



---

**Upaya Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah dengan Modifikasi Permainan  
Benthik Bola Voli pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar**

Luthfi Abdul Majid Al Faiq,<sup>1✉</sup> Harry Pramono<sup>2</sup>

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia<sup>12</sup>

---

**Article History**

Received : 12 August 2021  
Accepted : November 2021  
Published : November 2021

**Keywords**

Volley ball, physical  
education modification  
game

**Abstract**

Tujuan peneliti melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan Kemampuan Passing bawah siswa V Sekolah Dasar melalui permainan benthik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Prosedur penelitian sebagai berikut: 1) teknik tes, 2) teknik nontes, 3) observasi dan 4) dokumentasi. Waktu penelitian dilaksanakan dalam siklus 1 dan 2, untuk siklus 1 jumlah subjek 30 siswa setiap siklus dengan hasil rata-rata 65,53 dengan persentasi belajar 35%. Siklus 2 jumlah subjek 30 siswa dengan hasil rata-rata 80,00 dengan persentase belajar 65%. setelah dilakukan analisi dan evaluasi pada siklus 1 terdapat peningkatan minat belajar siswa sebesar 30%. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan indikasi perbaikan proses pembelajaran melalui lembar penelitian observasi dari ahli permainan dan guru penjasorkes, Menunjukkan hasil yang baik dengan tingkat siklus I (35%) dan siklus II (65%) terdapat peningkatan pembelajaran yang tinggi. Upaya ini dilakukan oleh guru penjasorkes dalam memecahkan masalah dengan menciptakan permainan sederhana melalui modifikasi permainan benthic untuk pembelajaran bola volley sekolah dasar. Dengan demikian dapat disarankan pembelajaran penjasorke melalui passing pantul dapat dipakai sebagai alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran penjasorkes khususnya pada bola voli yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

**Abstract**

The aim of the researcher through this research is to find out the improvement of the lower passing ability of elementary school students through benthic games. This research is a quantitative research. The research procedure is as follows: 1) test technique, 2) non-test technique, 3) observation and 4) documentation. The time of the research was carried out in cycles 1 and 2, for cycle 1 the number of subjects was 30 students each cycle with an average result of 65.53 with a learning percentage of 35%. Cycle 2 the number of subjects 30 students with an average result of 80.00 with a learning percentage of 65%. after the analysis and evaluation in cycle 1 there is an increase in student interest in learning by 30%. Based on the results of the study showed indications of improvement in the learning process through observational research sheets from game experts and physical education teachers, showing good results with the level of cycle I (35%) and cycle II (65%) there was a high increase in learning. This effort was made by physical education teachers in solving problems by creating simple games through modified benthic games for elementary school volleyball learning. Thus, it can be suggested that physical education learning through bouncing passing can be used as an alternative to improve the physical education learning process, especially in volleyball which is in accordance with the characteristics of elementary school children.

**How To Cite:**

Faiq, L. A. M. A., & Pramono, H., (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah dengan Modifikasi Permainan Benthik Bola Voli pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2 (2), 662-669

---

✉ Corresponding author :  
E-mail: faiqalstart@gmail.com

## PENDAHULUAN

Olahraga merupakan suatu aktivitas fisik yang bermanfaat untuk menjaga kesehatan jasmani agar tetap berada dalam kondisi tubuh yang baik (Permono, 2018). Menurut M. Roziandy (2018:8) olahraga adalah suatu aktivitas yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kebugaran jasmani dan rohani melalui latihan tubuh yang dilakukan secara teratur. Menurut UU No. 3 tahun 2005 tentang sistem keolahragaan Nasional, Olahraga sendiri dikelompokkan menjadi 3 yaitu: 1) Olahraga Pendidikan yang bertujuan untuk mendidik, 2) Olahraga rekreasi bertujuan untuk mendapatkan kesenangan dan 3) olahraga prestasi untuk mendapatkan prestasi setinggi mungkin. Olahraga pendidikan merupakan bagian integral dari proses pendidikan yang ikut andil memiliki peluang besar dalam memberikan kontribusinya terhadap dunia pendidikan. Nilai-nilai yang dikandung dalam olahraga pendidikan sangatlah sejalan dengan misi yang ingin dicapai oleh pendidikan. Sebagai contoh: kejujuran, *sportif* dalam berolahraga dapat dijadikan bentuk manifestasi dari kondisi kejujuran yang diharapkan dalam dunia pendidikan untuk tidak menyontek dikala ujian, tidak menjiplak karya orang lain dikala harus membuat karya ilmiah kependidikan, atau jujur ketika melakukan suatu bentuk kesalahan dalam pendidikan (POR, 2003).

