

**PENGARUH KASVOL TERHADAP *PASSING* BAWAH PERMAINAN BOLAVOLI
SISWA KELAS 5 SD N 1 SIDAKANGEN KECAMATAN KALIMANAH KABUPATEN
PURBALINGGA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Taufik Syarif Hidayat
NIM. 16604224021

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

**PENGARUH KASVOL TERHADAP *PASSING* BAWAH PERMAINAN BOLAVOLI
SISWA KELAS 5 SD N 1 SIDAKANGEN KECAMATAN KALIMANAH KABUPATEN
PURBALINGGA**

Oleh:
Taufik Syarif Hidayat
NIM 16604224021

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kasvol terhadap *passing* bawah permainan bolavoli siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest posttest*. Metode yang digunakan survey dengan pendekatan tes dan pengukuran. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga yang berjumlah 28 responden. Teknik pengambilan data menggunakan survai dengan instrument yang digunakan *passing* berpasangan. Teknik analisis data menggunakan analisis *uji Sign*, melalui uji prasyarat uji normalitas, dan uji homogenitas.

Hasil *uji Sign* diperoleh signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kasvol terhadap *passing* bawah permainan bolavoli siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga. Nilai rerata saat pre test sebesar 2,07 dan setelah post test 2,71. Nilai rerata saat post test meningkat sebesar 0,64 atau sebesar 30,92% dari saat pre test.

Kata kunci: kasvol, *passing* bawah, bolavoli

SURAT PERNYATAAN

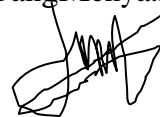
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Taufik Syarif Hidayat
NIM : 16604224021
Program : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Studi
Judul TAS : Pengaruh Kasvol Terhadap *Passing* Bawah Permainan
Bolavoli Siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen
Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikutitapenulisankaryailmiahyangtelahlazim.

Yogyakarta, 4 Januari
2021

Yang Menyatakan,



Taufik Syarif
Hidayat NIM.
16604224021

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGARUH KASVOL TERHADAP *PASSING* BAWAH PERMAINAN
BOLAVOLI SISWA KELAS 5 SD N 1 SIDAKANGEN KECAMATAN
KALIMANAH KABUPATEN PURBALINGGA**

Disusun oleh :

Taufik Syarif Hidayat

NIM. 16604224021

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 4 Januari 2020

Mengetahui,
Kordinator Program Studi



Dr Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1001

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dra. Sri Mawarti, M.Pd.
NIP. 19590607 198703 2001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGARUH KASVOL TERHADAP *PASSING* BAWAH PERMAINAN BOLAVOLI
SISWA KELAS 5 SD N 1 SIDAKANGEN KECAMATAN KALIMANAH
KABUPATEN PURBALINGGA**

Disusun Oleh:

Taufik Syarif Hidayat
NIM. 16604224021

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 15 Januari 2021

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Sri Mawarti, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		25/1/2021
Amat Komari, M.Si. Sekretaris Penguji		22/1/2021
Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO Penguji Utama		24/1/2021

Yogyakarta, 15 Januari 2021
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.
NIP. 19650301 199001 1 001

MOTTO

Jika kau ingin bahagia dalam hidupmu hadapi hidup ini dengan rasa syukur, sabar dan selalu berprasangka baik kepada Allah SWT.

(Taufik Syarif Hidayat)

Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan

(Al Qur'an Surat Al Insyirah : 6)

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah, karya sederhana ini saya persembahkan untuk :

Kedua orang tua saya yang saya sayangi, Bapak Sulaiman dan Ibuku Ari Susanti yang telah mendukung baik moral, material dan doa baik sepanjang masa untuk anakmu ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas karunia dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “pengaruh Kasvol Terhadap *Passing* Bawah Permainan Bolavoli Siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingg” dapat diselesaikan dengan lancar. Selesainya penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Sri Mawarti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan, dan dorongan serta doa sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Amat Komari, M.Si. selaku sekertaris pada saat ujian TAS yang sudah memberikan saran, perbaikan secara komperhensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr Sumaryanto, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO selaku penguji TAS yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Bapak Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes. selaku Koordinator Program Studi Prodi PGSD Penjas.
6. Seluruh Dosen dan Staff Pendidikan Olahraga yang telah membimbing dan memberikan informasi yang bermanfaat.

7. Kedua orang tua dan keluarga besar saya, yang telah mendukung penuh dan mendoakan saya.
8. Teman-teman PGSD Penjas Tahun 2016, Khususnya Kelas C 2016 terima kasih atas kebersamaan dan suportnya.
9. Kepala sekolah dan gur penjasorkes SD N 1 Sidakangen kecamatan kalimanah kabupaten purbalingga yang telah mengizinkan dan telah membantu pengambilan data penelitian.
10. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan dari Allah SWT yang maha Esa dan Tugas Akhir Skirpsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 4 Januari 2021

Yang Menyatakan,



Taufik Syarif Hidayat

NIM. 16604224021

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	
ABSTRAK	I
SURATPERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATAPENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	Ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	Xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	
1. Pengertian Bolavoli.....	10
2. Gerak Dasar Permainan Bolavoli.....	11
3. Permainan Kasti.....	18
4. Teknik Permainan Kasti.....	20
5. Pengertian Kasti Voli.....	24
6. Karakteristik Anak Sekolah Dasar Kelas 5.....	25
7. Pengertian Permainan.....	27
B. Penelitian Relevan.....	28
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	35

D. Populasi Penelitian.....	35
E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Teknik Pengumpulan Data.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Penelitian.....	41
1. Data Pre Test.....	41
2. Data Post Test.....	42
B. Hasil Uji Prasyarat.....	42
1. Uji Normalitas.....	43
2. Uji Homogenitas.....	44
C. Hasil Pengujian Hipotesis.....	45
D. Pembahasan.....	46
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	54
B. Implikasi.....	54
C. Keterbatasan.....	54
D. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Skala pengukuran.....	36
Tabel 2. Kriteria Dasar Acep Yoni.....	40
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kemampuan <i>Passing</i> Bawah Saat Pre Test.....	41
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kemampuan <i>Passing</i> Bawah Saat Post Test.....	42
Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Normalitas.....	44
Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	44
Tabel 7. Rangkuman Hasil Uji Sign.....	45

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Pikir.....	30
Gambar 2. Histogram Data Pre Test.....	42
Gambar 3. Histogram Data Post Test.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Kartu Bimbingan TAS.....	61
Lampiran 2. Surat Permohonan Expert Judgment.....	62
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian.....	63
Lampiran 4. Surat Bukti Penelitian.....	64
Lampiran 5. Instrumen Penelitian.....	65
Lampiran 6. Data Penelitian.....	69
Lampiran 7. Hasil Pengolahan Data.....	71
Lampiran 8. Dokumentasi.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang didalamnya melakukan kegiatan fisik guna memperoleh kualitas hidup suatu individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wisnu Aditya Kurniawan, 2017: 12). Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang melibatkan aktivitas fisik guna memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan aktivitas fisik yang berhubungan dengan aspek, kognitif, afektif, psikomotor untuk mencapai kualitas hidup terbaik (Hanief & Sugito, 2015: 162). Pendidikan jasmani juga dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan terhindar dari jenis penyakit. Kebugaran jasmani merupakan kemampuan jasmani seseorang dalam melakukan aktivitas fisik setiap harinya secara optimal tanpa mengalami kelelahan yang berarti. Faktor dalam kebugaran jasmani yaitu usia, keturunan, jenis kelamin, aktivitas fisik (Wisnu Aditya Kurniawan, 2017: 13).

Adapun cabang olahraga yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani yaitu bolavoli dan kasti. Bolavoli merupakan suatu kegiatan gerak dasar permainan bolavoli yang terdiri dari tahapan istirahat jangka pendek. Permainan bolavoli menurut Munasifah (2008: 171) adalah suatu permainan yang dilakukan oleh dua regu yang terdiri atas enam orang dalam satu regu. Dimainkan tiga kali sentuhan dan bola dilambungkan di udara dengan melewati net. Permainan bolavoli juga dapat meningkatkan kebugaran jasmani maupun rohani dan membentuk pertumbuhan, perkembangan serta karakter anak. Oleh karena itu, perlu

keampilan dan kekuatan otot yang tinggi *Abreu et al* dalam (Sozen, 2012: 171). Akan tetapi, seseorang yang baru melakukan permainan bolavoli tidak mudah untuk menguasai permainan dan gerak dasar permainan bolavoli dengan maksimal, diperlukan penguasaan gerak dasar permainan bolavoli serta latihan yang rutin (Barth, 2007: 171). Adapun gerak dasar permainan bolavoli menurut (Rahmi, 2014: 171) yaitu olahraga bolavoli terdapat gerak dasar yang dapat dipelajari, diantaranya *passing*, *service*, *blocking*, dan *smash*.

Dari beberapa gerak dasar yang terpenting dalam permainan bolavoli yaitu *passing*. *Passing* adalah keterampilan yang diperlukan dan sering digunakan, tanpa adanya *passing*, permainan tidak akan lancar pada permainan bolavoli. Gerak dasar *passing* merupakan gerak dasar penting dalam permainan bolavoli, apabila dikuasai dengan baik dalam permainan akan mendapat kesempatan untuk memenangkan permainan (Petet Waite, 2009: 43). Gerak dasar *passing* bawah merupakan gerak dasar utama dan harus dikuasai untuk mengatur jalannya pertandingan. Menurut Mikanda Rahmani (2018: 171-172) gerak dasar *passing* terdiri dari dua jenis yaitu, *passing* bawah dan *passing* atas. *Passing* bawah adalah memukul bola dari arah bawah, dengan gerakan posisi tubuh yang sedikit diturunkan, kedua lutut agak ditekuk bergantian, kedua tangan dirapatkan dan disatukan. Pada saat memukul bola, tenaga disesuaikan dengan kebutuhan. *Passing* bawah merupakan gerakan memberikan bola kepada satu tim dan bentuk usaha untuk bertahan (Rendy Abrasy, .dkk 2018: 172). *Passing* bawah merupakan bentuk penyerangan awal dalam bolavoli. Keberhasilan penyerangan tergantung dari baik buruknya gerak dasar *passing* bawah. Pengumpan akan

mengalami kesulitan untuk menempatkan bola yang baik untuk para penyerang, apabila bola yang diumpangkan jelek (Dieter Beutelstahl, 2008: 36).

Selain itu, olahraga yang meningkatkan kebugaran jasmani yaitu permainan kasti. Permainan kasti merupakan permainan tradisional yang saat ini sudah jarang dimainkan. Menurut Iwan Ridwan dan Ikman Sulaeman (2008: 12), kasti merupakan jenis permainan bola kecil. Oleh karena itu, permainan tradisional ini harus dilestarikan dan dikenalkan oleh generasi penerus bangsa agar selalu dimainkan di suatu lembaga pendidikan maupun lembaga lain. Permainan bola kasti dapat melatih peserta didik untuk bekerja sama, disiplin, tolong-menolong, bersikap sportif dan dimainkan secara beregu (Arifin & Raharjo, 2017: 39).

Dari kedua permainan tersebut maka dapat diadopsi permainan bolavoli dan kasti yang dimodifikasi dan disebut dengan “kasti voli atau Kasvol”. Kasvol (kasti voli) Permainan kasvol merupakan kombinasi dari permainan kasti dan bolavoli, permainan ini dibuat dengan tujuan agar siswa mampu memahami dan mampu mempraktekkan materi permainan bolavoli. Adanya permainan kasvol ini diharapkan permainan bolavoli akan lebih variatif dan menarik (Banu Setiawan, dkk 2012: 237).

Dalam permainan modifikasi kasti voli ini tujuannya membuat anak tidak merasa bosan, menyenangkan, dan meningkatkan *passing* bawahnya, diawal permainan kasti voli ini siswa dibagi dua regu satu regu penjaga, satu regu pemukul. Permainan kasti voli ini menggunakan bolavoli dan pemukulnya menggunakan tangan. Beberapa urutan memainkan kasti voli: membagi dua regu, regu pemukul berjumlah tujuh dan regu penjaga berjumlah tujuh, regu pemukul

memulai menggunakan service bawah dan harus lari ke base satu sampai ke base pemukul, regu penjaga menggunakan *passing* bawah atau langsung melemparkan ke regu pemukul, jika regu penjaga dapat mengenakan bolavoli dengan *passing* bawah dengan baik regu penjaga mendapatkan point dua. Regu penjaga juga dapat mengenakan bolavoli ke regu pemukul, bila mengenai regu pemukul mendapatkan satu point. Serta sebaliknya bila regu pemukul dapat melakukan home base mendapat point dua dan jika regu pemukul tidak dikenai hingga sampai kembali ke base pemukul mendapatkan dua point

Adapun permainan bolavoli dan kasti penting diterapkan untuk siswa sekolah dasar. Hal tersebut dikarenakan pada masa anak usia sekolah dasar berada di masa pertumbuhan dan perkembangan dimana anak usia sekolah dasar mempunyai poyensi yang sangat besar untuk memgoptimalkan segala asspek perkembangan. Maka dari itu guru pendidikan jasmani sangat berperan untuk memberi bimbingan dan perhatian khusus serta membina siswa dalam mengajar kemampuan gerak dasar (Fadilah & Wibowo, 2018: 162). Olahraga permainan dalam proses penguasaan ketrampilan gerak yang ditekankan pada siswa SD. Sesuai dengan aktivitas karakteristik anak usia SD yaitu senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang praktik langsung, anak senang bermain (Abdul Alim, 2009: 82).

Bermain merupakan sesuatu hal yang dialami anak sekolah dasar dan penting untuk kognitif anak-anak, fisik, emosional, pembangunan sosial, dan menyediakan tempat utama untuk partisipasi sosial (Behr, Rodger, Mickan, 2013, p.198). Bermain merupakan aktivitas kehidupan bagi anak, dengan bermain anak

bertambah pengalaman dan pengetahuan, dari bermain anak juga mendapatkan pelajaran yang mengandung aspek kognitif, sosial, emosi, dan perkembangan fisik (Adhen Willy Munendra,.dkk, 2015: 130).

