

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PJOK SISWA SEKOLAH DASAR MATERI PASSING BAWAH BOLAVOLI MELALUI PERMAINAN 3 ON 3

Oleh
Cartono

SDN 179/IX Tanjung Harapan Sei Bahar Muaro Jambi

Email :cartono.69@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan teknik permainan bola voli 3 on 3 khususnya peningkatan hasil belajar materi teknik passing bawah permainan bolavoli. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah sebanyak 30 orang siswa. Penelitian dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus. Instrumen penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, lembar observasi siswa, kuisioner, dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menghasilkan terjadinya peningkatan hasil belajar matapelajaran PJOK materi passing bawah dalam permainan bolavoli 3 on 3 siswa kelas V Sekolah Dasar dengan jumlah prosentase 82% yang tergolong tinggi dalam klasifikasi prosentase ketuntasan.

Kata Kunci : hasil belajar;permainan;teknik passing

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik untuk mendapatkan kemampuan dan keterampilan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan kebutuhan utama dalam kehidupan manusia untuk hidup sehat, melalui pendidikan jasmani siswa dapat belajar dan berlatih lebih banyak hal-hal yang terkait dengan kemampuan afektif, kemampuan kognitif, dan kemampuan psikomotor yang merupakan kemampuan yang harus dimiliki manusia untuk mencapai tujuan hidup (Hanief & Sugito, 2015). Dewasa ini, dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, menyebabkan terjadinya perubahan dalam beberapa aspek kehidupan siswa. Aspek yang dapat mempengaruhi kehidupan siswa dalam proses belajar sebagai dampak perkembangan teknologi diantaranya adalah teknologi digital permainan seperti *playstation*, *game online*, *smartphone* dan beberapa teknologi canggih lainnya. Teknologi permainan ini tidak terlalu menuntut aktivitas fisik siswa sehingga akan berdampak bagi ketahanan otot dan aspek psikomotor siswa. Keadaan ini menjadi aspek yang harus menjadi perhatian bagi guru, terutama guru penjasorkes untuk dapat mengurangi dampak negatif teknologi khususnya yang berkaitan dengan aktifitas fisik dan kesehatan siswa.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani merupakan mata pelajaran yang dapat memberikan aktifitas kepada siswa untuk tidak tergantung pada dampak negatif teknologi permainan digital. Pelajaran Penjas memiliki materi yang dapat disampaikan guru melalui aktivitas gerak, diharapkan dengan materi yang menarik akan dapat menumbuhkan minat siswa untuk lebih aktif dalam melakukan permainan olah raga. Dengan meningkatnya minat siswa berolahraga akan dapat

mengurangi waktu siswa dalam menggunakan berbagai macam gadget. Oleh karena itu guru harus mampu berinovasi dalam mendesain metode dan menyusun materi pelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat mengalihkan ketertarikan siswa pada permainan game digital. Sesuai dengan karakteristik siswa SD, 6 – 12 tahun kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain. Kondisi menurunnya minat siswa dalam berolahraga ini harus dicari solusinya, oleh karena itu guru dituntut untuk dapat mengembangkan pembelajaran alternatif yang efektif, dilain pihak guru juga harus memiliki pemahaman dan dapat mempelajari karakteristik dan kebutuhan siswa (Arifin, 2017).

Masa pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah dasar berada dimana usia anak memiliki potensi untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangan. Oleh karenanya perlu dilakukan pembinaan dan bimbingan serta perlakuan yang tepat, terkait hal ini peran guru guru pendidikan jasmani menjadi penting untuk membina dan membimbing siswa dalam mengajar dan meningkatkan kemampuan gerak dasar dalam olahraga (Fadilah & Wibowo, 2018). Selanjutnya Suherman (2016) mengemukakan bahwa diperlukan guru pendidikan jasmani yang memiliki bekal pengetahuan tentang karakteristik siswa dan keterampilan dalam menerapkan metode atau model pembelajaran agar dapat mendukung tercapainya tujuan dari pendidikan jasmani.

