

**BAB II**  
**PASSING ATAS PADA PERMAINAN BOLA VOLIDENGAN**  
**MENGGUNAKAN STRATEGI MODELLING *THE WAY***

**A. Landasan Teori**

**1. Permainan Bola Voli**

**a. Sejarah Permainan Bola Voli**

Pada awal penemuannya, olahraga permainan bola voli ini diberi nama Mintonette. Olahraga Mintonette ini pertama ditemukan oleh seorang Instruktur Pendidikan Jasmani (*Director of Physical Education*) yang bernama William G. Morgan di YMCA pada tanggal 9 Februari 1895, di Holyoke, Massachusetts (Amerika Serikat).

William G. Morgan dilahirkan di Lockport, New York pada tahun 1870, dan meninggal pada tahun 1942. YMCA (Young Men's Christian Association) merupakan sebuah organisasi yang didedikasikan untuk mengajarkan ajaran-ajaran pokok umat Kristen kepada para pemuda, seperti yang telah diajarkan oleh Yesus. Organisasi ini didirikan pada tanggal 6 Juni 1884 di London, Inggris, oleh George William.

Permainan bola voli menyebar ke daratan Eropa pada saat perang dunia ke I. yang menyebarkan adalah tentara Amerika Serikat dan para ahli pendidikan jasmani YMCA. Penyebaran permainan bola voli di daratan Eropa dimulai di Inggris yaitu pada sekitar tahun 1914, kemudian menjalar hampir keseluruh daratan Eropa. Pada permulaannya permainan bola voli hanya dimainkan oleh anggota-anggota Angkatan Bersenjata negara-negara tersebut saja, atau oleh mereka yang berkecimpungan dikalangan YMCA. Namun lambat laun permainan ini mendapat perhatian dari kalangan masyarakat biasa. Mereka secara sendiri-sendiri atau bergabung dengan para tentara memainkan permainan bola voli. Peraturan permainan yang berlaku pada waktu itu masih simpang siur sekali.

Permainan bola voli berkembang pesat di daratan Eropa setelah perang duni ke II selesai. Pada tahun 1948, sudah dapat diselenggarakan kejuaraan Eropa pertama di kota Roma, Italia. Pada kejuaraan tersebut baru diikuti oleh regu-regu putera. Pada tahun 1949 sudah dapat diselenggarakan kejuaraan duni pertama yang diselenggarakan di Praha, Chekoslowakia, yang diikuti oleh regu-regu putra dan putri.

Perkembangan permainan bola voli di Asia, mulai dari India pada tahun 1900. Diperkenalkan oleh De Gray, seorang ahli pendidikan jasmani di YMCA di daratan Cina, permainan bola voli diperkenalkan oleh Gaily dan Robertson juga dari YM CA. Sedangkan di negara-negara timur jauh (seperti Jepang, Korea, dan Philipina) mulai diperkenalkan antara tahun 1910-1913 oleh Elwood E. Brown. Negara Asia pertama yang menjadi anggota IVBF adalah Lebanon, yaitu pada tahun 1947. Permainan bola voli yang berkembang di negara-negara Eropa atau Amerika, yaitu bola voli enam pemain. Namun permainan bola voli sembilan pemain. Permainan ini selanjutnya dikenal dengan nama *The Far Eastern Volleyball System* atau *Nine Men System*. Di Indonesia dikenal sekitar tahun 1962, dengan nama System Timur Jauh atau sistem 9 orang pemain. Sistem ini dipakai karena disesuaikan dengan karakteristik antropometrik bangsa Asia Timur saat itu, yaitu rata-rata tinggi badan relatif lebih pendek dibandingkan dengan bangsa Amerika atau Eropa. Begitu juga tinggi net yang dikurangi 6 inchi. Permainan bola voli dengan sistem ini mulai dipertandingkan pada Olimpiade Timur Jauh yang diselenggarakan di Manila, Philipina, tahun 1954. Regu Philipina keluar sebagai juara.

Indonesia mengenal permainan bola voli sejak tahun 1892 pada zaman penjajahan Belanda. Guru-guru pendidikan jasmani didatangkan dari negeri Belanda untuk mengembangkan olahraga umumnya dan bola voli khususnya. Disamping guru-guru pendidikan jasmani, tentara Belanda banyak andilnya dalam pengembangan permainan bola voli di Indonesia, terutama dengan bermain di asrama-asrama, dilapangan

terbuka dan mengadakan pertandingan antar kompeni-kompeni Belanda sendiri.

Permainan bola voli di Indonesia sangat pesat di seluruh lapisan masyarakat, sehingga timbul klub-klub di kota besar diseluruh Indonesia. Dengan dasar itulah maka pada tanggal 22 Januari 1955 PBVSI (Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia) didirikan di Jakarta bersama dengan kejuaraan nasional yang pertama.

Perkembangan permainan bola voli di Indonesia sendiri mulai berkembang pesat pada tahun 1962, saat menjelang ASEAN GAMES IV tahun 1962 dan Geneto 1 tahun 1963 di Jakarta. Induk organisasi permainan bola voli di Indonesia dikenal dengan PBVSI (Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia) yang didirikan pada tanggal 22 Januari 1955 di Jakarta bersamaan berlangsungnya kejuaraan nasional bola voli yang pertama.

#### **b. Pengertian Permainan Bola Voli**

Permainan bola voli adalah olahraga yang selalu berkembang sesuai dengan kemajuan jaman, baik dilihat dari segi kualitas yang dilakukan ataupun penguasaan teknik yang dimiliki oleh para pemain itu sendiri (Aep Rohendi, 2017:14). Permainan bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga yang memainkan bola diudara bolak-balik di atas jaring / net, dengan maksud menjatuhkan bola didalam petak lapangan lawan untuk mencari kemenangan. Memantulkan bola ke udara dapat menggunakan bagian tubuh mana saja, asalkan perkenaannya harus sempurna. Permainan bolavoli dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing regu terdiri dari enam orang pemain.