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang terencana secara sistematis untuk meningkatkan, memperbaiki dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap serta perilaku peserta didik dalam usaha mencerdaskan suatu individu melalui kegiatan proses pembelajaran (Dalton & Rachman, 2014). Menurut Anisa Herdiyana (2016) Pendidikan adalah investasi masa depan yang dapat meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mengembangkan potensi diri dan dapat menanamkan sikap tanggung jawab, cerdas, dan kreatif. Pendidikan merupakan sebuah proses yang berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini hingga remaja agar menjadi pribadi yang baik dan mempunyai kesadaran penuh terhadap hubungan dan tugas sosial mereka. (Sulistiwana, 2008:18).

Pendidikan kurang lengkap tanpa adanya Pendidikan jasmani karena Pendidikan jasmani merupakan hal yang tidak dapat terpisahkan dari sebuah Pendidikan yang dapat mengembangkan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif melalui sebuah kegiatan jasmani. Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani yang di dalamnya terdapat aspek-aspek yang

dikembangkan dari aspek afektif, psikomotor dan kognitif melalui sebuah proses pembelajaran Pendidikan jasmani (Siedentop, 1991). Pendidikan jasmani merupakan bagian integral yang tersusun secara sistematis untuk meningkatkan efektifitas kinerja melalui kegiatan fisik (Bucher, p. 13). Pendidikan jasmani merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang membantu mewujudkan tujuan pendidikan (Urs, 2011, p. 95). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pendidikan yang meliputi aktivitas fisik dan olahraga yang berkesinambungan guna mencapai tujuan pendidikan yang mencakup aspek kognitif, psikomotor, dan afektif (Darmawati, 2017). Menurut Syamsul Arifin (2017:89-90) pendidikan jasmani mempunyai manfaat untuk siswa sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- 2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- 3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- 4) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
- 5) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- 6) Menikmati kesenangan kerianan melalui aktivitas jasmani termasuk permainan olahraga.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan dalam (Mustafa & Dwiyo, 2020) Ruang lingkup pendidikan jasmani meliputi (1) permainan dan olahraga; (2) aktivitas pengembangan; (3) aktivitas senam (4) aktivitas ritmik; (5) aktivitas akuatik; (6) pendidikan luar kelas; (7) kesehatan.

Menurut BSNP (2006:513), (1) permainan dan olahraga meliputi olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor-non lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, sepakbola, bolabasket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri; (2) aktivitas pengembangan meliputi mekanika sikap tubuh,

komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh. (3) aktivitas senam meliputi; ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai. (4) aktivitas ritmik meliputi; gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik. (5) aktivitas air meliputi; permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang. (6) pendidikan luar kelas meliputi; piknik/karya wisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung. (7) kesehatan meliputi; penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS.

Permainan bola voli sudah dikenal secara menyeluruh bahkan berkembang dengan pesat di Indonesia maupun di dunia. Sekarang, olahraga bola voli bukan hanya olahraga rekreasi, akan tetapi sudah menjadi olahraga prestasi. Seperti yang jelaskan oleh Bonnie Robinson, (2010: 101) Bola voli pada abad ke-20 an tidak hanya di gunakan sebagai olahraga rekreasi lagi, melainkan telah berkembang menjadi olahraga prestasi sehingga menuntut kualitas pembelajaran sangat setinggi. Menurut Yusman (2017:144) Permainan bola voli merupakan olahraga permainan yang di mainkan oleh 2 regu yang berlawanan. Permainan bola voli terdiri dari 6 orang dari setiap regu (Listina, 2012:25). Permainan bola voli merupakan permainan bola menggunakan tangan untuk di pantulkan dan di arahkan melawati net dengan sasaran daerah lawan (Putra, Yarmani, & Arwin, 2019).