Materi pembelajaran pendidikan jasmani hendaknya disusundengan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar memiliki ciri yang paling dominan adalah bermain, oleh karena itu dalam mendesain materi pembelajaran maka guru dituntut untuk dapat menyusunnya menjadi bentuk permainan yang

menarik. Bermain mempunyai keterkaitan dengan pendidikan. Makna bermain dalam pendidikan merupakan bermain yang memiliki unsur pendidikan, permainan yang dipilih dalam pembelajaran penjasokes yaitu permainan yang dapat melatih dan menumbuhkan daya kreatifitas siswa dalam melakukan suatu tindakan serta permainan yang dapat mengembangkan daya serap dan daya imajinasi siswa serta mengembangkan sikap bekerjasama, melatih kejujuran serta meningkatkan jiwa sosial.

Pangestuti, H, dan R.A. (2018) mengemukakan bahwa bermain bagi anak usia enam sampai dengan 12 tahun merupakan cara efektif untuk belajar. Selanjutnya Pambudi dan Pramudana (2016) mengemukakan bahwa pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan bertujuan untuk memenuhi dorongan gerak siswa yang di dalamnya terdapat unsur belajar, banyak hal yang dirasakan oleh para siswa dalam mengikuti aktivitas belajar mulai dari perubahan suasana pergaulan dalam konteks bermain yang menyenangkan, teman baru, situasi lingkungan baru, hingga situasi kedisiplinan dan tanggung jawab, meskipun terkadang proses pembelajaran dirasakan begitu mengikat tetapi tetap menarik bagi siswa sehingga suasana belajar terasa dalam sebuah permainan sambil belajar.

Permainan bola voli adalah salah satu materi pendidikan jasmani di sekolah dasar yang dapat disajikan dalam bentuk bermian. Suherman (2016) menyatakan bahwa aspek penting dan dominan dalam pembelajaran permainan bolavoli adalah penguasaan gerak. Melalui aktivitas bermain, sangatlah cocok untuk dikembangkan keterampilan gerak dasar siswa di sekolah dasar, karena pada prinsipnya dunia anak merupakan dunia bermain (Hanief & Sugito, 2015). Permainan 3 on 3 merupakan salah satu permainan yang dapat diaplikasikan dalam permainan bolavoli. Permainan bola voli 3 on 3 merupakan hasil modifikasi dari permainan yang umum dengan 6 jumlah pemain, ukuran lapangan dan tinggi net dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan passing bawah bolavoli (Indriyani, 2011).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dengan wawancara dan diskusi dengan salah satu guru di SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan, peneliti menemukan beberapa temuan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menguasai materi passing bawah bolavoli. Siswa umumnya lebih tertarik jika guru menyampaikan materi sepakbola. Disatu sisi ketika guru memberikan materi permainan bolavoli, para siswa lebih banyak diam dan tertunduk dan ogah-ogahan. Hasil observasi pada saat pembelajaran Penjasditemukan siswa putra memainkan bola voli dengan kaki, padahal hal itu tidak diperbolehkan. Rendahnya minat dan belum tumbuhnya kesadaran

akan pentingnya “sehat” berdampak padaproses pembelajaran khususnya pada nilai belumlah yang diperoleh peneliti melalui guru di SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk menemukan suatu alternatif metode pembelajaran sehingga natinya tumbuh minat siswa mengikuti materi permainan bolavoli dengan penuh semangat. Peneliti ingin menerapkan permainan 3 on 3 melalui sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan berkolaborasi dengan guru penjas SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Ke- las (PTK). PTK dilaksanakan dengan tahapan tiga siklus untuk dapat mengetahui peningkatan hasil belajar materi passing bawah bolavoli dan kegiatan siswa dalam mengikuti mata pelajaran penjasorkes melalui permainan 3 on 3. Penelitian model PTK terdiri dari 4 (empat) langkah utama yang terdiri atas (1) Perencanaan (*Planning*);(2) Tindakan (*Action*); (3) Pengamatan (*Observation*); dan (4) Refleksi (*Reflection*). (Iskandar, 2011).

