
UPAYA MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PASSING BAWAH PERMAINAN BOLA VOLI DENGAN PERMAINAN BOLA PANTUL PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GLAGAHOMBO I TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA

Ahmad Rithaudin dan Bernadicta Sri Hartati

Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Kolombo No.1, Karangmalang Yogyakarta 55281

email: ahmad_rithaudin@uny.ac.id

Abstract

This research is motivated by the lack of student interest in joining volleyball learning. This study aims to determine the effort to increase interests in learning forearm pass of volleyball game with the bouncing ball game on the fourth grade students of SD Negeri Glagahombo I Tempel Sleman, Yogyakarta. This research was classroom action research conducted collaboratively and participatory. This study design used the model of Kurt Lewin in one cycle, 2 meetings consisting of planning, application and observation, and reflection. The subjects of study included fourth grade students of SD NegeriGlagahombo 1, amounting to 37 students. The object of research was to increase interests in learning volleyball through bouncing ball game. The data collection technique was through the action test. The data analysis technique was performed by descriptive qualitative and quantitative. The results showed that the effectiveness of learning to improve forearm pass learning interest with bouncing ball game ball were various in the fourth grade students of SD NegeriGlagahombo I TempelSleman Yogyakarta. It showed the level of student interest as many as 28 students or 77.77% were in high category, total of 8 students or 22.22% were categorized as 0 and 0% studentin low category. As a result of high interest level of the students, overall there were 33 students or 91.6% thoroughly studied and 3 students or 8.4% had not completed the study. Based on these results, it could be concluded that this research has reached a successful indicator of the study which 75% students had this level of interest in learning of the high category; so, there was no need for further action at the next meeting.

Keywords: learning effectiveness, interest in learning, rebound

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang minatnya siswa dalam mengikuti pembelajaran bolavoli. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan minat pembelajaran pasing bawah permainan bola voli dengan permainan bola pantul pada siswa kelas IV SD Negeri Glagahombo I Tempel Sleman Yogyakarta. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang dilakukan dengan secara kolaboratif dan partisipatif. Desain penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin dalam satu siklus, 2 kali pertemuan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan & observasi, dan refleksi. Subjek penelitian meliputi siswa kelas IV SD Negeri Glagahombo 1 yang berjumlah 37 siswa. Objek penelitian adalah meningkatkan minat belajar bola voli melalui permainan bola pantul. Teknik pengumpulan data melalui tes perbuatan. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas belajar untuk meningkatkan minat pembelajaran passing bawah permainan bola voli dengan permainan bola pantul yang bervariasi pada siswa kelas IV SD Negeri Glagahombo I Tempel Sleman Yogyakarta menunjukkan tingkat minat belajar siswa sebanyak 28 siswa atau 77,77% berkategori tinggi, sebanyak 8 siswa atau 22,22% berkategori sedang dan sebanyak 0 siswa atau 0% berkategori rendah. Sebagai dampak dari tingkat minat belajar siswa yang tinggi tersebut maka secara keseluruhan terdapat 33 siswa atau 91,6% tuntas belajar dan 3 siswa atau 8,4% belum tuntas belajar. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 75% siswa mempunyai tingkat minat belajar pada kategori tinggi, sehingga tidak perlu adanya tindakan lanjut pada pertemuan selanjutnya

Kata Kunci: efektifitas belajar, minat belajar, bola pantul

PENDAHULUAN

Permainan bola voli adalah sebuah permainan yang mudah dilakukan menyenangkan dan bisa dilakukan di halaman/lapangan. Di sekolah pun permainan bola voli sudah diberikan sejak siswa SD kelas IV sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006) KTSP. Permainan bola voli ini sangat memerlukan dukungan dari semua pihak untuk dapat berkembang dengan baik, khususnya anak-anak usia sekolah dan pada usia tersebut permainan ini merupakan materi bola voli mini dengan baik pada sekolah.

