



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PASSING ATAS BOLA VOLI BERBASIS PERMAINAN KECIL UNTUK SISWA SD ISLAM AZ-ZAHRA PALEMBANG

**Ayu Trisnawati¹, Sari Fitri Utama², Herawati³, Dodok⁴, Wendy Arizona⁵,
Jupri Anton⁶**

Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Ayua14381@gmail.com¹, Sarifitriutama99@gmail.com²,
Herawati622@guru.smp.belajar³, Dodok.dd@gmail.com⁴,
Wendyarizona29@gmail.com⁵

Abstrak:

Dalam proses pembelajaran terdapat komponen-komponen yang terlihat dan dikelompokkan pada guru, materi ajar dan siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah pengembangan pembelajaran passing atas bola voli yang valid untuk siswa SD kota Palembang. Metode penelitian ini merupakan penelitian research and development (R&D) atau istilah dalam bahasa Indonesia merupakan penelitian pengembangan. Pendekatan pengembangan yang peneliti gunakan adalah pendekatan ADDIE, dimana pendekatan ADDIE adalah pendekatan yang terdiri dari lima tahapan penelitian diantaranya Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Uji Coba Penerapan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa SD Islam Az-Zahra yang diwakili oleh kelas V untuk uji coba lapangan atau implementasi produk pengembangan pembelajaran passing atas bola voli. Hasil dari observasi yang peneliti lakukan bahwasannya pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut masih menggunakan metode konvensional dimana guru hanya menjelaskan kemudian peserta didik diberikan bola untuk melakukan praktik secara mandiri. Adapun subjek uji coba berjumlah 25 orang siswa. Berdasarkan data yang peneliti temukan melalui kegiatan observasi di lingkungan SD Kota Palembang, peneliti menggali informasi bahwa lingkungan SD Kota Palembang masih sangat membutuhkan banyak permainan-permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran penjas.

Kata Kunci: bola voli, passing atas, pendekatan addie

Abstract:

In the learning process there are components that are seen and grouped in teachers, teaching materials and students. The purpose of this study was to determine whether the development of valid volleyball upper passing learning for Palembang city elementary school students. This research method is research and development (R&D) or the term in Indonesian is development research. The development approach that researchers use is the ADDIE approach, where the

ADDIE approach is an approach consisting of five stages of research including Analysis (Analyze), Design (Design), Development (Development), Trial Implementation (Implementation) and Evaluation (Evaluation). The subjects of this study were Az-Zahrah Islamic Elementary School students represented by class V for field trials or implementation of volleyball top passing learning development products. The results of the observations made by researchers show that the learning carried out at the school still uses conventional methods where the teacher only explains then the students are given the ball to practice independently. The trial subjects totaled 25 students. Based on the data that researchers found through observation activities in the Palembang City Elementary School environment, researchers dug up information that the Palembang City Elementary School environment still really needs a lot of games that can be used for PE learning.

Keywords: *Volleyball, Upper Passing, ADDIE Approach*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan aktivitas yang sangat utama dalam pendidikan, hal ini tentu karena tujuan pendidikan bergantung pada proses pembelajaran yang baik (Rahmawati & Yulianti, 2020). Menurut pembelajaran dikatakan sebagai proses interaksi pendidik dengan peserta didik serta perangkat-perangkat didalamnya dalam satuan lingkungan pendidikan (Ubabuddin, 2019). Dalam proses pembelajaran terdapat komponen-komponen yang terlihat dan dikelompokkan pada guru, materi ajar dan siswa. Pembelajaran merupakan media utama bagi manusia untuk mengembangkan potensi dalam diri, sekaligus alat bantu dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial, (Abdullah B, 2017). Pendapat di atas menggambarkan bahwa pembelajaran adalah kesatuan interaksi antara siswa guru dan perangkat didalamnya yang bertujuan untuk memperkuat hakikat kehidupan manusia dalam mencapai ilmu pengetahuan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan pentingnya pemilihan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Ilyas & Syahid (2018) menekankan bahwa metode mengajar adalah alat utama dalam mencapai kompetensi yang diinginkan, sementara Zal & Mulyono (2022) menunjukkan bahwa variasi metode dapat mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka. Astuti et al. (2020) juga mengungkapkan bahwa persiapan guru yang matang, termasuk dalam memilih metode dan media pembelajaran, sangat penting dalam menciptakan suasana yang kondusif. Dalam konteks pendidikan jasmani, Fathan et al. (2022) mencatat bahwa pembelajaran di sekolah dasar sebaiknya berfokus pada aktivitas fisik yang mengedepankan permainan, yang dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan motorik siswa. Hal ini diperkuat oleh Rokhmawati et al. (2023), yang menekankan pentingnya pemilihan metode yang sesuai dengan materi ajar. Penelitian oleh Ubabuddin (2019) juga menunjukkan bahwa interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta penggunaan permainan seperti bola voli untuk mengajarkan keterampilan gerak, sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan fisik siswa, termasuk teknik passing atas yang dapat diajarkan melalui permainan di sekolah dasar.

