



PENINGKATAN TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLA VOLI SISWA KELAS VIII SMPN 3 SUKAWATI

I Made Bagia^{1a}, Komang Ayu Tri Widhiyanti^{1b}, Ni Luh Gde Widiyanti^{1c}, Ni Luh Putu Indrawathi^{1d}, I Komang Adi Palgunadi^{1e}, Ni Wayan Ariawati^{1f}, Ni Wayan Ary Rusitayanti^{1g}

¹ Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, FST, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

E-mail: made.bagia123@gmail.com^a, ayufpok17@yahoo.com^b, odewidi24@gmail.com^c, indrawathi88@gmail.com^d, palgunadi.mahadewa@gmail.com^e, wayanariawati@gmail.com^f, aryrusita22@gmail.com^g

DOI: <https://doi.org/10.36526/kejaora.v9i1.3448>

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana meningkatkan hasil pembelajaran passing atas siswa kelas VIII SMPN 3 Sukawati dalam permainan bola voli dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tournaments Games Tipe Teams pada tahun akademik 2022/2023. Penelitian ini adalah tindakan kelas. Ada lima tahap: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, Refleksi, dan Penilaian. Siswa yang terdaftar di kelas VIII SMPN 3 Sukawati pada tahun pelajaran 2022/2023 adalah subjek penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe turnamen permainan tim pada Kelas VIII SMPN 3 Sukawati meningkatkan hasil belajar passing atas dalam permainan bola voli, ini ditunjukkan oleh fakta bahwa selama penelitian siklus I, 16 siswa mencapai nilai KKM sebesar 53%, dan ketika penelitian siklus II dilakukan, 24 siswa mencapai nilai KKM sebesar 80%.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Teknik Dasar; Bola Voli; Teams Games Tournament

Correspondence author: Ni Luh Gde Widiyanti, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Indonesia, odewidi24@gmail.com



Jurnal KEJAORA is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Salah satu komponen penting dari pendidikan adalah pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (Beatrix M. Buratehi, 2023). Melalui pendidikan jasmani siswa akan belajar dengan menyenangkan, terampil, inovatif, kreatif, kebugaran, terbiasa dengan hidup sehat serta dapat belajar mengenai gerakan manusia (Handayani, 2014). Pembelajaran pendidikan jasmani berbeda dari pembelajaran lain karena menawarkan materi yang sebagian besar menggunakan aktivitas gerak. Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu membuat peserta didik terampil dalam gerak serta dapat menjaga kondisi tubuh yang sehat dan bugar (Roisuddin et al., 2023).

Afektif, Kognitif dan psikomotor merupakan hasil belajar siswa yang mencakup berbagai pengalaman. Penilaian dilakukan

agar dapat sebagai bahan evaluasi terkait kualitas hasil belajar yang sudah dilakukan. Kemampuan seorang guru yang terampil dan inovatif merupakan salah satu aspek keberhasilan dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah. Pemahaman dan penguasaan materi siswa merupakan sebuah keberhasilan seorang guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Adang Suherman, 2019)

Beberapa tindakan harus diambil untuk meningkatkan hasil belajar, seperti memperbaiki metode pelatihan dan memperbaiki sarana dan prasarana (Aef & Etor, 2018). Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani melalui permainan bola voli, metode atau pendekatan pembelajaran tertentu diperlukan. Karakteristik dan kebutuhan dasar anak harus disesuaikan dengan metode yang



akan dipakai (Kurniasih, 2015). Sebagai guru pendidikan jasmani harus paham dan mampu menyampaikan pelajaran dengan cara yang menarik, tidak membosankan, dan variatif sehingga siswa menikmati dan memperhatikan pelajaran (Saleh, 2021).

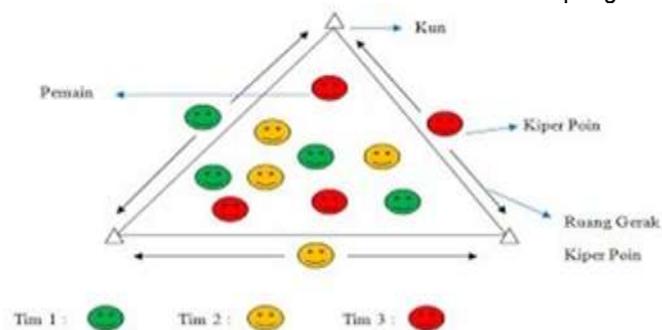
Berdasarkan pengamatan oleh peneliti di SMPN 3 SUKAWATI, terutama pada kelas VIII, menunjukkan bahwa ada masalah dalam pembelajaran teknik dasar gerak bolavoli, terutama teknik dasar pasing atas. Siswa masih kesulitan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip dasar pasing atas, termasuk awalan, posisi kaki, dan posisi tangan saat perkenaan bola dalam olahraga bola voli. Selain kekurangan keterampilan gerak dasar, sebagian besar siswa mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi selama pembelajaran. Selain itu, mereka sering bertindak sesuai keinginan mereka sendiri tanpa memperhatikan petunjuk guru.

