

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Belajar

Belajar merupakan proses dalam diri seseorang yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam tingkah laku peserta didik. Belajar ialah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Nasution, 2012). Perubahan itu diperoleh melalui usaha, menetap didalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.

Menurut Tirtarahardja (2019) belajar adalah proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku hasil belajar bersifat kontinu, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Belajar merupakan kegiatan yang menghasilkan adanya perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mampu menjadi mampu. Sedangkan pembelajaran mengacu pada dua konsep, yakni belajar dan mengajar.

Berdasarkan beberapa pengertian menurut para ahli di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan individu yang terjadi relatif lama dan permanen yang disebabkan oleh pengalaman untuk memperoleh berbagai macam kemampuan, keterampilan dan sikap. Menurut peneliti, dalam proses belajar tersebut harus ada interaksi antara individu dengan individu lain atau individu dengan lingkungan belajarnya agar proses belajar tersebut menjadi lebih bermakna dan hasilnya akan bertahan lama.

2.1.1.2 Teori Belajar konstruktivistik

Teori belajar konstruktivistik menurut Lev Vygotsky dikenal sebagai konstruktivistik sosial, teori ini menekankan bahwa belajar adalah proses sosial yang terjadi melalui interaksi dengan orang lain terutama orang yang lebih ahli seperti guru, orang tua atau teman sebaya serta melalui penggunaan bahasa dan budaya. Konsep utama teori konstruktivistik diantaranya adalah (Sabri, 2021)

1. *Zone of Proximal Development (ZPD) / Zona Perkembangan Proksimal*

merupakan antara kemampuan aktual (yang dapat dilakukan sendiri) seorang anak dan kemampuan potensial yang dapat dilakukan dengan bantuan. Dalam proses belajar ini dapat terjadi pembelajaran yang efektif karena ketika peserta didik diberikan tantangan yang belum dapat diselesaikan sendiri tetapi dapat diselesaikan dengan bimbingan orang lain.

2. *Scaffolding*

Konsep ini merupakan dukungan sementara yang diberikan oleh guru atau teman sebaya selama proses belajar. Misalnya diberikan petunjuk, pertanyaan pemandu, demonstrasi, atau contoh lain yang dikurangi secara bertahap ketika sudah mampu mandiri

3. Peran Bahasa

Bahasa adalah alat berpikir dan alat komunikasi utama dalam pembelajaran. Vygotsky menyebut adanya *inner speech* (bicara batin) yang membantu anak mengorganisir pikirannya sendiri.

4. Interaksi Sosial dan Budaya

Vygotsky percaya bahwa pengetahuan dibentuk melalui interaksi sosial dan sangat dipengaruhi oleh budaya tempat individu berada. Anak belajar dari lingkungannya, bukan

hanya dari pengalaman pribadi, tetapi juga dari warisan budaya, simbol, dan nilai yang ditransmisikan melalui interaksi.

Melalui konsep tersebut, maka implikasi teori ini dalam proses pembelajaran adalah guru dapat berperan sebagai fasilitator, bukan sekadar pemberikan informasi. Selanjutnya pembelajaran harus kolaboratif dengan melibatkan diskusi dan kerja kelompok. Implikasi selanjutnya adalah dengan menggunakan *scaffolding* untuk mendampingi siswa sesuai dengan kebutuhan siswa, mendorong siswa untuk berfikir dan berbicara secara reflektif.

2.1.1.3 Pembelajaran

Menurut Briggs dalam Sugandi (2007) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi pembelajar sedemikian rupa sehingga pembelajar itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungannya.

Menurut Arsyad (2019) Pembelajaran dimaknai sebagai kegiatan yang berproses melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam konteks pembelajaran, komponen-komponen penting mencakup tujuan pembelajaran, kurikulum, peran guru, partisipasi siswa, metode pembelajaran, materi, alat pembelajaran (media), dan evaluasi. Gagne, Briggs, dan Wager dalam Mu'awanah (2017) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Pembelajaran merupakan proses yang kompleks dengan menghadirkan kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh siswa serta kegiatan mengajar yang dilaksanakan oleh guru. Belajar dan pembelajaran merupakan dua kegiatan yang beriringan

dan saling terkoneksi satu dengan lainnya. Artinya, proses pembelajaran tidak akan berhasil jika kegiatan belajar tidak hadir. Sebaliknya, jika komponen mengajar pada proses pembelajaran tidak dijalankan dengan baik, maka kegiatan pembelajaran juga akan timpang dan tidak mencapai hasil yang maksimal.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran menurut para ahli di atas dapat peneliti simpulkan bahwa hakekat pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang telah dirancang dengan sengaja untuk memungkinkan terjadinya proses belajar siswa sehingga siswa memperoleh kemudahan untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Sebelum pembelajaran dilakukan, semua kebutuhan mulai dari perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan model pembelajaran, media pembelajaran, serta kebutuhan lain yang menunjang proses pembelajaran harus dirancang secara matang agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan hasilnya dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal sesuai yang diharapkan.

