

Vol. 3 No.1 - Mei 2019
Halaman 90-100

UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR *PASSING* BAWAH BOLA VOLI DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN 3 ON 3 PADA SISWA KELAS VIII F SMP NEGERI 2 WARUREJA, TEGAL SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2017/ 2018

Kasturi

Guru SMP Negeri 2 Warureja – Tegal

E-mail: kasturimugiarsih@gmail.com

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Pokok Permasalahan adalah “Bagaimana penggunaan permainan 3 on 3 dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa tentang *passing* bawah bola voli di kelas VIII F SMP Negeri 2 Warureja semester 2 tahun pelajaran 2017/ 2018?”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I tanggal 16, 23, dan 30 April 2018 tanpa bimbingan peneliti. Sedangkan siklus II pada tanggal 7, 14, dan 21 Mei 2018 dengan bimbingan peneliti secara optimal. Tiap siklus dilakukan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penggunaan permainan 3 on 3 dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa tentang *passing* bawah bola voli yang lebih baik dari pada penggunaan metode yang bersifat *teacher-centered*. Data menunjukkan dalam pra siklus minat siswa hanya 47% siswa, tuntas belajar 35% siswa dan rata-rata kelas 62,94 dan pada siklus I meningkat siswa berminat 74%, tuntas belajar 59% siswa dan rata-rata kelas 73,53. Selanjutnya pada siklus II siswa berminat 94%, ketuntasan siswa 91% dan rata-rata kelas 82,35.

Kata Kunci: hasil belajar, minat, permainan 3 on 3.

Abstract

The background of this research is the low interest and student learning outcomes. The main issue is "How can the use of 3 on 3 games increase students' interest and learning outcomes about under-passing volleyball in class VIII F in SMP Negeri 2 Warureja in semester 2 of the school year 2017/2018?". The purpose of this study is to increase student interest and learning outcomes. This Classroom Action Research is carried out into 2 cycles. Cycle I is April 16, 23, and 30 April 2018 without the guidance of researcher. While cycle II is on the 7th, 14th and May 21st 2018 with optimal guidance from researcher. Each cycle conducts into four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The use of 3 on 3 games can increase students' interest and learning outcomes about under-passing volleyball better than the use of teacher-centered methods. The data shows that

in the pre-cycle student interest is only 47% of students, learning completes 35% of students and the class average is 62.94 and in the first cycle the students are interested in 74%, complete learning 59% of students and class average is 73.53. Furthermore, in cycle II students are interested in 94%, student completeness is 91% and class average is 82.35.

Keywords: *learning outcomes, interests, game 3 on 3.*

PENDAHULUAN

Pendidikan berarti daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelektual) dan tubuh anak, dalam Taman Siswa tidak boleh dipisah - pisahkan bagian - bagian itu agar kita dapat memajukan kesempurnaan hidup, kehidupan dan penghidupan anak-anak yang kita didik selaras dengan dunianya (Ki Hadjar Dewantara dalam Fuad Ihsan, 2003: 5). Menurut Lutan (2000: 2), tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu bersifat menyeluruh, sebab mencakup bukan hanya aspek fisik tetapi juga aspek lainnya yang mencakup aspek intelektual, emosional, sosial dan moral dengan maksud kelak anak muda itu menjadi seseorang yang percaya diri, berdisiplin, sehat, bugar dan hidup bahagia. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan disekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. (Permendiknas, 2006: 702).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah menengah pertama menjadi salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani (Saputra, 2010: 3). Lebih lanjut dituturkan bahwa melalui kegiatan pendidikan jasmani dan olahraga diharapkan peserta didik akan tumbuh dan berkembang secara sehat, dan segar jasmaninya, serta dapat berkembang kepribadiannya agar lebih harmonis dalam menjalankan kehidupannya sekarang maupun yang akan datang. Salah satu materi yang diajarkan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah permainan bola voli. Sekolah merupakan salah satu tempat yang tepat untuk bisa belajar tentang permainan bola voli dengan teknik – teknik yang benar. Dalam pembelajaran bola voli sendiri terdapat beberapa teknik dasar yaitu:

1. *Serve* terdiri dari *serve* bawah dan *serve* atas.
2. *Passing* terdiri dari *passing* atas dan *passing* bawah.

3. *Smash*.

