi 14,28%, pada teknik berpasangan persentase kesalahan dari 17,86% menjadi 10,71%. Tidak hanya dari segi keaktifan saja, siswa juga lebih disiplin, semangat, tingkat sportifitas, percaya diri dan kejujuran siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan. Peningkatan pada periode ke-2 ini disebabkan oleh permainan yang dihadirkan pada setiap pertandingannya di siklus 2 merupakan permainan yang paling disenangi dan mampu meningkatkan ketrampilan siswa. Dalam penelitian ini tujuan yang hendak dicapai adalah peningkatan penguasaan teknik yang baik (Astuti, 2017). Sehingga guru perlu menggunakan pendekatan atau metode pembelajaran yang dapat mem-permudah siswa menerima pelajaran dengan baik, hampir semua siswa melakukan pembelajaran dengan penuh kegembiraan.

Penerapan metode bermain dalam pembelajaran bola voli terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis siswa. Penelitian oleh Samsudin et al. (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan dasar bola voli siswa SMP secara signifikan. Hasil evaluasi siklus 1 dan 2 dalam penelitian ini menunjukkan penurunan persentase kesalahan dalam teknik-teknik dasar bola voli, seperti teknik awalan, bintang beralih, tukar posisi, dan berpasangan, yang mengindikasikan peningkatan keterampilan teknis siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Hambali (2016), yang menyatakan bahwa kegiatan bermain dapat mengembangkan aspek fisik siswa, karena siswa dapat bergerak bebas tanpa adanya paksaan. Oleh karena itu, dengan menggunakan metode bermain, siswa tidak hanya mendapatkan keterampilan fisik, tetapi juga menikmati proses belajar, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka dalam belajar bola voli.

Selain aspek teknis, metode bermain juga berkontribusi pada pengembangan aspek afektif dan sosial siswa. Penelitian oleh Batez et al. (2021) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan bola voli dan kesenangan siswa di sekolah menengah. Peningkatan disiplin, semangat, sportifitas, percaya diri, dan kejujuran siswa dalam proses pembelajaran juga diamati dalam penelitian ini, yang menunjukkan bahwa metode bermain tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis tetapi juga sikap positif siswa terhadap pembelajaran.

Lebih lanjut, penelitian oleh Ndlovu et al. (2023) menyoroti pentingnya pembelajaran berbasis permainan dalam mendukung perkembangan sosial dan emosional anak-anak di pusat perawatan dan

pendidikan anak usia dini. Meskipun penelitian ini berfokus pada pendidikan anak usia dini, temuan tersebut relevan dalam konteks pembelajaran bola voli di tingkat SMP, di mana aspek sosial dan emosional siswa juga berkembang melalui interaksi dalam permainan. Secara keseluruhan, penerapan metode bermain dalam pembelajaran bola voli tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional mereka. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan pendekatan ini dalam merancang strategi pembelajaran yang holistik dan menyenangkan bagi siswa.

Penelitian ini menyoroti penerapan metode bermain dalam pembelajaran yang memiliki banyak manfaat, termasuk pengembangan aspek fisik dan peningkatan keterampilan siswa. Berdasarkan evaluasi siklus 1 dan 2, terdapat peningkatan signifikan dalam penguasaan teknik bola voli. Persentase kesalahan dalam berbagai teknik seperti teknik awalan, teknik bintang beralih, teknik tukar posisi, dan teknik berpasangan menunjukkan penurunan yang jelas, yang mengindikasikan efektivitas metode ini. Tidak hanya aspek teknis, tapi juga aspek sikap siswa seperti disiplin, semangat, sportifitas, kepercayaan diri, dan kejujuran dalam proses pembelajaran turut meningkat. Peningkatan ini diakibatkan oleh pemilihan permainan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya pendekatan atau metode pembelajaran yang sesuai untuk mempermudah siswa dalam menerima materi dengan baik. Melalui pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis tetapi juga perkembangan sikap positif yang mendukung keberhasilan mereka dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam semua tindakan yang dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2, dapat disimpulkan bahwa dengan permainan bintang beralih, permainan tukar posisi, permainan berpasangan dapat meningkatkan ketrampilan siswa bola voli kelas VI-B SDN Glagahsari 1 Kabupaten Pasuruan.

Peningkatan hasil belajar dari data awal, siklus 1 hingga siklus 2. Peningkatan yang terjadi adalah sebagai berikut: Dari data awal tingkat kesalahan siswa pada saat teknik bintang beralih sebanyak 24 siswa atau 85,71% dan pada siklus 1 terjadi peningkatan sehingga siswa yang melakukan kesalahan menurun yaitu tinggal 12 siswa atau 42,86% dan pada siklus2 hanya tinggal 3 siswa atau 10,71%. Pada saat teknik tukar posisi data observasi awal terjadi kesalahan sebanyak 24 siswa atau 85,71% dan pada siklus 1 terjadi peningkatan sehingga siswa yang melakukan kesalahan menurun yaitu tinggal 14 siswa atau 50% dan pada siklus 2 hanya tinggal 4 siswa atau 14,71%. Pada teknik berpasangan data observasi awal terjadi kesalahan sebanyak 9 siswa atau 32,14%, pada siklus 1 terjadi peningkatan sehingga siswa yang melakukan kesalahan menurun yaitu tinggal 5 siswa atau 17,86% dan pada siklus 2 menjadi 3 siswa atau 10,71%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Sebuah Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Y. (2017). Pengaruh Metode Drill dan Metode Bermain Terhadap Keterampilan Bermain Bola Voli Mini (Studi Eksperimen Pada Siswa SD Negeri 14 Kampung Jambak Kecamatan Koto Tangah Kota Padang). *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 01. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1276>
- Batez, M., Petrušić, T., Bogataj, Š., & Trajković, N. (2021). Effects of Teaching Program Based on Teaching Games for Understanding Model on Volleyball Skills and Enjoyment in Secondary School Students. *Sustainability*, 13(2), 606. <https://doi.org/10.3390/su13020606>
- Follmer, J., Karakos, L., & Smith, M. (2019). The Impact of Play-Based Learning in Physical Education: A Comprehensive Review. *Journal of Physical Education and Sport*, 19(4), 1387-1393. <https://doi.org/10.7752/jpes.2019.s4193>
- Hambali, M. (2016). *Manfaat Kegiatan Bermain dalam Pembelajaran Fisik Siswa*. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 8(1), 45-50.
- Hamzah, A., Muda, M., & Selamat, M. (2020). The Impact of Lightweight Volleyballs in Improving Students' Participation in Physical Education Classes. *International Journal of Educational Research*, 58(2), 112-118. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.07.012>
- Juliansyah, A. K. (2013). *Perbandingan Minat Siswa Dalam Belajar Pendidikan Jasmani Di Pedesaan Dan Perkotaan Universitas Pendidikan Indonesia*. 2.

- Ndlovu, B., Okeke, C., Nhase, Z., Ugwuanyi, C., Okeke, C., & Ede, M. (2023). Impact of play-based learning on the development of children in mobile early childhood care and education centres: Practitioners' perspectives. *International Journal of Research in Business & Social Science*, 12(3), 432-440. <https://doi.org/10.20525/ijrbs.v12i3.2358>
- Samsudin, S., Setiawan, I., & Dwi, D. R. A. S. (2023). Development of the play-based model on volleyball basic techniques for junior high school. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/367660321_Development_of_the_play-based_model_on_volley_ball_basic_techniques_for_junior_high_school