Supaya tujuan pembelajaran dapat dengan mudah diserap oleh pelaku pembelajar, tentu guru sebagai fasilitator utama berperan sangat penting dalam menyampaikan

pembelajaran pada objek terpelajar dalam hal ini siswa (Guntur et al., 2023; Hrp et al., 2022). Proses pembelajaran dalam basis perencanaan meliputi silabus, RPP dimana didalamnya memuat tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, sumber belajar dan penilaian, (Rokhmawati & Yuswandari, 2023). Faktor persiapan guru dalam mengajar adalah persiapan situasi, persiapan siswa, persiapan tujuan pembelajaran, materi ajar, metode mengajar, media pembelajaran dan teknik evaluasi, (Astuti, dkk, 2020).

Salah satu poin penting dalam pembelajaran yang disampaikan guru adalah penggunaan metode pembelajaran (Guntur et al., 2023; Mukarromah & Andriana, 2022; Wirabumi, 2020). Penggunaan metode pembelajaran memberikan dampak yang sangat baik dalam percepatan tersampainya tujuan pembelajaran. (Ilyas & Syahid, 2018) metode mengajar adalah alat untuk menciptakan proses pembelajaran agar kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik. (Zal & Mulyono, 2022) manusia memiliki sifat mudah bosan akibat berlama-lama pada situasi tertentu, atau karena sesuatu yang dilakukan berulang-ulang tidak menarik diterimanya, oleh karena itu dalam situasi pembelajaran peranan metode pembelajaran hendaknya dilakukan secara bervariasi sehingga tidak menimbulkan kebosanan, sehingga proses pembelajaran dapat menambah pengalaman dan memunculkan minat dan ketertarikan dalam pembelajaran.

Metode pembelajaran harus disetting dalam pembelajaran apapun termasuk pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Mengingat setiap materi pembelajaran memiliki tingkat kesulitan dan karakteristik tujuan yang berbeda-beda, oleh sebab itu metode pembelajaran harus selalu berdampingan dengan materi pembelajaran yang diberikan. Pembelajaran penjas bergantung pada tingkat satuan pendidikan yang dinaungi, penggunaan metodepun sebaiknya menyesuaikan dengan karakteristik pembelajar. Muatan kurikulum pendidikan jasmani, dimana karakteristik dari pembelajaran penjas pada anak sekolah dasar adalah kegiatan belajar sambil bermain. (Fathan, dkk, 2022) orientasi pendidikan jasmani dilingkungan SD tidak hanya menjadi peserta didik sebagai siswa yang tahu tentang kesehatan, tetapi juga harus memiliki keterampilan dalam beraktivitas fisik yang mengedepankan unsur permainan.

Pemaparan di atas menjadi konsep bahwa bentuk pembelajaran pendidikan jasmani pada lingkungan sekolah dasar hakikatnya lebih banyak diarahkan pada permainan untuk memunculkan keterampilan dalam pembelajaran (Budi, 2021; Nurkusuma & Hartati, 2017; Rosmi, 2016). Salah satu materi belajar dalam mata pelajaran pendidikan jasmani adalah keterampilan gerak dengan bermain bola voli. Permainan bola voli merupakan permainan yang memiliki banyak teknik didalamnya, salah satu teknik yang cocok diajarkan kepada siswa sekolah dasar pada konsep sambil bermain adalah teknik passing atas. Teknik ini jika diajarkan sambil bermain memiliki tantangan dan daya tarik yang cukup besar bagi siswa sambil belajar penjas (Ardani, 2024).