Permainan bolavoli biasanya terdapat 4 peran penting pemain yaitu, *tosser (setter)*, *spiker(smash)*, *libero* dan *defender* (pemain bertahan). *Tosser* atau pengumpan adalah orang yang bertugas untuk mengumpankan bola kepada rekan-rekannya dan mengatur jalannya permainan. *Spiker* bertugas untuk memukul bola agar jatuh di daerah pertahanan lawan. *Libero* adalah pemain bertahan yang bisa bebas

keluar masuk tetapi tidak boleh men-smash bola ke seberang net. *Defender* (pemain bertahan) adalah pemain yang bertahan untuk menerima serangan dari lawan.

Menurut A. Rohendi dan E. Suwandar (2018:14) Bolavoli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tiap tim terdiri dari 6 pemain di lapangan, di batasi dengan net, tiap tim memiliki tiga kali sentuhan untuk mengembalikan bola yang sama pada tim lawan, pertandingan dapat di mainkan selama lima set yang berarti pertandingan dapat berlangsung sekitar 90 menit, di mana seorang pemain dapat melakukan 250-300 aksi yang di dominasi oleh kekuatan otot kaki yang *eksplosif*. Menurut Suharno(1983:1) “Bolavoli adalah olahragabereguyang di mainkanolehdua reguyang masing-masingregu6orang,bermain dilapanganukuran18x9meter.Permainandi lakudengancaramemantulkan bolake udarahilir mudik dengan syarat pemain bersih dan setiap pemain berusaha menjatuhkan bola kelapangan lawan”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa bolavoli adalah permainan yang dilakukan diatas lapangan yang beranggotakan setiap tim adalah 6 orang yang dipisahkan oleh sebuah net dan dimainkan selama 3 kali sentuhan.

### c. Teknik Dasar Permainan Bola Voli

Teknik dasar bola voli merupakan komponen mendasar yang harus dikuasai agar dapat bermain bola voli. Teknik dalam permainan bola voli dapat diartikan sebagai memainkan bola dengan efektif dan efisien sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai hasil yang optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat M. Yunus (1992:68) bahwa teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuai untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien.

Teknik dasar bola voli merupakan bentuk-bentuk latihan gerakan dalam permainan bola voli. Gerakan-gerakan teknik dasar

permainan bola voli tanpa bola dan gerakan-gerakan dengan bola atau cara-cara memainkan bola diudara.

Permainan bola voli adalah olahraga beregu yang dalam pelaksanaan permainannya dilakukan dengan memantulkan bola secara bergantian dari tim yang satu ke lawannya bertujuan untuk mematikan lawan dan memperoleh kemenangan. Amung Ma'mum dan Toto Subroto (2001: 43) menyatakan bahwa, "Prinsip dasar permainan bola voli adalah memantul-mantulkan bola agar jangan sampai bola menyentuh lantai, bola dimainkan sebanyak-banyaknya tiga kali sentuhan dalam lapangan sendiri dan mengusahakan bola hasil sentuhan itu diseberangkan ke lapangan lawan melewati jaring masuk sesulit mungkin".

Teknik dasar tanpa bola tersebut harus dikuasai oleh pemain bola voli, untuk menunjang penguasaan teknik dasar dengan bola. Keterampilan bermain bola voli dapat dicapai jika teknik-teknik dasar tersebut dapat dikuasai dengan baik dan benar.

Pendapat lain dikemukakan Dieter Beutelstahl (2005). : Teknik tanpa bola terdiri atas :

- 1) Sikap siap normal
- 2) Pengambilan posisi yang tepat dan benar
- 3) Langkah kaki:
  - a) Gerak ke depan
  - b) Gerak menyamping
  - c) Gerak ke belakang
  - d) Langkah kaki untuk melakukan awalan semes
  - e) Langkah kaki untuk awalan blok
  - f) Gerakan badan, lengan dan kaki dalam gerak tipu.
- 2). Teknik dengan bola terdiri dari
  - a) Servis
  - b) Passing bawah
  - c) Passing atas

- d) Umpan/*set-up*
- e) Semes
- f) Bendungan/blok (*block*)

Berdasarkan dua pendapat di atas menunjukkan bahwa, pada dasarnya teknik dasar bola voli terdiri atas teknik tanpa bola dan teknik dengan bola. Kedua teknik tersebut saling berkaitan dalam pelaksanaan bermain bolavoli. Untuk dapat bermain bolavoli dengan terampil, maka teknik-teknik tersebut harus dikuasai dengan baik dan benar. Kedua teknik dasar tersebut dimainkan atau dilakukan menurut kebutuhan atau situasi yang dihadapi dalam permainan.

#### **d. Peraturan Permainan Bola Voli**

Olahraga bola voli memiliki banyak aturan main dan hal ini tentu saja seperti jenis permainan olahraga lainnya, agar permainan bola voli dapat berjalan dengan lancar, maka diperlukan suatu aturan-aturan yang mengikat bagi pemain agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan dalam pertandingan. Peraturan permainan bolavoli dibuat agar permainan berjalan lancar dan aman serta mencegah tim mendapatkan keputusan yang tidak adil menurut Aep Rohendi (2018: 162). Peraturan permainan bolavoli PBVSI (2005:14-21) sebagai berikut:

- 1) Peraturan Peserta
  - a) Satu tim maksimal terdiri dari 12 pemain, satu *coach*, satu asisten *coach*, satu *trainer* dan satu dokter medis.
  - b) Kecuali libero, satu dari pemain adalah kapten tim dia harus diberi tanda dalam *score-sheet*.
  - c) Hanya pemain yang terdaftar dalam *score-sheet* dapat memasuki lapangan dan bermain dalam pertandingan. Pada saat *coach* (dan kapten tim) menandatangani *score-sheet* pemain yang terdaftar tidak dapat diganti.
  - d) Perlengkapan pemain terdiri dari baju kaos, celana pendek, kaos kaki, dan sepatu olahraga.