Subyek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 179/IX Tanjung HarapanKecamatan Sei Bahar Kabupaten Muaro Jambi tahun ajaran 2018-2019 dengan jumlah siswa 37 siswa yang terdiri dari 21 laki-laki dan 16 perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil tes, pengamatan proses pembelajaran, dan pelaksanaan ujian. Pelaksanaan Tes ditujukan untuk memperoleh data hasil tes siswa dalam melakukan passing bawah bolavoli secara individu yang dilakukan selama 60 detik. Kegiatan tes ini ditujukan untuk melihat kemampuan atau keterampilan pada aspek psikomotor yang dimiliki siswa dalam melakukan gerakan passing bawah dalam permainan bolavoli. Kegiatan Pengamatan ditujukan untuk memperoleh data keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada aspek afektif. Kegiatan Ujian ditujukan untuk melihat hasil penyerapan materi belajar siswa, dengan menggunakan butir soal/ instrumen soal dalam mengukur hasil belajar siswa. Pengukuran dalam kegiatan ujian lebih difokuskan pada aspek kognitif.

Analisa data

Teknik analisis penelitian ini menggunakan analisa data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif akan digunakan untuk menganalisis data hasil observasi yang digunakan untuk menjaring aktivitas belajar siswa dankinerja guru dalam proses pembelajaran. Dilain sisi kegiatan analisis kuantitatif ditujukan untuk menggambarkan hasil

belajar siswa dalam kaitannyaterhadap penguasaan materi pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan melaluitahapan III siklus, tiap siklus dilakukan pertemuan 1 kali. Pada setiap siklus dilakukan pengamatan baik dari aspek afektif maupun kognitif. Untuk tiap siklus dilakukan tes aspek psikomotor. Proses penelitian diawali guru sebagai peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajar- jaran passing bawah pada siswa kelas V SD Negeri 179/IX Tanjung HarapanKecamatan Sei Bahar Kabupaten Muaro Jambi, dalam observasi tersebut ditemukan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu melakukan passing bawah dengan benar, selain itu juga motivasi siswa untuk melakukan pembelajaran passing bawah masih rendah. Selanjutnya guru sebagai peneliti melakukan upaya pen- ingkatan hasil belajar passing bawah bolavoli pendek- tan permainan 3 on3.

Penelitian ini dilakukan dalam III siklus pada setiap siklusnya dilaksanakan 1 kali pertemuan dan pada setiap siklus diteliti 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Yang pertama adalah aspek psikomotor berkaitan dengan ketrampilan gerak siswa, pada aspek ini yang menjadi kriteria penilaian yaitu test passing bawah individu, passing bawah dengan tembok, passing bawah dengan teman, passing bawah melewati net. Aspek Kedua yang diteliti adalah aspek afektif berhubungan dengan perilaku dan sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada aspek ini yang diteliti adalah aspek kedisiplinan, kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, sportivitas dan mematuhi aturan yang berlaku. Aspek ketiga adalah aspek kognitif berhubungan dengan aspek pemahaman siswa terkait materi pembelajaran yang diberikan.

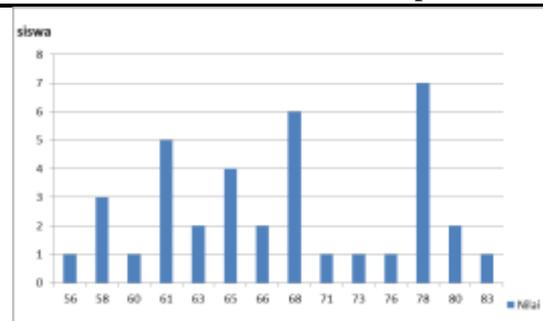
Setelah peneliti melakukan analisa data secara deskriptif dilanjutkan dengan penjabaran hasil temuan penelitian penerapan materi passing bawah bolavoli permainan 3 on 3 pada siswa kelas V SD Negeri 179/IX Tanjung HarapanKecamatan Sei Bahar Kabupaten Muaro Jambi sebagaiberikut.