Penelitian ini menjadi sangat penting karena observasi di SD Kota Palembang menunjukkan bahwa guru-guru masih minim referensi terkait permainan-permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya yang berkaitan dengan keterampilan gerak spesifik seperti teknik passing atas dalam permainan bola voli. Minimnya referensi ini dapat menghambat proses pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa, sehingga mereka kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan

keterampilan fisik secara optimal. Pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar seharusnya tidak hanya berorientasi pada kesehatan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan mengembangkan model pembelajaran passing atas bola voli berbasis permainan kecil yang relevan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan siswa sekaligus menjadi referensi yang bermanfaat bagi guru dalam menyusun pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini merupakan penelitian research and development (R&D) atau istilah dalam bahasa Indonesia merupakan penelitian pengembangan. Pendekatan pengembangan yang peneliti gunakan adalah pendekatan ADDIE, dimana pendekatan ADDIE adalah pendekatan yang terdiri dari lima tahapan penelitian diantaranya Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Uji Coba Penerapan (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation).

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan Sekolah Dasar (SD) Kota Palembang, tepatnya di SD Islam Az-Zahra yang terletak di Jalan Raya Bukit Sejahtera RT 76 RW 22 Kecamatan IB I Palembang. Penelitian ini berlangsung selama kurang lebih satu bulan, dengan pengumpulan data dilakukan pada bulan Juli tahun 2024. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar dengan rentang usia 9 hingga 12 tahun, yang berada di kelas 4, 5, dan 6. Pemilihan sasaran ini didasarkan pada karakteristik anak-anak pada usia tersebut yang relatif aman untuk terlibat dalam permainan yang membutuhkan mobilitas gerak tinggi, namun tetap dalam pengawasan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Islam Az-Zahra, yang berjumlah 25 orang, yang dipilih untuk mengikuti uji coba lapangan atau implementasi produk pengembangan pembelajaran passing atas bola voli.

B. Langkah-Langkah Pengembangan Model

1. Penelitian Pendahuluan

Penelitian pendahuluan dimulai dengan tahapan pencarian informasi yang kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan, sehingga peneliti dapat merumuskan penelitian lanjutan dengan lebih jelas. Proses analisis kebutuhan melibatkan beberapa langkah, dimulai dengan menggali informasi tentang siswa dan kaitannya dengan pembelajaran sebelumnya. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan data mengenai aspek pendidikan, pribadi, dan demografi siswa untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap. Peneliti juga mencari tahu permasalahan yang dihadapi siswa, serta pentingnya mengatasi masalah tersebut. Selain itu, peneliti menggali ide atau solusi yang dapat diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Peneliti juga berusaha memahami harapan yang diinginkan oleh siswa dan akhirnya menetapkan langkah-langkah serta solusi yang dikembangkan yang sesuai dengan karakteristik siswa yang menjadi objek penelitian.

2. Perencanaan Pengembangan Model

Perencanaan pengembangan model dimulai dengan memastikan bahwa ide atau solusi yang telah ditetapkan untuk memenuhi kebutuhan yang teridentifikasi dapat diterapkan dengan baik. Langkah pertama dalam perencanaan ini adalah peneliti merancang pembelajaran passing atas permainan bola voli yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, yaitu melalui modifikasi permainan agar lebih menarik dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Selanjutnya, peneliti menetapkan jumlah dan jenis alat yang dibutuhkan sebagai sarana pelengkap dalam penerapan model pembelajaran. Setelah itu, peneliti melakukan validasi, evaluasi, dan revisi model untuk memastikan bahwa model yang dikembangkan dapat diterima dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

3. Validasi, Evaluasi dan Revisi Model

- a. Validasi dilakukan dengan melibatkan sejumlah tim validator yang berkompeten dibidangnya. Tim-tim yang terlibat dalam validasi produk pengembangan pembelajaran passing atas permainan bola voli siswa SD Kota Palembang adalah dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Validator Penelitian

No	Nama	Bidang Keahlian
1	Dr. Siti Ayu Risma Putri, M.Pd	Akademisi/Praktisi Permainan Bola Voli
2	Puput Sekar Sari, M.Pd	Ahli Permainan Kecil

(Sumber : Dok Peneliti, 2024)

- b. Evaluasi dilakukan dengan menyimpulkan hasil akhir dari nilai validasi yang diberikan oleh tim validator terhadap kevalidan produk pengembangan pembelajaran passing atas permainan bola voli untuk siswa SD. Evaluasi terdiri dari status tingkat kevalidan produk dengan skala sangat valid, valid, cukup valid, tidak valid dan sangat tidak valid.
- c. Revisi model merupakan tindakan dari hasil evaluasi yang diberikan dari tim validator. Konten revisi model merupakan konten yang harus diperbaiki sesuai dengan timbangan saran dari tim validator. Merevisi sesuai dengan kebutuhan yang diarahkan para tim validator.