- e) Warna dan desain baju kaos, celana pendek, dan kaos kaki harus seragam (kecuali libero) dan bersih untuk seluruh tim.
  - f) Sepatu harus ringan dan elastis dengan bersol karet atau kulit tanpa tumit(hak).
  - g) Baju kaos pemain harus diberi nomor dari 1 sampai dengan 18.
  - h) Nomor harus ditempatkan pada baju kaos di tengah depan dan di tengah belakang. Warna dan terangnya angka harus kontras dengan warna dan terangnya baju.
  - i) Tinggi nomor dada minimal 15cm dan nomor punggung 20cm. Garis yang membentuk angka harus minimal selebar 2cm.
  - j) Pada baju kaos kapten tim dibagian dada harus terdapat garis beukuran 8x2 cm di bawah nomor dada.
- 2) Peraturan Permainan
- a) Seorang wasit merupakan pemimpin jalannya pertandingan, sama halnya pada permainan bola basket dan juga sepak bola.
  - b) Selain wasit, ada juga 4 orang lainnya yang merupakan penjaga garis serta seorang pencatat skor.
  - c) Sistem pertandingan menggunakan sistem setengah kompetisi yang terdiri dari 8 tim dan akan disitribusikan ke dalam 2 (dua) grup, masingmasing group terdiri dari 4 (empat) tim.
  - d) Suatu tim memperoleh angka bila berhasil mendaratkan bola di lapangan permainan lawan.
  - e) Regu lawan membuat kesalahan.
  - f) Regu lawan menerima hukuman ( penalti)
  - g) Suatu tim membuat kesalahan bila bermain menyalahi peraturan. Wasit memutuskan adanya kesalahan dan memberikan sanksi sesuai dengan peraturan.
  - h) Jika terjadi dua kesalahan atau lebih secara berturut-turut, maka hanya kesalahan pertama yang dikenakan.
  - i) Jika terjadi dua kesalahan atau lebih secara bersamaan, dinamakan kesalahan ganda dan permainan diulang.

- j) Akibat memenangkan suatu reli. Suatu reli adalah rangkaian gerak permainan diawali pukulan servis oleh pelaku servis sampai bola diluar permainan.
- k) Jika tim yang melakukan servis memenangkan reli, tim itu mendapatkan angka dan tetap melakukan servis.
- l) Jika tim yang menerima servis memenangkan reli, tim itu mendapatkan angka dan selanjutnya harus melakukan servis.
- m) Satu set dimenangkan oleh regu yang pertama mendapatkan angka 25 dengan selisih angka minimal dua angka. Pada keadaan 24-24, permainan dilanjutkan hingga dicapai selisih dua angka.
- n) Pertandingan dimenangkan oleh tim yang memenangkan tiga set.
- o) Pada keadaan 2-2, set penentuan (set ke 5) dimainkan hingga angka 15 dengan selisih angka minimal 2 angka.
- p) Jika salah satu tim menolak untuk bermain setelah dilakukan pemanggilan maka tim tersebut dinyatakan kalah dan kehilangan pertandingan dengan hasil 3-0 dan 0-25 untuk setiap set.
- q) Satu tim tanpa alasan yang dapat dipertanggung jawabkan tidak hadir di dalam lapangan permainan pada waktu yang ditentukan, dinyatakan kalah dengan hasil yang sama pada peraturan sebelumnya.
- r) Satu tim yang dinyatakan tidak lengkap untuk set atau pertandingan itu, dinyatakan kalah dalam set atau pertandingan itu. Tim lawan mendapatkan angka atau angka dan set, yang diperlukan untuk memenangkan set atau pertandingan itu.
- s) Sebelum pertandingan, wasit pertama melakukan undian untuk menentukan giliran servis pertama dan lapangan pada set pertama. Jika set penentuan harus dimainkan, dilakukan lagi undian yang baru.

- t) Undian dilakukan dihadapan kedua kapten tim. Pemenang memilih salah satu melakukan servis atau menerima servis atau lapangan, tim yang kalah menerima sisanya.
- 3) Sikap dalam Permainan
- a) Bola dinyatakan di dalam permainan pada saat wasit pertama memberikan isyarat melakukan servis.
  - b) Bola dinyatakan di luar permainan pada saat salah satu wasit membunyikan pluit, karena terjadi kesalahan.
  - c) Bola dinyatakan masuk pada saat menyentuh lantai lapangan permainan termasuk garis-garis batas lapangan.
  - d) Bola dinyatakan keluar pada saat bagian dari bola yang menyentuh lantai secara keseluruhan berada diluar garis-garis batas. Bola menyentuh benda di luar lapangan, langit-langit atau seseorang yang tidak bermain. Bola menyentuh antena, tali, tiang atau net di luar pita samping. Bola secara keseluruhan melewati bawah net.
  - e) Setiap tim harus bermain di daerah dan tempat permainannya sendiri. Bola dapat dimainkan meskipun dikembalikan melalui daerah bebas.
  - f) Untuk mengembalikan bola setiap tim dapat memantulkan / menyentuh bola tiga kali (kecuali pada blok). Jika dimainkan lebih dari tiga kali, regu tersebut dinyatakan melakukan kesalahan empat pantulan / sentuhan.
  - g) Kesalahan memainkan bola jika satu regu melakukan sentuhan bola empat kali sentuhan sebelum menyebrangkannya.
  - h) Bola yang tertahan, seorang pemain tidak memantulkan bola dan bola itu tertahan atau dilempar.
  - i) Sentuhan ganda dalam bermain dinyatakan kesalahan dimana seorang pemain menyentuh bola dua kali berturut-turut atau bola menyentuh bagian tubuh berturut-turut.
  - j)

#### 4) Kelengkapan Pemain

- a) Pemain Bola Voli hendaknya harus mengenakan pakaian olahraga dengan nomor punggung dan dada, memakai celana pendek dan memakai sepatu olahraga.
- b) Kapten tim harus mempunyai strip di kaos berukuran sekitar 8 cm x 2 cm di bawah nomor bagian depan.
- c) Desain kaos, celana, serta kaos kaki harus seragam kecuali untuk pemain libero.
- d) Kaos seragam harus bernomor antara 1 sampai 20.
- e) Nomor harus tercetak di bagian dan belakang kaos.
- f) Dilarang menggunakan kaos dengan desain beda kecuali untuk libero, serta harus ada nomornya.