Dari permasalahan diatas bahwa kasti voli dapat meningkatkan *passing* bawah. Hal yang paling mendasar dalam permainan bolavoli adalah menguasai *passing* bawah. *Passing* bawah dilakukan untuk mengarahkan pantulan bola dari servis lawan kepada tosser (Ernailis, 2016: 55). Menurut Sukrisno, dkk. (2007: 55) mengemukakan cara melakukan gerak dasar *passing* bawah adalah sebagai berikut : (1) badan condong ke depan; (2) tangan lurus ke depan (antara lutu dan bahu); (3) kedua lutut di tekuk; (4) koordinasi gerakan lutut dan bahu; (5) pandangan mata ke depan; dan (6) persentuhan bola pada pergelangan tangan. *Passing* bawah adalah mengumpan bola kepada teman satu regu dengan gerakan tertentu, sebagai bentuk menyusun pola serangan” Pardjiono dan Hidayat (2011: 19). Selain itu, Menurut Pardjiono dan Hidayat (2011: 21), kesalahan yang umum pada pelaksanaan *passing* bawah bolavoli sebagai berikut: a). Tidak perhatikan service lawan, b). Tidak tepat mengikuti arah jatuhnya bola, c). melakukan *passing* dalam posisi bergerak, d). Melakukan *passing* tanpa gerkan lengan dan bahu, e). Tidak meredam perkenaan bola, f). Hanya menggunakan kekuatan lengan dan bahu tanpa mengikutsertakan kedua kaki pada saat kontak dengan bola, g). tidak menguatkan kedua pergelangan tangan ke bawah, h). lengan dibiarkan menggantung, i). kurangnya konsentrasi.

Permasalahan tersebut diperkuat dengan pengamatan yang dilakukan di SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah, Kabupaten Purbalingga, yang mendapat

adanya permasalahan bahwa siswa-siswi SD N 1 Sidakangen khususnya kelas 5 ada beberapa anak yang belum mampu untuk melakukan *passing* bawah sesuai dengan gerakan *passing* bawah pada permainan bolavoli. Dimana, siswa-siswi masih melakukan *passing* bawah dengan lengan siku ditekuk dan tidak menggunakan ayunan lutut dan bagian yang pas dalam melakukan *passing* bawah dan ada yang melakukan *passing* bawah ketika bola mengenai pergelangan tangan yang sesuai siswa malah menyentakan kedua tangannya ke atas, ada juga yang menggunakan satu tangan dalam melakukan *passing* bawah sehingga bola tidak terarah serta ada beberapa siswa yang melakukan gerak dasar *passing* bawah belum sesuai dengan gerak dasar *passing* bawah yang baik dan benar. Hal tersebut menurut M. Yunus (1992:79), Dalam keberhasilan melakukan gerak dasar *passing* bawah meliputi beberapa tahapan guna baik dalam melakukan gerak dasar *passing* bawah: tahapan atau fase, yaitu (1) Sikap permulaan: ambil posisi normal pada saat kedua tangan akan dikenakan pada bola, segera kedua tangan dan lengan diturunkan dalam keadaan terjulur ke bawah depan lurus. Kedua siku tidak boleh ditekuk, kedua lengan dan tangan yang disatukan merupakan papan pemukul yang selalu lurus keadaannya, (2) Sikap perkenaannya: pergelangan tangan dan lengan yang disatukan pada saat akan mengenakan bola, ambillah posisi yang sedemikian hingga badan menghadap bola. Begitu bola berada pada jarak lengan dan tangan yang tepat maka segeralah ayunkan lengan yang telah lurus dari arah bawah ke atas depan, (3) Sikap akhir setelah bola berhasil di *passing* bawah lalu di ikuti pengambilan sikap siap normal kembali dengan tujuan agar dapat bergerak lebih cepat untuk menyesuaikan diri dengan keadaan (Asri Ikhwan Abduh, 2016: 4-5).

Permasalahan lainnya yaitu sarana dan prasarana yang kurang memadai, seperti halnya lapangan bolavoli yang masih milik Desa Sidakangen bukan milik pribadi dari SD tersebut. Sehingga siswa tidak selalu menggunakan lapangan dalam latihan gerak dasar *passing* bawah ataupun gerak dasar permainan bolavoli yang lain. Selain itu juga, lapangan milik Desa itu juga tidak sesuai dengan ukuran lapangan untuk anak Sekolah Dasar, karena lapangan Desa Sidakangen ukuran lapangan untuk orang dewasa. Selain itu, sesuai dengan observasi bahwa siswa merasa bosan dengan apa yang diajarkan oleh guru sehingga beberapa siswa dalam pembelajarannya tidak senang dan melakukan semaunya sendiri. Adapun permasalahan lain di SD N 1 Sidakangen yaitu standar lapangan bolavoli tidak sesuai dengan SNI, hal tersebut dikarenakan tata letak lapangan bolavoli berada di halaman sekolahan dan tidak memiliki tempat khusus tersendiri.

Berdasarkan uraian diatas bahwa gerak dasar *passing* bahwa siswa kelas 5 belum sesuai, sehingga peneliti tertarik untuk mengajukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Kasvol terhadap *Passing* Bawah Permainan Bolavoli Siswa Kelas 5SD N 1Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga”. Dengan adanya permainan Kasvol ini diharapkan dapat meningkatkan gerak dasar *passing* bawah pada siswa kelas V yang sesuai dengan standar keberhasilan gerak dasar *passing* bawah, dengan hal tersebut dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran gerak dasar *passing* bawah.

B. Identifikasi Masalah

1. Gerak dasar *passing* bawah yang belum sesuai dengan gerakan yang baik dan benar.
2. Kurangnya kreativitas guru dalam memberikan pembelajaran khususnya pada gerak dasar *passing* bawah.
3. Lapangan bolavoli yang tidak sesuai dengan SNI pada tingkatan anak SD.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang dikemukakan pada penelitian ini adalah Pengaruh Kasvol terhadap *Passing* Bawah Permainan Bolavoli Siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada hasil batasan masalah maka di dalam penelitian ini permasalahan yang menjadi perhatian penulis dirumuskan yaitu: Adakah Pengaruh Kasvol terhadap *Passing* Bawah Permainan Bolavoli Siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya Pengaruh Kasvol terhadap *Passing* Bawah Permainan Bolavoli Siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik pada aspek teoritis maupun praktik, manfaat penelitian ini diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai kerativitas guru dalam meningkatkan pelatihan dan membuat pembelajaran olahraga dengan menarik, salah satunya yaitu dalam meningkatkan *passing* bawah sesuai dengan gerak dasar permainan bolavoli.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam melatih siswa Sekolah Dasar khususnya pada kelas 5 dalam permainan bolavoli.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan pada anak khususnya pada pembelajaran olahraga yaitu pada permainan bolavoli.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan data terkait Pengaruh Kasvol terhadap *passing* bawah permainan bolavoli.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengetian Bolavoli

adalah “permainan yang dilakukan oleh dua regu yang berlawanan dan setiap regu memiliki 6 orang pemain serta permainan yang variasi”. Menurut Ahmadi (2007:10) bolavoli merupakan “permainan yang dapat dilakukan semua kalangan tapi tidak mudah untuk menguasainya, karena permainan ini dibutuhkan koordinasi gerak yang benar dan tepat untuk mencapai titik keberhasilan permainan”. Selain itu, menurut Atmasubrata (2012:50) menjelaskan “permainan yang dilakukan dua orang setiap regu yaitu bolavoli pantai bolavoli pantai”.

Menurut Roji (2006:54) mengatakan bahwa permainan bolavoli diciptakan William G. Morgan pada tahun 1895, yaitu seorang pembina pendidikan jasmani di YMCA (*Young Men Christian Association*) di Kota Holyoke, Massachusetts, Amerika Serikat. W. G. Morgan menciptakan permainan melambungkan bola di udara dengan melewati net yang dibentangkan di lapangan yang luasnya sama. Bolavoli yang digunakan saat itu merupakan bagian bolavoli basket dan jaring (*net*) yang digunakan untuk main tenis. Selain itu, permainan sesungguhnya bolavoli yaitu dua regu berlawanan yang satu regunya berjumlah enam pemain. Lama pertandingan bolavoli adalah ditentukan dua set kemenangan dalam 25 poin menggunakan rally point, dan setiap bola mati dihitung menjadi poin..

Permainan bolavoli merupakan cabang olahraga permainan yang diciptakan oleh William G Morgan pada tahun 1894 di Amerika. Permainan ini

salah satu pengganti permainan bola basket yang memelahkan, oleh sebab itu di ganti dengan bolavoli yang dimainkan dua regu yang berlawanan yang setiap regu terdiri dari 6 pemain. Permainan ini mulai berkembang pesat dan dimainkan oleh lapisan masyarakatbolavoli dimainkan oleh dua regu yang saling berlawanan, dengan 6 orang pemain setiap regunya (Eriek, 2017: 61-62).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat di simpulkanpermainan bolavoli adalah sebuah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang berlawanan dan masing-masing regu beranggotakan 6 orang. Bola dimainkan dengan cara dipantulkan (*divolley*). Setiap regu mempunyai kesempatan 3 kali pantulan atau sentuhan sebelum dan kemudian di arahkan ke daerah lawan. Pada permainan bolavoli terdapat juga pemenang yang dapat dilihat dari jumlah skor dengan dua set kemenangan, dengan ketentuan, lama pertandingan adalah tiga atau lima set atau kemenangan bisa ditentukan dengan selisih dua set.

2. Gerak Dasar Permainan Bolavoli

Menurut Yudasmara (2014: 81) bahwa teknik dasar bolavoli merupakan gerak dasar yang penting dalam permainan bolavoli, permainan bola voli dikatakan sempurna ketika penguasaan gerak dasar sudah menguasai dan dapat mempraktekannya. Gerak dasar berperan penting, maka dari itu sebelum para pemain meningkatkan kemampuan pada keterampilan yang lebih tinggi.Menurut Winarno dan Sugiono (2011: 40) secara garis besar gerak dasar permainan bolavoli terdapat empat komponen yang meliputi: teknik *passing* bawah dan atas *service* bawah dan atas, *block*, dan *smash*.

Sedangkan menurut Rahmani (2014:55) menjelaskan “Dalam cabang olahraga bolavoli terdapat gerak dasar bolavoli penting untuk dikuasai, diantaranya *passing*, *service*, *blocking* dan *smash*”. Beutelstahl (2008:8) menjelaskan gerak dasar merupakan “praktik yang bertujuan mencari penyelesaian suatu masalah dengan cara yang mudah dan berguna”. Selanjutnya Ahmadi (2007:9) menyebutkan “gerak dasar dalam permainan bolavoli terdiri atas *passing* bawah dan atas, *servis* atas dan bawah, *passing* bawah, *block*, dan *smash*”. Gerak dasar yang terdapat dalam permainan bolavoli sangat mempengaruhi keterampilan dan kemampuan seseorang dalam permainan bolavoli.

Menurut Subroto dan Yudiana (2010:47) menyatakan bahwa “*passing* dalam permainan bolavoli adalah suatu bentuk usaha pertahanan atau istilah cara memainkan bola pertama setelah bola berada dalam permainan akibat serangan lawan, *service* lawan, atau permainan net (*cover spike* dan *cover block*)”. Adapun gerak dasar bolavoli yaitu sebagai berikut :

1. *Service*

Service adalah pukulan atau modal awal untuk penyerangan permainan ke daerah lawan untuk menciptakan poin (Ali Yusmar, 2017: 145).

2. *Passing*

Passing bawah adalah bentuk usaha awal untuk mengumpan ke teman dalam satu regu. Teknik *passing* bawah merupakan gerakan yang sangat penting dan wajib dikuasai oleh pemain voli guna kesuksesan permainan (Taufik Rihatno, dkk, 2018: 52).

Passing dalam permainan bolavoli adalah bentuk usaha pemain untuk mengoperkan bola kepada teman sebangkunya (Ali Yusmar, 2017: 145).

3. *Smash*

Smash merupakan pukulan keras melewati net dan jatuh ke daerah lawan (Ali Yusmar, 2017: 145).

4. *Block*

Block merupakan bentuk usaha menahan *smash* dan menangkis serangan lawan. *Block* dilakukan dengan gerakan tangan kanan dan kiri digerakkan dan julurkan tangan ke atas agar pertahannya berhasil dan tepat (Ali Yusmar, 2017: 145).

Dalam mempertinggi prestasi bolavoli, teknik erat sekali hubungannya dengan kemampuan gerak, kondisi fisik, taktik dan mental serta emosional. gerak dasar bolavoli harus benar dikuasai terlebih dahulu guna dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan serta mutu prestasi permainan bolavoli. Penguasaan gerak dasar bolavoli sangat menentukan menang dan kalahnya pertandingan, selain kondisi fisik, taktik, dan mental serta emosional. Dalam permainan bolavoli ada beberapa gerak dasar yang harus dikuasai, antara lain:

1) Gerak Dasar *Passing*

Nuril Ahmadi (2007: 22) mengatakan bahwa “*passing*” adalah bentuk usaha pemain dalam mengoperkan bola dengan gerakan tertentu dilapangan sendiri”.

Dalam permainan bolavoli, *passing* dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

a. *Passing* atas

Passing atas yaitu gerakan jari dan ibu jari keduanya saat bola berada di atas depan dahi. *Passing* atas merupakan upaya gerakan yang sering digunakan untuk pengumpan dalam memberikan umpan untuk hasil *smash* yang keras dan tepat.

Cara melakukan gerak*passing* atas adalah kedua tangan membentuk mangkuk dan jari-jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan hampir saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola, kedua lutut sedikit ditekuk hingga kedua tangan berada di depan muka setinggi hidung. Sudut antara badan dan siku kurang lebih 45 derajat. Bola disentuh dengan gerakan kedua kaki dengan lengan serta sikap pergelangan tangan dan jari tidak berubah (Nuril Ahmadi, 2007: 25).

b. *Passing* bawah

Menurut Nuril Ahmadi (2007: 23) memainkan bola dengan menggunakan lengan bawah (*passing* bawah) merupakan gerakan yang penting kegunaan gerak lengan bawah antara lain:

1. Menerima bola awal service
2. Menerima bola smash atau serangan lain dari lawan
3. Mengambil bola setelah terjadi *block* atau pantulan dari net
4. Menyelamatkan bola liar yang kadang terpental jauh di luar lapangan permainan
5. Mengambil bola yang mendadak datangnya dan rendah ke bawah

Langkah-langkah saat *passing* bawah menurut M. Yunus (dalam Widy Asih Sulastri, 2011: 9-10), yaitu:

1. Sikap permulaan

Ambil sikap normal permainan bola voli, yaitu: kedua tangan dan jari-jari saling berpasangan, kedua lutut di tekuk dengan badan sedikit dicondongkan ke depan, berat badan menumpu pada telapak kaki bagian depan guna keseimbangan agar dapat memudahkan dan lebih cepat bergerak ke segala arah.