Siklus I

Tabel 1. Hasil Penilaian Aktivitas Belajar Siklus I

Nilai Maksimal	78
Nilai Minimal	45
Standart Deviasi	10,20
Rata-rata	57,54
Jumlah	2129
Prosentase	10%

Pada tabel 1 dapat dijelaskan hasilbelajar pada siklus I, dimana diperoleh nilai maksimal siswa sebesar 78, nilai minimal hasil belajar siswa sebesar 45 dengan nilai rata- rata 57,54 serta prosentase ketuntasan sebesar 10%. Hasil belajar siklus I dapat dipaparkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I

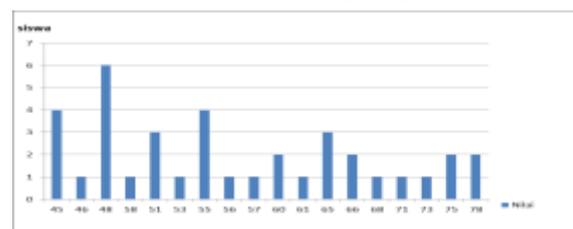
Hasil pengamatan terhadap guru pada siklus I menunjukkan bahwa guru belum terbiasa dalam menerapkan permainan 3 on 3 pada materi passing bawah bolavoli, sehingga materi yang disampaikan oleh guru kurang maksimal. Selanjutnya pada pengamatan terhadap aktifitas siswa, ditemukan siswa masih banyak yang belum mampu melakukan passing bawah bolavoli dengan baik. Dalam penerapan materi passing bawah terdapat beberapa klasifikasi yaitu : passing bawah individu, passing bawah dengan teman, passing bawah dengan tembok, dan passing bawah melewati net yang diberikan oleh guru. Selanjutnya guru mengambil langkah evaluasi terkait faktor apa saja yang menjadi penghambat pada siklus I, hasil evaluasi teridentifikasi faktor tindakan yang akan diaplikasikan pada siklus II. Selanjutnya guru akan mempelajari tindakan perbaikan yang lebih lanjut dalam model permainan 3 on 3 sehingga guru tidak akan terjadi lagi mengalami kesulitan pada saat menerapkan permainan. Guru akanlebih memotivasi dan membimbing secara intensif siswa yang mengalami kesulitan.

Siklus II

Tabel 2. Hasil Penilaian Belajar Siswa Siklus II

Nilai Maksimal	83
Nilai Minimal	56
Standart Deviasi	7,62
Rata-rata	68,37
Jumlah	2530
Prosentase	29%

Pada tabel 2 diatas dapat diketahui bahwa pada siklus II, diperolehnilai maksimal siswa sebesar 83, dan nilai hasil belajar minimal sebesar 56 serta perolehan nilairata-rata hasil belajar sebesar 68,37 serta prosentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 29%. Hasil belajar siklus II jika dibandingkan dengan siklus I mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa Siklus II dapat disajikan dalam bentuk grafik pada gambarberikut:



Gambar 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil observasi terhadap hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan terjadinya peningkatan. Peningkatan hasil pembelajaran peserta didik dalam proses pembelajaran didukung pula dengan peningkatan aktivitas guru dalam mempertahankan dan meningkatkan suasana pembelajaran. Guru telah dapat menerapkan rencana pembelajaran yang disusun sebagai hasil dari refleksi pada siklus I. Guru telah dapat melakukan kegiatan evaluasi baik secara individu maupun secara kelompok.

Peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan dari pelaksanaan evaluasi terkait kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Kemampuan menguasai materi pelajaran dapat ditunjukkan dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 57,54, nilai hasil belajar mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 68,37. Hal ini diikuti dengan aspek ketuntasan hasil belajar siswa dengan jumlah siswa tuntas 10% pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 29% pada siklus II.