Tujuan dari belajar olahraga di sekolah adalah adanya perubahan perilaku yang melekat. Perubahan yang terjadi dapat ditinjau dari beberapa aspek (kognitif, afektif, dan psikomotor) dari tujuan ketiga aspek tersebut adalah tinjauan dari (1) aspek kognitif adalah siswa mengetahui tata cara permainan, peraturan bermain, strategi, dan teknik bermain di lapangan. (2) dari sisi psikomotornya adalah kemampuan siswa di dalam penguasaan melakukan gerakan olahraga tersebut aspek yang dapat ditinjau adalah sikap gerak, dalam melakukan teknik permainan olahraga tersebut. (3) Dari sisi efektifitasnya adalah kemampuan siswa dalam bekerja sama dalam menyusun suatu pola serang, sifat, mampu mengontrol emosi, saling menghargai dalam satu tim, dan mentaati peraturan, pada sisi afektif ini hal yang sangat diharapkan adalah bahwa dengan pendidikan jasmani siswa pada akhirnya nanti memiliki tingkah laku dan moral yang baik di masyarakat sehingga tujuan pendidikan jasmani bersifat menyeluruh (Holistik).

Namun demikian, dalam praktek pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam permainan bola voli mini di SD Glagahombo I Tempel masih mengalami beberapa hambatan. Bola voli mini adalah sejenis bola voli yang dimainkan di lapangan kecil dengan 2 sampai 6 pemain setiap regunya dengan peraturan yang disederhanakan. Bola voli suatu permainan yang disederhanakan tetapi tidak mudah di dalam mempelajarinya oleh karena itu perlu adanya penyesuaian dalam metodik mengajarnya bagi pemula. Bola voli menyajikan sejenis bola voli yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak-anak usia 9 tahun sampai 12 tahun selaras dengan prinsip mengajar yang baik.

Berdasarkan pengamatan penulis siswa cenderung kurang bergairah, malas, dan pasif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Padahal permainan bola voli khususnya bola voli mini merupakan jenis permainan yang sudah tidak asing lagi bagi siswa sehingga seharusnya hal tersebut tidak perlu terjadi karena dapat berpengaruh terhadap perubahan nilainya.

Agar siswa dapat mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan semangat, maka guru perlu menelusuri faktor penyebabnya sebab pada waktu berlangsungnya proses belajar mengajar akan terdapat faktor-faktor guru yang sedang mengajar dan siswa yang sedang belajar, situasi belajar, metode penyajian, alat pelajaran dan penilaian. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa pada umumnya kurang berminat untuk menggunakan bola, karena takut sakit terkena bola voli yang keras dan berat. Oleh karena itu perlu dicari solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut. Salah satu usaha untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan permainan bola voli yang dimodifikasi, salah satunya yaitu permainan bola pantul. Salah satu bentuk model modifikasi permainan bola voli yang disampaikan oleh Durrwachter (1986:33) yaitu dengan cara memainkannya dipantulkan lebih dahulu baru di *passing*. Keunggulan dari permainan bola pantul tersebut diantaranya: 1). Lebih mudah dilakukan oleh anak yang belum terampil karena bola ditunggu sampai memantul dahulu sebelum di *passing*. 2). Pada saat bola memantul anak memiliki banyak waktu untuk mempersiapkan gerakan *passing* dengan baik. 3). Bola akan lebih mudah dikendalikan karena kecepatan bola semakin pelan ketika memantul dilantai.