2. Gerakan Pelaksanaan

Ayunkan kedua lengan ke arah bola dengan perkenaan pergelangan kanan dan kiri seimbang dengan siku dan bahu dalam keadaan lurus ke depan. Perkenaan bola pada bagian pergelangan, lengan membentuk sudut sekitar 45 derajat dengan badan, lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus ke depan.

3. Gerakan Lanjutan

Setelah ayunan lengan mengenai bola, salah satu kaki melangkah depan untuk mengambil posisi siap dan *passing* bawah ke depan tidak melebihi 90 derajat dengan badan dan lengan bahu.

Kesalahan-kesalahan dalam pelaksanaan gerak dasar *passing* bawah (Nuruil Ahmadi, 2007: 24), antara lain:

1. Lengan pemukul ditekuk pada siku akibatnya bola berputar dan menyeleweng.
2. Terlalu banyak gerakan akibatnya sudut datang bola terhadap lengan bawah tidak 90 derajat.
3. Bola tidak tepat pada perkenaan.
4. Kedua lengan bawah tidak sejajar.

5. Tahapan gerakan lengan, badan dan kaki tidak koordinasi.
6. Ayunan gerak keseluruhan terlalu berlebihan akibatnya bola lari jauh.
7. Pada persiapan pelaksanaan kedua lutut kurang menekuk.
8. Perkenaan bola dengan kedua lengan bawah terlambat akibatnya tujuan *passing* tidak sesuai.
9. Bola tinggi ke atas harusnya dilakukan *passing* atas tapi dilakukan *passing* bawah.
10. Terlambat dalam gerakan *passing* bawah akibatnya bola tidak selalu terkurung didepan badan dan persentuhan oleh lengan bawah..
11. Terlalu percaya diri pemain melupakan bola yang seharusnya di *passing* atas tetapi di *passing* bawah.
12. Kurang tepat mengatur perkenaan datangnya bola (cepat, lambat, berputar)
13. Gerakan dilakukan dua kali.
14. Gerakan lengan melebihi bahu.

Barbara L. Viera dan Bonnie Jill Fergusson (2004: 21) mengatakan bahwa penghambat kesuksesan operan lengan depan, antara lain:

1. Kedua lengan terlalu tinggi di atas bahu.
2. Tubuh terlalu rendah akibatnya bola dioper terlalu rendah.
3. Badan tetap ditempat tidak memindahkan kearah sasaran akibatnya bola tidak bergerak ke muka.
4. Kedua lengan terpisah akibatnya operanya salah.
5. Bola menyentuh tubuh dan jatuh didaerah antara siku.

2). Gerak Dasar *Smash*

Upaya atau bentuk pukulan keras yang sering digunakan dalam serangan untuk memperoleh nilai dalam sebuah tim. Pukulan *smash* terdapat macam variasinya. *Smash* adalah pukulan yang keras dan menukik dari atas ke bawah (Nuril Ahmadi: 31).

Macam-macam pukulan di dalam *smash*, antara lain sebagai berikut:

a. Pukulan berputar

Arah pukulan saling membentuk sudut.

b. Pukulan serangan frontal

Pukulan bola, jalannya sesuai arah awalan.

c. Pukulan serangan melalui sisi badan

Pukulan saling membentuk sudut melalui sisi badan.

d. Pukulan dengan gerakan petikan atas menggunakan pergelangan tangan.

Pukulan ini dapat mengarahkan bola tanpa putaran tubuh.

3). Gerak Dasar *Service*

Nuril Ahmadi (2007: 20) mengemukakan bahwa *service* adalah pukulan yang dilakukan dari garis belakang lapangan permainan yang melampaui net ke daerah lawan. Pukulan *service* dilakukan di awal permainan dan setelah terjadinya kesalahan. Pukulan *service* upaya besar untuk memperoleh poin awal dan kemenangan. Ada beberapa jenis *service* dalam permainan bol voli, di antaranya *service* tangan samping (*side hand service*) *service* tangan bawah (*underhand service*), *service* mengambang (*floating service*), *service* atas kepala (*over head service*), dan *service* loncat (*jump service*).

4). Gerak Dasar *Block* atau bendungan

Block merupakan upaya utama menangkis dan menahan serangan lawan. Jika dilihat dari gerakan, *block* bukan merupakan gerak dasar yang sulit. Tetapi keberhasilan *block* relatif kecil karena arah *smash* yang di *block* dikendalikan oleh lawan. Keberhasilan *block* ditentukan ketinggian loncatan dan gerak tangan yang menjulur ke atas dan ketepatan jangkauan saat lawan melakukan pukulan. *Block* dapat dilakukan dengan gerakan tangan aktif ke kanan dan ke kiri dan menjulur ke atas. *Block* dapat dilakukan beberapa pemain baik satu, dua, dan tiga pemain (Nuril Ahmadi, 2007: 30).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gerak dasar permainan bolavoli merupakan serangkaian yang penting dalam berlangsungnya permainan bolavoli, agar berjalan sesuai dengan prosedur permainan bolavoli. Selain itu, dari empat komponen gerak dasar seseorang atau peserta didik harus menguasai sesuai dengan ketentuan, jika dalam permainan bolavoli ingin melakukan permainannya dengan baik.

3. Permainan Kasti

Permainan kasti merupakan permainan yang populer di Indonesia sebelum penjajahan Jepang, bahkan pada zaman Belanda sudah dikenal masyarakat. Permainan ini sering dipertandingkan dalam kejuaraan sekolah menengah, sehingga sangat dikenal masyarakat. Permainan ini juga dipertandingkan di acara nasional. Permainan kasti ini sangat seru dalam memainkannya, gerakan pemain dalam melakukan permainan kasti ini dilakukan oleh ketrampilan dan kemampuan individual yang berbeda-beda, dengan demikian

pemain atau regu apabila ingin memenangkan pertandingan ini yang harus dikuasai yaitu gerak dasar kasti dan menjunjung sportivitas. (Gustafianus Abe, 2013: 2).

Permainan kasti merupakan permainan yang dikenal pada zaman sebelum penjajahan jepang dan zaman belanda sudah dikenal masyarakat. (Ade Mardiana,dkk.,2009:4.27). Menurut Edy Sih Mitranto (2010:3), kasti adalah permainan yang dimainkan suatu regu atau tim dan salah satu permainan bola kecil. Tujuan permainan kasti yaitu menciptakan banyaknya skor atau nilai. Regu dinyatakan menang apabila mendapatkan nilai terbanyak terlebih dahulu. Namun, permainan ini mengedepankan kejujuran dan tidak balas dendam terhadap lawan serta menciptakan sportivitas. Gerakan yang harus dikuasai dalam permainan kasti agar dalam melakukan permainan kasti dengan baik. Yaitu melempar, menangkap, melambungkan, memukul bola dan berlari. Kasti merupakan permainan bola kecil yang dimainkan regu atau tim yang mengutamakan kegemembiraan, ketangkasan, bekerja sama, kompak untuk memenangkan permainan ataupun pertandingan (Edy Sih Mitranto,. dkk, 2010: 3). Gerakan yang harus dikuasai yaitu cara bermain kasti, melempar, menangkap, memukul bola (Edy Sih Mitranto,. dkk, 2010: 4).

Cara bermain kasti adalah:

1. Diawali pemain nomor satu untuk melempar sejauh-jauhnya di dalam ruang lempar
2. Segera menuju tiang pertolongan atau langsung menuju ke tiang bebas

3. Pemain nomor dua melemparkan bola. Apabila lemparan boal jatuh di luar garis samping dinyatakan tidak sah dan hanya boleh berlari ke tiang pertolongan
4. Pemain nomor tiga melakukan lemparan dengan tepat, pemain nomor satu mendapatkan poin atau skor satu karena dapat kembali ke ruang bebas, dan pemain nomor dua baru boleh berlari ke tiang bebas
5. Pemain nomor tiga berhasil mendapat nilai dua yang di sebut run tetapi pemain nomor dua tidak mendapatkan poin karena lemparan bola yang salah dan hanya berlari ke tiang bebas (Edy Sih Mitranto,. dkk, 2010: 9).

4. Teknik Permainan Kasti

Teknik dasar permainan kasti adalah: cara bermain kasti, melempar, memegang, memukul, menangkap bola (Edy Sih Mitranto,. dkk, 2010: 3-9).

Adapun teknik permainan kasti, adalah:

1. Cara Melempar Bola

Pemain dituntut dapat melakukan memegang dan melempar bola dengan baik dan benar. Beberapa cara melempar bola kasti, yakni lemparan lurus, lemparan melambung, dan lemparan mendatar.

a) Cara memegang bola yaitu (1) jari-jari menghadap ke atas; (2) bola dipegang erat-erat agar tidak lepas; (3) bola di pegang dengan seluruh jari-jari tangan.

b) Cara-cara melempar dan melambung bola

Pelempar dikatakan benar yakni posisi bola antara dada dan pusar.

Langkah-langkahnya, adalah:

- 1) Di awali berdiri menyamping (kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang)
 - 2) Kaki terbuka lebar (lutut kaki kanan dibengkokkan dan kaki kiri diluruskan)
 - 3) Tangan kanan memegang bola disamping badan lurus
 - 4) Tangan kiri sejajar bahu lurus di depan
 - 5) Pandangan ke depan lurus
 - 6) Bola akan melambung tinggi dari atas kepala yang dilemparkan
 - 7) Sesudah bola dilemparkan, tangan mengikuti jalanya bola
 - 8) Gerakan ini harus dilakukan berulang-ulang agar menjadi pemain yang trampil dan handal
- c) Cara melempar bola lurus mendatar dipergunakan untuk melempar pelari/pemukul. Sasaran tertuju ke punggung atau pantat dalam melempar bola kepada pemukul dengan kecepatannya harus benar-bener tepat karena sangat membahayakan. Langkah- langkahnya adalah:
- 1) Di awali berdiri menyamping (kaki kanan berada di belakang dan kaki kiri di depan), kaki dibuka lebar (lutu kiri dibengkokkan dan kanan diluruskan)
 - 2) Siku dibengkokkan 90 derajat dan tangan kanan memegang bola
 - 3) Tangan kiri di depan lurus sejajar bahu
 - 4) Pandangan fokus ke depan

- 5) Bola dilemparkan dari kepala sehingga sejajar dengan dada
- 6) Sesudah bola dilemparkan tangan mengikuti jalannya bola
- 7) Pemain yang trampil dan handal harus melakukan gerakan melempar secara berulang-ulang

2. Cara Menangkap Bola

Cara melempar bola dan cara menangkap bola harus dikuasai oleh setiap pemain. Cara menangkap bola kasti sangat variasi berdasarkan arah bola datang. Cara menangkap bola kasti yaitu (a) menangkap bola mendatar (b) menangkap bola melambung tinggi (c) menangkap bola di samping kiri/kanan badan (d) menangkap bola rendah (e) menangkap bola tergulir di tanah. Langkah-langkahnya yaitu (a) berdiri tegak (b) kedua kaki agak dibuka dan lutut sedikit ditekuk (c) pandangan mata tertuju ke arah datangnya bola (d) badan dicondongkan ke depan (e) siku agak dibengkokkan dan kedua tangan berada di depan dada (f) kedua telapak tangan dan jari-jarinya agak diregangkan dengan lemas (g) gerakan selanjutnya ketika bola datang segera jemput dengan kedua belah tangan (h) sesudah bola berada di tangan lalu ditangkap tarik ke arah dada dan pegang erat bola jangan terlepas.

3. Cara memukul bola kasti

Sesudah melempar dan menangkap bola dilanjutkan dengan memukul bola. Permainan kasti dituntut dapat memukul bola kasti dengan trampil dan dapat memukul sejauh-jauhnya. Beberapa cara memegang pemukul, yaitu: (1) pegangan pendek (2) pegangan menengah (3) pegangan panjang. Langkah-langkahnya yaitu: pandangan mata ke arah bola, kedua tangan memegang erat

kayu pemukul, lalu tarik ke belakang sampai ke bahu kanan badan dicondongkan ke arah pemukul, kedua kaki dibuka, tangan kanan siap memukul bola yang dilepaskan oleh pelambung/pelempar dan kekuatan pukulan berada pada gerakan badan dan kedua tangan.

Beberapa variasi pukulan sesuai dengan arah pukulan yaitu: pukulan mendatar, pukulan melambung jauh, pukulan merendah.

1) Pukulan melambung jauh, langkah-langkahnya yaitu kaki kanan dibelakang dan kaki kiri di depan, tangan kanan memegang diserongkan 45 derajat ke bawah, pukulan dengan sikap rileks, pukulan bila ingin mengenai bola pada saat pemukul mengayunkan pemukulnya tangan kanan bisa bebas mencapai kiri atas dengan posisi pukulan seperti itu pukulan akan melambung jauh tinggi.

2) Pukulan mendatar, langkah-langkahnya yaitu kaki kanan berada di belakang dan kaki kiri di depan, posisi pemukul sejajar dengan bahu, pukulan gerak bola sangat cepat melesat ke depan.

3) Pukulan merendah, langkah-langkahnya yaitu pemukul memegang tangan kanan ditarik ke atas belakang, kaki kanan di belakang dan kaki kiri di depan, pukulan dilakukan dengan mengayunkan pemukul dari atas ke arah bawah dengan posisi seperti itu arah jalannya bola akan cepat memantul ke tanah.

4. Latihan melempar bola kasti

Bentuk latihan melempar dan menangkap perlu dilakukan dengan latihan berpasangan agar menguasai. Dengan berpasangan juga dapat melakukan lempar

tangkap dengan bergantian. Terbiasa kita dalam melakukan latihan menangkap dan melempar bola kita semakin trampil pula bermain kasti.