Menurut Sanjaya (2007:145) Mengatakan selain strategi, metode, dan pendekatan, terdapat hal yang sangat penting yaitu Teknik dasar permainan. Teknik merupakan cara khusus yang dapat dilakukan atau di realisasikan untuk memecahkan suatu tugas Gerakan tertentu dengan baik dan benar (Oktayana & Aziz, 2019). Mukholid (2007) mengatakan Teknik dasar bola voli terdiri dari:

#### **Sevis**

Servis merupakan pukulan atau serangan pertama ke daerah lawan sebagai awal dari permainan. Cara melakukan servis pada umumnya dapat dilakukan dengan 4 cara yaitu:

- a) Servis tengah bawah
- b) Servis mengembang
- c) Servis topspin
- d) Servis mengembang melingkar

#### **Passing**

Passing dalam permainan bola voli merupakan usaha seorang pemain bola voli dengan menggunakan Teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkan kepada teman satu tim, passing terdiri dari:

- a) Passing bawah
- b) Passing atas

#### **Smash**

Serangan yang keras waktu bola voli berada di atas net jarring, untuk di masukan ke daerah lawan. Untuk melakukan dengan baik perlu memperhatikan beberapa factor seperti: awalan, tolakan, pukulan dan sikap akhir atau pendaratan.

#### **Block (membendung)**

Blok merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menagkis serangan lawan. blok dilakukan dengan pergerakan tangan aktif (kekiri dan kekanan saat melakukan blok). Blok bisa dilakukan dengan satu, dua atau tiga pemain.

Menurut Supandi (1992) mengemukakan bahwa kunci keberhasilan dari suatu proses pembelajaran bola voli adalah dengan cara memodifikasi Gerakan atau alat. Hal tersebut di sebabkan karena kemampuan motorik siswa yang berbeda-beda dengan cara tersebut pembelajaran akan terlaksana dengan baik dan siswa yang kurang dalam aspek psikomotor tidak mengalami permasalahan dalam pembelajaran.

Modifikasi adalah suatu upaya yang dapat dilakukan oleh para pendidik agar suatu proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih mudah (Fahrudin & Rahayu, 2018). Menurut Bangun (2018:100) modifikasi merupakan suatu proses mengubah atau menyesuaikan. hal tersebut juga di jelaskan oleh Bahagia (2010) dalam (Bangun, 2018) mengatakan modifikasi merupakan perubahan baik itu secara fisik maupun materi dan pendekatan dalam suatu proses pembelajaran. Nilai dari sebuah modifikasi adalah mengamati sekaligus mengembangkan materi atau alat pelajaran dengan melihat kebutuhan siswa sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan mudah dan efisien dan dapat membuat siswa mejadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam pendidikan jasmani khususnya sekolah dasar modifikasi sangat di butuhkan dalam sebuah proses pembelajaran salah satunya modifikasi alat melalui permainan, karena pembelajaran melalui permainan merupakan hal yang paling di sukai dari anak sekolah dasar.

Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang digemari dan dimainkan oleh banyak orang terutama dari kalangan anak-anak maupun orang dewasa (Mudzakir, 2020). Bermain permainan merupakan salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu tumbuh kembang anak (Anggita, Mukarromah, & Ali, 2018). Permainan di kelompokkan menjadi 2 kategori yaitu permainan tradisional dan modern. Kata permainan berasal dari kata "main" yang berarti melakukan suatu aktivitas yang menyenangkan hati baik itu menggunakan alat peraga sebagai mediana maupun tidak. Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak karena karakteristik anak-anak adalah bermain akan tetapi bermain tidak hanya dilakukan oleh anak-anak saja melainkan terkadang remaja dan dewasa juga melakukannya.

Permainan tradisional merupakan permainan anak-anak yang diwariskan secara turun temurun dengan peraturan yang tidak baku, permainan tradisional memiliki banyak sekali manfaatnya disamping melestarikan budaya dan sebagai karakter bangsa, menjadikan kesenangan bermain bagi pemainnya, mengembangkan psikologis anak, meningkatkan kreativitas, kelincahan, motivasi, dan juga sebagai sarana olahraga untuk meningkatkan kebugaran jasmani (Pratama & Hudah, 2020). Permainan modern merupakan suatu bentuk aktivitas permainan yang merupakan perkembangan dan lanjutan dari permainan tradisional (Nur & Asdana, 2020).