2.1.2 Hakikat Hasil Belajar

2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Dalam kegiatan belajar mengajar, penting bagi guru untuk mengetahui tipe hasil belajar yang ingin dicapai oleh siswa, agar dapat merancang pengajaran dengan tepat dan bermakna. Keberhasilan dalam setiap proses belajar mengajar dapat diukur tidak hanya dari segi prosesnya, tetapi juga dari sejauh mana siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan. Dengan kata lain, seberapa besar siswa menguasai tipe hasil belajar yang ditetapkan. Tipe hasil belajar ini seharusnya tercermin dalam tujuan pembelajaran (tujuan instruksional), karena tujuan inilah yang menjadi sasaran dari proses belajar mengajar. Hasil belajar

merujuk pada kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani kegiatan belajar. Belajar itu sendiri adalah suatu proses perubahan perilaku yang bersifat permanen pada diri seseorang. Dalam kegiatan instruksional, guru biasanya menetapkan tujuan belajar yang ingin dicapai.

Menurut Benjamin S. Bloom dalam (Notoatmojo, 2021) tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut A.J. Romizowski hasil belajar merupakan keluaran (output) dari suatu system pemrosesan masukan (input). Masukan dari system tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*).

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dialami oleh seseorang setelah mengalami proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. dalam penelitian ini hasil belajar siswa padaranah kognitif diperoleh dari evaluasi yang diberikan guru kepada siswa yang akan menentukan tingkat kelulusan siswa.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran Bola Voli Untuk Anak SD

2.1.3.1 Hakikat Permainan Bola Voli

Bola voli merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu dengan jumlah pemain masing masing regu 6 orang, tujuan dari permainan ini adalah masing masing regu harus menyeberangkan bola melewati bagian atas net kedaerah lapangan lawan dengan cara memvoli bola (Danu, 2020, p. 23).

Permainan bola voli diciptakan oleh *William G. Morgan* pada tahun 1895 dikota Holyoke, Messachusset, Amerika serikat, semula permainan ini diberi nama "Mintonette", dimana permainan hampir menyerupai permainan bulu tangkis,

tapi kemudian nama permainan tersebut diubah menjadi *Volley Ball* yang artinya memvoli bola secara bergantian melewati jarring/net (Irwanto, 2021).

Bola voli merupakan satu di antara cabang olahraga bola besar. Voli adalah cabang olahraga yang dimainkan secara beregu, dengan masing-masing tim terdiri dari enam orang pemain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring, voli adalah permainan olahraga bola, terdiri atas dua regu yang masing-masing beranggotakan enam orang, bola dipukul dengan (kedua) tangan ke arah lawan (dibatasi jaring tinggi) dengan tidak membiarkan bola jatuh ke tanah (KBBI, 2022).

Bola voli adalah salah satu cabang olahraga yang sangat populer di seluruh dunia, khususnya di Indonesia bola voli menjadi primadona baru yang peminatnya cukup banyak. Pertandingan bola voli atau kompetisi pun sudah banyak berjalan. Turnamen resmi seperti Piala Dunia, Piala Asia, maupun Proliga hingga Turnamen antar Kampung/Tarkam yang sangat diminati oleh masyarakat Indonesia. Di dalam bola voli sendiri memiliki macam- macam teknik dasar dalam permainannya, teknik dasar dalam permainan bola voli terdiri dari service, passing, blocking, dan smash (Supriatna, 2023)

Bola voli merupakan olahraga beregu yang terdiri dari enam orang pemain dalam satu tim yang terdiri dari beberapa teknik dasar. Di dalam permainan bola voli terdapat berbagai macam teknik dasar yaitu, passing, smash, block, dan service. Penguasaan teknik passing pada bola voli merupakan unsur menentukan suatu tim untuk mencapai hasil yang optimal dalam suatu pertandingan (La'I & Haluti, 2018).

Aktivitas kelompok, keterampilan tim bola voli (Majid, 2020) melaksanakan tugasnya masing-masing. Seperti dalam

olahraga lainnya, kunci untuk menjadi pemain yang baik adalah mempelajari teknik bermain yang benar sejak usia dini. Pada penelitian ini penulis akan membahas tentang passing atas karena *passing* atas berguna untuk menerima servis, menerima operan dari teman, mengoper bola, mengoper smash, atau bahkan mengembalikan bola dalam permainan bola voli.