Adanya pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan kasti ini sangat penting untuk peserta didik maupun kalangan masyarakat karena di dalam permainannya mengandung keasikan dan persaingan untuk memenangkannya serta membuat seseorang bergembira bila mengikutinya dan memenangkannya. Bola kasti termasuk ke dalam bola kecil, dan permainan ini juga permainan tradisional yang sudah ada pada zaman belanda permainan ini sudah dimainkan. Permainan kasti tidak hanya sekedar permainan melainkan olahraga pendidikan jasmani yang disitu dapat meningkatkan kebugaran jasmani seseorang dan meningkatkan ketangkasan dan kegembiraan dalam memainkannya.

5. Pengertian Kasti Voli (Kasvol)

Kamaluddin (2019: 205) Permainan ini kombinasi dari bolavoli dan kasti. Pemukulnya menggunakan tangan peserta didik itu sendiri. Permainan merupakan permainan kasti voli (kasvol). Permainan yang dimainkan oleh regu atau tim yang berjumlah 7 peserta didik satu regunya.

Wisnu Aditya Kurniawan (2017: 14) Permainan yang dimainkan regu atau tim yang berjumlah 7 peserta didik satu regunya. Permainan ini juga dikatakan permainan (kasvol) kasti voli. Permainan kasvol ini dapat dimainkan oleh siapa saja atau kalangan masyarakat yang lain. Pemukulnya adalah tangan dari siswa itu sendiri.

Banu Setiawan (2013: 767) Permainan kasvol (kasti voli) merupakan kombinasi kasti dan voli. Permainan ini dibuat dengan tujuan agar siswa mampu memahami dan mempraktikkan materi dari gerak dasar permainan bolavoli dengan baik. Dengan adanya permainan ini diharapkan dalam pembelajaran permainan bolavoli lebih variatif dan menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan uraian diatas bahwa kasvol (kasti voli) merupakan campuran bolavoli dan kasti, permainannya kasti yang menggunakan bolavoli, dan diawali dengan pemukulnya menggunakan tangan dari siswa itu sendiri. Dengan demikian siswa dan siswi mampu memahami dan mempraktekkan materi permainan bolavoli yaitu *passing* bawah maupun komponen yang lain, dengan permainan kasvol ini peneliti mengharapkan guru agar lebih kreatif dalam memberikan pembelajarannya serta meningkatkan gerak dasar *passing* bawah dan memberikan kesenangan dan kegembiraan kepada siswa dan siswi dalam pembelajarannya permainan kasvol (kasti voli).

6. Karakteristik Anak Sekolah Dasar Kelas 5

Masa kelas tinggi sekolah dasar, yaitu kisaran 9-13 tahun. Sifat anak-anak masa kini yaitu: rasa ingin tahu, ingin belajar, adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, mulai menonjolkan kemampuan dan ketrampilan, di umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang dewasa untuk menyelesaikan tugasnya atau keinginannya, sesudah umur 11 tahun anak akan menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri, pada masa ini anak memandang nilai atau angka rapot sebagai ukuran

prestasi sekolah, pada masa ini anak gemar membentuk kelompok sebaya untuk dapat bermain bersama (Imam Nur Hakim, 2014: 49-50).

Beberapa karakteristik anak sekolah dasar dari beberapa aspek. Pada aspek psikomotor: melakukan gerakan yang bebas dan aman, hal ini berguna untuk gerakan motorik kasar (jasmani) seperti memanjat, berlari, menaiki tangga, melakukan koordinasi dan keseimbangan badan, misalnya berjalan atau berlari dengan berbagai pola, memperkirakan kegiatan atau gerakan yang berbahaya dan tidak berbahaya, memakai dengan pakaian rapi, menunjukkan kebersihan dalam berpakaian badan dan alat-alat yang dibawa (Imam Nur Hakim, 2014: 50).

Dengan pendidikan jasmani, khususnya siswa sekolah dasar dapat membentuk karakter positif dan meningkatkan ketrampilan dan kemampuan. Karakteristik permainan bolavoli yang menyenangkan tentu akan membuat peserta didik senang memainkan olahraga ini. Permainan bolavoli dapat mencakup seluruh aspek pendidikan atau domain pendidikan jasmani. Yaitu aspek kognitif, psikomotor, afektif, merupakan domain pendidikan jasmani. Rasa tanggung jawab, menghargai orang lain, keberanian, dan kedisiplinan merupakan hasil dari pembelajaran permainan bolavoli (Eriek Satya Haprabu, 2017: 62).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak sekolah dasar kelas 5 memiliki adanya minat, rasa ingin tahu, membentuk anggota kelompok dan menunjukkan sikap dan perilaku atau menonjolkan sifat-sifat asli anak baik itu disengaja maupun tidak serta baik atau buruknya Contoh : melakukan kenakalan atau bercanda ke teman sebaya, melakukan kebebasan

dalam bermain, melakukan perbuatan bahaya atau tidak berbahaya, memakai pakaian rapi maupun tidak rapi, menunjukkan kebersihan maupun tidak.

7. Pengertian Permainan

Menurut Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009: 17) permainan merupakan proses pembentukan kepribadian dan bagian mutlak kehidupan. Selanjutnya Andang Ismail (2009: 26) menuturkan permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan yaitu suatu aktivitas atau kegiatan bermain yang bertujuan mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang dilakukan untuk mencari menang atau kalah disertai kesenangan dan kepuasan.

Permainan merupakan teori yang menentukan dan mempelajari situasi konflik atau kompetisi guna mendapatkan suatu keputusan yang optimal bagi setiap pihak (Hendri, 2009: 173). Permainan dapat didefinisikan suatu teknik menganalisis situasi yang dilakukan individu atau lebih, mereka juga tidak bergantung pada tindakannya sendiri tapi juga pada tindakan yang lain. Keadaan dan rencana strategi individu bersangkutan bergantung pada harapan individu lain lakukan (Charmichael, 2005: 173).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa permainan yaitu suatu aktivitas yang dilakukan untuk mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Selain itu dalam permainan dapat dilakukan secara individu ataupun secara kelompok. Permainan juga bertujuan untuk memecahkan suatu tantangan untuk mencapai apa yang diharapkan sesuai dengan kesepakatan dan aturan dalam permainan tersebut.

B. Penelitian yang Relevan

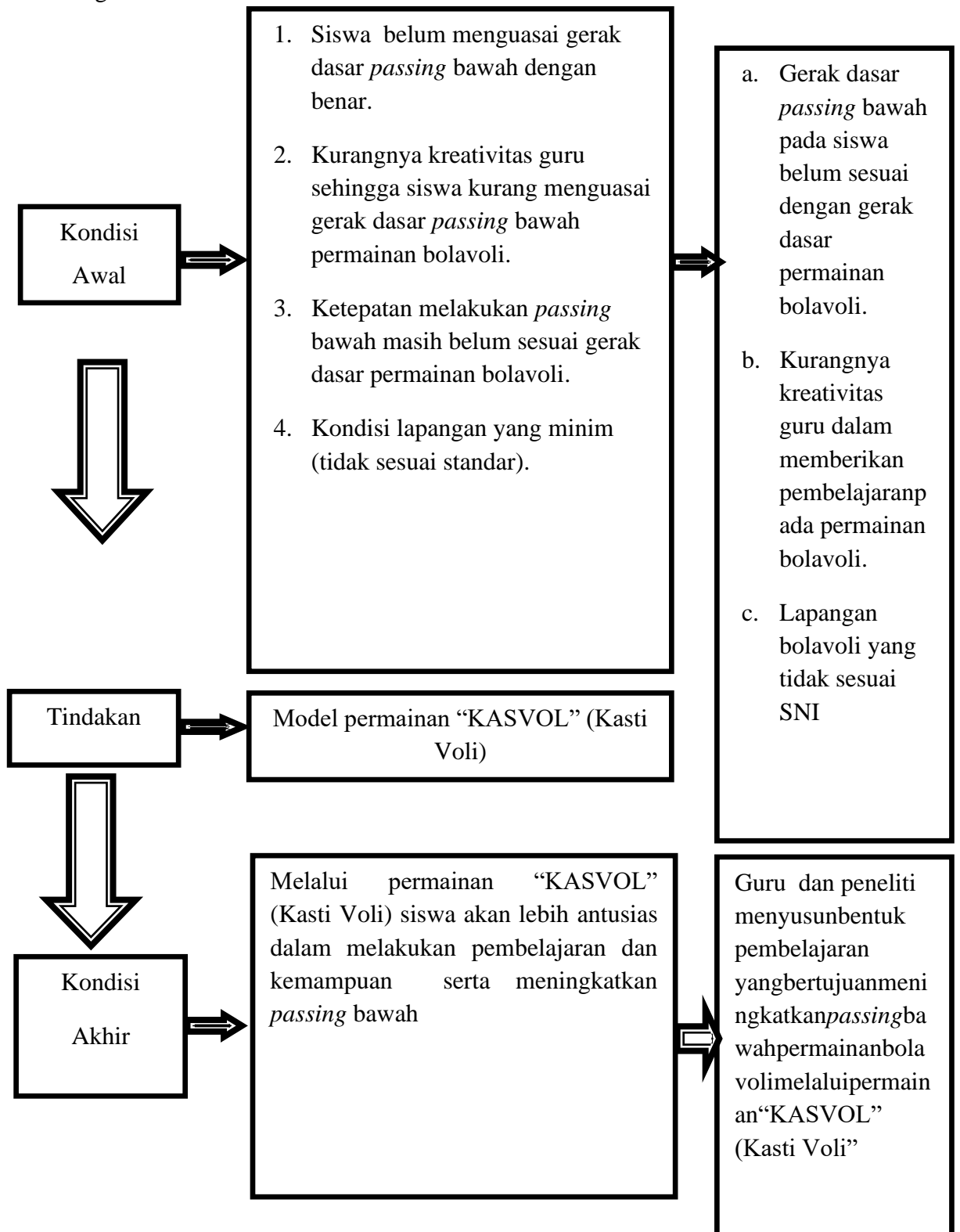
Peneliti mengadakan kajian terhadap penelitian yang sudah ada. Sejauh ini peneliti belum pernah menemukan penelitian yang mengkaji mengenai permasalahan yang sama dengan permasalahan yang peneliti kaji. Akan tetapi, beberapa penelitian yang bahasanya berhubungan dengan permasalahan yang peneliti bahas. Berikut adalah peneliti sebutkan beberapa peneliti dan hasil penelitian, diantaranya sebagai berikut :

1. Destiawan Sudarajat (2016) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain terhadap Peningkatan Kemampuan *Passing* Bawah Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli Putra SMA N 6 Purworejo”. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *one grup pretest and posttest design*. Hasil penelitian ini menunjukkan uji-t memperoleh nilai bahwa t hitung sebesar $9,706 > 2,09$ (t -tabel) dan besar nilai signifikansi *probability* $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan. Jika di analisis metode bermain terhadap peningkatan kemampuan *passing* bawah memberikan perubahan data yaitu lebih banyak 4,10 dibandingkan sebelum diberikan latihan.
2. Rahmat Maulana (2017) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pendekatan Bermain terhadap Peningkatan *Passing* Bawah Bolavoli Peserta Ekstrakurikuler di SMP Negeri 3 Godean”. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperiment design* atau eksperimen semu, dengan *one group pretest and posttest design*. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil uji t diperoleh nilai hitung $(5.429) > t(0,05) (2.145)$ dan $P (0,000) < \alpha (0,05)$, maka

terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kemampuan *passing* bawah bolavoli. Penelitian tersebut bila di analisis bahwa presentase 22.55 dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pendekatan bermain terhadap *passing* bawah di ekstrakurikuler bolavoli.

3. Ardian Argo Ardinata (2016) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pendekatan Bermain terhadap Kemampuan *Passing* Bawah Bolavoli pada Siswa Ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Ngaglik”. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperiment design* atau eksperimen semu, dengan *one group pretest and posttest design*. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil uji t diperoleh nilai hitung $(12,829) > t_{(0,05)(19)}(2,093)$ dan $P(0,000) < \alpha(0,05)$, maka terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kemampuan *passing* bawah bolavoli. Penelitian tersebut bila di analisis bahwa presentase meningkat sebesar 30,86%. Jika disimpulkan bahwa adanya pengaruh pendekatan bermain terhadap kemampuan *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli.

C. Kerangka Pikir



Gambar 1. Kerangka Pikir

Adapun kerangka penelitian ini yaitu yang dimulai pada observasi dengan melihat kondisi awal di SD N 1 Sidakangen siswa kelas lima dalam permainan bolavoli khususnya gerak dasar *passing* bawah belum sesuai dengan gerak dasar *passing* bawah permainan bolavoli, ketepatan melakukan *passing* bawah juga belum sesuai dengan gerak dasar *passing* bawah permainan bolavoli, dalam hal ini kurang kreativitas guru dalam pembelajaran permainan bolavoli juga belum ada sehingga siswa dalam melakukan pembelajaran permainan bolavoli khususnya *passing* bawah belum menguasai dan kurang antusias dalam melakukan *passing* bawah serta dalam melakukan pembelajaran permainan bolavoli lapangan bolavoli tidak sesuai dengan ukuran untuk sekolah dasar, lapangan yang digunakan ukuran lapangan untuk orang dewasa sehingga kurang antusias dan terasa membosankan dalam pembelajaran permainan bolavoli khususnya *passing* bawah. Dalam hal ini tindakan peneliti ingin memberikan model permainan yang berjudul KASVOL (Kasti Voli) yang bertujuan meningkatkan *Passing* bawah permainan bolavoli melalui permainan KASVOL (Kasti Voli). Permainan kasti voli dapat memberikan siswa tidak bosan dalam melakukan pembelajaran permainan bolavoli serta siswa akan lebih antusias dalam melakukan *passing* bawah permainan bolavoli. Kondisi akhir dengan harapan melalui permainan KASVOL (Kasti Voli) siswa akan lebih antusias dalam melakukan *passing* bawah serta meningkatkan *passing* bawah sesuai gerak dasar *passing* bawah permainan bolavoli, dengan ada permainan KASVOL dapat memberikan guru lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran permainan bolavoli.