Peneliti melakukan studi pendahuluan pada tanggal 16 maret 2021, Adapun hal-hal yang menjadi bahan observasi yaitu materi permainan bola besar dan sarana, prasarana permainan bola besar. Peneliti juga melakukan wawancara kepada peserta didik dan guru Pendidikan jasmani di sekolah Dasar. Hasil dari wawancara dengan peserta didik mendapatkan mayoritas siswa menjawab merasa bosan dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Karena pembelajaran cenderung monoton tanpa menggunakan media, oleh karena itu peserta didik kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran permainan bola besar khususnya materi bola voli.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan diatas dapat disimpulkan beberapa hal, diantaranya yaitu (a) materi pembelajaran jasmani ada. (b) pelaksanaan pembelajaran permainan bola besar sudah dilaksanakan dengan baik di Sekolah Dasar. (c) fasilitas pembelajaran permainan bola besar sebagian tersedia. (d) peserta didik tidak terlalu tertarik

terhadap materi permainan bola besar bola voli (e) kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

Setelah peneliti melakukan studi pendahuluan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul upaya peningkatan passing bawah bola voli melalui modifikasi permainan benthik di kelas V sekolah dasar.

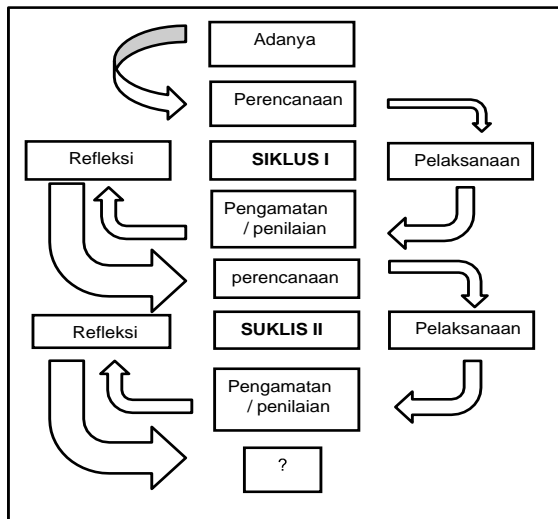
Permainan benthik merupakan permainan tradisional yang sering di mainkan oleh anak-anak jaman dahulu permainan ini biasanya di mainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Cara bermainnya: permainan di awali dengan hompimpah anak yang kalah undian maka harus jaga. dalam kemudian, membuat loakan atau lubang sepanjang batang anakan 10 cm, lebar 3 cm, dalam 5 cm. dari permainan tersebut peneliti berinisiatif untuk memodifikasi permainan baik dari aturan maupun alat yang mana hal tersebut bertujuan untuk mempermudah dalam penyampaian materi penjas permainan bola besar bola voli. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan passing bawah melalui permainan benthik dikelas V sekolah dasar.

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan serta meningkatkan kemajuan pembelajaran Pendidikan jasmani khususnya dalam materi permainan bola besar dan dapat dijadikan sebagai pedoman untuk penelitian yang berkaitan tentang pengaruh suatu aktivitas permainan untuk meningkatkan passing bawah.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dapat disebut sebagai penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan (sugiyono, 2008 : 8). Penelitian ini menggunakan konsep penelitian tindakan kelas. penelitian tindakan kelas adalah proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas secara bersiklus dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas menurut mc niff seperti yang dikutip oleh supardi memandang bahwa ptk sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik terhadap kurikulum pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya.

Gambar 1. Siklus Kegiatan PTK



Lokasi penelitian siklus 1 dan siklus 2 dilaksanakan di SD Negeri 6 Sinanggul, kecamatan Mlonggo, kabupaten jepara, Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel random sampling. Dikatakan sampel (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2015:82).” Pada pelaksanaan siklus 1 sampel yang digunakan peneliti berjumlah 30 peserta didik kelas V dari SDN Sinanggul untuk siklus 2 sampel yang digunakan 30 peserta didik.

Instrument yang digunakan dalam penelitian adalah tes/ kuesioner dan pengamatan. Pengisian kuesioner di tujukan kepada peserta didik. Adapun rentang penilaian sebagai berikut: 1). Kurang 2) Kurang Baik, 3) Baik 4) Sangat Baik.