Bermain bola pantul merupakan bentuk aktivitas yang mudah dilakukan karena siswa akan memiliki banyak waktu untuk melakukan gerakan mengambil bola yang memantul ke lantai. Bola yang memantul akan memberikan banyak waktu kepada siswa untuk mempersiapkan gerakan *passing* bawah. Bermain bola pantul siswa merasa lebih berani dan senang dalam melakukan *passing* bawah. Berdasarkan hal tersebut maka selanjutnya dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Upaya Meningkatkan Minat Pembelajaran Pasing Bawah Permainan Bola

Voli dengan Permainan Bola Pantul pada Siswa Kelas 1V SD Negeri Glagahombo I Tempel”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classrom action research*). Peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru pendidikan jasmani dan siswa kelas 1V SD Negeri Glagahombo I Tempel. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Glagahombo 1 Tempel pada semester 2 tahun pelajaran 2014/2015. Subjek penelitian adalah Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Glagahombo 1 Tempel yang berjumlah 36 siswa. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*Classrom Action Research*). Menurut Suharsimi Arikunto (2006:16) Penelitian ini terdapat empat tahapan 1). perencanaan, 2). pelaksanaan, 3). pengamatan dan 4). refleksi. Instrumen penelitian ini adalah angket tanggapan terhadap pembelajaran dan pedoman observasi pembelajaran pendidikan jasmani. Serta perkembangan gerak dalam bermain bola voli, observasi terhadap pembelajaran dapat digunakan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran pendidikan jasmani dalam penelitian ini. Data yang diperlukan dalam penelitian tindakan kelas ini berupa catatan tentang hasil pengamatan. Hasil pengamatan tersebut dikumpulkan melalui pengamatan (data observasi), lembar angket, dan hasil tes siswa (tes hasil unjuk kerja siswa). Diakhir pertemuan di beri angket pada setiap pertemuan setelah tindakan selesai. Analisa Data Lembar Observasi dilakukan dengan Penyusunan skor baku dengan rerata dan simpangan baku yang digolongkan menjadi tiga norma, yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

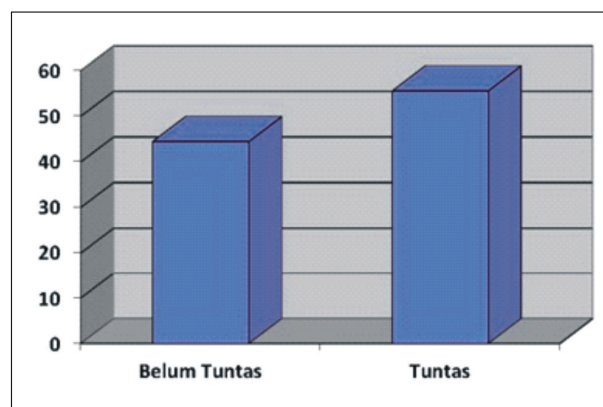
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Penelitian ini mengacu pada tingkat ketuntasan belajar passing bawah semester I yang belum mencapai kriteria keberhasilan pembelajaran sebesar 75%. Adapun hasil belajar pada semester satu adalah sebagai berikut:

Hasil belajar pada semester 1 dengan rerata 77,78, median 77,78, modus 66,67, simpangan baku

12,45, minimal 66,67 dan maksimal 100. Tingkat Kemampuan Passing bawah berdasarkan perolehan nilai yang telah diperoleh oleh siswa maka secara keseluruhan terdapat 20 siswa atau 55,56% tuntas belajar dan 16 siswa atau 44,44% belum tuntas belajar. Berikut gambaran tingkat ketuntasan belajar siswa.



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Belajar Passing bawah pada semester I

Pertemuan I

Kegiatan inti yang dilakukan pada Siklus I Pertemuan I meliputi:

Eksplorasi, siswa diberikan penjelasan terkait passing bawah dan memberikan contoh pelaksanaan dengan peragaan. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang passing bawah. Siswa dan guru melakukan tanya jawab terkait dengan materi pembelajaran.

Elaborasi, Siswa baris dua berbanjar kemudian siswa melakukan permainan pertama yaitu *passing* bawah dengan jarak 6 m atau mulai dari titik A ke titik B. setelah sampai ke titik B siswa tersebut melemparkan bola ke titik A dan seterusnya.