4. *Block*

Dari keempat teknik dasar di atas *passing* merupakan salah satu teknik yang penting dan fundamental dalam permainan bola voli. Bagi para pemula selain *serve*, *passing* bawah sangat menentukan jalannya permainan pada bola voli, oleh karena itu untuk pembelajaran bola voli di sekolah *passing* bawah adalah teknik terpenting yang harus dipelajari dan dikuasai dengan baik oleh para siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi *passing* bawah di SMP Negeri 2 Warureja, Tegal khususnya kelas VIII F semester II tahun pelajaran 2017/2018, sampai saat ini belum menampakkan suasana yang hidup. Tampak sekali minat belajar siswa masih rendah. Rendahnya minat belajar siswa dapat diketahui setelah dilakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang tidak mengerjakan apa yang diminta oleh guru, hanya beberapa siswa saja yang aktif, sedangkan yang lain bersikap pasif dan kurang bersemangat, sehingga suasana pembelajaran kurang mengairahkan.

Rendahnya minat belajar tersebut membawa dampak pengiring (*nurturant effect*) pada kelas tersebut yaitu memiliki rata-rata hasil belajar yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan memiliki rata – rata sebesar 62,94 yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 80 dalam ulangan harian tersebut ketuntasan klasikal baru mencapai 35% dari sejumlah 34 siswa yang telah tuntas ada 12 siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi *passing* bawah kelas VIII F SMP Negeri 2 Warureja, Tegal semester II tahun pelajaran 2017/2018 disebabkan karena beberapa faktor, diantaranya faktor siswa dan guru. Dari faktor siswa, rendahnya hasil belajar disebabkan karena tingkat keterampilan siswa yang rendah serta minat belajar siswa rendah. Pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi *passing* bawah dianggap sulit, membosankan dan tidak menarik. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran kurang baik. Dalam kegiatan belajar mengajar siswa cenderung pasif dan hanya melihat temannya yang sedang melakukan *passing* bawah. Bahkan beberapa siswa sengaja lebih memilih bercakap – cakap atau bermain-main dengan teman dibandingkan dengan melakukan *passing* bawah.

Dari faktor guru, rendahnya hasil belajar disebabkan karena guru belum menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Guru masih terpaku pada cara tradisional, pembelajaran lebih bersifat *teacher-centered* dengan

alasan klasik kekurangan waktu dan kekurangan sarana prasarana. Melihat kenyataan di atas masalah yang dihadapi siswa harus segera diatasi karena minat belajar sangat menentukan sekali terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan untuk mengatasi rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi *passing* bawah di kelas VIII F SMP Negeri 2 Warureja, Tegal semester II tahun pelajaran 2017/2018.

Sejalan dengan permasalahan di atas, maka perlu dipilih tindakan yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa agar proses pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat optimal dan berkualitas. Adapun tindakan yang dipilih peneliti adalah dengan menggunakan permainan *3 on 3* dalam pembelajaran penjorkes materi *passing* bawah. Penggunaan permainan *3 on 3* ini sesuai dengan karakter kelas VIII yang usianya berkisar antara 10 – 12 tahun yang masih gemar bermain. Selain itu kemampuan gerak anak usia tersebut untuk melakukan suatu gerakan koordinasi masih kurang. Sehingga dengan diterapkannya modifikasi permainan tersebut dalam pembelajaran dapat menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut. Permainan *3 on 3* merupakan suatu modifikasi permainan bola voli dengan jumlah 3 siswa setiap regunya, permainan ini diciptakan untuk menarik minat siswa dalam mengikuti pelajaran penjasorkes dan juga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan *passing* bawah bola voli. Cara melakukan permainan *3 on 3*: 1) setiap regu terdiri dari 3 siswa, 2) setiap regu diperkenankan memantulkan bola maksimal 5x sebelum mengembalikan bola melewati atas net, 3) seorang pemain boleh memantulkan bola 2x berturut-turut, dan 4) pemain dapat melakukan sentuhan bola hanya dengan menggunakan *passing* bawah. Dengan permainan *3 on 3* siswa akan sering melakukan *passing* bawah sehingga diharapkan minat dan kemampuan siswa akan meningkat.