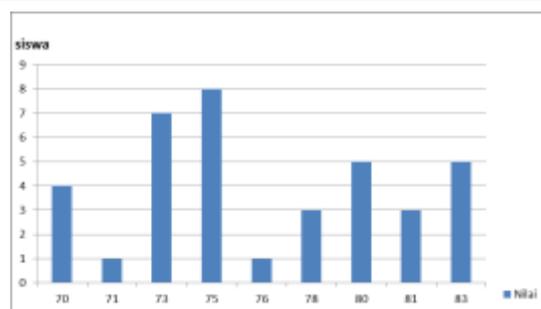
Meskipun hasil aktivitas pembelajaran siswa mengalami peningkatan namun masih tergolong rendah. Untuk memperbaiki dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus II, maka guru sebagai peneliti membuat perencanaan pembelajaran pada siklus III. Pada tahapan tindakan selanjutnya, guru melakukan modifikasi aturan skor pertandingan, dimana pada awalnya tim akan dinyatakan menang pada saat telah memperoleh 25 poin. Disamping itu, guru melakukan modifikasi terhadap penilaian skor dengan menurunkan skor kemenangan menjadi 18 dengan pertimbangan agar siswa tidak merasa kelelahan, namun demikian pencapaian tujuan awal agar siswa dapat menguasai teknik dasar passing bawah bolavoli dapat tercapai. Selanjutnya guru memberikan hadiah bagi siswa yang memenangkan pertandingan.

Siklus III

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus III

Nilai Maksimal	89
Nilai Minimal	69
Standart Deviasi	4,16
Rata-rata	76,48
Jumlah	2830
Prosentase	82%

Pada tabel 3 diatas dapat dijelaskan hasil belajar siswa pada siklus II, dimana perolehan nilai hasil belajar maksimal yang diperoleh siswa sebesar 89, sedangkan perolehan nilai minimal sebesar 69 dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 76,48. Pada siklus III diperoleh prosentase ketuntasan belajar sebesar 82%. Hasil belajar pada siklus III jika dibandingkan dengan siklus II, menunjukkan terjadinya peningkatan nilai. Hasil belajar siswa pada siklus III dapat dipaparkan dalam bentuk grafik dan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Perolehan Nilai Belajar Siswa Siklus III

Penelitian ini telah menetapkan Indikator keberhasilan terhadap terjadinya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus dan terjadinya pencapaian secara klasikal akan ditunjukkan dengan besarnya prosentase kelulusan klasikal sebesar $\geq 80\%$. Pada siklus III secara klasikal diperoleh prosentase angka kelulusan sebesar 82%. Perolehan nilai belajar siswa membuktikan bahwa permainan bola voli 3 on 3 telah berhasil meningkatkan hasil belajar passing bawah permainan bolavoli pada siswa kelas V SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan Kecamatan Sei Bahar Kabupaten Muaro Jambi

Permainan 3 on 3 telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mater passing bawah. Permainan 3 on 3 merupakan suatu pendekatan dalam proses pembelajaran yang dikonseptkan dalam bentuk permainan dimana didalamnya dijelaskan mengenai teknik maupun taktik yang akan diberikan dengan menggunakan suatu permainan yang dimodifikasi. Metode permainan telah dapat memenuhi hasrat anak, disamping itu permainan yang diterapkan terdapat unsur pembelajaran. Pada prinsipnya permainan yang diterapkan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan gerak siswa sekaligus didalamnya dimasukkan unsur pembelajaran. Pada waktu penerapan metode permainan dalam proses pembelajaran terlebih dalam mengikuti aktivitas materi belajar para siswa dapat merasakan banyak hal mulai dari perubahan situasi lingkungan, suasana pergaulan dalam konteks bermain yang menyenangkan, teman baru, hingga situasi kedisiplinan dan tanggung jawab. Meskipun metode permainan kadang dirasakan begitu mengikat karena didalamnya ada unsur pembelajaran. Metode pendekatan bermain memberikan dampak pada perubahan motivasi siswa yang semakin bersemangat untuk melakukan latihan passing bawah dan dalam permainan bola voli 3 on 3.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan apa yang dilakukan oleh Rithaudin & Hartati (2016) dalam penelitiannya bahwa hasil belajar passing bawah permainan bolavoli dapat meningkat dengan diterapkannya metode permainan. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan teknik dasar permainan