4. Implementasi Model

Implementasi model dilaksanakan pada subjek yang sudah ditetapkan yaitu siswa kelas V SD Islam Az-Zahra Palembang berjumlah 25 orang siswa. Implementasi dilaksanakan dalam rangka memperoleh keterangan produk pengembangan pembelajaran passing atas permainan bola voli praktis digunakan dan memiliki nilai manfaat untuk pembelajaran yang berlangsung. Implementasi produk menghasilkan nilai kepraktisan produk yang terdiri dari skala sangat praktis, praktis, cukup praktis, tidak praktis dan sangat tidak praktis. Implementasi juga menyimpulkan bahwa produk perlu didisiminasikan atau tidak berdasarkan tingkat keterangan hasil kepraktisan produk.

C. Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian menggunakan kuisioner. Adapun kuisioner penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Lembar Evaluasi Ahli

No	Aspek Penilaian	Skala
1.	Penggunaan judul permainan menarik	
2.	Permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran	
3.	Permainan mudah dimainkan.	
4.	Alat dan bahan pada permainan mudah didapat.	
5.	Peraturan permainan tepat dan jelas.	
6.	Peraturan permainan mudah dipahami	
7.	Permainan sesuai dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang dicapai.	
8.	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	
9.	Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran.	
10.	Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor.	
11.	Permainan sudah sesuai dengan materi gerak dasar.	
12.	Kesesuaian gabungan permainan antara lompat tali, gobak sodor, dan bola tangan.	
13.	Permainan mencakup aspek gerak dasar lompat, loncat, dan lempar.	
14.	Permainan aman digunakan.	
15.	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran	

(Sumber : Dok Peneliti, 2024)

Tabel 3. Lembar Evaluasi Uji Coba Produk

No	Aspek Penilaian	Skala
1.	Permainan sangat menarik.	
2.	Langkah-langkah permainan mudah dipahami.	
3.	Alat yang digunakan mudah didapat.	
4.	Permainan meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani. Permainan mudah dimainkan.	
5.	Permainan membuatmu mudah dalam memahami materi gerak	
6.	dasar lari jarak pendek.	
7.	Permainan dapat membuatmu bekerjasama dengan teman.	
8.	Permainan dapat membuatmu melatih menerima kekalahan.	
9.	Permainan dapat membuatmu bersifat toleransi kepada teman.	
10.	Permainan dapat membuatmu tertib aturan dalam bermain	

(Sumber : Dok Peneliti, 2024)

D. Teknik Analisis Data

Instrumen divalidasi berdasarakan hasil jawaban yang diberikan tim validator ahli dan dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{SP}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SP : Jumlah skor yang dicapai

SM : Skor maksimal harapan

Tabel 4. Kualifikasi Validasi/Kepraktisan

Kriteria	Kualifikasi		Keterangan
	Valid	Praktis	
90 – 100%	Sangat Valid	Sangat Praktis	Tidak perlu direvisi
75 – 89%	Valid	Praktis	Revisi sesuai kebutuhan
65 – 74%	Cukup Valid	Cukup Praktis	Cukup banyak direvisi
55 – 64%	Kurang	Kurang	Banyak direvisi
< 54%	Sangat Kurang	Sangat Kurang	Direvisi total

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Bagian hasil ini akan menjelaskan temuan utama yang diperoleh dari penelitian dan uji coba implementasi model pembelajaran passing atas bola voli di SD Islam Az-Zahra Palembang. Fokus utama akan tertuju pada profil peserta, efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan, serta tanggapan siswa dan guru terhadap pendekatan baru ini. Data yang digunakan diperoleh dari observasi, angket, dan hasil evaluasi lapangan.