Serta guru hanya memberikan materi pendidikan jasmani terkait bola voli hanya dilapangan saja. Setelah siswa menerima

pembelajaran teknik dasar bola voli, mereka diminta untuk mempraktekannya beberapa kali sebelum menilai hasilnya. Akan tetapi pembelajaran yang dilakukan kurang menarik dan cenderung membosankan. Akibatnya, siswa tidak tertarik untuk belajar dan mempraktekan gerakan, sehingga mengakibatkan hasil yang kurang memuaskan. Karena semua siswa terlibat dalam pembelajaran *Teams Games Tournament*, pembelajaran yang seperti itu mudah dilakukan. Setiap siswa bertindak sebagai guru untuk siswa lain, dan ada komponen permainan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa (Nugroho, 2016).

Volleyball game with passing up I

Siswa dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing berlawanan satu sama lain. Setiap kelompok memiliki satu kiper point yang dapat menciptakan poin atau skor. Sebagai kiper point pergerakannya diluar lapangan dibatasi oleh cone, sedangkan pemain lain berada di dalam lapangan segitiga.



Gambar 1. Games Segitiga Kekompakan (Qodri, 2019)

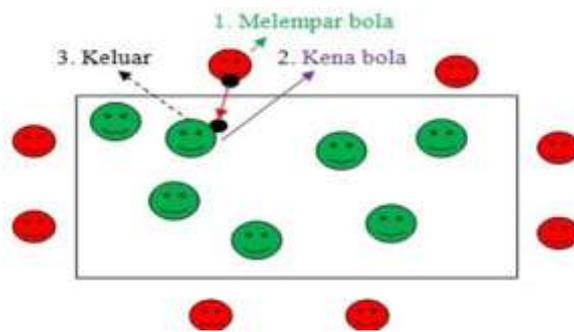
Aturan mainnya yaitu:

- 1) Dalam bolavoli, pemain harus memakai passing atas saat melakukan operan ke temannya.
- 2) Cone membatasi ruang gerak kiper poin.
- 3) Tim yang memegang bola terakhirnya akan mengambilnya sebelum tim lain mengambilnya dari lapangan.
- 4) Tim yang dilanggar memiliki hak untuk mengambil bola jika terjadi pelanggaran.
- 5) Peserta tidak diizinkan merebut bola yang masih digenggam; yang diperbolehkan, bola direbut ketika melayang di udara.
- 6) akan terjadi pelanggaran bagi pemain yang memegang bola lebih 5 detik.
- 7) Pemain yang memegang bola tidak dapat berjalan.
- 8) Bola tidak boleh dilempar

- untuk mendapatkan poin, jadi bola harus diberikan kepada kiper dengan tangan.
- 9) pemain harus menyentuh bola 70 kali sebelum mereka dapat menghasilkan poin.
- 10) permainan ini dilakukan selama 10 menit.
- 11) permainan dilakukan pada setengah dari lapangan voli (12 meter).

Volleyball game with passing up II

Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dan kedua kelompok tersebut saling bermusuhan.



Gambar 2. Bentuk permainan ketepatan sasaran (Qodri, 2019)

Aturan permainan:

1) siswa terdiri dari 4 kelompok. Akan ada dua kelompok yang terdiri dari 8 siswa, dan dua kelompok lainnya terdiri dari 7 siswa. Kelompok pertama berada di luar kotak persegi, dan kelompok kedua berada di dalam lapangan persegi. 2) Tugas siswa bagian luar adalah menyerang dengan melempar bola ke siswa bagian dalam sehingga mereka terkena lemparan, dan siswa bagian dalam harus mempertahankan diri dengan menghindari bola yang dilempar penyerang. 3) ketika bola mengenai siswa yang bertahan maka akan dikeluarkan dari lapangan 4) Cara melemparnya menggunakan teknik *passing* atas. 5) waktu bermain disesuaikan dan bergantian antara tim 1 dan tim 2. 6) inti dari permainan ini adalah tim yang jumlah pemainnya terbanyak dilapangan akan menjadi pemenang.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas atau PTK, juga dikenal sebagai penelitian *classroom action research*. PTK melibatkan mengulangi proses pembelajaran dan memperbaiki kesalahan sehingga dapat dikatakan tuntas sesuai dengan targetnya (Afandi & Susanto, 2021). PTK adalah evolusi dari penelitian terpakai (*applied research*). Dalam penelitian ini, peneliti berperan aktif dalam kegiatan utama, berperan sebagai penggerak perubahan, dan siswa sebagai yang diteliti mendapatkan manfaat dari tindakan peneliti (Septi Sistiasih, V. & Reza Pradana, 2022). Untuk meningkatkan hasil belajar, Anda harus memilih model pembelajaran yang baik. Model kooperatif adalah salah satu contohnya (Indrastuti et al., 2021). Tujuan penelitian ini adalah untuk