2.1.3.2 Teknik Dasar Permainan Bola Voli

1. Servis

Servis adalah tindakan memukul bola oleh seorang pemain belakang yang dilakukan dari daerah servis, langsung kelapangan lawan. Servis merupakan aksi untuk melakukan bola ke dalam permainan. Keberhasilan pada servis tergantung pada kecepatan bola, jalanya perputaran bola serta penempatan bola ketempat kosong kepada pemain ke garis belakang kepada pemain yang melakukan perpindahan tempat. ada beberapa jenis servis dalam permainan bola voli yaitu (La'I & Haluti, 2018):

- 1) *Underhand service*
- 2) Servis Mengembang (*Float Service*)
- 3) Servis *Topspin*
- 4) *Jumping service*

2. *Passing*

Passing adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri. Dalam permainan bola voli, *passing* dapat dilakukan dengan cara (Irwanto, 2021):

1) *Passing* bawah

Yang dimaksud *passing* bawah adalah mengoper bola/menerima bola dengan dua tangan secara bersamaan.

2) *Passing* Atas

Cara melakukan teknik *passing* atas adalah jari-jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mangkuk hampir saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola lutut sedikit ditekuk hingga tangan berada di muka setinggi hidung. Sudut antar sikut dan badan $\pm 45^\circ$. Bola disentuh dengan cara meluruskan kedua kaki dengan lengan. Sikap pergelangan dan jari-jari tidak berubah (Adhi, 2023) *Blocking* (Bendungan).

Block merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Keberhasilan block ditentukan oleh ketinggian lompatan dan jangkauan tangan pada bola yang sedang dipukul lawan. *Block* dapat dilakukan dengan pergerakan tangan aktif (saat melakukan block tangan digerakkan ke kanan maupun ke kiri). Atau juga pasif (tangan pemain hanya di julurkan ke atas tanpa digerakkan) (Supriatna, 2023).

3. *Smash*

Pukulan keras atau smash disebut juga *spike*, merupakan bentuk serangan yang paling banyak digunakan dalam upaya memperoleh nilai oleh suatu tim. Smash adalah pukulan bola yang keras dari atas ke bawah, jalannya bolamenukik.

Dari penjelasan tersebut di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan bola voli merupakan permainan beregu yang terdiri dari dua regu, tiap regu ada 6 anggota. Bola voli memiliki 4 teknik dasar yaitu servis, *passing*, *blocking*, dan *smash*. Bola voli juga yang membutuhkan teknik, taktik dan strategi. Hal tersebut sangatlah penting di kuasai oleh setiap pemain dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai hasil yang

optimal dalam suatu pertandingan bola voli (Pasaribu, 2020).

2.1.3.3 Hakikat Teknik *Passing* Atas

Yang dimaksud dengan *passing* atas adalah cara mengoper dan menerima bola yang dilakukan dengan dua tangan diatas kepala (Bumburo et al., 2023).

1) Sikap Awal

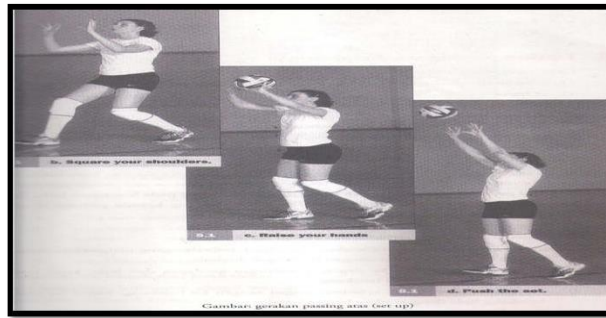
- a) Berdiri dengan dua lutut agak ditekuk, kaki dibuka selebar bahu.
- b) Angkat kedua tangan lurus didepan bagian atas wajah, dengan ibu jari dan jari telunjuk dari kedua tangan membentuk segitiga atau membentuk mangkuk.
- c) Kedua punggung tangan dan lengan bawah membentuk sudut 90 derajat.
- d) Sebelum menyentuh bola, sikap kaki agak jongkok, badan agak condong kedepan dan pandangan kearah bola.

2) Sikap Perkenaan

- a) Tepat ketika bola datang, dengan segera bola dipassing dengan dua tangan dari atas kepala dengan siku diluruskan.
- b) Setelah bola didorong dengan jari-jari tangan yang dibantu dengan meluruskan siku, sikap jari tangan dan pergelangan tangan tidak kaku.

3) Sikap Akhir

- a) Pandangan mengikuti laju bola
- b) Setelah berhasil memantulkan bola, segera bersip kembali memantulkan/ memainkan bola selanjutnya.