#### 5) Pelanggaran dalam Permainan Bola Voli

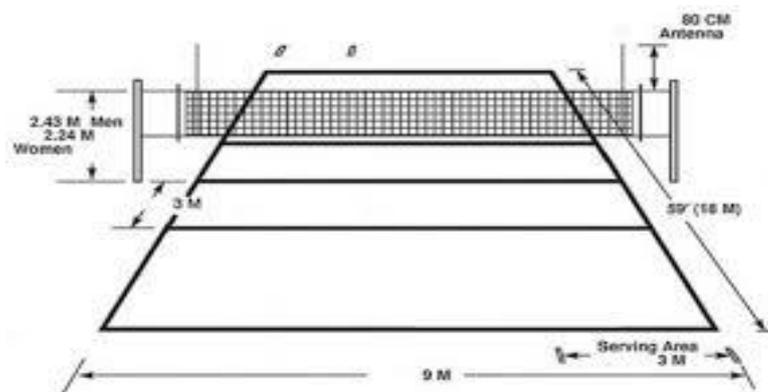
- a) Pemain dengan sengaja atau tidak sengaja menyentuh jarring net dengan tangan.
- b) Pemain tidak dinyatakan pelanggaran jika anggota tubuhnya selain tangan menyentuh net dengan tidak disengaja. Misalnya waktu blocking dada atau punggung menyentuh net secara tidak sengaja.
- c) Berbicara kasar atau mengumpat terhadap wasit atau juri.
- d) Menegur wasit dan pembantu wasit.
- e) Menerima petunjuk dan arahan dari luar lapangan selama pertandingan.
- f) Pemain mempengaruhi wasit.
- g) Meninggalkan lapangan pemain tidak izin.
- h) Tidak boleh melempar ataupun menangkap bola. Bola Voli harus di pantulkan tanpa mengenai dasar lapangan. Tidak boleh melakukan double (dua kali mengenai bola) dengan sengaja dan jumlah pukulan maksimal 3 kali di daerah sendiri lalu diseberangkan ke daerah lawan.

- i) Pemain dengan tidak sengaja melakukan passing double pada saat service pertama di perbolehkan dengan lanjutan bola tetap di mainkan tiga kali, jadi setelah bola passing double oleh pemain harus langsung di passingkan atau smash ke lawan.

#### e. Sarana dan Prasarana Bola Voli

##### 1) Lapangan dan Ukuran Bola Voli

Lapangan merupakan bagian dari prasarana yang harus ada jika ingin bermain bola voli, tidak ada lapangan secara otomatis tidak bisa bermain voli dengan bebas. Lapangan tempat pertandingan dimainkan bervariasi tergantung pada tingkat usia anda, jumlah pemain di lapangan, garis yang sudah tersedia di lantai lapangan, permukaan lapangan, dan jenis lapangan di dalam gedung (indoor) atau di luar gedung (outdoor). Lapangan permainan bola voli berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 18m dan lebar 9m, semua garis batas lapangan, garis tengah, garis daerah serang adalah 3m (daerah depan). Garis batas itu diberi tanda batas dengan menggunakan tali, kayu, cat/kapur, kertas yang lebarnya tidak lebih dari 5cm.



Gambar 2.1 Lapangan bola voli

Sumber : Suhairi M. dan Dewi Utami, (2020:10)

a) Jaring (Net)

Jaring untuk permainan bola voli berukuran tidak lebih dari 9,5 meter dan lebar tidak lebih dari 1 meter dengan petak-petak atau mata jaring berukuran 10 cm, tinggi net untuk putra 2,43 meter dan untuk putri 2,24 meter, lebar pita putih atas tepian selebar 5 cm.

b) Antena Net

Antena ialah tongkat yang lentur dengan panjang 1,80 meter dan diameter 10 mm, antena terbuat dari *fiber glass* atau bahan sejenisnya. Dua antena masing-masing dipasang pada sisi luar setiap pita samping. Tepat diatas perpotongan garis samping dan garis tengah. Tinggi setiap antena diatas net adalah 80 cm dan terdapat garis-garis yang warnanya kontras sepanjang 10 cm, lebih baik warna merah dan putih.

2) Bola

Bola harus bulat terbuat dari kulit yang lentur atau terbuat dari kulit sintesis yang bagian dalamnya dari karet atau bahan yang sejenis. Warna bola harus satu warna atau kombinasi dari beberapa warna. Bahan kulit sintesis dan kombinasi warna pada bola di pergunakan pada pertandingan resmi internasional harus sesuai dengan standar FIVB.



Gambar 2.2 Bola voli

Sumber : Suhairi M. dan Dewi Utami, (2020:11)

Keterangan :

Diameter : 180 mm – 200 mm

Keliling lingkaran : 65 cm – 67 cm

Berat : 260 – 280 gram

Tekanan dalam bola voli : 0,30 – 0,324 kg/cm<sup>2</sup> (4,264 – 4,61 psi)  
(294,3 -318,82 mbar atau hPa)

### 3) Pemain

Setiap tim bola voli harus terdiri dari 10 pemain, meliputi 6 pemain inti yang bermain di lapangan dan 4 pemain cadangan. Pemain inti dan pemain cadangan saat pertandingan berlangsung, dalam melakukan pergantian tidak di batasi.

## 2. Hakikat Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Fudyartanto (2002: 151) hasil belajar adalah penguasaan sejumlah pengetahuan dan sejumlah kemampuan baru dan suatu sikap baru ataupun memperkuat sesuatu yang sudah dikuasai sebelumnya termasuk pemahaman dan dan penguasaan nilai-nilai. Sedangkan menurut Sudjana (1992: 3) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif (pemahaman), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan).

Berdasarkan kedua pendapat di atas tersebut dapat di simpulkan bahwa, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mengarah kepada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik baik itu memperkuat sesuatu yang telah dikuasai sebelumnya maupun yang memang baru diperolehnya melalui proses belajar.

Jadi segala perubahan yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang terjadi pada seseorang adalah merupakan hasil belajarnya. Namun dalam prakteknya di sekolah, hasil belajar siswa lebih mengarahkan kepada angka-angka yang diberikan guru kepada siswa, apabila angka yang diperoleh siswa tinggi minimal di atas standar ketuntasan minimum, maka siswa

tersebut dianggap telah menguasai materi pelajaran yang telah di pelajari.

**b. Penilaian terhadap Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi atau pengukuran, sehingga diperoleh suatu nilai atau skor yang melambangkan hasil belajar tersebut. Menurut Saiful Bahri Djamarah (2006: 106) untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar dapat dilakukan dengan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkungannya, menurut Saiful Bahri Djamarah (2006: 106), tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian sebagai berikut:

1) Tes formatif

Penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan tertentu dalam waktu tertentu.