Tabel 1. Lembar Pengamatan Psikomotor

N0	Aspek penilaian	Skor			
		1	2	3	4
<b>1. Passing Bawah</b>					
	Sikap kaki				
	Posisi tangan				
	Posisi badan				
	Perkenaan bola dengan tangan				
<b>2. Passing Atas</b>					
	Sikap kaki				
	Posisi tangan				
	Posisi badan				

Perkenaan bola dengan tangan

Tabel 2. Lembar Pengamatan Afektif

Aspek	Butir soal	Penilaian	
		1	2
Afektif	Kerjasama antar siswa dalam permainan		
	Keberanian dalam melakukan gerakan		
	Berbagi tempat dan peralatan dengan teman		
	Menhargai dan menghormati guru, teman dan peraturan		
	Percaya diri dalam melakukan sesuatu		

Tabel 3. Lembar Pengamatan Kognitif

Aspek	Butir soal	Penilaian	
		0	1
Kogitif	..Teknik dasar bola voli adalah..?		
	!. Pemain yang bertugas memberikan umpan dalam bola voli adalah..?		
	}. Arah bola hasil passing bawah dalam bola voli adalah..?		
	l. Cara memainkan bola voli dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal dalam permainan bola voli disebut..?		
	}. Di bawah ini adalah tehnik permainan bola voli, kecuali...		
	}. Ukuran panjang dan lebar lapangan bola voli adalah..?		
	}. Tinggi net bolavoli putra putri sesuai dengan aturan masing-masing yaitu..?		
	}. Passing bawah adalah salah satu		

teknik dalam permainan bola voli yang dapat digunakan untuk ?.

1). Anggota tubuh pemain bola voli yang boleh digunakan untuk memainkan?.

2). Kedua kaki terbuka, lutut ditekuk, kedua lengan lurus dijulurkan keatas kepala dan kedua jari tangan di buka lebar, teknik ini merupakan gerakan

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah melakukan pada siklus pertama, peneliti bersama rekan guru bertindak sebagai kolaborator yang melakukan pengamatan, melakukan diskusi dan refleksi. Hasil penelitian siklus I, diperoleh rata-rata kelas 65,53 dengan persentase ketuntasan belajar 35%. Kriteria ketuntasan belajar masih dikategorikan belum sesuai jika dihubungkan dengan dengan indikator keberhasilan. Hasil yang bisa dicapai yaitu rata-rata kelas sebanyak 64,29. Indikator keberhasilan masih belum tercapai yaitu

**Tabel 4.** Hasil Siklus Pertama

Hasil penelitian	Hasi 1	Indikator keberhasilan n	keteranga n
Rata-rata kelas	65%	≥ 75	Belum tercapai
Ketuntasan belajar	35%	≥ 75	Belum tercapai

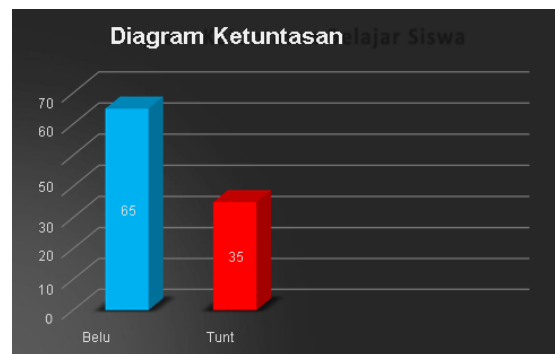
Indikator keberhasilan belum terwujud pada bagian siklus I, maka perlu mengupayakan analisis pada bagian siklus I. terdapat pandangan dari beberapa hal karena mempengaruhi ke tidak berhasil siswa yaitu suasana saat pembelajaran siswa masih sangat aktif dan bising. Hal ini bisa membuat konsentrasi siswa terganggu dalam mengikuti proses belajar mengajar. Siswa masih kurang mengetahui sehingga guru kesulitan menemukan materi yang belum dikuasai, dikarenakan siswa belum ada motivasi siswa dalam mengikuti.