Gambar 2.1 Gerakan *Passing* Atas

Sumber: Sahadi Anwarudin, (2011)

2.1.3.4 Metode Bermain

Metode yaitu suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran merupakan cara yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pemilihan metode pembelajaran cukup penting bagi seorang guru, metode yang tepat akan menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan (Khoemaeny & Hamzah, 2019).

Menurut Sudjana (2013) mengatakan bahwa metode pembelajaran ialah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan, dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan penting (Apriyani, 2021)

Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Jadi metode adalah suatu cara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar peserta didik dapat dengan mudah menerima dan memahami materi pelajaran (Nurhairunisah et al., 2025).

Sedangkan bermain adalah inti dari pendidikan anak dan suatu aktivitas yang menyenangkan. Teori yang mendasari yaitu teori piaget yang menyatakan bahwa melalui bermain dapat meningkatkan pengetahuan kognitif dan merupakan sarana anak untuk membangun pengetahuan tentang dunianya serta anak dapat belajar lewat keikutsertaan aktif (Rohmah, 2018).

Permainan merupakan suatu kegiatan yang melibatkan satu atau lebih pemain yang bermain dengan satu set aturan yang menentukan isi permainan. Sebuah permainan terdapat beberapa objek yang telah ditentukan seperti, (checker, layang-layang, pemain catur, dadu). Banyak orang berpikir bahwa bermain adalah sebuah aktivitas fisik, melepaskan uap (keringat) dan mendapatkan surplus energi (Adriana, 2019).

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Montessori, seorang tokoh dalam dunia pendidikan, menekankan bahwa ketika anak bermain dia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Bermain merupakan salah satu sarana untuk menarik perhatian anak yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan tertentu pada anak. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Rohmah, 2018).

Bermain sangatlah penting bagi anak, karena bermain merupakan dunianya anak dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak. Melalui bermain memberikan kesempatan yang lebih baik bagi anak untuk belajar agar mendapatkan hasil belajar yang optimal (Diana, 2020)

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik dan sosial sistem komunikasi. Bermain merupakan sarana yang tepat untuk memusatkan perhatian anak, membuat pembelajaran lebih bermakna, membantu anak untuk dapat memecahkan masalah serta memudahkan pemahaman anak terhadap pembelajaran. Bermain memiliki peran penting dalam semua bidang perkembangan anak, baik perkembangan fisik-motorik, kognitif, bahasa, intelektual, moral, sosial maupun emosional anak.

2.1.3.5 Permainan Lempar Tangkap Bola

1) Pengertian Lempar Tangkap Bola

Permainan Lempar Tangkap Bola adalah bentuk dari modifikasi yang digunakan untuk melatih *passing* atas bagi siswa sekolah dasar, permainan Lempar Tangkap Bola dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing tim terdiri atas 5 orang (Sistiasih & Reza Pradana, 2022).

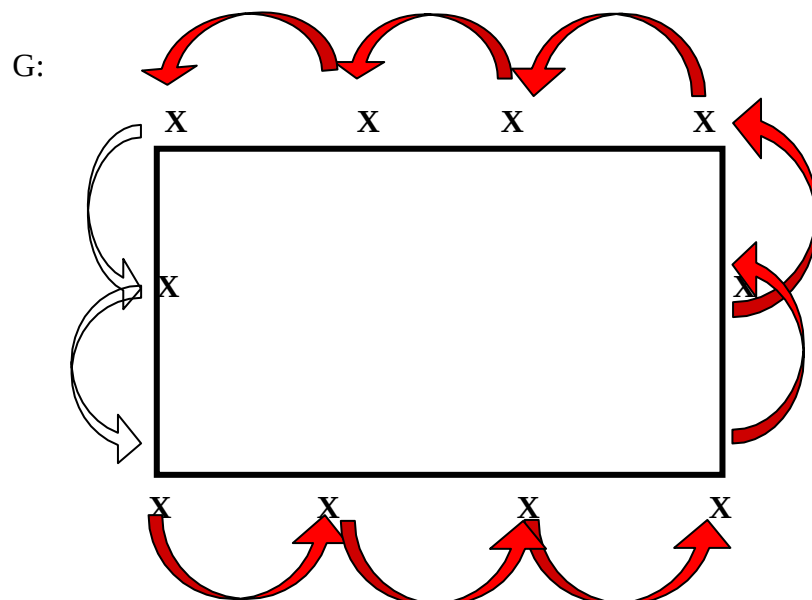
2) Metode Permainan lempar tangkap bola

Metode permainan Lempar Tangkap Bola digunakan untuk melatih *passing* atas pada bola voli untuk anak usia sekolah dasar, Lempar Tangkap Bola mengkombinasikan permainan dan dasar-dasar melakukan *passing* atas (Siregar, 2021, p. 9).