2) Tes sub sumatif

Tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu untuk memperoleh gambaran daya serap siswa untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan memperhitungkan dalam menentukan nilai raport.

3) Tes sumatif

Tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua tahun pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan belajar siswa dalam suatu periode belajar tertentu. Hasil dari tes ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun perangkat (ranking) atau sebagai ukuran

mutu sekolah.

Berdasarkan ketiga bentuk evaluasi di atas maka yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran penjas kes pokok bahasan passing atas dalam permainan bola voli. Adapun ranah yang diukur dalam penelitian tindakan kelas ini hanya ranah psikomotorik saja.

### c. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Untuk menuju kepada keberhasilan dalam pembelajaran, bukanlah persoalan yang mudah, mengingat banyak faktor yang mempengaruhinya. Menurut Rasyad (2003: 103), "faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada dua, ada yang berasal dari dalam diri siswa dan ada yang berasal dari luar diri siswa, atau dengan kata lain disebut faktor *endogen* dan *eksogen* .

Faktor *endogen* antara lain seperti minat belajar, kesehatan, perhatian, ketenangan, motivasi, gairah, cita-cita, dan kepekaan alat indra. Sedangkan faktor *eksogen* yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain keadaan lingkungan belajar, cuaca, letak sekolah, interaksi sosial, media, metode, serta sumber-sumber yang digunakan.

Saiful Bahri Djamarah (2006: 45), mengatakan bahwa keberhasilan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh tujuan, guru, siswa, kegiatan belajar, alat evaluasi, dan suasana hati. Faktor-faktor tersebut menurutnya dapat menjadi penghambat dan dapat juga menjadi pendukung tergantung bagaimana kita menciptakan atau memperlakukan faktor-faktor tersebut. Kartono (1985: 6) mengemukakan bahwa sebenarnya ada dua faktor penyebab yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar. Faktor-faktor tersebut dapat digolongkan menjadi dua macam, yaitu:

- 1) Faktor yang berasal dari dalam diri, seperti; kecerdasan bakat, minat, perhatian, kesehatan jasmani dan cara belajar.
- 2) Faktor yang berasal dari luar seperti; lingkungan, sekolah, kehuargaan masyarakat.

Selanjutnya Kurnanto (2007: 189-180) mengemukakan setidaknya ada tiga faktor belajar yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut:

1) Gaya belajar

Yang dimaksud dengan gaya belajar yaitu kecenderungan seseorang untuk menerima dan memproses informasi yang diperoleh dari lingkungan belajarnya, namun yang lebih penting dalam gaya belajar ini adalah kesesuaian antara gaya belajar dengan gaya mengajar, karena jika kedua hal ini dapat disinkronkan maka pesan-pesan pembelajaran itu terserap secara sempurna maka hal ini akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

2) Lingkungan belajar

Situasi dan kondisi lingkungan belajar sangat mempengaruhi hasil belajar, karena faktor ini berasal dari luar diri (eksternal), maka dari itu lingkungan belajar harus disetting sesuai dengan kesenangan peserta didik.

3) Pembelajaran yang mencerdaskan

Pembelajaran yang mencerdaskan adalah pembelajaran yang sesuai dengan kecenderungan masing-masing peserta didik, (*multiple intelegensi*).

Menurut Suryabarata, (1998: 113-114) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat digolongkan sebagai berikut:

1) Faktor-faktor stimuli belajar

Adapun yang dimaksud dengan stimuli belajar adalah segala hal diluar individu yang merangsang individu itu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Berikut ini dikemukakan beberapa hal yang berhubungan dengan faktor-faktor stimuli belajar, seperti; panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, berat ringannya bahan pelajaran, berat ringannya tugas dan suasana lingkungan eksternal.

## 2) Faktor-faktor metode belajar

Metode yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi metode belajar siswa yang dipakai oleh pelajar. Dengan kata lain metode yang digunakan oleh guru menimbulkan perbedaan yang berarti bagi proses belajar. Faktor-faktor belajar menyangkut hal-hal berikut; kegiatan berlatih atau praktek, overlearning dan drill, resitasi selama belajar, pengenalan tentang hasil-hasil belajar, belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian, penggunaan modalitas indra, penggunaan dalam belajar, bimbingan dalam belajar, dan kondisi-kondisi insentif.

## 3) Faktor-faktor individual

Faktor-faktor individual sangat besar pengaruhnya terhadap belajar seseorang. Adapun faktor-faktor individual itu menyangkut hal-hal sebagai berikut; kematangan, faktor usia kronologis, faktor perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani, kondisi kesehatan rohani, dan motivasi.

Berdasarkan pedapat di atas, jelas bahwa terdapat tiga faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa seperti faktor stimuli belajar, faktor metode belajar dan faktor individual. Kesua faktor tersebut harus menjadi perhatian guru agar dapat memahami faktor dominan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

### 3. Strategi *Modelling the Way*

#### a. Pengertian Strategi *Modelling The Way*

Menurut Kemp dalam Wina Sanjaya (2012: 126) Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien, Menurut Hamzah dan Nurdin Muhammad (2012: 4) Strategi pembelajaran dapat diartikan setiap kegiatan yang dipilih, yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa strategi adalah suatu usaha atau cara yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa yang bertujuan agar siswa dapat menerima dan menanggapi serta mencerna pelajaran dengan mudah secara efektif dan efisien sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik.

Menurut Melvin L. Silberman, (2009: 216) bahwa dalam teknik ini (*Strategi Modelling The Way*) memberi siswa kesempatan untuk untuk mempraktekkan melalui pragaan keterampilan khususnya yang diajarkan di kelas. Pemeragaan sering kali merupakan alternative yang cocok untuk pemeran lakon karena cara ini tidak begitu mengancam atau membuat siswa grogi, siswa diberi banyak waktu untuk membuat skenarionya mereka sendiri bagaimana mereka ingin mengilurtasikan keterampilan dan teknik yang baru di kelas

#### **b. Prosedur Penerapan Strategi *Modelling The Way***

Silberman (2009: 216-217) selanjutnya mengungkapkan tentang prosedur atau langkah-langkah pembelajaran menurut strategi *Modelling The Way* yaitu;

- 1) Setelah berlangsungnya kegiatan belajar mengajar tentang topik tertentu, kenallah beberapa situasi umum dimana siswa mungkin harus menggunakan keterampilan yang baru saja dibahas
- 2) Bagilah siswa menjadi sub-sub kelompok sesuai dengan jumlah peserta yang diperlukan untuk memperagakan skenario yang ada. Umumnya diperlukan dua atau tiga orang siswa
- 3) Berikan sub-sub kelompok itu waktu 10 hingga 15 menit untuk membuat skenario tertentu yang menggambarkan situasi umum.
- 4) Sub-sub kelompok itu juga menentukan bagaimana mereka akan memperagakan keterampilan itu pada kelompok. Beri mereka 5 hingga 7 menit untuk mempraktikkannya.