Memperhatikan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berhubungan dengan permainan *3 on 3* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan judul “Upaya meningkatkan Minat dan Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli dengan Menggunakan Permainan *3 on 3* pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 2 Warureja, Tegal semester II tahun pelajaran 2017/2018”. Adapun langkah – langkah konkrit yang akan peneliti lakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah sebagai berikut: mengidentifikasi masalah, menganalisis penyebab munculnya masalah, merencanakan tindakan dengan menggunakan permainan *3 on 3*, menyiapkan instrumen, menetapkan indikator keberhasilan penelitian, melaksanakan tindakan sesuai skenario yang telah ditetapkan yakni dengan menggunakan Permainan *3 on 3*, mengolah hasil tindakan, menganalisis hasil tindakan,

menyimpulkan hasil tindakan dengan membandingkan hasil tindakan dengan indikator keberhasilan. Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah melalui penggunaan permainan *3 on 3* dapat meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi *passing* bawah pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 2 Warureja, Tegal semester II tahun pelajaran 2017/2018?
2. Apakah melalui penggunaan permainan *3 on 3* dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi *passing* bawah pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 2 Warureja, Tegal semester II tahun pelajaran 2017/2018?
3. Seberapa besar peningkatan minat dan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi *passing* bawah dengan digunakannya permainan *3 on 3* pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 2 Warureja, Tegal semester II tahun pelajaran 2017/2018?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang prosedur pelaksanaannya dilakukan melalui teknik pengkajian berdaur atau berlapis berulang dimana pada setiap daurnya terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Jenis penelitian seperti ini dikenal dengan istilah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*.

Obyek tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan permainan *3 on 3* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar *passing* bawah bola voli pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 2 Warureja semester II tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 02 Warureja dengan alamat Jalan Raya Kertamana, Kecamatan Warureja, Kabupaten Tegal. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada semester II Tahun Pelajaran 2017/2018, dimulai sejak tanggal 26 Maret 2018 s.d. 31 Mei 2018. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII F SMP Negeri 02 Warureja Semester II tahun pelajaran 2017/ 2018 dengan jumlah 34 siswa, terdiri dari 16 laki-laki dan 18 perempuan.

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah dokumentasi, observasi, dan angket. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa. Sedangkan Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan sebagai berikut: 1) reduksi data, 2) triangulasi, 3) analisis dan penyajian data, dan 4) penarikan kesimpulan.

Penelitian dikatakan berhasil apabila dalam pembelajaran penjorkes materi *passing* bawah bola voli menggunakan permainan *3 on 3* menunjukkan:

1. Sekurang-kurangnya 85% siswa menyatakan berminat terhadap pembelajaran Penjorkes materi *passing* bawah bola voli.
2. Sekurang-kurangnya nilai rata-rata siswa mencapai 79 dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal 85% dengan Kriteria ketuntasan maksimal 75.

PEMBAHASAN

Minat Belajar Siswa

Berdasarkan uraian pada bagian penjelasan persiklus di atas, tampak hasil pengamatan minat belajar siswa pada kondisi awal, hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II sebagaimana tabel berikut.

Tabel. 1
Data Nilai Angket Minat Belajar Siswa Per Siklus

No	Nilai	Kualitas	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Besaran Peningkatan siklus I ke siklus II
1	Skor ≥ 60	Minat belajar tinggi	15%	38%	53%	15%
2	≥ 40 Skor ≤ 60	Minat belajar sedang	32%	35%	41%	6%
3	Skor < 40	Minat belajar rendah	53%	26%	6%	-
Jumlah %			100%	100%	100%	

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa siswa yang minat belajarnya tinggi pada kondisi awal baru mencapai 15%, pada siklus I mencapai 38%, dan siklus II telah mencapai 53% Hal ini menunjukkan telah terjadi peningkatan pada siklus I sebesar 23% dari kondisi awal, pada siklus II meningkat sebesar 15% dari kondisi siklus I.