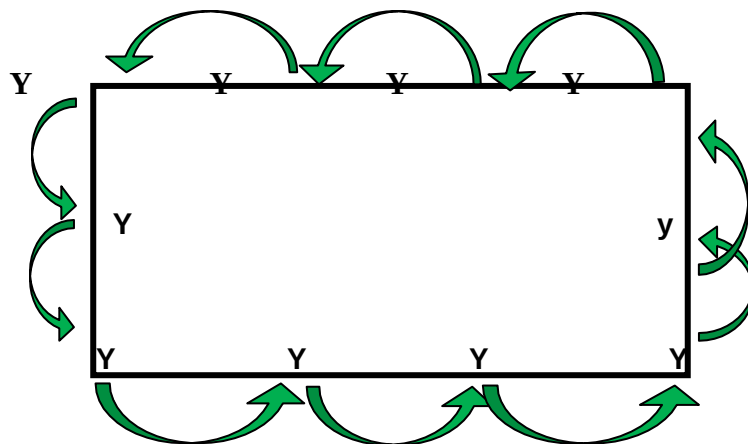
Peraturan permainan:

- a) Siswa dibagi menjadi dua kelompok yang ditempatkan pada dua lapangan, Lapangan A dan lapangan B. Tiap siswa berdiri digaris lapangan sesuai urutan nomor yang

sudah ditentukan mengelilingi lapangan seperti persiapan lari estafet, Jika persiapan sudah selesai guru memberi tanda bahwa permainan dimulai. Siswa yang berada di urutan nomor satu melempar bola ke temannya yang berada di urutan nomor dua dengan kedua tangan seperti halnya melakukan *passing* atas, dan yang berada di urutan nomor dua menangkap bola menggunakan kedua tangan, setelah menangkap bola nomor dua lalu melempar kembali ke nomor tiga dan seterusnya sampai ke nomor terakhir yaitu nomor sepuluh. Setelah bola sampai di urutan nomor sepuluh lalu nomor sepuluh berpindah tempat ke nomor satu dengan cara lari, siswa nomor satu lari ke nomor dua seterusnya sampai perpindahan tempat nomor satu kembali lagi pada posisi nomor satu. Pemenangnya adalah kelompok yang tercepat melakukan perpindahan tempat sambil lempar tangkap bola (Gustian, 2015).



Sumber : (Gustian, 2015)



Gambar 2.2 Contoh Permainan Lempar

Sumber : (Gustian, 2015)

Tangkap Bola I

Keterangan :

G : Guru

Y : Regu II

X : Regu I

 : Arah lemparan bola

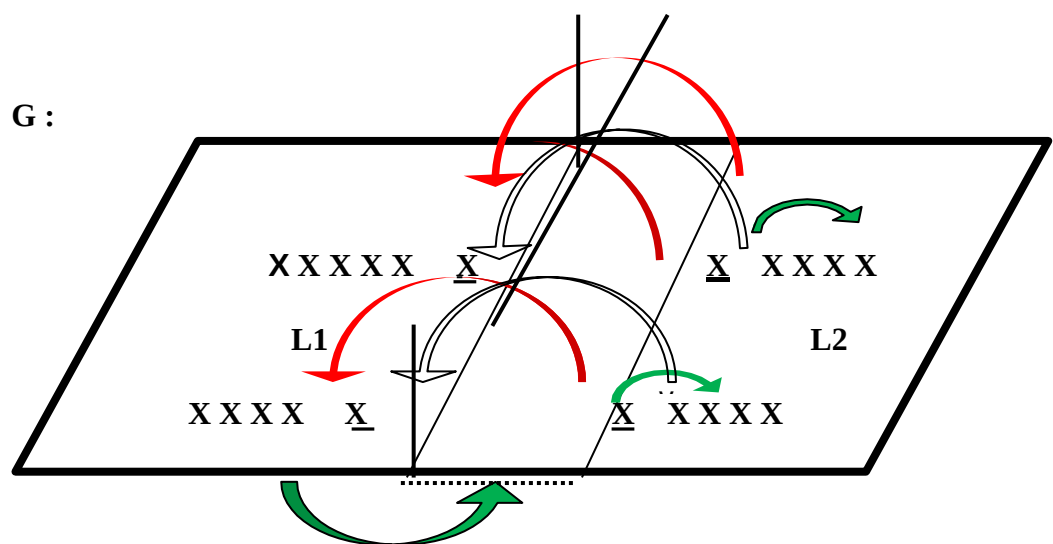
Permainan II

Peraturan dalam bermain :