- 5) Tiap sub kelompok akan mendapatkan giliran melakukan peragaan. Bagi siswa yang lain berkesempatan memberikan masukan setelah masing-masing pemeragaan selesai dilakukan

Dalam strategi ini dapat dapat bervariasi jika memungkinkan situasi dan kondisi siswa yang ada di kelas. Variasi tersebut menurut Silberman (2009: 216-217) adalah

- 1) Anda dapat membuat sub kelompok dengan jumlah siswa yang lebih banyak untuk keperluan pemeragaan dan siswa yang tidak melakukan pemeragaan bertindak selaku skenario, pengarah dan penasihat.
- 2) Anda dapat membuat skenario khusus dan menugaskan kepada sub-sub kelompok tertentu

### **c. Pertimbangan dalam Memilih Strategi Pembelajaran**

Wina Sanjaya (2012: 129) ada beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan dalam memilih strategi pembelajaran:

- 1) Pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai, oleh karena itu pertanyaan yang dapat diajukan sebagai berikut:
  - a) Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik
  - b) Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, apakah tingkat tinggi atau rendah
  - c) Mencapai tujuan pembelajaran tersebut memerlukan keterampilan akademis
- 2) Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran, oleh karena itu pertanyaan yang dapat diajukan sebagai berikut:
  - a) Apakah materi pembelajaran tersebut berbentuk fakta, konsep, hukum, atau teori lain
  - b) Apakah untuk mempelajari materi tersebut memerlukan persyaratan tertentu atau tidak
  - c) Apakah tersedia buku-buku sumber untuk mempelajari materi

materi tersebut

- 3) Pertimbangan dari sudut siswa, oleh karena itu pertanyaan yang dapat diajukan sebagai berikut:
  - a) Apakah strategi pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan siswa
  - b) Apakah materi tersebut sesuai dengan bakat, minat dan kondisi siswa
  - c) Apakah strategi pembelajaran tersebut sesuai dengan gaya belajar siswa
- 4) Pertimbangan lainnya, oleh karena itu pertanyaan yang dapat diajukan sebagai berikut:
  - a) Apakah untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan satu strategi saja
  - b) Apakah strategi yang kita tetapkan dianggap satu-satunya strategi yang dapat digunakan
  - c) Apakah strategi tersebut memiliki nilai epektifitas dan efisiensi.

Selain itu menurut W. Gulo (2002: 8-9) pertimbangan dalam memilih strategi belajar-mengajar ada tujuh, yaitu:

- a. Tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran merupakan acuan yang dipertimbangkan untuk memilih strategi belajar-mengajar.
- b. Guru. Setiap guru berbeda pengetahuan, kemampuan menyampaikan pelajaran, gaya mengajar, pandangan hidup maupun wawasannya. Perbedaan ini mengakibatkan adanya perbedaan dalam pemilihan strategi belajar-mengajar yang digunakan dalam program pengajaran.
- c. Peserta didik. Kemajemukan peserta didik perlu dipertimbangkan dalam menyusun suatu strategi pengajaran yang tepat.
- d. Materi pelajaran. Komponen ini merupakan salah satu masukan yang perlu dipertimbangkan dalam strategi belajar-mengajar.
- e. Metode pengajaran. Ketepatan metode akan mempengaruhi bentuk strategi belajar-mengajar.

- f. Media pengajaran. Keberhasilan program pengajaran tidak tergantung dari canggih atau tidaknya media yang digunakan, tetapi pada ketepatan dan keefektifan media yang digunakan oleh guru.
- g. Faktor administrasi dan finansial. Termasuk dalam komponen ini adalah jadwal pelajaran, kondisi gedung dan ruang belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa dalam memilih strategi pembelajaran harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai agar mudah untuk mengkondisikan siswa, selain itu guru juga perlu dipertimbangkan khususnya kemampuannya apakah guru dapat menerapkan strategi pembelajaran dengan baik atau tidak, tingkat kematangan siswa, metode pembelajaran karena strategi selalu berdampingan dengan metode pembelajaran maka diperlukan pemilihan metode yang tepat, dan pemilihan media pembelajaran juga perlu diperhatikan, karena media juga merupakan salah satu faktor penting yang ikut menunjang proses pembelajaran dan yang terakhir yaitu faktor administrasi dan finansial sekolah.

Selain itu Menurut Ramayulis (2007: 65) sebelum menentukan strategi pembelajaran yang dapat digunakan, ada beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan:

- a. Pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai. Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan adalah:
  - 1) Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan aspek kognitif, afektif, atau psikomotor ?
  - 2) *Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai*, apakah tingkat tinggi atau tingkat rendah?
  - 3) Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademis?
- b. Berikut ini merupakan beberapa kelebihan strategi *modeling the way* yaitu:
  - 1) Membuat pembelajaran menjadi lebih jelas dan konkrit
  - 2) Siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari

- 3) Proses pembelajaran lebih menarik dan siswa dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dan praktek dilapangan, Kemudian siswa dapat mencoba melakukannya sendiri (Rohani, 2018).
- c. Disamping kelebihan-kelebihan yang dikemukakan di atas metode pembelajaran *Modelling The Way* juga mempunyai kelemahan-kelemahan diantaranya adalah sebagai berikut:
- 1) Memerlukan persiapan yang lebih matang dan waktu yang banyak.
  - 2) Memerlukan peralatan, bahan-bahan, dan tempat yang memadai.
  - 3) Memerlukan kemampuan dan keterampilan guru dituntut untuk bekerjalebih profesional.
- d. Prinsip-Prinsip Metode *Modelling The Way*

Penggunaan metode *Modelling The Way* dapat diterapkan dengan syarat memiliki keahlian untuk memperagakan penggunaan alat untuk melaksanakan kegiatan tertentu seperti kegiatan yang sesungguhnya. Keahlian mendemonstrasikan tersebut harus dimiliki oleh guru dan pelatih yang ditunjuk, setelah didemonstrasikan siswa diberi kesempatan melakukan latihan keterampilan seperti yang telah diperagakan oleh guru atau pelatih (Amdarwati, 2018).