Permainan KASVOL (Kasti Voli) ada beberapa tahapan dalam memainkan pembelajaran kasti voli yaitu diawal permainan kasti voli ini siswa dibagi dua regu satu regu penjaga, satu regu pemukul. Permainan kasti voli ini menggunakan bolavoli dan pemukulnya menggunakan tangan. Beberapa urutan memainkan kasti voli: membagi dua regu, regu pemukul berjumlah tujuh dan regu penjaga berjumlah tujuh, regu pemukul memulai menggunakan service bawah dan harus lari ke base satu sampai ke base pemukul, regu penjaga menggunakan *passing* bawah atau langsung melemparkan ke regu pemukul, jika regu penjaga dapat mengenakan bolavoli dengan *passing* bawah dengan baik regu penjaga mendapatkan point dua. Regu penjaga juga dapat mengenakan bolavoli ke regu pemukul, bila mengenai regu pemukul mendapatkan satu point. Serta sebaliknya bila regu pemukul dapat melakukan home base mendapat point dua dan jika regu pemukul tidak dikenai hingga sampai kembali ke base pemukul mendapatkan satu point.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2016: 64). Berdasarkan kajian teori, kerangka berpikir dan penelitian yang relevan seperti diatas maka dapat dirumuskan hipotesis, yaitu: Adapengaruh kasvol terhadap *passing* bawah permainan bolavoli kelas V SD N 1 Sidakangen.

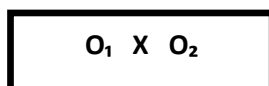
BAB III

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen sebagai upaya untuk mencari data dari lapangan. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan mulai dari pengambilan data hingga pengolahan data berdasarkan apa yang terjadi di lapangan sehingga dalam menggunakan metode ini hasil yang dipaparkan adalah sesuai dengan data yang ada dan terjadi sebagaimana diperoleh di lapangan

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, bertujuan mencari pengaruh perlakuan atau sebab-akibat. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh perlakuan atau sebab-akibat (Suharsimi Arikunto, 1989: 257). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Groups Pretest-Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat karena membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2016: 74). Paradigma penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut.



O_1 = Nilai *Pretest*(sebelum diberi perlakuan)

X = *Treatment* (Perlakuan)

$O_2 = \text{Nilai Posttest}(\text{Setelah diberi perlakuan})$

$\text{Pengaruh perlakuan} = O_1 - O_2$

Dalam penelitian ini tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* sebelum *treatment* (X) dan *posttest* sesudah *treatment*(X). Perbedaan antara *pre-test* (O_1) dan *posttest* (O_2) ini diasumsikan merupakan efek dari eksperimen atau *treatment*(X), sehingga hasil dari *treatment* (X) diharapkan dapat diketahui lebih akurat, karena terdapat perbandingan antara keadaan pada saat sebelum dan sesudah *treatment* (X). *Treatment* (X) yang diberikan pada penelitian ini adalah pengaruh kasvol terhadap *passing* bawah permainan bolavoli kelas V SD N Sidakangen.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Tempat penelitian ini adalah SD N 1 Sidakangen yang terletak di Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga Provinsi Jawa Tengah. Peneliti melakukan penelitian di SD tersebut dikarenakan, adanya permasalahan terkait *passing* bawah pada permainan bolavoli.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti untuk penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya ijin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih dua bulan, satu bulan pengumpulan data dan 1 bulan pengolahan data yang meliputi penyajian dalam bentuk skripsi dan proses bimbingan berlangsung. Penelitian ini dilakukan pada 3 oktober sampai 29 november tahun 2020.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian Sugiyono (2016: 39) menyatakan variabel penelitian merupakan suatu pakaian dari sekelompok obyek yang diteliti yang mempunyai variasi antara satu dengan yang lain dalam kelompok tersebut. Variabel adalah titik perhatian penelitian atau objek suatu penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu: variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat (dependent variable):

- a. Variabel bebas (independent variable), adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel dependen (variabel terikat). Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah Permainan Kasvol (Kasti voli).
- b. Variabel terikat (dependent variable) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil dari pelatihan *passing* bawah, dengan indikator hasil gerak dasar *passing* bawah yang baik dan benar.

D. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 80).

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD N 1 Sidakangen yang berjumlah 28 siswa.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu dan alat yang sudah di uji bagi peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. (Arikunto, 2017: 5). Menurut pendapat Seto Wiji Hartanto bahwa *passing* bawah berpasangan bola dilempar salah satu kemudian di *passing* bawahdiarahkan kepada lawannya, setelah melakukan *passing* bawah posisi tetap menunggu datang bola dari lawan kemudian diarahkan lagi begitu seterusnya. Adapun tes mengukur keterampilan *passing* bawah bolavoli yaitu tes keterampilan dengan mencocokkan lembar observasi. Menurut pendapat M.E Winarno bahwa “mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap kemudian dicatat dengan subjektif mungkin” (2013: 106). Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur. Skala pengukuran ini menggunakan skala rating scale, yaitu mengartikan setiap angka yang diberikan pada alternatif jawaban pada setiap item instrumen (Sugiyono, 2016: 92-98).

Tabel 1. Skala Pengukuran

No	Komponen	Keterangan	Interval
1.	<i>Passing</i> Bawah	Melakukan <i>passing</i> bawah dengan sikap sempurna dan tepat pada sasaran.	4
		Melakukan <i>passing</i> bawah dengan sikap sempurna.	3
		Melakukan <i>passing</i> bawah dengan tangan disatukan dan perkenaan tangan tepat.	2

		Melakukan <i>passing</i> bawah dengan sikap kuda-kuda.	1
--	--	--	---

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendukung keperluan penganalisisan data penelitian ini, peneliti memerlukan sejumlah data pendukung yang berasal dari dalam dan luar kelas SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga. Teknik pengumpulan data yang dilakukan disesuaikan dengan jenis data yang diambil sebagai berikut:

1. Studi dokumen

Studi dokumen adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan perlakuan *passing* bawah melalui permainan kasvol (kasti voli). Adapun dokumentasi yang mendukung dalam penelitian ini mulai dari fasilitas sarana dan prasarana, pelaksanaan pembelajaran *passing* bawah melalui permainan kasvol (kasti voli), perkembangan hasil nilai pembelajaran *passing* bawah terhadap kasvol (kasti voli) Sumber ini diperoleh dari kepala sekolah atau guru yang bersangkutan.

2. Metode Tes

Tes yaitu serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Selain itu metode tes ini digunakan untuk menguji pengaruh dari permainan kasvol terhadap *passing*

bawah dengan diawali *pretest* dan diakhiri *posttest* yang berbentuk *passing* berpasangan serta *treatment* yang berbentuk permainan Kasvol.

3. Metode Observasi

Metode observasi digunakan sebagai penunjang dalam melakukan penelitian, metode ini digunakan untuk mengamati bagaimana pengaruh permainan kasvol (kasti voli) terhadap *passing* bawah permainan bola voli diterapkan selama proses pembelajaran pada kelas eksperimen.

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik menggunakan uji-t dengan bantuan analisis statistik data SPSS versi 22. Sebelum dilakukan pengujian dalam uji-t, perlu dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Uji prasyarat dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis memenuhi prasyarat untuk dilakukan analisis data dan pengujian hipotesis. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas dengan uji *Levene Statistik*.

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas memiliki tujuan yaitu untuk mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Pengujian dilakukan tergantung variabel yang akan diolah. Pengujian normalitas menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov* dilakukan dengan bantuan komputer yaitu program SPSS versi 22. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal

tidaknya suatu sebaran adalah jika $p > 0,05$ maka normal, sebaliknya apabila $p < 0,05$ maka sebaran dikatakan tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Selain pengujian terhadap penebaran nilai yang akan dianalisis, perlu dilakukan uji homogenitas agar yakin bahwa kelompok yang membentuk sampel berasal dari populasi yang homogen. Pengujian homogenitas menggunakan *Anovatest*. Homogenitas dicari dengan uji t dari data pretest dan posttest dengan menggunakan bantuan program SPSS 22. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai $p \text{ sig.} > 0,05$, maka sampel tersebut homogen.

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis uji t dengan menggunakan bantuan program SPSS 22, yaitu dengan membandingkan antara *pretest* dan *posttest*. Apabila nilai $\text{Sig.} < \alpha (0,05)$ maka H_a diterima, jika nilai $\text{Sig.} > \alpha (0,05)$ maka H_a ditolak. Uji ini dilakukan apabila kedua uji prasyarat terpenuhi semua. Apabila uji salah satu uji prasyarat ada yang tidak terpenuhi, atau semua uji prasyarat tidak terpenuhi, maka uji hipotesis menggunakan uji non parametrik, yaitu menggunakan uji *Sign*. Uji hipotesis dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan program SPSS 22.

Setelahnya untuk mengetahui presentase peningkatan setelah perlakuan yang digunakan presentase peningkatan dengan rumus sebagai berikut (Sutrisno Hadi, 1991: 34):

$$\text{Presentase peningkatan} = \frac{\text{mean different}}{\text{mean pretest}} \times 100\%$$

$$\text{Mean different} = \text{Mean Posttest} - \text{Mean pretest}$$

Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh setelahnya diinterpretasikan ke dalam empat kriteria yang diambil dari Acep Yoni (2010: 175-176) yang kemudian dimodifikasi oleh peneliti. Kriteria interpretasinya sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori
Kriteria Dasar menurut Acep Yoni

No	Kriteria	Nilai
1.	Sangat baik	76%-100%
2.	Baik	51%-75%
3.	Cukup	26%-50%
4.	Kurang	0%-25%

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Data yang dikumpulkan dan dianalisis adalah data kemampuan *passing* bawah permainan bolavoli siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga sebelum dan sesudah pembelajaran dengan model permainan kasvol, yang diperoleh dari subyek penelitian yang berjumlah 28 responden. Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu data dideskripsikan guna mengetahui nilai maksimum, nilai minimum, rerata, standar deviasi, median dan modus. Berikut deskripsi data yang diperoleh.

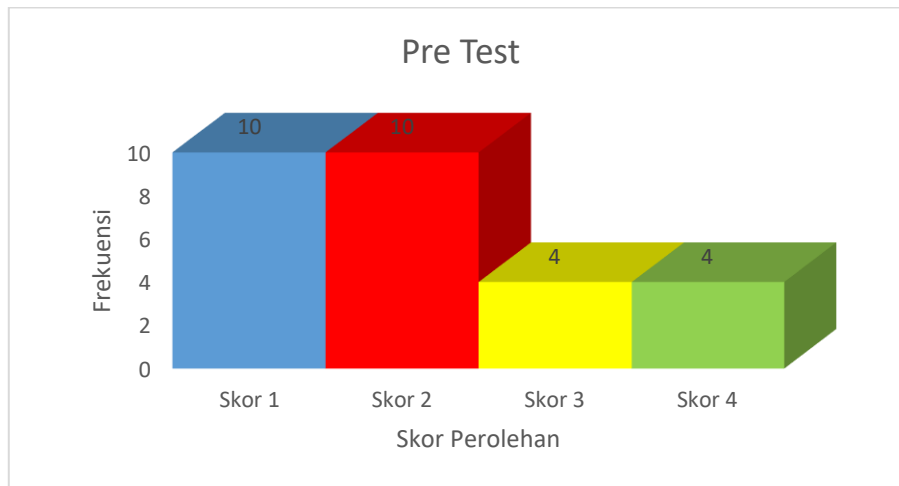
1. Data pre test

Data kemampuan *passing* bawah permainan bolavoli saat pre test, memperoleh nilai maksimum 4 dan nilai minimum 1. Rerata diperoleh 2,07, standar deviasi diperoleh sebesar 1,05, median sebesar 2 dan modus sebesar 1. Selanjutnya disusun distribusi frekuensi berdasarkan skor yang diperoleh. Berikut tabel distribusi frekuensi yang diperoleh dari data pre test.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kemampuan *Passing* Bawah saat Pre Test

No	Skor	Frekuensi	Persentase
1	Skor 1	10	35,71%
2	Skor 2	10	35,71%
3	Skor 3	4	14,29%
4	Skor 4	4	14,29%
Jumlah		28	100,00%

Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, maka diperoleh gambar histogram seperti tampak pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Histogram Data pre test

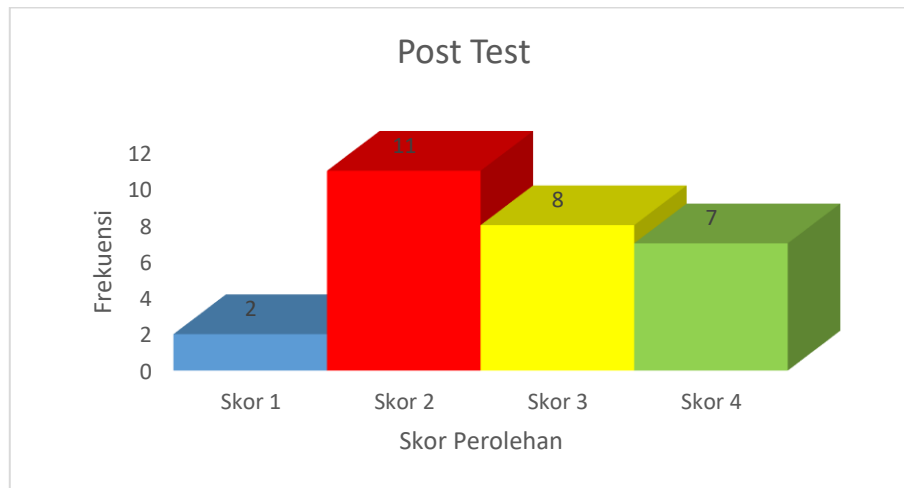
2. Data post test

Data kemampuan *passing* bawah saat post test, memperoleh nilai maksimum 4 dan nilai minimum 1. Rerata diperoleh 2,71, standar deviasi diperoleh sebesar 0,94, median sebesar 3 dan modus sebesar 2. Selanjutnya disusun distribusi frekuensi berdasarkan skor yang diperoleh. Berikut tabel distribusi frekuensi yang diperoleh dari data post test.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kemampuan *Passing* Bawah saat Post Test

No	Skor	Frekuensi	Persentase
1	Skor 1	2	7,14%
2	Skor 2	11	39,29%
3	Skor 3	8	28,57%
4	Skor 4	7	25,00%
Jumlah		28	100,00%

Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, maka diperoleh gambar histogram seperti tampak di bawah ini:



Gambar 3. Histogram Data post test

B. Hasil Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan analisis statistik, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi atau uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Penggunaan uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang diperoleh, sedangkan penggunaan uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang bersifat homogen.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Dalam uji ini akan menguji hipotesis (H_0) yaitu sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga *Sig* yang diperoleh dengan 0,05. Kriterianya adalah menerima hipotesis apabila harga *Sig* lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	Statistik	Sig	Kesimpulan
1	Data pre test	0,241	0,000	Tidak Normal
2	Data post test	0,241	0,000	Tidak Normal

Dari tabel di atas nilai statistik dari kedua variabel masing-masing sebesar 0,241, sedangkan nilai Signifikansi yang diperoleh adalah sebesar 0,000. Ternyata nilai *Sig* yang diperoleh dari kedua kelompok semuanya lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini semuanya berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan *Levene Statistik*. Dalam uji ini akan menguji hipotesis (H_0) bahwa varians dari variabel-variabel tersebut sama. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga Signifikan perhitungan (*Sig*) yang diperoleh dengan 0,05. Kriterianya adalah menerima hipotesis apabila harga Signifikan (*Sig*) lebih besar dari 0,05 ($Sig > 0,05$). Berikut hasil uji homogenitas yang diperoleh:

Table 6. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Levene Statistik	df1	df2	Sig.	Keterangan
0,005	1	28	0,946	Homogen

Dari perhitungan diperoleh nilai Levene Statistik sebesar 0,005 dan *Signifikan* perhitungan sebesar 0,946. Ternyata harga *Signifikan* yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($Sig > 0,05$). Karena harga Signifikan hitung lebih besar dari 0,05 ($Sig > 0,05$), maka H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians populasi homogen.