Permainan kedua Siswa berbaris berbanjar dalam kelompok dan berhadap-hadapan dengan jarak 6 m kemudian siswa melakukan *passing* bawah dengan pasangannya dengan bola memantul terlebih dahulu, dan setelah melakukan *passing* bawah siswa berlari berpindah tempat ke barisan paling belakang dan seterusnya.

Konfirmasi, siswa bersama guru membahas kekurangan dan kesalahan-kesalahan yang terjadi pada praktik passing bawah.

Secara khusus pada pertemuan I menunjukkan bahwa pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Akan tetapi masih terdapat beberapa koreksi terhadap pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran harus difokuskan pada partisipasi siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan bermain bola voli dengan maksimal.

Hasil refleksi yang diperoleh pada pertemuan I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Refleksi pertemuan I dan rencana perbaikan di pertemuan II

Refleksi Pertemuan I	Rencana Perbaikan Pertemuan II
Siswa belum memiliki konsentrasi penuh dalam mengikuti pembelajaran.	Mengontrol kelas saat pembelajaran berlangsung.
Minat belajar siswa belum maksimal karena pembelajaran masih berbentuk latihan drill.	Memberikan kesempatan siswa untuk bergerak bebas dan teratur agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa.
Latihan bola pantul belum dalam bentuk aplikasi permainan.	Pengemasan aplikasi latihan bola pantul ke permainan.

Pertemuan II

Kegiatan inti yang dilakukan pada Siklus I Pertemuan II meliputi:

Eksplorasi, siswa diberikan penjelasan terkait passing bawah dan memberikan contoh pelaksanaan dengan peragaan. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang passing bawah. Siswa dan guru melakukan tanya jawab terkait dengan materi pembelajaran.

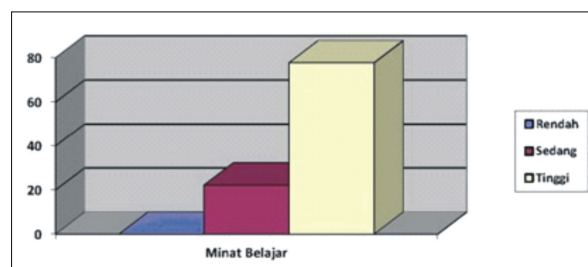
Elaborasi, Siswa melakukan sebuah kompetensi permainan bola dengan 1 bola, yaitu siswa memainkan bola melewati net dan berusaha mematikan permainan lawan dengan menempatkan bola ke daerah kosong dalam area permainan lawan sehingga lawan tidak dapat mengembalikan bola kembali ke area permainan kita.

Konfirmasi, siswa bersama guru membahas kekurangan dan kesalahan-kesalahan yang terjadi pada kompetisi permainan bola pantul. Minat pembelajaran dan kemampuan passing bawah bagi siswa kelas IV SD Negeri Glagahombo 1

Tabel 2. Kategorisasi Minat Belajar Siswa Pertemuan II

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	Tinggi	11 - 15	28	77,77
2	Sedang	6 - 10	8	22,22
3	Rendah	0 - 5	0	0
Jumlah			36	100

Data dari tabel di atas mengenai minat belajar siswa berdasarkan indikator pada pertemuan II dapat diperjelas melalui diagram di bawah ini:



Gambar 2. Diagram batang minat belajar siswa pada pertemuan II

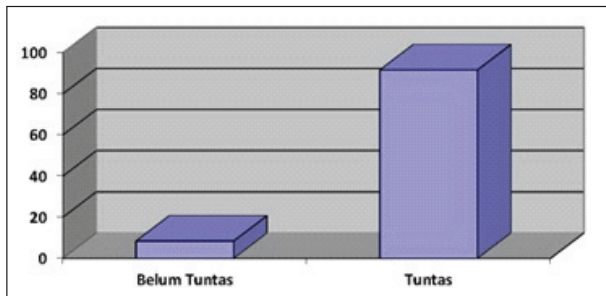
Berdasarkan hasil pertemuan II tersebut, 28 siswa atau 77,77% berkategori tinggi, 8 siswa atau 22,22% berkategori sedang dan 0 siswa atau 0% berkategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa kelas IV SD Negeri Glagahombo 1 mempunyai tingkat minat belajar passing bawah melalui latihan permainan bola pantul dengan kategori tinggi dengan pertimbangan rerata pada pertemuan I sebesar 11,67.