bolavoli dapat ditingkatkan melalui modifikasi permainan, hal ini dikemukakan oleh Yusmar (2017).

Belajar merupakan proses mengubah siswa dari tingkat kemampuan rendah ke tingkat kemampuan tinggi. Sehingga peningkatan minat belajar siswa memiliki kontribusi yang besar dalam keberhasilan belajar siswa. Minat yang tinggi dimiliki para siswa akan berdampak positif dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dimana para siswa mengalamiperilaku dan sikap untuk dapat mengubah dirinya dari kemampuan rendah ke kemampuan yang lebih tinggi. Menarik minat siswa tidak semudah hanya memberikan penguatan pada siswa saja. Namun demikian, dengan menerapkan inovasi metode pembelajaran sedemikian rupa untuk memfasilitasi siswa dalam melakukan gerakan bebas yang terarah terbukti dapat menjadi faktor yang menarik minat siswa (Rithaudin & Hartati, 2016).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan model 3 on 3 pada permainan bolavoli terbukti dapat meningkatkan hasil belajar materi passing bawah bolavoli pada siswa sekolah dasar.
2. Penerapan permainan 3 on 3 sangat dirasakan manfaatnya oleh siswa kelas V SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan Kecamatan Sei Bahar Kabupaten Muaro Jambi.
3. Manfaat yang sangat dirasakan adalah para siswa telah dapat menguasai teknik dasar passing bawah pada permainan bolavoli semakin baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. (2017). Internalisasi Nilai Sportivitas Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Sosioreligi*, 15(2), 20–29.
- Fadilah, M., & Wibowo, R. (2018). Kontribusi Keterampilan Gerak Fundamental Terhadap Keterampilan Bermain Small-Sided Handball Games. *JURNAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA*, 3(1), 60–68. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/penjas/article/view/2018-04-07/pdf>
- Hanief, Y. N., & Sugito, S. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 100–113. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v1i1.575
- Indriyani, D. (2011). *Peningkatan Hasil Belajar Passing Bawah Pada Bola Voli Dengan Menggunakan Permainan “ 3 On 3 ”*

Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri I Sukoharjo Wonosobo Tahun Pelajaran 2010 / 2011. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

- Pambudi, P. S., & Pramudana, J. (2016). Penerapan Pembelajaran Drill dan Bermain Terhadap Hasil Belajar Servis Bawah Ddalam Permainan Bolavoli Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Banyuwangi. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 2(2), 98–
110. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v2i2.514
- Pangestutik, S., H, M., & R.A., R. (2018). Psikodimensia: Kajian Ilmiah Psikologi. *PSIKODIMENSIA* (Vol. 16). Indonesia Soegijapranata Catholic University. Retrieved from <http://journal.unika.ac.id/index.php/psi/article/view/976/792>
- Rithaudin, A., & Hartati, B. S. (2016). Upaya Meningkatkan Pembelajaran Passing Bawah Permainan Bola Voli Dengan Permainan Glagahombo I Tempel Sleman Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(1), 51–57.
- Suherman, A. (2016). Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Tgt (Teams Game Tournament) Terhadap Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Bermain Bolavoli. *JURNAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA*, 1(2), 8–15. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/penjas/article/view/2216/3884>
- Yusmar, A. (2017). Upaya Peningkatan Teknik Permainan Bolavoli Melalui Modifikasi Permainan Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kampar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(1), 143–152.