Adapun prinsip-prinsip dalam pembelajaran aktif metode *Modelling The Way* yang harus diperhatikan adalah:

- 1) Memahami sifat peserta didik. Pada dasarnya peserta didik memiliki sifat rasa ingin tahu atau berimajinasi.
- 2) Mengenal peserta didik secara terprogram. Peserta didik berasal dari latar belakang dan kemampuan yang berbeda.
- 3) Menciptakan ruangan kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik.
- 4) Membedakan antara aktif-fisik dengan aktif mental.

Adapun tujuan dari strategi *modeling the way* sebagai metode belajar aktif adalah:

- 1) Siswa bisa mendapatkan pengalaman secara langsung.
- 2) Siswa dapat mempraktekkan sendiri
- 3) Membangun kerjasama yang baik antar siswa
- 4) Memupuk sikap kekeluargaan, musyawarah dan mufakat
- 5) Mengembangkan sikap kritis dan aktif diantara para siswa ketika melakukan praktek secara langsung dilapangan.

Adapun Langkah-langkah metode *modelling the way* sebagai berikut:

- 1) Setelah pembelajaran suatu topik tertentu, guru mencari topik-topik yang menuntut siswa untuk mencoba atau mempraktikkan keterampilan yang diterangkan.
- 2) Selanjutnya guru membagi siswa kedalam kelompok kecil sesuai dengan jumlah mereka. Kelompok-kelompok ini akan mendemonstrasikan suatu keterampilan tertentu sesuai dengan skenario yang dibuat.
- 3) Kemudian guru memberikan kepada siswa waktu 10-15 menit untuk menciptakan skenario kerja.
- 4) Guru memberikan waktu 5-7 menit kepada siswa untuk berlatih.
- 5) Secara bergiliran tiap kelompok diminta mendemonstrasikan kerja masing- masing, kemudian guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain memberikan masukan pada setiap demonstrasi.
- 6) Guru memberikan penjelasan secukupnya untuk mengklasifikasi.

Menurut teori ini, individu belajar melalui pengamatan terhadap orang lain, termasuk perilaku, tindakan, dan kata-kata mereka. Dengan melihat dan meniru perilaku yang diinginkan, individu dapat memperbaiki kemampuan dan keterampilan mereka. Dalam konteks *passing* atas bola voli, guru atau pelatih dapat menjadi model bagi peserta didik dengan menunjukkan teknik dan gerakan yang benar dalam melakukan *passing* atas. Selain itu, pelatih juga dapat memperlihatkan bagaimana peserta didik seharusnya berperilaku dalam situasi tertentu, seperti ketika menerima bola dari pemain lawan atau saat menentukan arah bola yang

akan *dipassing*. Dengan menggunakan Metode *Modelling The Way* dalam pembelajaran *passing* atas bola voli, peserta didik dapat dengan mudah memahami dan meniru gerakan dan perilaku yang benar. Hal ini dapat membantu mereka untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan dalam melakukan *passing* atas bola voli dengan baik dan efektif. Dalam keseluruhan, landasan teori Metode *Modelling The Way* dalam *passing* atas bola voli adalah teori belajar sosial, di mana peserta didik belajar melalui pengamatan dan peniruan perilaku yang diinginkan dari guru atau pelatih mereka.

Model PTK yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart adalah merupakan model pengembangan dari model Kurt Lewin. Dikatakan demikian, karena di dalam suatu siklus terdiri atas empat komponen, keempat komponen tersebut, meliputi: perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Sesudah suatu siklus selesai diimplementasikan, khususnya sesudah adanya refleksi, kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri. Menurut Kemmis dan Mc Taggart penelitian tindakan dapat dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperbaiki, meningkatkan, dan mengadakan perubahan ke arah yang lebih baik sebagai upaya pemecahan masalah, serta menemukan model dan prosedur tindakan yang memberikan jaminan terhadap pemecahan masalah yang mirip atau sama, dengan melakukan modifikasi dan penyesuaian seperlunya dalam kegiatan pembelajaran untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran.

Adapun beberapaindikator keberhasilan tindakan dari hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Madwerdi, Victor dan Eka (2017:1) dengan penerapan model diatas dan menggunakan strategi

*modelling the way* pada pembelajaran *passing* atas permainan bola voli yaitu:

- 1) siswa diminta untuk mengikuti permainan bola voli dan memperhatikan penjelasan dan peragaan, sehingga siswa dapat focus dalam melaksanakan proses pembelajaran agar mencapai tujuan dan target yang telah ditentukan.
- 2) Peneliti dapat menyampaikan materi lebih focus, jelas dan terarah sehingga pembelajaran bisa menjadi lebih efektif.
- 3) *Modelling the Way* adalah strategi pembelajaran aktif yang menekankan praktik dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga direkomendasikan kepada peneliti untuk lebih menekankan praktik dan penguasaan kelas dengan baik agar siswa lebih semangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena lebih menyenangkan.

#### **4. Keterampilan *Passing* Atas dalam Bola Voli**

Permainan bola voli diciptakan pada tahun 1895 oleh William G. Morgan, yaitu seorang pembina pendidikan jasmani di YMCA (*Young Men Christian Association*) di kota Holyoke, Massachusetts, Amerika Serikat (Wiradihardja & Syarifudin, 2017).

Kemudian permainan bola voli ini menyebar ke seluruh dunia. Untuk pertamakalinya dipertandingkan di Polandia pada tahun 1974 dengan peserta yang cukup banyak. Maka pada tahun 1984 didirikan Federasi Bola voli Internasional atau *International Volley Ball Federation* (IVBF) yang waktu itu beranggotakan 15 negara. Permainan bola voli ini sangat cepat perkembangannya, antara lain disebabkan oleh :

- a. Permainan bola voli tidak memerlukan lapangan yang luas.
- b. Mudah dimainkan.
- c. Alat-alat yang digunakan sangat sederhana.
- d. Permainan ini sangat menyenangkan.
- e. Kemungkinan terjadinya kecelakaan sangat kecil.
- f. Dapat dimainkan di alam bebas maupun di ruang tertutup.

g. Dapat dimainkan banyak orang.