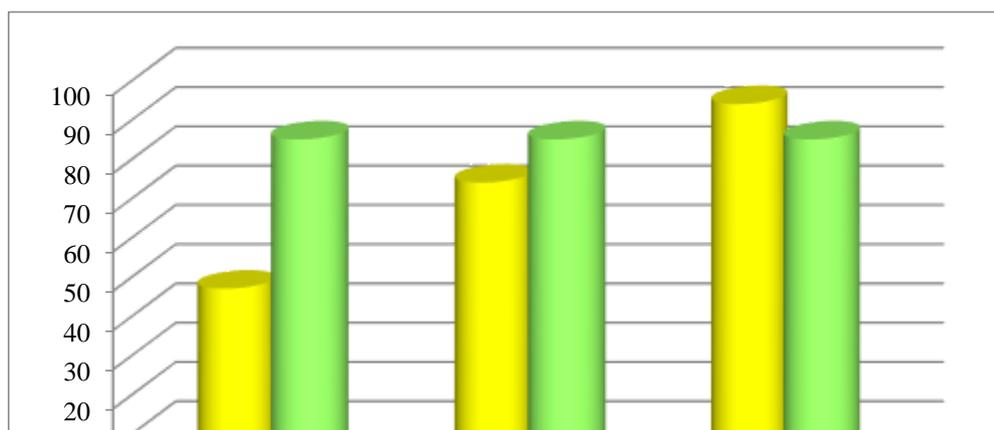
Sedangkan siswa yang tergolong minat belajar sedang pada kondisi awal baru mencapai 32%, pada siklus I mencapai 35%, dan siklus II telah mencapai 41%. Hal ini menunjukkan telah terjadi peningkatan pada siklus I sebesar 3% dari kondisi awal, pada siklus II meningkat sebesar 6% dari kondisi siklus I.

Siswa yang tergolong minat belajar rendah pada kondisi awal mencapai 53%, pada siklus I mencapai 26%, dan pada siklus II tinggal 6%. Hal ini menunjukkan telah terjadi penurunan jumlah siswa dengan minat belajar rendah pada siklus I sebesar 27% dari kondisi awal, pada siklus II menurun sebesar 20% dari kondisi siklus I. Menurunnya jumlah siswa dengan minat

belajar rendah tersebut karena mereka meningkat kualitas minat belajarnya menjadi minat belajar sedang dan minat belajar tinggi dengan diterapkannya permainan *3 on 3*.

Jumlah siswa yang memperoleh nilai minat belajar sedang dan minat belajar tinggi pada siklus II sebanyak 32 siswa atau 94%, hal ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti yakni 85%. Hal ini disebabkan adanya perubahan cara penggunaan permainan *3 on 3* dan pengelompokan siswa, pada siklus I menggunakan permainan *3 on 3* tanpa bimbingan peneliti sedangkan pada siklus II menggunakan permainan *3 on 3* dengan bimbingan peneliti dengan maksimal dan menjelaskan peraturan permainan sebelum penelitian, sehingga siswa lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Untuk mendapat gambaran lebih jelas tentang peningkatan minat belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar. 1
Diagram Persentase Minat Belajar Siswa

Dari gambar diagram tersebut tampak bahwa pada siklus II jumlah siswa yang tergolong minimal berminat ada sebanyak 94% telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti sebesar 85%. Adanya peningkatan ini disebabkan pada siklus II peneliti menggunakan permainan *3 on 3* dengan bimbingan peneliti secara maksimal. Hal tersebut Sesuai dengan pendapat Bigo, Kohnstam dan Palland (1950: 275-276) yang dikutip oleh Sukintaka (1992: 5) menyatakan bahwa dalam bermain, anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. Sehingga akan meningkatkan minat belajarnya.

Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan uraian pada bagian penjelasan persiklus di atas, tampak hasil belajar siswa berdasarkan hasil ulangan harian pada tahun pelajaran yang lalu/tes pra siklus, siklus I, dan siklus II sebagaimana tabel berikut:

Tabel. 2
Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

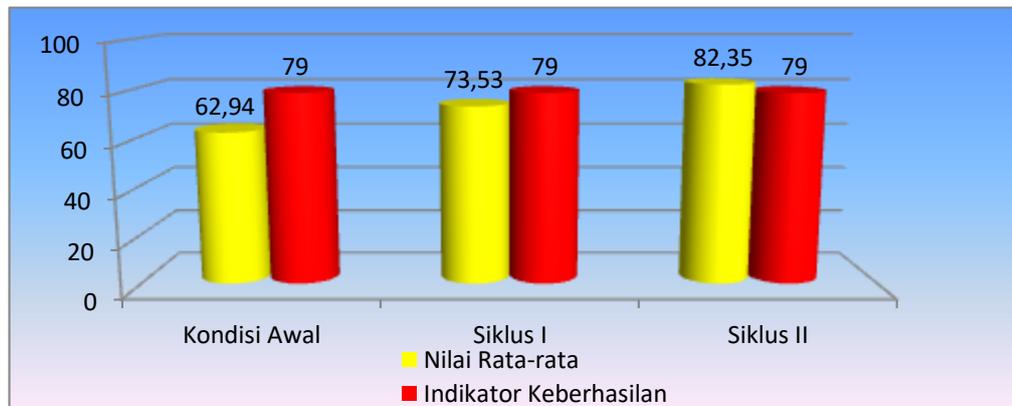
No	Analisis	Besaran Nilai			Besaran Peningkatan siklus I ke siklus II
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	
1	(%) Ketuntasan	35%	59%	91%	32%
2	Nilai rata-rata	62,94	73,53	82,35	8,82
3	Nilai tertinggi	80	100	100	0
4	Nilai terendah	20	40	60	20
5	Rentang nilai	60	60	40	-