**Tabel 5.** Hasil Tes Formatif Siklus 1

Hasil tes awal	Nilai
Nilai siswa terendah	43,48
Nilai siswa tertinggi	86,96
Rata- rata kelas	65,55
Persentase ketuntasan	35%

Berdasarkan tabel tingkat ketuntasan tersebut di atas diperoleh hasil bahwa 35% hanya siswa yang telah mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan yaitu 75. Sedangkan siswa yang belum tuntas masih sebanyak 65 % atau sebanyak 20 siswa. Namun lebih jelasnya dapat digambarkan dalam diagram batang berikut ini.

**Gambar 2.** Diagram Ketuntasan Siklus I



Proses pembelajaran pada siklus II merupakan kelanjutan dari tindakan siklus I. Hal ini dilaksanakan karena pada siklus I hasil belajar yang dicapai siswa pada aspek psikomotor, kognitif, afektif belum mencapai batas ketuntasan belajar yang ditentukan yaitu 75. Oleh karena itu, tindakan siklus II dilakukan untuk memperbaiki pengelolaan pembelajaran oleh guru dan perilaku siswa dalam pembelajaran sehingga akan diperoleh hasil belajar yang lebih baik dan tingkat ketuntasan klasikal dapat tercapai. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II kekurangan pada siklus I.

**Siklus II**

Setelah melakukan dan menyelesaikan siklus II, guru bersama kolaborator yang melakukan pengamatan, melakukan diskusi dan refleksi. Hasil penelitian siklus II, dapat diperoleh rata-rata kelas 80 dengan persentase ketuntasan belajar 65%. Patokan dari ketuntasan dikategorikan sudah sesuai jika dihubungkan dengan dengan indikator keberhasilan. Hasil yang dicapai yaitu rata-rata kelas sebesar 80. Indikator keberhasilan tercapai yaitu rata-rata kelas ≥ 75

**Tabel 6.** Hasil Siklus Pertama II

Hasil penelitian	Hasil	Indikator keberhasilan	keterangan
Rata-rata kelas	80%	$\geq 75$	Tercapai
Ketuntasan belajar	65%	$\geq 75$	Tercapai

Indikator keberhasilan dengan tingkat ketuntasan lebih dari 75 sudah tercukupi dari siklus II, lalu tidak perlu di upaya analisis pada siklus II. Hasil penelitian proses pembelajaran, diperoleh hasil bahwa suasana kelas sudah membaik dan rapi, siswa dapat memperhatikan penjelasan dari guru dengan seksama dan dapat mempraktikkan secara langsung teknik dasar permainan bola voli. Pada saat ini guru memberikan contoh, siswa sangat serius dalam memperhatikan contoh yang diberikan oleh guru. Siswa sudah mulai mau bertanya pada saat ditemukan hal-hal yang belum jelas sehingga guru sudah dapat menemukan materi yang belum dikuasai, dikarenakan siswa sudah mulai termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

**Tabel 7.** Hasil Tes Formatif Siklus II

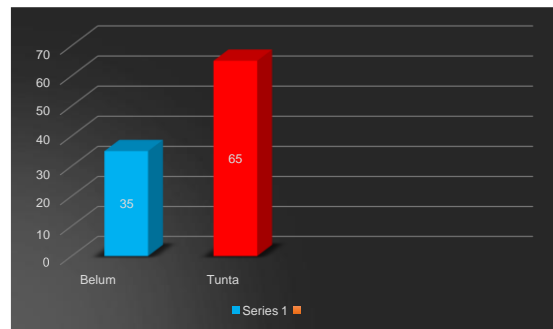
Hasil tes awal	Nilai
Nilai siswa terendah	69,57
Nilai siswa tertinggi	91,30
Rata-rata kelas	80,59
Persentase ketuntasan	65%

**Tabel 8.** Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

Skor	Jumlah siswa	pencapaian	keterangan
$\geq 75$ .	21	65%	Tuntas
$< 75$	9	35%	Belum tuntas

Berdasarkan tabel ketuntasan tersebut diperoleh hasil dari data diatas sebesar 35% Siswa telah mencapai titik ketuntasan yang diharapkan yaitu 75. Sedangkan siswa yang belum tuntas hanya 35% atau sebanyak 9 Siswa. Maka lebih jelasnya dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut ini.