- Siswa dibagi menjadi 4 kelompok
- 2 kelompok ditempatkan di lapangan 1 dan kelompok lainnya berada di lapangan 2
- Masing-masing kelompok dibariskan berbanjar menghadap net voli dengan jarak lemparan 2 meter dari net voli.
- Kelompok 1 dan 2 diberi masing-masing 1 bola pada siswa paling depan.
- Setelah diberi aba-aba siswa yang memegang bola langsung menimang bola keatas satu kali lalu langsung melempar bola melewati net dengan kedua tangandari atas kepala dengan cara mendorong bola seperti

melakukan *passing* atas.

- f) Setelah melempar bola siswa langsung berlari ke arah barisan paling belakang.
- g) Kelompok yang berada di lapangan 2 menangkap bola lalu langsung menimang bola dan melemparkan bola tersebut melewati net seperti melakukan *passing* atas kembali dan setelah melempar berlari ke arah barisan paling belakang.
- h) Berulang seterusnya sampai siswa paling terakhir.
- i) Kelompok yang paling cepat menyelesaikan sebagai pemenangnya



Gambar 2.3 Cara Permainan Lempar Tangkap Bola

Sumber (Gustian, 2015)

Keterangan :



: Arah lemparan bola



: Arah lari setelah melempar bola

G : Guru

X : Siswa

L1 : lapangan 1

L2 : lapangan 2 Permainan III

Aturan permainan: Siswa di bagi menjadi empat kelompok, yang berada di dua lapangan A dan lapangan B. Tiap kelompok menempatkan diri pada posisi yang sudah di tentukan, Guru mengundi regu mana yang memegang atau memainkan bola terlebih dahulu (Ridwan et al., 2017).

Jika persiapan telah selesai, guru dapat memberikan tanda bahwa permainan telah di mulai. Lama bermain dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Pemenangnya adalah regu yang paling banyak memasukkan bola ke teman sendiri dengan cara bola di tangkap Tugas setiap kelompok adalah memasukkan bola ke teman sendiri yang terletak dibelakang garis larangan dengan jarak lemparan dua meter. Siswa yang berhasil memasukan bola bergantian menjadi gawang. Bola dapat dimainkan hanya dengan kedua tangan seperti halnya bermain bola voli passing atas, membawa bola tidak boleh lebih dari tiga langkah dan harus saling mengoper bola. Baik lawan maupun yang mempertahankan tidak boleh melewati garis larangan.

Jika persiapan telah selesai, guru dapat memberikan tanda bahwa permainan telah di mulai. Lama bermain dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Pemenangnya adalah regu yang paling banyak memasukkan bola ke teman sendiri dengan cara bola di tangkap dengan kedua tangan :

X	X	Y	Y
Y			X
X	X	Y	Y

X	X	Y	Y
Y			X
X	X	Y	Y

Sumber : (Gustian, 2015)

Gambar 2.4 Peta Permainan

Keterangan :  : Jarak Lemparan

G : Guru

X : Regu I

Y : Regu

2.1.4 Karakteristik Siswa Usia 6 sampai dengan 13 Tahun

Pada jenjang pendidikan di Indonesia, siswa sekolah dasar adalah anak dengan usia sekitar 6 sampai dengan 13 tahun. Pada usia ini, perkembangan fisik anak berbeda dengan masa sebelumnya, pertumbuhan tangan dan kaki cenderung lebih cepat dibanding pertumbuhan tubuh. Pada masa akhir jaringan otot akan mengalami perkembangan yang pesat, ini akan berpengaruh pada peningkatan kekuatan yang lebih besar (Danim & H. Sunarto, 2013).

Seiring dengan meningkatnya ukuran tubuh dan kemampuan fisik maka meningkat pula kemampuan gerak anak besar. Peningkatan kemampuan gerak dapat diidentifikasi dalam bentuk gerak yang bisa dilakukan dengan mekanika tubuh yang lebih efisien, gerakan yang dilakukan menjadi semakin lancar dan terkontrol, pola atau bentuk gerakan semakin variatif, gerakan semakin kuat dan mantap. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan

kemampuan gerak anak besar apabila ditinjau dari segi kebenaran mekanika tubuh dan kecepatan dalam melakukan gerakan adalah faktor koordinasi tubuh, ukuran tubuh dan kekuatan otot. Keterampilan gerak tubuh akan mengalami peningkatan secara bertahap, perkembangan koordinasi gerak tubuh merupakan kunci perkembangan penguasaan berbagai macam keterampilan yang telah mulai dikuasai pada masa anak kecil bahkan pada masa bayi (Danim & H. Sunarto, 2013)

Aktifitas yang perlu dilakukan anak besar adalah aktifitas yang menggunakan keterampilan untuk mencapai tujuan tertentu, aktifitas secara beregu atau kelompok, aktifitas mencoba-coba, aktifitas untuk meningkatkan kemampuan fisik dan keberanian dalam bentuk aktifitas individual atau permainan kelompok terutama yang melibatkan kekuatan dan ketahanan (Kartono, 2021).