Dari tabel di atas tampak bahwa ketuntasan klasikal pada kondisi awal sebesar 35%, pada siklus I sebesar 59%, dan pada siklus II sebesar 91%, terjadi peningkatan ketuntasan klasikal dari kondisi awal ke siklus I sebesar 24 poin, dan dari siklus I ke siklus II sebesar 32 poin. Tingkat ketuntasan belajar klasikal pada siklus II yang telah mencapai 91% telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu 85%.

Nilai rata-rata pada kondisi awal mencapai 62,94, pada siklus I meningkat menjadi 73,53, dan pada siklus II menjadi 82,35 telah terjadi peningkatan nilai rata-rata dari kondisi awal ke siklus I 10,59 poin dari siklus I ke siklus II 8,82 poin. Nilai rata-rata siklus II sebesar 82,35 telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu 79 dengan KKM 75. Nilai tertinggi pada kondisi awal baru mencapai 80, pada siklus I dan siklus II meningkat menjadi 100 dengan jumlah siswa yang meraih nilai tertinggi pada siklus II mencapai 7 siswa meningkat jika dibandingkan dengan kondisi awal maupun siklus I.

Nilai terendah yang dicapai siswa pada kondisi awal mencapai 20 pada siklus I naik menjadi 40 dan pada siklus II menjadi 60 hal ini menunjukkan bahwa pada siswa golongan bawah/lambat belajar semakin berkurang dengan digunakannya permainan *3 on 3*. Rentang nilai pada kondisi awal mencapai 60, pada siklus I menjadi 60 dan pada siklus II 40, hal ini menunjukkan makin kecilnya kesenjangan antara siswa golongan bawah/lambat belajar dengan siswa golongan cepat belajar. Makin kecil rentang nilai dan makin tinggi nilai tertinggi yang dicapai siswa, makin baik karena akan menghasilkan nilai rata-rata kelas yang tinggi pula. Untuk

mendapatkan gambaran lebih jelas tentang nilai rata-rata, dapat dilihat pada gambar diagram berikut:

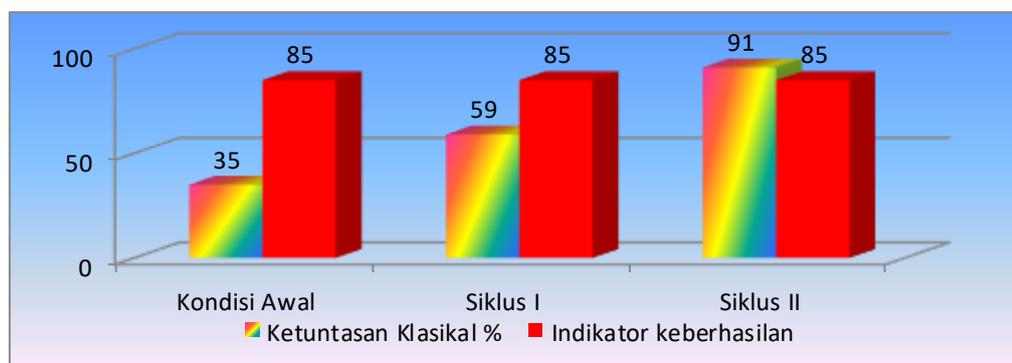


Gambar. 2
Diagram Nilai Rata-Rata Per Siklus

Dari gambar diagram tersebut tampak bahwa nilai rata-rata hasil tes keterampilan dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Dari kondisi awal ke siklus I naik 10,59 poin dari siklus I ke siklus II naik sebesar 8,82 poin. Sedangkan kondisi pada siklus II telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu sebesar 79.