**Gambar 3.** Diagram Ketuntasan Siklus II



Dari hasil diagram dapat di simpulkan bahwa penerapan pembelajaran bola voli penerapan melalui metode pembelajaran (Pasing Bola Voli dengan metode permainan tradisional bentuk gerak ruang) Pada siswa kelas V SDN Sinanggal 6 Kecamatan Mlonggo Kabupaten Jepara Tahun Pelajaran 2021/2022 menunjukkan bahwa hasil belajar Teknik dasar bola voli di capai oleh siswa kurang optimal rata-rata 65. Dan masih dibawah batas ketuntasan yaitu 75.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian mengenai analisis Upaya Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Dengan Modifikasi Permainan Passing Pantul Bola Voli Pada Siswa Kelas V SD Negeri 6 Sinanggal Kecamatan Mlonggo Kabupaten Jepara dapat ditarik dari kesimpulan sebagai berikut: Berdasarkan dari analisis data yang telah dilakukan dan juga pembahasan yang telah diungkapkan pada bab IV hasil penelitian ini diperoleh simpulan bahwa: Dari hasil pengamatan dalam pembelajaran di sekolah dasar ditemukan permasalahan yaitu : Kurang menariknya pada metode pembelajaran bola voli berdasarkan permasalahan dalam penelitian ini yaitu Bagaimana cara Peningkatan Kemampuan Passing Bawah dengan Modifikasi Passing Pantul bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Sinanggal . Tujuannya yaitu dari hasil penelitian ini untuk mengetahui tentang peningkatan hasil belajar Passing Bawah dengan Modifikasi Passing Pantul pada siswa kelas V Sekolah Dasar Sekolah Dasar Negeri 6 Sinanggal. Berdasarkan hasil penelitian telah menunjukkan indikasi perbaikan proses dalam pembelajaran ,berdasarkan tentang lebar penilaian observasi dari ahli dan guru penjasorkes, dan lembar dari penilaian siswa menunjukkan hasil yang baik dengan tingkat keberhasilan pada siklus I 35 % dan siklus II 65% menunjukkan tentang peningkatan pembelajaran yang tinggi.

REFERENSI

- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOURNAL OF SPORT SCIENCE AND EDUCATION (JOSSAE)*, 3(2), 55-59.
- Anisa Herdiyana, G. P. (2016). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Mengacu Pada Pembiasaan Sikap Fair Play Dan Kepercayaan Pada Peserta Didik. *Jurnal lahraga Prestasi*, 77-85.
- Arifin, Z. (2018). PENGARUH LATIHAN SENAM KEBUGARAN JASMANI (SKJ) TERHADAP TINGKAT KEBUGARAN SISWA KELAS V DI MIN DONOMULYO KABUPATEN MALANG. *Journal Of Education*, 1(1), 22-29.
- Bangun, M. W. (2018). Pemanfaatan Hasil Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SLB-YPAC CABANG MEDAN. *Physical Education Health and Recreation*, 2(2), 97-106.
- Dalton, W., & Rachman, H. A. (2014). MODIVICATION A SPORT EDUCATION MODEL FOR JUNIOR HIGH SCHOOL PHYSICAL EDUCATION TEACHERS. *Jurnal Keolahragaan*, 106-117.
- Fahrudin, & Rahayu, E. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Modifikasi Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 2 Rengasdengklok Kabupaten Karawang. *Jurnal Speed*, 2(1), 13-20.
- Mudzakir, D. O. (2020). PENGARUH PERMAINAN OLAAHRAGA TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Maenpo : Jurnal Pendidikan Jasmani kesehatan dan rekreasi*, 8(1), 44-49.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 422-438.
- Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, 3(1), 17-29.
- Oktayana, R. D., & Aziz, i. (2019). Tinjauan Kemampuan Teknik Dasar Atlet Bola Voli. *Jurnal Patriot*, 1(3), 1259-1272.
- Pratama, N. Y., & Hudah, M. (2020). Pendekatan Permainan Outbound SirkuitGame Dalam Meningkatkan Kematangan Emosional Dan Spitual Melalui Pembelajaran. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 8-13.
- Putra, R., Yarmani, & Arwin. (2019). efektifitas proses belajar mengajar permainan bola voli melalui pendekatan pembelajran games and competition pada siswa kelas v SD Negeri 14 Lebong selatan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 3(1), 99-107.
- Roziandy, M., & Budiwanto, S. (2018). Pengaruh Latihan Naik Turun Bangku Terhadap Power Otot Tungkai pada Atlet Bolavoli Putri. *Indonesia Performance*