1. Profil Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 25 siswa kelas V SD Islam Az-Zahra Palembang yang terlibat dalam uji coba lapangan. Rentang usia mereka adalah 10 hingga 11 tahun. Dalam konteks pendidikan jasmani, kelompok usia ini berada dalam masa perkembangan motorik dasar yang aktif, sehingga sangat cocok untuk menerima metode pembelajaran berbasis permainan.

2. Deskripsi Temuan Utama

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum intervensi, metode pembelajaran yang digunakan di sekolah ini masih bersifat konvensional. Guru cenderung memberikan penjelasan teoritis mengenai teknik passing atas, kemudian siswa diberi kesempatan untuk mempraktikkan secara mandiri. Pendekatan ini memiliki beberapa keterbatasan, termasuk kurangnya interaksi antar siswa dan minimnya variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah implementasi model pembelajaran berbasis permainan kecil, terjadi peningkatan signifikan dalam minat dan partisipasi siswa. Sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa model permainan yang diterapkan membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Sementara itu, hasil evaluasi guru menunjukkan bahwa model ini lebih efektif dalam membantu siswa memahami teknik passing atas dibandingkan metode konvensional.

3. Data Kuantitatif dan Kualitatif:

Dari total 25 siswa yang mengikuti penelitian ini, 21 siswa (84%) menunjukkan peningkatan kemampuan passing atas setelah mengikuti tiga sesi pembelajaran, dengan rata-rata skor keterampilan meningkat dari 65 (cukup) menjadi 87 (baik). Hasil evaluasi kepraktisan model oleh guru mencapai 92%, yang menunjukkan bahwa model ini sangat praktis dan dapat diterapkan di lingkungan SD. Siswa mengungkapkan bahwa permainan yang melibatkan kompetisi kecil mendorong semangat mereka dalam berlatih, sementara guru menyatakan bahwa permainan kecil membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami teknik passing atas.

Pembahasan

Bagian pembahasan ini akan menganalisis lebih dalam hasil yang diperoleh dan mengaitkannya dengan penelitian terdahulu, faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas model pembelajaran, serta implikasi dari temuan ini dalam dunia pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar.

1. Analisis Temuan

Temuan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan kecil memiliki dampak positif terhadap peningkatan keterampilan passing atas siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Fathan et al. (2022) yang menekankan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani yang dikemas dalam bentuk permainan dapat meningkatkan keterampilan motorik siswa secara signifikan.

Pendekatan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) memungkinkan penyesuaian model pembelajaran dengan karakteristik siswa. Dalam tahap desain, model permainan disesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan siswa, sehingga materi dapat diterima dengan baik. Hasil validasi dari tim ahli menunjukkan bahwa model ini sangat layak untuk diterapkan (dengan skor validasi 90%).

2. Komparasi dengan Penelitian Terdahulu

Studi ini memperkuat temuan yang dihasilkan oleh Dogho et al. (2021) tentang pentingnya modifikasi permainan dalam pembelajaran bola voli. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan mengembangkan permainan yang lebih sederhana dan mudah diadaptasi oleh guru yang memiliki keterbatasan sumber daya. Misalnya, penggunaan bola yang lebih ringan dan aturan permainan yang disesuaikan membuat siswa lebih mudah memahami teknik passing atas.

3. Faktor Pendukung Keberhasilan Model:

Permainan kecil seperti "Passing Relay" dan "Target Passing" dirancang untuk menciptakan suasana kompetitif dan menyenangkan, sehingga mampu mendorong siswa agar lebih termotivasi dalam berlatih passing. Desain permainan yang menarik ini menjadi faktor penting dalam meningkatkan partisipasi siswa.

Selain itu, keterlibatan aktif guru dalam setiap tahap implementasi, mulai dari perencanaan hingga evaluasi, memastikan bahwa model pembelajaran dapat diterapkan secara konsisten dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Model ini juga mengalami beberapa kali revisi berdasarkan masukan dari guru dan siswa, sehingga proses evaluasi dan revisi berkelanjutan menjamin bahwa model yang dihasilkan benar-benar efektif dan relevan dengan konteks lokal.

4. Implikasi dan Rekomendasi

Implikasi dari penelitian ini sangat luas, terutama dalam meningkatkan kualitas pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar. Model pembelajaran berbasis permainan dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan kurikulum pendidikan jasmani di SD lain, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan fasilitas olahraga.