Adanya peningkatan dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II tersebut disebabkan peneliti menggunakan permainan *3 on 3* dengan bimbingan secara maksimal. Adanya peningkatan hasil belajar ini sesuai dengan pendapat Sukintaka (1992: 11-12) bahwa dengan bermain kita dapat meningkatkan kualitas hasil belajar anak sesuai dengan aspek pribadi manusia.

Ketuntasan belajar klasikal pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II dalam penelitian ini mengalami peningkatan, untuk mendapatkan gambaran lebih jelas tentang peningkatan ketuntasan belajar klasikal, dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



Gambar. 3
Diagram Ketuntasan Belajar Klasikal

Berdasarkan diagram di atas tampak bahwa dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan ketuntasan belajar dari 59% menjadi 91% meningkat sebesar 32% pada siklus II ketuntasan belajar klasikal mencapai 91% telah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti yakni 85%, hal ini dapat terwujud karena peneliti menggunakan model permainan 3 on 3 dengan bimbingan secara maksimal. Adanya peningkatan hasil belajar ini sesuai dengan pendapat Sukintaka (1992: 7), bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, kadang-kadang memerlukan kerja sama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri.

Selanjutnya Sutikno (2008: 51), belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Biasa juga di artikan bahwa belajar itu adalah suatu proses usaha yang di lakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian yang dilakukan ada peningkatan minat belajar *passing* bawah bola voli dengan menggunakan model permainan 3 on 3 dilihat dari peningkatan minat belajar pada setiap siklus. Data menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada pra siklus 47%, meningkat pada siklus I menjadi 74%, dan pada siklus II lebih meningkat menjadi 94%.
2. Penggunaan model permainan 3 on 3 dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi permainan bola voli di kelas VIII F SD Negeri 02 Warureja semester II tahun pelajaran 2017/2018. Hal tersebut terbukti dari peningkatan hasil belajar siswa pada pra siklus nilai rata-rata kelas 62,94, meningkat pada siklus I menjadi 73,53, dan pada siklus II lebih meningkat menjadi 82.35. Begitu pula ketuntasan siswa dalam pembelajaran *passing* bawah bola voli meningkat setiap siklusnya. Data menunjukkan pada pra siklus baru 16 (47%) siswa tuntas belajar, pada siklus I meningkat menjadi 20 (59%) siswa tuntas belajar dan pada siklus II menjadi 31 (91%) siswa tuntas belajar. Sehingga ketuntasan siswa mengalami peningkatan 44% dari pra siklus.
3. Penggunaan model permainan 3 on 3 dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa materi permainan bola voli di kelas VIII F SD Negeri 02 Warureja semester II tahun pelajaran 2017/2018. Adapun besarnya peningkatan minat belajar siswa pada pra siklus 47% siklus I sebesar 74%

meningkat menjadi 94% pada siklus II. Dan hasil belajar siswa juga mengalami besaran peningkatan rata-rata kelas pada pra siklus 62,94 siklus I 73,53 meningkat menjadi 82,35 pada siklus II.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari sepenuhnya, sebelum dan selama penyusunan PTK ini, penulis mendapatkan bantuan, bimbingan, dukungan dan motivasi yang tiada henti dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Tegal yang selalu memberi motivasi pada guru untuk terus melakukan pengembangan diri.
2. Pengawas SMP Kabupaten Tegal yang telah memberikan semangat dan masukan untuk menyelesaikan penyusunan PTK ini.
3. Kepala SMP Negeri 2 Warureja beserta guru dan staf TU, telah memberikan ijin dan membantu hingga PTK ini selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Bagus, T. A. S., Hanie, Y.N. Mashuri, H. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli Melalui Permainan 3 on 3 pada Siswa Sekolah Dasar. *JPJO* 3 (2), 161-166.
- Haprabu, Eriek Satya. 2017. Upaya Meningkatkan Kemampuan *Passing* Bawah Bola Voli dengan Menggunakan Media Bola Modifikasi dan Permainan Sederhana pada Siswa Kelas V SD Negeri Karang Turi Wonogiri Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah SPIRIT*. Vol. 17 (1).
- Ihsan, Fuad. 2003. *Dasar Dasar Pendidikan*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Lutan, Rusli. 2000. *Asas – Asas Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga , Depdiknas.