C. Hasil Pengujian Hipotesis

Hasil perhitungan uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa sebaran data tidak berdistribusi normal dan varian populasinya homogen, dalam hal ini berarti salah satu uji prasyarat tidak terpenuhi. Selanjutnya untuk melakukan analisis data maka analisis yang digunakan adalah analisis non parametrik, yaitu menggunakan uji *Sign*. Berikut adalah hipotesis yang akan diuji.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan kasvol terhadap *passing* bawah permainan bolavoli siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan kasvol terhadap *passing* bawah permainan bolavoli siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga.

Selanjutnya adalah pengujian Ho. Untuk menerima atau menolak hipotesis (Ho) adalah dengan membandingkan harga Sig yang diperoleh dengan 0,05. Kriterianya adalah menerima Hipotesis (Ho) apabila harga *Sig* lebih besar dari 0,05. Hasil analisis uji *Sign* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Rangkuman Hasil Analisis Uji Sign

Kelompok	Rerata	Sig	Ket
Data pre test	2,07	0,000	Signifikan
Data post test	2,71		

Dari hasil tersebut diperoleh nilai Signifikansi dari uji *Sign* sebesar 0,000. Ternyata nilai Signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 sehingga Ho ditolak, dan Ha diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kasvol terhadap *passing* bawah permainan

bolavoli siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga.

Selanjutnya untuk mengetahui presentase peningkatan setelah diberi perlakuan adalah membandingkan nilai rerata yang diperoleh sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai rerata data pre test sebesar 2,07 sedangkan rerata data post test sebesar 2,71. Nilai gain rerata (*mean deferent*) yang diperoleh adalah sebesar 0,64 atau sebesar 30,92%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengaruh kasvol terhadap *passing* bawah permainan bolavoli siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga adalah sebesar 30,92% atau masuk dalam kategori cukup.

D. Pembahasan

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis, diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kasvol terhadap *passing* bawah permainan bolavoli siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga. Nilai rerata gerak dasar *passing* bawah permainan bolavoli siswa setelah melakukan model permainan kasvol meningkat sebesar 0,64 dari saat pre test, atau meningkat sebesar 30,92%.

Bolavoli merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang berlawanan dan masing-masing berjumlah 6 orang. Bola dimainkan dengan cara di pantulkan (*divolley*). Dalam permainannya setiap regu mempunyai 3 kali sentuhan atau pukulan. Permainan bolavoli selain untuk kesenangan dan hiburan juga diakhiri kemenangan dan kekalahan yang dilihat dari skor atau nilai. Kemenangan ditentukan lama pertandingan tiga atau lima set dengan selisih dua

set. Dalam pembelajaran PJOK pada kelas 5 sekolah dasar, permainan bolavoli termasuk permainan yang harus dikuasai oleh siswa. Untuk dapat memainkan bolavoli siswa-siswi perlu menguasai gerak dasar permainan bolavoli yaitu *service, smash, block, passing*.

Salah satu gerak dasar yang pertama perlu dikuasai kelas 5 sekolah dasar yaitu gerak dasar *passing* bawah. Dengan menguasai gerak dasar *passing* bawah, siswa dapat memainkan permainan bolavoli secara sederhana. Kenyataan dilapangan siswa kelas 5 sekolah dasar negeri sidakangen kecamatan kalimanah kabupaten purbalingga masih rendah penguasaan gerak dasar *passing* bawah. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti memberikan model permainan kasvol guna mencapai tujuan pembelajaran untuk meningkatkan gerak dasar *passing* bawah permainan bolavoli.

Kasvol merupakan kombinasi bolavoli dan kasti yang dimainkan regu atau tim yang berlawanan yang masing-masing regu terdiri dari 7 orang. Permainan kasvol, permainan yang menggunakan bolavoli dan pemukulnya menggunakan tangan dari siswa itu sendiri. Dengan demikian siswa dan siswi mampu memahami dan mempraktikan permainan bolavoli yaitu *passing* bawah maupun komponen lain. Dengan permainan kasvol ini peneliti mengharapkan guru lebih kreatif dalam memberikan pembelajarannya dan meningkatkan *passing* bawah, kesenangan, kegembiraan kepada siswa-siswi dalam pembelajaran kasvol (kasti voli). Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh yang signifikan kasvol terhadap *passing* bawah permainan bolavoli siswa kelas 5 sekolah dasar negeri 1 Sidakangen kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga, ini berarti model

permainan kasvol mampu meningkatkan gerak dasar *passing* bawah permainan bola voli siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga. Peningkatan yang diberikan sebesar 30,92% mengacu hasil penelitian ini diharapkan guru PJOK di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam memberikan materi permainan bolavoli, dapat menggunakan model permainan kasvol guna mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membantu siswa untuk menguasai gerak dasar *passing* bawah. Dengan demikian gerak dasar *passing* bawah siswa akan semakin biasa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kasvol terhadap *passing* bawah permainan bola voli siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga. Nilai rerata gerak dasar *passing* bawah permainan bolavoli siswa setelah melakukan model permainan kasvol meningkat sebesar 0,64 dari saat pre test, atau meningkat sebesar 30,92%.

B. Implikasi

Dengan diketahuinya pengaruh kasvol terhadap *passing* bawah permainan bolavoli siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu dalam pembelajaran PJOK materi permainan bolavoli, khususnya gerak dasar *passing* bawah, dapat menggunakan model permainan kasvol karena telah terbukti mampu meningkatkan gerak dasar *passing* bawah pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

C. Keterbatasan

Peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan, namun bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Peneliti tidak mampu mengontrol aktivitas dan makanan yang dikonsumsi responden sebelum dilakukan pengambilan data, sehingga peneliti mengabaikan kondisi fisik responden sebelum pengambilan data.
2. Peneliti tidak mensterilkan ulang alat ukur yang digunakan untuk pengambilan data, karena peneliti tidak membandingkan kemampuan responden dengan standar baku yang ada,

namun hanya membandingkan kemampuan responden yang satu dengan responden yang lain.

D. Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga, agar terus meningkatkan latihan gerak dasar *passing* bawah permainan bolavoli agar dapat memainkan permainan bolavoli secara sederhana.
2. Bagi guru penjas, menggunakan model permainan kasvol dalam pembelajaran penjas materi permainan bolavoli.
3. Bagi pihak sekolah, agar mendukung program yang disusun oleh guru penjas dalam mendidik anak didiknya, agar prestasi anak dapat maksimal.
4. Bagi peneliti yang akan datang agar dapat mengadakan pertimbangan penelitian ini dengan menggunakan subyek yang lain, baik dalam kuantitas maupun tingkatan kualitas. Secara kuantitas dengan menambah jumlah subyek yang ada, sedangkan secara kualitas dengan membandingkannya dengan perlakuan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, Wisnu Aditya. "Peningkatan Kebugaran Jasmani Melalui Modifikasi Permainan Lari "Kasvol" Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan." *e-Jurnal Mitra Pendidikan* 1.3 (2017): 11-12
- Hanief, Yulingga Nanda. "Membentuk gerak dasar pada siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional." *JOURNAL OF SPORTIF* 1.1 (2017): 60-73
- Sukarya, Yaya, Fatirul Wa'asil dan Samsul Nurfalah. "Peningkatan Pembelajaran *Passing* Bawah dalam Permainan Bolavoli dengan Metode Bermain menggunakan Papan Pantul pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Kristen Abdi Wacana Kota Pontianak." *Journal Physical Education, Health and Recreation* 2.2 (2018): 169-180
- Abrasyi, Rendy, et al. "Model Latihan *Passing* Bawah Bolavoli Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama." *Prosing Seminar dan Lokakarya Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta*. Vol 3. No. 01. 2018
- Kusumah, Puja Angga. "Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan *Passing* Bawah Bolavoli Melalui Modifikasi Media Pembelajaran." *JUDIKA (JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA)* 6.1 (2018): 40-49
- Santoso, Herkulanus, Indria Susilawati, dan Nur Moh Kusuma Atmaja. "Upaya Meningkatkan Psikomotorik Siswa Pada Pembelajaran Bola Kasti Melalui Permainan Lempar Tangkap Bola di Kelas IV SDN 2 Batu Buil." *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskeserek)* 7.1 (2020): 1-6
- Setiawan, Banu. *Pengembangan Model Permainan Bolavoli "Kasvol" (Kasti Voli) dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas V SD N Kuripan Lor 01 Kecamatan Pekalongan Selatan Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2011/2012*. Diss. Universitas Negeri Semarang 2012
- Mashuri, Hendra, Yulingga Nanda Hanief, dan Tri Bagus Agiasta Subekti. "Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bawah Bolavoli Melalui Permainan 3 on 3 pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO)* 3.2 (2018): 161-166

Burhaein, Erick. "Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan siswa SD." *Indonesian Journal of Primary Education* 1.1 (2017): 51-58

Munendra, Adhen Willy, dan Ria Lumintuarso. "Pengembangan Model Pembelajaran Lempar Lembing untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)." *Jurnal Keolahragaan* 3.2 (2015): 127-138

Ernailis. "Peningkatan Keterampilan *Passing* Bawah Bolavoli Melalui Strategi Pembelajaran Sesama Teman pada Siswa Kelas IV Sd Negeri 001 Empat Balai Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5.1

Pratama Sari, Sabrina. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Together (NHT) terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Bolavoli (Studi pada Siswa Kelas X tpm 1 SMK PGRI 2 Kota Pasuruan)." *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 2.1 (2014)

Abduh, Ikhwan. "Peningkatan Pembelajaran *Passing* Bawah dalam Permainan Bolavoli Melalui Model Pembelajaran Langsung (Direct Instructions) pada Siswa Kelas V SDN No 1 Pesaku Kecamatan Dolo Barat Kabupaten Sigi." *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education* 4.1 (2016)

Rihatno, Taufik dan Gunawan. "Peningkatan Keterampilan *Passing* Bawah Bolavoli Melalui Media Pembelajaran Bola Modifikasi." *Gladi: Jurnal Ilmu Keolahragaan* 9.1 (2018): 48-55

Harpabu, Eriek Satya. "Upaya Meningkatkan Kemampuan *Passing* Bawah Bolavoli dengan Menggunakan Media Bola Modifikasi dan Permainan Sederhana pada Siswa Kelas V SD Negeri Karang Turi Wonogiri Tahun Ajaran 2016/2017." *Jurnal Ilmiah Spirit* 17.1 (2017)

Muttaqiin, Izzul, M. E. Winarno, dan Agung Kurniawan. "Pengembangan Model Latihan *Smash* Bolavoli pada Kegiatan Ekstrakurikuler di SMPN 12 Malang." *Jurnal Pendidikan Jasmani* 26.2 (2016)

Yusma, Ali. "Upaya Peningkatan Teknik Permainan Bolavoli Melalui Modifikasi Permainan Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kampar." *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)* 1.1 (2017): 143-152

Jasmani, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan. “Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran *Passing* Bawah Bolavoli Kelas V SD Negeri 1 Karangnangka Melalui Pendekatan Teaching Games For Understanding (TGfU)”

Abe, Gustafianus. “ Meningkatkan Keterampilan Melempar dalam Bermain Kasti Melalui Penerapan Bola Modifikasi pada Siswa Kelas V SDN Banyusari.” *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education* 1.5 (2013)

Ratringrum, Novita Arjin, dan Agung Wahyudidi. “ Main Article Content.”

Mitranto, Edy Sih. “ *Penjas Orkes SD.*” Jakarta: CV. Adi Perkasa (2010)

Kamaluddin, “Penerapan Modifikasi Permainan Lari “ Kasvol (Kasti Voli)” dalam Meningkatkan Kebugaran Jasmani di Kelas X SMKN 1 Sakra.” *Nusantara* 1.3 (2019): 201-211

Kurniawan, Wisnu Aditya. “Peningkatan Kebugaran Jasmani Melalui Modifikasi Permainan Lari “Kasvol” dalam Pembelajarannya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.” *e-Jurnal Mitra Pendidikan* 1.3 (2017): 11-22

Hakim, Imam Nur. “Pembelajaran Tematik Integratif di SD/MI dalam Kurikulum 2013.” *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 19.1 (2014): 46-59

Setiawan, Ipang, dan Heri Triyanto. “Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD.” *Media Ilmu Kelahragaan Indonesia* 4.1 (2014)

Saifuddin, Ahmad, Ni Ketut Tari Tastrawati, dan Kartika Sari. “ Penerapan Konsep Permainan (Game Theory) dalam Pemilihan Strategi Kampanye Politik (Studi Kasus: Strategi Pemenangan Pemilu DKI Jakarta Tahun 2017.” *E-Jurnal Matematika* 7.2 (2018): 173-179

Budiana, Yusuf, dan Fajar Nur Khasanah. “Analisis Strategi Kompetisi Antara Jasa Transportasi Online Gojek dan Grab dengan Menggunakan Game Theory (Studi Kasus: Mahasiswa di Pulau Jawa).” *Jurnal Mitra Manajemen* 4.1 (2020): 16-27

Imran, Ali. “Peningkatan Keterampilan *Passing* Bawah Bolavoli dengan menggunakan Metode Bermain Bola Pantul Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli di SMA Praya Barat Daya.” *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala* 4.4 (2019)

Rahmanto, Hafiz, dan Suhadi. "Pengaruh Bermain Bola Pantul terhadap Kemampuan Dasar Passing Bawah Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli Putra di SMA N 5 Magelang." *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi* 9.2 (2020)

Maylani, Indri. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Permainan Kartu Huruf anak Keolmpok B di TK ABA Milira Kelurahan Mujamuju." *Pendidikan Guru PAUD S-1* 7.2 (2018): 130-138

Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Sutrisno Hadi. 1991. *Analisis Butir untuk Instrumen, Angket, Tes dan Skala Nilai dengan Basica*. Andi Offset. Yogyakarta.

Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Mardian, Roli. 2020 Pengaruh Latihan Mengumpan Ke Dinding Dan Berpasangan Terhadap Keterampilan Passing Bawah Bola Voli dalam *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan* Vol 9, Nomor 1 (halaman 1-11). Jambi: Universitas Jambi.

Acep Yoni, Herry Purwanto, & Sri Kunthi Ambarwati. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan TAS

KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa : TAUFIK SYARIF Hidayat
 NIM : 16604224021
 Program Studi : PGSD PENJAS C 2016
 Jurusan : PDR
 Pembimbing : Dr. Sri Mawarti, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	2 Januari 2020	Monev judul penelitian	
2.	10/1/2020	Monev latar belakang.	
3.	24/1/2020	Monev Revisi latar belakang.	
4.	30/1/2020	Rumusan masalah.	
5.	7/2/2020	Revisi bab I di Uraian film masalah.	
6.	21/2/2020	Bab 2 kajian teori	
7.	28/2/2020	Revisi kajian teori	
8.	17/3/2020	Cerwat email Bab 3.	
9.	27/3/2020	-----	
10.	8/4/2020	-----	
11.	19/4/2020	-----	
12.	8/1/2024	Pilih Keseluruhan	

Mengetahui
Koord. Prodi PGSD-Penjas

Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Lampiran 2 Permohonan *Expert Judgment*

SURAT KETERANGAN EXPERT JUDGMENT

Yang bertanda tangan di bawah ini

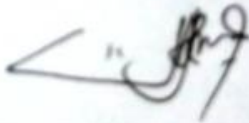
Nama : Dra. Sri Mawarti, M.Pd.
NIP : 195906071987032001
Institusi : Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Yogyakarta

Menerangkan bahwa, instrumen penelitian untuk pengambilan data tugas akhir:

Nama : Taufik Syarif Hidayat
NIM : 16604224021
Program Studi : PGSD Penjas
Judul penelitian : Pengaruh Kasvol Terhadap *Passing* Bawah Permainan Bolavoli Siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga

Telah disetujui dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian pengambilan data.
Demikian surat keterangan ini dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 Maret 2020



Dra. Sri Mawarti, M.Pd.
NIP: 195906071987032001

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-534826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 430/UN34.16/PT.01.04/2020

7 Desember 20

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth. Kepala SD Negeri 1 Sidakangen Kalimanah Kab. Purbalingga

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Taufik Syarif Hidayat
NIM : 16604224021
Program Studi : Pgsd Pendidikan Jasmani - SI
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : PENGARUH KASVOL TERHADAP PASSING BAWAH PERMAINAN BOLA
SISWA KELAS 5 SD N 1 SIDAKANGEN KECAMATAN KALIMA
KABUPATEN PURBALINGGA
Waktu Penelitian : 3 Oktober - 29 November 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan tolong seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik.

Dr. Yuzak Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19820815 200301 1 002

Tembusan

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 4 Surat Bukti Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 1 SIDAKANGEN**

Alamat: RT 04/02 Ds. Sidakangen, Kec. Kalimanah, Purbalingga

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor: / / 2020

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Taufik Syarif Hidayat
NIM : 16604224021
Fakultas/Jurusan : Fakultas Ilmu Keolahragaan/ PGSD Penjas
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsinya yang berjudul:

“Pengaruh Kasvol Terhadap *Passing* Bawah Permainan Bolavoli Siswa Kelas 5 SD N 1 Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga” pada tanggal 3 Oktober 2020.

Purbalingga, 3 Oktober 2020

Kepala Sekolah




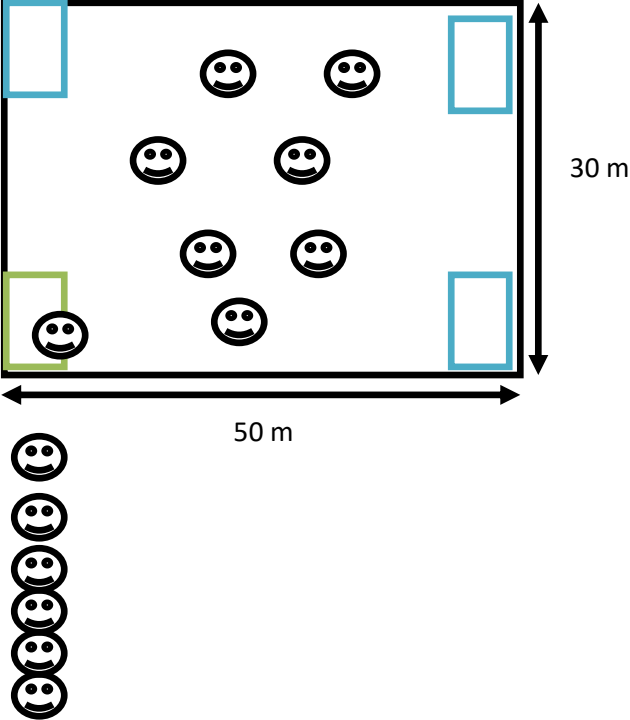


Sunarni, S.Pd.

NIP. 196204221982012002

Lampiran 5 Instrument Penelitian

**INSTRUMENT PENELITIAN PERMAINAN KASVOL SD N 1
SIDAKANGEN**

No	Pertemuan	Praktek	Waktu
1.	Pre test	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kelas kontrol dan kelas perlakuan melakukan gerak dasar <i>passing</i> bawah secara berpasangan. 	45 menit
2.	Pertemuan 1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjelaskan gerak dasar <i>passing</i> bawah dan permainan kasvol (kasti voli). ➤ Pemanasan untuk melakukan permainan kasvol (kasti voli). ➤ Kelas perlakuan dan kelas kontrol melakukan permainan kasvol (kasti voli) secara bergilir. 	60 menit
3.	Pertemuan 2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjelaskan cara bermain kasvol (kasti voli). ➤ Gambaran lapangan dan permainan <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none">  Tempat base  : Peserta didik  : Tempat pemukul 	60 menit

		<p>Cara bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berjumlah 28 dibagi menjadi 2 kelas ,14 kelas perlakuan dan 14 kelas kontrol, untuk tim perlakuan dan kontrol dibagi dua lagi, regu pemukul 7 peserta didik dan regu kedua regu penjaga 7 peserta didik. 2. Permainan kasvol (kasti voli) menggunakan bolavoli. 3. Diawali dengan menentukan siapa tim pemukul maupun tim penjaga dengan cara suit. 4. Regu pemukul memulai menggunakan tangan (<i>service</i>) dan sesudah memukul berlari ke base 1 hingga kembali ke base pemukul. 5. Regu penjaga berusaha menerima pukulan dari regu pemukul dengan cara <i>passing</i> bawah atau langsung dengan cara mengenai badan dari pinggul sampai mata kaki. 6. Regu penjaga mencari point dengan cara menggunakan bola ke bagian badan dari pinggul sampai mata kaki atau dengan <i>passing</i> bawah, bila bisa mengenai badan dari pinggul sampai mata kaki mendapat point satu dan bila regu penjaga dapat menerima dengan <i>passing</i> bawah mendapat point dua. 7. Regu pemukul untuk mencari point dengan cara berlari ke base dari 1 sampe ke base pemukul tanpa dikenai mendapatkan point 2 atau home base dan bila regu pemukul menempati base 1 kemudian berhenti disetiap base, dan langsung kembali ke base pemukul tanpa dikenai oleh tim penjaga maka point 1. 8. Game point dalam permainan kasvol (kasti voli) 10 point dua set. 9. Tim regu yang dikatakan menang dalam permainan kasvol (kasti voli) yang mendapatkan point 10 dua set terlebih dulu. 10. Pemenang berhak melakukan pukulan pertama. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan kasvol (kasti voli) hari kedua. ➤ Kelas perlakuan dan kelas kontrol melakukan permainan kasvol (kasti voli) secara bergilir. 	
4.	Pertemuan 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan kasvol (kasti voli) hari ke tiga. ➤ Kelas perlakuan dan kelas kontrol melakukan permainan kasvol (kasti voli) secara bergilir. ➤ Game point 10 ➤ Permainan 2 set 	60 menit
5.	Pertemuan 4	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan kasvol (kasti voli) hari ke empat. ➤ Kelas perlakuan dan kelas kontrol melakukan 	60 menit

		<ul style="list-style-type: none"> permainan kasvol (kasti voli) secara bergilir. ➤ Game point 10 ➤ Permaian 2 set 	
6.	Pertemuan 5	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan kasvol (kasti voli) hari ke lima. ➤ Kelas perlakuan dan kelas kontrol melakukan permainan kasvol (kasti voli) secara bergilir. ➤ Game point 10 ➤ Permaian 2 set 	60 menit
7.	Pertemuan 6	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan kasvol (kasti voli) hari ke enam. ➤ Kelas perlakuan dan kelas kontrol melakukan permainan kasvol (kasti voli) secara bergilir. ➤ Game point 10 ➤ Permaian 2 set 	60 menit
8.	Pertemuan 7	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan kasvol (kasti voli) hari ke tujuh. ➤ Kelas perlakuan dan kelas kontrol melakukan permainan kasvol (kasti voli) secara bergilir. ➤ Game point 10 ➤ Permaian 2 set 	60 menit
9.	Pertemuan 8	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan kasvol (kasti voli) hari ke delapan. ➤ Kelas perlakuan dan kelas kontrol melakukan permainan kasvol (kasti voli) secara bergilir. ➤ Game point 10 ➤ Permaian 2 set 	60 menit
10.	Pertemuan 9	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan kasvol (kasti voli) hari ke sembilan. ➤ Kelas perlakuan dan kelas kontrol melakukan permainan kasvol (kasti voli) secara bergilir. ➤ Game point 10 ➤ Permaian 2 set 	60 menit
11.	Pertemuan 10	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan kasvol (kasti voli) hari ke sepuluh. ➤ Kelas perlakuan dan kelas kontrol melakukan permainan kasvol (kasti voli) secara bergilir. ➤ Game point 10 ➤ Permaian 2 set 	60 menit
12.	Pertemuan 11	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan kasvol (kasti voli) hari ke sebelas. ➤ Kelas perlakuan dan kelas kontrol melakukan permainan kasvol (kasti voli) secara bergilir. ➤ Game point 10 ➤ Permaian 2 set 	60 menit
13.	Pertemuan 12	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan kasvol (kasti voli) hari ke dua belas. ➤ Kelas perlakuan dan kelas kontrol melakukan permainan kasvol (kasti voli) secara bergilir. ➤ Game point 10 	60 menit

		➤ Permainan 2 set	
14.	Pertemuan 13	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan kasvol (kasti voli) hari ke tiga belas. ➤ Kelas perlakuan dan kelas kontrol melakukan permainan kasvol (kasti voli) secara bergilir. ➤ Game point 10 ➤ Permainan 2 set 	60 menit
15.	Pertemuan 14	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan kasvol (kasti voli) hari ke empat belas. ➤ Kelas perlakuan dan kelas kontrol melakukan permainan kasvol (kasti voli) secara bergilir. ➤ Game point 10 ➤ Permainan 2 set 	60 menit
16.	Pertemuan 15	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan kasvol (kasti voli) hari ke lima belas. ➤ Kelas perlakuan dan kelas kontrol melakukan permainan kasvol (kasti voli) secara bergilir. ➤ Game point 10 ➤ Permainan 2 set 	60 menit
17.	Pertemuan 16	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan kasvol (kasti voli) hari ke enam belas. ➤ Kelas perlakuan dan kelas kontrol melakukan permainan kasvol (kasti voli) secara bergilir. ➤ Game point 10 ➤ Permainan 2 set 	60 menit
18.	Posttest	➤ Kelas kontrol dan kelas perlakuan melakukan gerak dasar <i>passing</i> bawah secara berpasangan.	45 menit

SKALA PENGUKURAN

No	Komponen	Keterangan	Skor
1.	Passing Bawah	Melakukan <i>passing</i> bawah dengan sikap sempurna dan tepat pada sasaran.	4
		Melakukan <i>passing</i> bawah dengan sikap sempurna.	3
		Melakukan <i>passing</i> bawah dengan tangan disatukan dan perkenaan tangan tepat.	2
		Melakukan <i>passing</i> bawah dengan sikap kuda-kuda.	1

Lampiran 6. Data Penelitian

PRE TEST KEMAMPUAN SISWA DALAM MELAKUKAN PERMAINAN KASVOL

NO	NAMA	SKOR KOMPONEN TES				POINT
		PASSING BAWAH				
		4	3	2	1	
1	Alya Vini Andriani		√			3
2	Angkasa Dimotri Laskar Pangestu			√		2
3	Anugrah Putro Sembodo			√		2
4	Athaya Zahirah Risrinandya			√		2
5	Carissa Cahyani		√			3
6	Delika Dwi Nur Sifa			√		2
7	Deny Bayu Samudro		√			3
8	Dianisa Okta Alfio			√		2
9	Dini Alfianti		√			3
10	Erta Kaerel Elvera				√	1
11	Fahmara Ristia Ghaniy				√	1
12	Faiz Aditya Pratama	√				4
13	Ghonyah Kusuma Rahman			√		2
14	Gilang Alfatih				√	1
15	Ilham Alif Ridho Saputra			√		2
16	Irvina Putri Salsabila				√	1
17	Kinara Mawa Faiha				√	1
18	Maulana Akbar Tri Saputra	√				4
19	Novelika Nur Maya				√	1
20	Quinsha Nur Shafira				√	1
21	Ramadhani Sabilillah				√	1
22	Rezki Aditya	√				4
23	Safa Dhillah Arifah				√	1
24	Sava Carissa Setiyawan				√	1
25	Shintya Salsabillah			√		2
26	Sri Setianingrum Handaryani	√				4
27	Uwais Aulia Risqi			√		2
28	Abil Aditya Pratama			√		2