Rekomendasi yang dapat diberikan adalah agar sekolah dan guru lebih aktif dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan pelatihan dan workshop bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang dan mengimplementasikan model pembelajaran inovatif.

5. Keterbatasan Penelitian

Meskipun hasil penelitian menunjukkan dampak positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti:

- a. Jumlah subjek penelitian yang terbatas (25 siswa).
- b. Uji coba dilakukan dalam jangka waktu yang relatif singkat (1 bulan).
- c. Fokus penelitian hanya pada satu teknik keterampilan (passing atas).

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar cakupan penelitian diperluas dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan variasi teknik bola voli lainnya. Dengan demikian, hasil penelitian dapat digeneralisasi lebih luas dan memberikan kontribusi yang lebih besar dalam dunia pendidikan jasmani.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan pembelajaran passing atas bola voli di SD Kota Palembang, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut masih menggunakan metode konvensional, di mana guru hanya memberikan penjelasan dan peserta didik melanjutkan dengan praktik secara mandiri. Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa metode ini kurang efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa secara optimal. Pengembangan model pembelajaran passing atas berbasis permainan yang diimplementasikan dalam penelitian ini memberikan dampak positif dengan menarik minat peserta didik dan mempercepat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah secara aktif mengadopsi metode pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan jasmani, khususnya untuk keterampilan olahraga seperti bola voli. Guru juga diharapkan dapat mengikuti pelatihan dalam merancang dan menerapkan model pembelajaran inovatif, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa.

Daptar Pustaka

- Astuti, D. P., Muslim, A., & Bramasta, D. (2020). Analisis Persiapan Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 7(2).
- Dogho, S., Wani, B., & Bile, R. L. (2021). Pengembangan Model Latihan Passing Atas Permainan Bola Voli Sebagai Aktivitas Belajar Siswa Pembelajaran PJOK di SMP Kelas VIII. *Jurnal Edukasi Citra Olahraga*, 1(3).
- Fathan, K. M., Andriani, K. M., Nurjanah, M., Munawaroh, R. Z., & Dewi, D. T. (2022). Analissi Materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) untuk Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5).
- Ilyas, H., & Syahid, A. (2018). Pentingnya Metodologi Pembelajaran. *Jurnal Al Aulia*, 4(1).
- Mu'arifuddin, M. A. (2018). Pengembangan Model Latihan Passing Bawah Klub Bola Voli IKIP Budi Utomo Malang. *Jurnal Sportif*, 4(2).
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*, V(1).
- Zal, F. S., & Mulyono, Y. S. (2022). Pentingnya Metode Pembelajaran Bai Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa. *Metanoia*, 4(1).
- Ardani, M. K. (2024). Kemampuan Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Penjas Materi Bola Besar Dan Bola Kecil Menggunakan Media Kartu Permainan Untuk Kelas X (Fase E) I Di Sman 11 Muaro Jambi. *Universitas Jambi*.
- Budi, D. R. (2021). Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani.
- Guntur, M., Fatimah, N., Fazalani, R., Irmayani, N., Mangangue, J., Yanti, I., Musyawir, S. P., Wike, S. P., Karo-Karo, R., & Erlinawati Situmorang, Sp. (2023). Metode Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Selat Media*.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.
- Nurkusuma, T. W., & Hartati, S. C. Y. (2017). Penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas v Sdn Babatan 5 Kecamatan Wiyung Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(1), 110–116.
- Rahmawati, I. Y., & Yulianti, D. B. (2020). Kreativitas guru dalam proses pembelajaran

ditinjau dari penggunaan metode pembelajaran jarak jauh di tengah wabah COVID-19. *Al-Asasiyya: Journal Of Basic Education*, 5(1), 27–39.

Rokhmawati, D. M., & Yuswandari, K. D. (2023). Perencanaan Pembelajaran (Meningkatkan Mutu Pendidik). *Joedu: Journal of Basic Education*, 2(1), 1.

Rosmi, Y. F. (2016). Pendidikan jasmani dan pengembangan karakter siswa sekolah dasar. *Wahana*, 66(1), 55–61.

Wirabumi, R. (2020). Metode pembelajaran ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)*, 1(1), 105–113.