Sedangkan tingkat Kemampuan Passing bawah berdasarkan perolehan rerata 84,88, median 88,89, modus 77,78, simpangan baku 11,62, nilai minimal 55,56 dan nilai maksimal 100. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dikategorikan hasil belajar siswa tersebut ke dalam kriteria ketuntasan belajar sebagai berikut :

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Tuntas	$X \geq 75$	33	91,6
Belum Tuntas	$75 > X$	3	8,4
Jumlah		36	100

Berdasarkan hasil belajar yang telah diperoleh oleh siswa maka secara keseluruhan terdapat 33 siswa atau 91,6% tuntas belajar dan 3 siswa atau 8,4% belum tuntas belajar. Berikut gambaran tingkat ketuntasan belajar siswa :



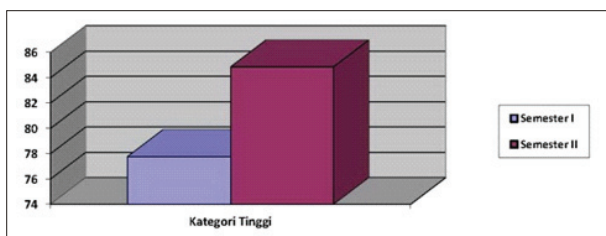
Gambar 3. Diagram Ketuntasan Belajar Passing bawah

Hasil dari indikator tersebut maka dibandingkan berdasarkan pada kategori keberhasilan yaitu 75% pada tingkat ketuntasan belajar. Adapun perbandingannya sebagai berikut:

Tabel 4. Perbandingan rerata tingkat ketuntasan belajar Semester I dan Semester II

Semester	Rerata	Keterangan
I	77,78	Tanpa bermain bola pantul
II	84,87	bermain bola pantul

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa semester II mengalami peningkatan hasil belajar siswa. Perbandingan rerata ketuntasan hasil belajar pada semester I dan semester II diperjelas pada diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4. Perbandingan hasil belajar pada semester I dan II

Berdasarkan hasil di atas maka terjadi perbedaan antara hasil belajar semester I dan semester II sebesar 7,09. Sehingga dapat dikatakan pada semester dua pembelajaran passing bawah bola voli menggunakan permainan bola pantul mengalami peningkatan sebesar 9,12%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 75% siswa mempunyai tingkat minat belajar pada kategori tinggi, sehingga tidak perlu adanya tindakan lanjut pada pertemuan selanjutnya.

Selain data di atas, dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani kelas IV SD Negeri Glagahombo I ini juga diperoleh data pengamatan lanjutan yang dilakukan oleh kolabolator terkait tentang berjalannya pembelajaran pada pertemuan II. Secara garis besar kolabolator menyatakan bahwa pembelajaran telah mengalami perubahan dari pada proses pembelajaran di pertemuan I. Di mana guru telah mampu mengemas pembelajaran melalui aplikasi permainan bola pantul ke dalam sebuah kompetisi. Hal ini akan membuat siswa dapat bergerak leluasa dan mampu mengeluarkan kemampuan bermain bola voli dengan baik. Secara khusus peningkatan kemampuan passing bawah dapat dilihat dalam pertemuan kedua ini. Peningkatan ini disebabkan adanya aplikasi permainan bola pantul sehingga dapat memaksimalkan kemampuan yang dimilikinya dan mampu memecahkan permasalahan yang ada dalam permainan tersebut.