Keterangan:

Kategori Kemampuan

NO	POINT	JUMLAH POINT SISWA
1	4	4
2	3	4
3	2	10
4	1	10
JUMLAH SISWA		28

POST TEST KEMAMPUAN SISWA DALAM MELAKUKAN PERMAINAN KASVOL

NO	NAMA	SKOR KOMPONEN TES				POINT
		PASSING BAWAH				
		4	3	2	1	
1	Alya Vini Andriani	√				4
2	Angkasa Dimotri Laskar Pangestu		√			3
3	Anugrah Putro Sembodo	√				4
4	Athaya Zahirah Risrinandya		√			3
5	Carissa Cahyani		√			3
6	Delika Dwi Nur Sifa			√		2
7	Deny Bayu Samudro	√				4
8	Dianisa Okta Alfiola			√		2
9	Dini Alfianti		√			3
10	Erta Kaerel Elvera			√		2
11	Fahmara Ristia Ghaniy		√			3
12	Faiz Aditya Pratama	√				4
13	Ghonyah Kusuma Rahman		√			3
14	Gilang Alfatih				√	1
15	Ilham Alif Ridho Saputra			√		2
16	Irvina Putri Salsabila				√	1
17	Kinara Mawa Faiha			√		2
18	Maulana Akbar Tri Saputra	√				4
19	Novelika Nur Maya		√			3
20	Quinsha Nur Shafira			√		2
21	Ramadhani Sabilillah			√		2
22	Rezki Aditya	√				4
23	Safa Dhillah Arifah			√		2
24	Sava Carissa Setiyawan		√			3
25	Shintya Salsabillah			√		2
26	Sri Setianingrum Handaryani	√				4
27	Uwais Aulia Risqi			√		2
28	Abil Aditya Pratama			√		2

Keterangan:

Kategori Kemampuan

NO	POINT	JUMLAH POINT SISWA
1	4	7
2	3	8
3	2	11
4	1	2
JUMLAH SISWA		28

Lampiran 7. Hasil Pengolahan Data

Rekap Data Penelitian

No	Kemampuan Permainan Kasvol	
	Pretest	Posttest
1	3	4
2	2	3
3	2	4
4	2	3
5	3	3
6	2	2
7	3	4
8	2	2
9	3	3
10	1	2
11	1	3
12	4	4
13	2	3
14	1	1
15	2	2
16	1	1
17	1	2
18	4	4
19	1	3
20	1	2
21	1	2
22	4	4
23	1	2
24	1	3
25	2	2
26	4	4
27	2	2
28	2	2

Frekuensi Data

Frequencies

Statistics

		pre test	post test
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		2,0714	2,7143
Median		2,0000	3,0000
Mode		1,00 ^a	2,00
Std. Deviation		1,05158	,93718
Variance		1,106	,878
Minimum		1,00	1,00
Maximum		4,00	4,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

pre test

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	10	35,7	35,7	35,7
	2,00	10	35,7	35,7	71,4
	3,00	4	14,3	14,3	85,7
	4,00	4	14,3	14,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

post test

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	2	7,1	7,1	7,1
	2,00	11	39,3	39,3	46,4
	3,00	8	28,6	28,6	75,0
	4,00	7	25,0	25,0	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Uji Normalitas

Explore

test

Case Processing Summary

	test	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
kemampuan permainan kasvol	pre test	28	100,0%	0	0,0%	28	100,0%
	post test	28	100,0%	0	0,0%	28	100,0%

Descriptives

	Test			Statistic	Std. Error
kemampuan permainan kasvol	pre test	Mean		2,07	,199
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	1,66	
			Upper Bound	2,48	
		5% Trimmed Mean		2,02	
		Median		2,00	
		Variance		1,106	
		Std. Deviation		1,052	
		Minimum		1	
		Maximum		4	
		Range		3	
		Interquartile Range		2	
		Skewness		,672	,441
		Kurtosis		-,660	,858
			post test	Mean	
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound			2,35	
	Upper Bound			3,08	
5% Trimmed Mean				2,74	
Median				3,00	
Variance				,878	
Std. Deviation				,937	
Minimum				1	
Maximum				4	
Range				3	
Interquartile Range				2	
Skewness				,047	,441
Kurtosis				-1,006	,858

Tests of Normality

	test	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kemampuan permainan kasvol	pre test	,241	28	,000	,830	28	,000
	post test	,241	28	,000	,862	28	,002

a. Lilliefors Significance Correction

kemampuan permainan kasvol

Stem-and-Leaf Plots

kemampuan permainan kasvol Stem-and-Leaf Plot for
test= pre test

```

Frequency      Stem & Leaf
 10,00         1 . 0000000000
  ,00          1 .
 10,00         2 . 0000000000
  ,00          2 .
  4,00         3 . 0000
  ,00          3 .
  4,00         4 . 0000
    
```

Stem width: 1
Each leaf: 1 case(s)

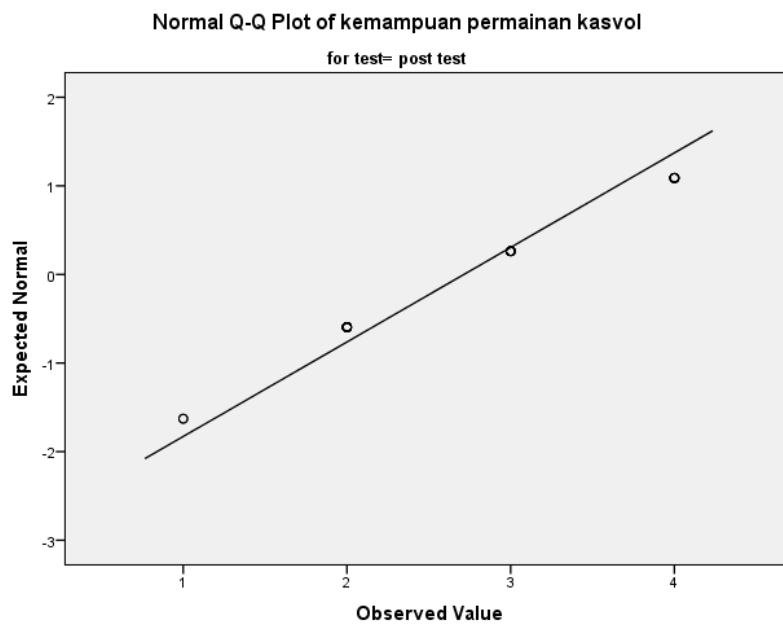
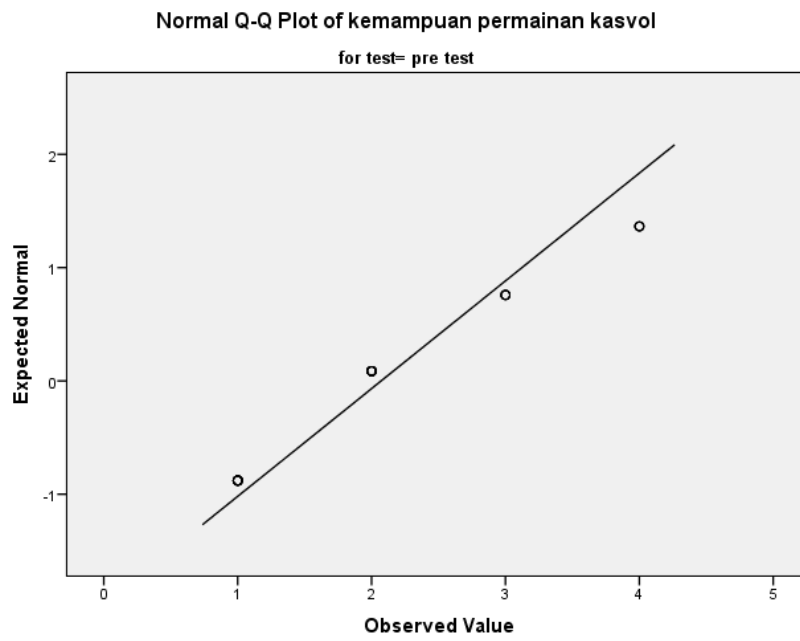
kemampuan permainan kasvol Stem-and-Leaf Plot for
test= post test

```

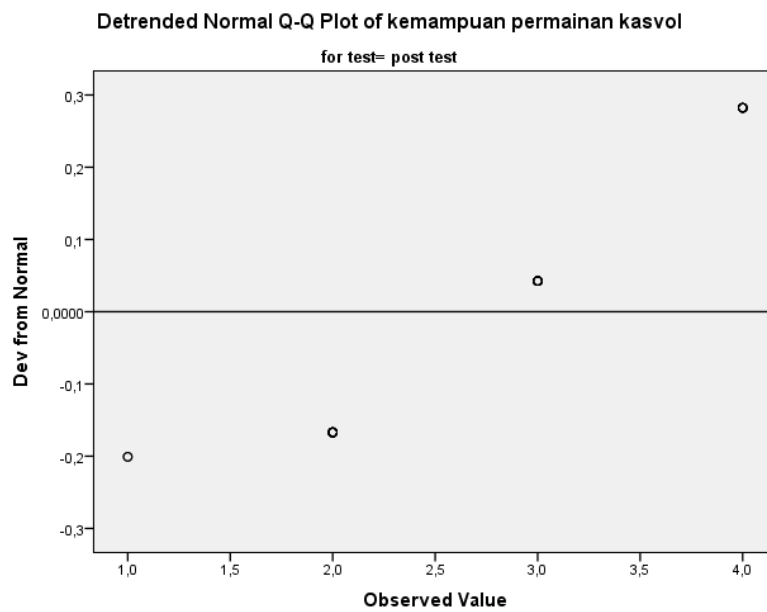
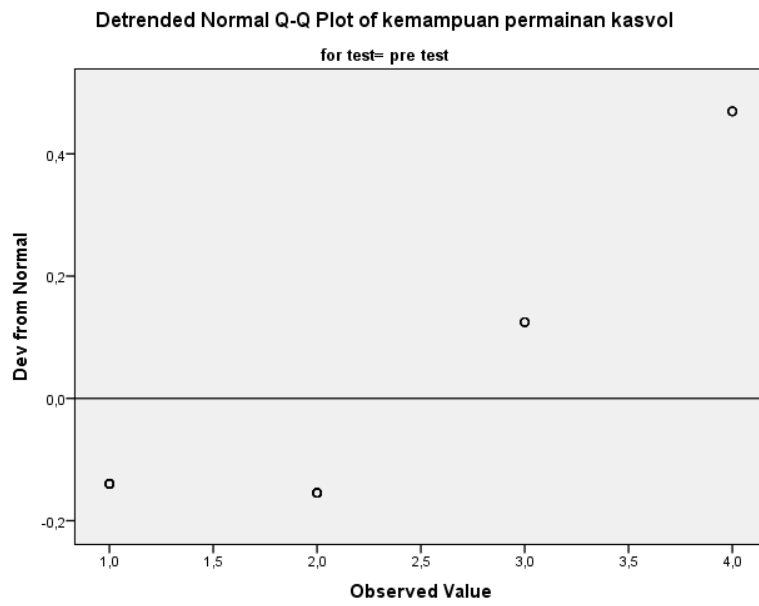
Frequency      Stem & Leaf
  2,00         1 . 00
  ,00          1 .
 11,00         2 . 0000000000
  ,00          2 .
  8,00         3 . 00000000
  ,00          3 .
  7,00         4 . 0000000
    
```

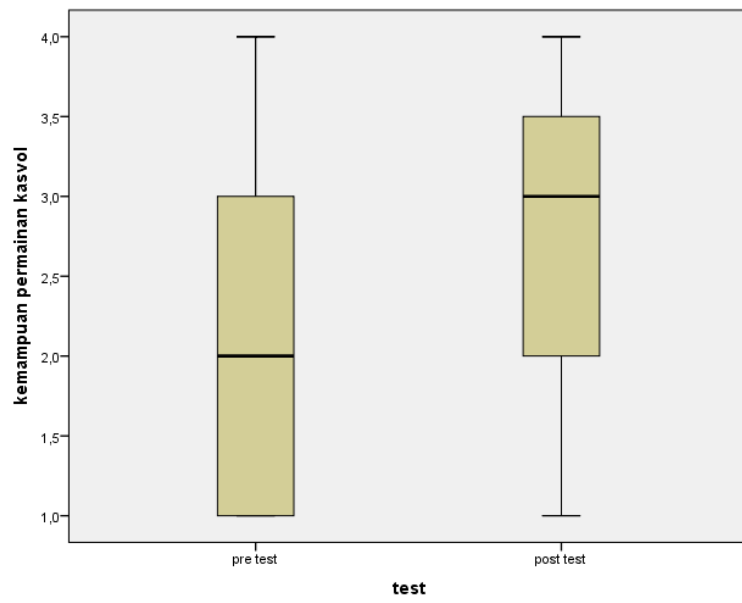
Stem width: 1
Each leaf: 1 case(s)

Normal Q-Q Plots



Detrended Normal Q-Q Plots





Uji Homogenitas

Oneway

Test of Homogeneity of Variances
kemampuan permainan kasvol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,005	1	54	,946

ANOVA

kemampuan permainan kasvol

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	5,786	1	5,786	5,832	,019
Within Groups	53,571	54	,992		
Total	59,357	55			

Uji Hipotesis (Uji Sign)

NPar Tests

Sign Test

Frequencies

		N
post test - pre test	Negative Differences ^a	0
	Positive Differences ^b	14
	Ties ^c	14
	Total	28

a. post test < pre test

b. post test > pre test

c. post test = pre test

Test Statistics^a

	post test - pre test
Exact Sig. (2-tailed)	,000 ^b

a. Sign Test

b. Binomial distribution used.

Lampiran 8. Dokumentasi

Lapangan Voli Desa Sidakangen



Passing Bawah Berpasangan





Menjelaskan *Passing Bawah* yang benar





Menjelaskan Permainan Kasvol (Kasti Voli)



Permainan Kasvol (Kasti Voli)