Periode spesifikasi, umumnya pada anak yang berusia antara 10-13 tahun. Pada saat ini, anak sudah dapat menentukan pilihannya akan cabang olahraga yang disukainya. Secara umum mereka sudah memiliki kemampuan dalam koordinasi dan kelincahan yang jauh lebih baik. Atas dasar pertimbangan pada faktor fisik, kognitif dan budaya, mereka memilih untuk lebih mengkhususkan pada salah satu cabang yang dianggap mampu dia lakukan. Mereka sudah mulai bisa memahami kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya. Anak mulai mencari atau menghindari aktivitas yang tidak disukainya (Nurdiansari, 2023).

Dari ketiga fase perkembangan gerak dasar yang terjadi pada anak usia sekolah dasar ini, perlu adanya upaya guru dalam menentukan dan mengarahkan anak didiknya dalam jenjang yang berbeda. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, guru bisa membagi siswa menjadi dua kelompok tahapan ajar yaitu : kelompok kelas bawah (kelas 1,2, dan 3) serta kelompok atas (kelas 4,5, dan 6)

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan/ mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti yang berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama (Syaodih, 2021).

Relevan merupakan hal-hal yang sejenis (sama) yang saling berkaitan dengan subjek dalam konteks yang tepat atau terhubung dan terkait dengan situasi saat ini. Pada bagian penelitian relevan ini memaparkan hasil penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya sebagai bahan informasi. Untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan penelitian ini ada beberapa penelitian yang relevan dan dapat disajikan bahan telaah penulis, yang sebelumnya pernah dilakukan oleh :

1. Kuswanto, dengan Judul “ Meningkatkan Passing Atas Bola Voli melalui Permainan bola Voli pada siswa kelas V SD. (UNES)
 - a. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa melalui permainan volsal, hasil belajar siswa siklus I menunjukkan bahwa 50% atau 10 siswa mencapai ketuntasan belajar dan 50% atau 10 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar, dan hasil belajar siswa siklus II menunjukkan bahwa 90% atau 18 siswa mencapai ketuntasan belajar dan 10% atau 2 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Karena persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa melampaui 80%, penelitian tindakan kelas ini telah mencapai indikator keberhasilan.
 - b. Persamaan dan perbedaan

Penelitian di atas memiliki kesamaan yaitu meningkatkan kemampuan passing atas pada bola voli, objek sasaran kelas V SD. Sedangkan perbedaannya pada penelitian sebelumnya menggunakan Permainan Volsal, sedangkan pada penelitian sekarang menggunakan metode lempar tangkap bola.

2. Zulkipli berjudul “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Passing Atas Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Bermain Lempar Tangkap Bola Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 177 Palembang.
 - a. Hasil penelitian ini diketahui: sebelum siklus penelitian diperoleh rata-rata 60,37, kemudian siklus I nilai rata-ratanya sebesar 72,22, kemudian meningkat lagi pada siklus kedua mencapai 88,89. Peningkatan keberhasilan (ditinjau dari KKM) pembelajaran passing atas dari data awal, siklus I, dan siklus II. Pada data awal ketuntasan hanya mencapai 40%, siklus I mencapai 67%, dan siklus II mencapai 90%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran bermain lempar tangkap bola dapat meningkatkan pembelajaran passing atas permainan bola voli pada siswa kelas V SD Negeri 177 Palembang.
 - b. Persamaan dan perbedaan
 Penelitian di atas memiliki kesamaan yaitu meningkatkan kemampuan passing atas pada bola voli, dan menggunakan metode lempar tangkap bola. Sedangkan perbedaannya pada waktu dan tempat serta objek penelitian
3. Sistiasih & Pradana (2022) dalam penelitiannya berjudul Penerapan Metode Lempar Tangkap Bola Untuk Meningkatkan Hasil *Passing* Atas Bola Voli kelas VIII B SMPN I Bendo.
 - a. Hasil penelitian menjelaskan penerapan metode lempar tangkap bola dalam meningkatkan *passing* atas bola voli pada siswa kelas VIII B SMPN I Bendo menunjukkan hasil akhir kemampuan *passing* atas kategori Tidak Tuntas (17%) dengan jumlah 26 siswa dari 31 siswa keseluruhan, Kategori Tuntas (83%) dengan jumlah 5 siswa dari 31 siswa keseluruhan.
 - b. Persamaan dan perbedaan
 Penelitian di atas memiliki kesamaan yaitu meningkatkan kemampuan passing atas pada bola voli, dan menggunakan

metode lempar tangkap bola. Sedangkan perbedaannya pada waktu dan tempat serta objek penelitian