Dari hasil pembelajaran pertemuan II ini telah dirasa cukup berhasil dikarenakan siswa telah mencapai tingkat minat belajar berkategori tinggi sebesar 77,77%. Pembelajaran pendidikan jasmani tidak semua siswa memiliki minat dan bakat yang sama sehingga perlu diciptakan suasana yang sedemikian rupa untuk dapat meningkatkan minat belajar secara menyeluruh. Pengemasan pembelajaran dengan menyesuaikan tingkat kesulitan dan tingkat kemampuan sesuai dengan karakteristik siswa akan lebih memiliki kontribusi yang maksimal.

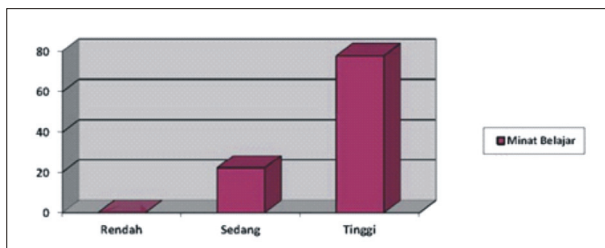
Secara khusus dalam penelitian ini menunjukkan bahwa permainan bola pantul akan memudahkan untuk memanipulasi teknik passing bawah yang dirasa sulit dilakukan oleh siswa sekolah dasar dengan baik. Sehingga perlu adanya jembatan permainan yang mampu memberikan pengalaman bermain secara bertahap. Penguasaan teknik dasar dan kemudian aplikasi teknik dasar tersebut akan memberikan evaluasi serta program peningkatan kemampuan secara maksimal.

Pembahasan

Berdasarkan Hasil penelitian tingkat minat belajar siswa menunjukkan pada kategori tinggi dengan pertimbangan frekuensi terbanyak terletak Pada kategori tinggi sebanyak 28 siswa atau

77,77%. Minat belajar siswa sebanyak 28 siswa atau 77,77% berkategori tinggi, sebanyak 8 siswa atau 22,22% berkategori dan sebanyak 0 siswa atau 0% berkategori rendah. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 75% siswa mempunyai tingkat minat belajar pada kategori tinggi, sehingga tidak perlu adanya tindakan lanjut pada pertemuan selanjutnya.

Meninjau dari hasil proses belajar selama dua pertemuan ini dihasilkan peningkatan minat belajar siswa mengikuti pembelajaran bola voli melalui permainan bola pantul. Adapun rangkuman peningkatan dari pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut :



Gambar 5. Diagram peningkatan minat belajar siswa

Berdasarkan penelitian di atas menunjukkan bahwa dengan pengemasan pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan anak dan tingkat kesulitan materi ajar akan mampu memberikan perubahan yang signifikan pada peningkatan minat belajar dan kemampuan gerak bermain bolavoli siswa kelas IV SD Negeri Glagahombo I. Perbedaan minat dan bakat siswa sekolah dasar dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan sukses. Karakteristik siswa sekolah dasar sangat berbeda dengan siswa sekolah menengah. Di mana siswa sekolah masih cenderung berorientasi pada suasana bermain. Sehingga kebiasaan yang terjadi dalam pembelajaran bahwa siswa sekolah dasar tidak dapat berkonsentrasi penuh mengikuti pembelajaran.

Selain itu, perkembangan siswa secara jasmani, rohani dan psikis yang masih labil ini harus mampu dijumpai oleh guru dengan mengemas pembelajaran dengan baik agar siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Menurut Gagne Briggs

dan Wager (1992) yang dikutip oleh Sukarti (2010) Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Dengan ini melibatkan secara penuh siswa dalam pembelajaran sangatlah penting agar proses belajar bagi siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Pengemasan materi ajar dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dan tingkat kesulitan materi ajar akan mempengaruhi tingkat keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut Anin Rukmana (2008: 1) pendidikan jasmani sebagai bagian integral dari pendidikan akan membantu para siswa untuk dapat menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan secara optimal baik fisik, motorik, mental dan sosial. Dalam hal ini proses pembelajaran harus mampu menarik minat siswa agar siswa memiliki rasa senang dan mampu menikmati pembelajaran sehingga proses belajar mampu dirasakan oleh siswa sebagai kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat.