Beberapa gerak dasar dalam permainan bola voli di antaranya sebagai berikut yaitu *passing* atas, *passing* bawah, servis atas, *smash* dan *block*/bendungan. *Passing* atas dilakukan ketika menerima bola dimana posisi bola tersebut berada di atas kepala pemain. Teknik *passing* ini biasanya dilakukan ketika memberikan umpan kepada rekan setim, namun bisa juga digunakan untuk menerima servis dari lawan. Gerakan *passing* atas dalam permainan bola voli merupakan gerakan yang dilakukan untuk memberikan umpan ke pemain lain yang dilakukan dengan posisi bola berada dekat dengan bagian atas tubuh. Gerakan *passing* atas terdiri dari dua jenis, yaitu teknik *passing* atas setinggi wajah dan *passing* atas normal.

Perbedaan dari dua gerakan ini yaitu posisi bola. Posisi bola pada teknik *passing* atas setinggi wajah berada di bagian agak atas wajah pemain, sedangkan pada *passing* atas normal posisi bola berada tepat di depan wajah pemain.

Keterampilan *passing* atas atau sering disebut dengan "*overhead pass*" adalah teknik dasar yang penting dalam permainan bola voli. Teknik ini digunakan untuk mengumpan bola dari lawan ke rekan satu tim dengan posisi yang tepat dan akurat. Secara umum, terdapat beberapa teori mengenai keterampilan *passing* atas dalam permainan bola voli, antara lain:

- a. Posisi tubuh: Posisi tubuh yang benar sangat penting dalam melakukan keterampilan *passing* atas. Posisi tubuh yang benar dapat membantu pemain dalam melakukan gerakan yang akurat dan efektif. Posisi tubuh yang benar antara lain dengan menjaga posisi kaki selebar bahu, membungkuk dengan punggung lurus dan kedua lengan diangkat setinggi bahu.
- b. Gerakan tangan: Gerakan tangan juga menjadi faktor penting dalam keterampilan *passing* atas. Pemain harus menggunakan kedua tangan untuk mengarahkan bola ke arah yang diinginkan. Teknik yang

digunakan adalah dengan menyilangkan kedua tangan pada saat mengarahkan bola.

- c. Kecepatan bola: Keterampilan passing atas yang baik harus dapat menghasilkan kecepatan bola yang sesuai dengan kebutuhan tim. Pemain harus dapat mengontrol kecepatan bola dengan baik agar dapat diterima dengan mudah oleh rekan satu tim.
- d. Pengaturan nafas: Pemain harus dapat mengatur nafasnya dengan baik agar dapat melakukan teknik passing atas dengan benar. Pemain harus mengambil nafas dalam-dalam sebelum melakukan teknik *passing* atas, dan mengeluarkan nafas saat melakukan gerakan tangan.
- e. Posisi bola: Posisi bola yang benar juga sangat penting dalam keterampilan passing atas. Pemain harus dapat membaca arah bola yang datang dan mengarahkannya ke arah yang diinginkan. Pemain juga harus dapat mengukur jarak dan kecepatan bola yang datang untuk dapat melakukan keterampilan passing atas dengan benar.

Dalam kesimpulannya, keterampilan passing atas dalam permainan bola voli sangatlah penting dan memerlukan teknik dan strategi yang tepat agar dapat dilakukan dengan baik. Dengan memahami teori-teori di atas, pemain dapat meningkatkan kemampuannya dalam melakukan teknik ini dan membantu tim meraih kemenangan dalam permainan bola voli.

## **B. Kajian yang Relevan.**

Adapun kajian penelitian terdahulu yang relevan dengan judul yang sedang diteliti yaitu:

1. Penelitian terdahulu yang berjudul “Penerapan *Modelling The Way* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” yang dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 3 Huruna tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 43,33% tergolong kurang sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sehingga persentase ketuntasan sebesar 80,67 tergolong sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa strategi *modelling the*

way sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran (Halawa, Harefa, & Zebua, 2022).

2. Penelitian terdahulu yang berjudul “Penerapan Strategi *Modelling The Way Passing* Atas Pada Permainan Bola Voli” yang dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 28 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya dengan jumlah 24 siswa menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa pada siklus I yaitu 55,87 sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 67,41 (Madwerdi, Simanjuntak, & Supriatna, 2017). Adapun strategi yang digunakan untuk mengurangi hambatan yang muncul pada siklus I yaitu:

- a. Siswa diminta untuk mengikuti permainan bola voli dan memperhatikan penjelasan dan peragaan, sehingga fokus dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang dilakukan dapat tercapai sesuai target yang ditentukan.
- b. Peneliti dan kolaborasi lebih fokus dalam melaksanakan observasi sehingga dapat menguasai kelas dengan baik agar kualitas hasil belajar dapat tercapai dengan optimal.

Kelebihan yang dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan tindakan pada siklus I yaitu:

- a. Siswa lebih semangat dan tertarik latihan passing atas dengan penerapan strategi modeling the way.
  - b. Materi yang diberikan dapat disajikan secara terarah dan pembelajaran menjadi lebih aktif.
  - c. Siswa memiliki minat dan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena lebih menyenangkan.
3. Penelitian terdahulu yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Metode *Modelling The Way* Pada Siswa Kelas IX SMP” yang dilakukan pada peserta didik kelas IX SMP N 1 Ceper tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 24 siswa terdiri dari 9 siswa putra dan 15 siswa putri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

- a. Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.
- b. Hasil belajar siswa meningkat ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil tes akhir siklus. Rata-rata tes akhir siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yaitu dari 71,04 menjadi 79,17. Sedangkan persentase ketuntasan meningkat dari 70,83% menjadi 87,5%. Hasil tes akhir siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, apabila dikelas tersebut terdapat 80% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 68. Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode Modelling The Way dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas IX SMP tahun ajaran 2012/2013 (Kurniawan, 2016).