4. Fitria et al., (2024) berjudul «Meningkatkan Hasil Belajar Passing Atas Menggunakan Modifikasi Bola Melalui Permainan Lempar Tangkap 4 Vs 4 Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Lidah Kulon 1 Surabaya.
 - a. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa 2 peserta didik mencapai tingkat tuntas dengan kategori sangat baik, 11 peserta didik mencapai tingkat tuntas dengan kategori baik, dan 12 peserta didik tuntas dengan kategori cukup, sehingga total peserta didik yang tuntas adalah 25. Sebanyak 9 peserta didik tidak tuntas kategori kurang. Siklus II diperoleh data sebanyak 27 peserta didik yang tuntas. Rinciannya adalah 4 peserta didik tuntas dengan kategori sangat baik, 13 peserta didik tuntas dengan kategori baik, dan 10 peserta didik
 - b. Persamaan dan perbedaan
 Penelitian di atas memiliki kesamaan yaitu meningkatkan kemampuan passing atas pada bola voli, dan menggunakan metode lempar tangkap bola. Sedangkan perbedaannya pada waktu dan tempat serta objek penelitian
5. Khotimah (2020) berjudul penerapan metode drill untuk meningkatkan keterampilan passing atas bola voli Siswa SMPN 4 Tapung Hilir.
 - a. Hasil penelitiannya menunjukkan metode drill dapat meningkatkan kemampuan passing atas siswa kelas VIII A di SMPN 4 Tapung Hilir. Terjadi peningkatan kemampuan passing atas siswa dari siklus I dan siklus II. Hasil evaluasi siklus I dari 20 siswa yang berhasil mencapai KKM yaitu sebanyak 8 siswa (40%), dan hasil evaluasi nilai siklus II dari 20 siswa yang berhasil mencapai KKM yaitu sebanyak 16 siswa (80%).

b. Persamaan dan perbedaan

Penelitian di atas memiliki kesamaan yaitu meningkatkan kemampuan passing atas pada bola voli, objek sasaran sekolah menengah pertama. Sedangkan perbedaannya pada penelitian sebelumnya menggunakan metode Drill, sedangkan pada penelitian sekarang menggunakan metode lempar tangkap bola.

2.3 Kerangka Konseptual

Passing merupakan teknik dasar dalam bola voli yang paling berpengaruh dalam permainan bola voli untuk pertahanan dan pembentukan serangan, oleh karena itu passing menjadi hal pertama yang harus diperhatikan dan dilatih agar dapat melanjutkan dan mengembangkan teknik selanjutnya agar permainan bola voli dapat bermain dengan baik.

Upaya dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam gerakan passing atas adalah dengan permainan lempar tangkap bola. Permainan lempar tangkap bola merupakan permainan yang mudah dimainkan serta didesain untuk pendidikan jasmani. Latihan lempar tangkap bola dari beberapa penelitian sebelumnya efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan passing atas. Dalam penelitian Sistiasih (2022), Khotimah (2024) dan Fitria (2020) menemukan implementasi pembelajaran bola voli dengan penerapan metode lempar tangkap bola dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan *passing* atas sekaligus mengurangi kejenuhan siswa karena metode ini berbentuk metode permainan.

Pembelajaran lempar tangkap bola mampu meningkatkan kemampuan teknik passing atas. Karena permainan lempar tangkap ini memiliki daya tarik atau menarik bagi peserta didik. Perancangan strategi pembelajaran yang efektif dan sejalan dengan minat belajar siswa dalam permainan bola voli sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik (Asnaldi, A. (2020). Dengan menggunakan pendekatan ini, diharapkan peserta didik akan merasa lebih tertarik dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat

meningkatkan kesiapan mereka untuk belajar, serta memotivasi dan membangkitkan semangat mereka dalam mengikuti pelajaran. Hal ini akan mempermudah peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal dan memuaskan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Syaodih, 2015). Melalui kerangka pemikiran yang telah disusun sebelumnya maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut :

”Melalui metode bermain pembelajaran lempar tangkap bola dapat meningkatkan hasil belajar *passing* atas bola voli PTK pada siswa kelas V SD Negeri Cipalangka Kecamatan Sukaraja Kabupaten Tasikmalaya”.