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. Dengan memiliki minat yang tinggi siswa akan melakukan hal yang positif dalam pembelajaran untuk dapat mengubah dirinya dari kemampuan rendah ke kemampuan yang lebih tinggi. menarik minat siswa tidak semudah hanya memberikan penguatan pada siswa saja. Akan tetapi, menarik minat siswa dengan mengemas pembelajaran sedemikian rupa untuk memfasilitasi siswa dalam bergerak bebas yang terarah.

Minat merupakan rangsangan yang timbul dari dalam diri siswa untuk memutuskan tindakan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Minat dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam dan dari luar. Secara khusus dalam pembelajaran pendidikan jasmani bisa dipengaruhi kesenangan siswa terhadap kegiatan atau olahraga yang diajarkan atau bisa dipengaruhi oleh pengemasan materi ajar variatif. Dewasa ini siswa putra sekolah dasar banyak cenderung menyukai olahraga yang mudah dan menyenangkan seperti sepakbola. Sedangkan siswa putri kecenderungan untuk malas melakukan kegiatan olahraga atau takut dalam melakukan

kegiatan olahraga.

Keadaan ini harus mampu dijumpai oleh guru agar siswa tertarik untuk mengikuti setiap pembelajaran yang ada. Memberikan permainan bola pantul dalam pembelajaran passing bawah permainan bolavoli akan menjadi sebuah alternatif untuk menarik perhatian siswa. Hal ini dikarenakan tingkat kesulitan melakukan teknik dasar passing bawah yang benar bagi siswa sekolah dasar bukanlah hal yang mudah. Sehingga perlu adanya tahapan-tahapan untuk meningkatkan kemampuan siswa secara maksimal. Menurut Sudardiyono (2014:2) bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan lingkungannya, sehingga dengan bermain anak akan mengenal kondisi yang ada disekelilingnya. benda,tumbuhan,binatang dsb. Rasa senang bermain itu harus disebabkan karena bermain itu sendiri, bukan karena sesuatu yang terdapat di luar bermain. Sehingga dengan adanya permainan sebagai aplikasi pemberian materi ajar akan mampu menarik minat siswa sekaligus sebagai sarana meningkatkan kemampuan gerak dasar bermain siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas belajar untuk meningkatkan minat pembelajaran passing bawah permainan bola voli dengan permainan bola pantul yang bervariasi pada siswa kelas IV SD Negeri Glagahombo I Tempel

Sleman Yogyakarta menunjukkan tingkat minat belajar siswa sebanyak 28 siswa atau 77,77% berkategori tinggi, sebanyak 8 siswa atau 22,22% berkategori sedang dan sebanyak 0 siswa atau 0% berkategori rendah. Sebagai dampak dari tingkat minat belajar siswa yang tinggi tersebut maka secara keseluruhan terdapat 33 siswa atau 91,6% tuntas belajar dan 3 siswa atau 8,4% belum tuntas belajar. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 75% siswa mempunyai tingkat minat belajar pada kategori tinggi, sehingga tidak perlu adanya tindakan lanjut pada pertemuan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anin Rukmana, (2008) *Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Tersedia. [http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_9_April_2008/Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_9_April_2008/Pembelajaran_Pendidikan_Jasmani_di_Sekolah_Dasar.pdf). Diunduh tanggal 8 Juni 2013.
- D. Durrwchter. (1990). *Bola Voli : Belajar dan Berlatih Sambil Bermain*. Jakarta : Gramedia.
- Sudardiyono.(2014). *Bermain Dalam Pendidikan Jasmani* .Yogyakarta : UNY
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukarti.(2010). *Upaya Meningkatkan Pembelajaran Gerak dasar Passing bawah dengan Modifikasi bola pada siswa SD N Kadisobo 2 Sleman*. Skripsi. Yogyakarta : UNY.