meningkatkan keterampilan *passing* atas dalam bola voli. Tahapannya sebagai berikut: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) observasi; (4) refleksi; dan (5) penilaian (Saputra & Agus, 2021)

Subjek Penelitian

Siswa yang terdaftar di kelas VIII SMPN 3 Sukawati pada tahun pelajaran 2022/2023 adalah subjek penelitian ini yang berjumlah 30 siswa.

Teknik Analisis Data

Analisis deskriptif komparatif berujuan membandingkan keadaan awal dimana adanya perubahan dari tindakan. Untuk mendukung deskripsi verbal, peningkatan yang terjadi ditampilkan dalam tabel sederhana. Data kualitatif yang dihasilkan dari pengamatan dianalisis, dideskripsikan, ditampilkan, dikaitkan serta mendalami sebab akibatnya.

1. Keterampilan *Passing* Atas

Dilakukan tes *passing* atas untuk mengetahui keterampilan. Tes ini melibatkan siswa untuk mempraktekan *passing* atas dalam bola voli. Hasilnya dinilai dengan menggunakan perhitungan berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang di cari persentasinya

N = Jumlah siswa

P = Angka ketuntasan klasikal

(Sugiyono, 2017)



Indikator Keberhasilan

Adanya perubahan dan peningkatan adalah acuan dari keberhasilan. Dalam penelitian ini, 2 indikator keberhasilan tindakan adalah sebagai berikut: 1) proses pembelajaran yang berubah misalnya, siswa memiliki persepsi yang lebih baik tentang pembelajaran passing bola voli. 2) hasil belajar siswa yang meningkat sebelum dan sesudah tindakan hasil belajar passing atas dalam bola voli.

Proses dan hasil belajar merupakan kriteria keberhasilan pembelajaran. Dengan mempertimbangkan kriteria tersebut, Selain mengejar hasil yang setinggi-tingginya, pembelajaran ini harus dilakukan dengan baik dan benar. Peneliti membuat rencana tindakan, yang terdiri dari tindakan-tindakan, apabila masih ada kekurangan.

Jika ini terjadi, siklus berikutnya dapat dilanjutkan, a) Pelajari passing atas bola voli dengan menggunakan model turnamen pembelajaran kooperatif tim. b) Selama proses pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament*, menggunakan kamera untuk membuat lembar observasi untuk menyimpan fakta dan data c) untuk mendukung kegiatan pembelajaran perlu disiapkan sarana dan prasarana (Lubis & Agus, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengolahan data yang dihasilkan dari penelitian menunjukkan bahwa upaya pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berikut dapat digunakan untuk

meningkatkan hasil belajar Passing Atas dalam permainan bola voli sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan

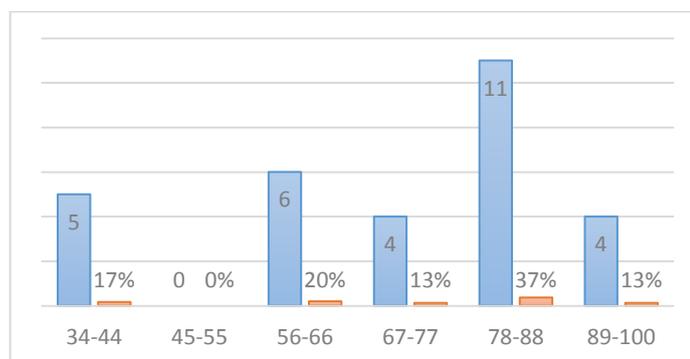
No	Interval	Kategori
1	70 s/d 100	Tuntas
2	10 s/d 69	Tidak Tuntas

Data Hasil Pada Siklus I

Dalam siklus I, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* digunakan pada Kelas VIII SMPN 3 Sukawati untuk pembelajaran Passing Atas. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai tertinggi untuk siklus yaitu 100, serta nilai terendah yaitu 34. Dalam situasi di mana nilai interval siswa dalam siklus I berkisar antara 34 dan 44, di mana ada 5 siswa atau nilai persentase 10%; interval 45-55, di mana tidak ada siswa atau tidak ada nilai persentase; interval antara 56-66, ada 6 siswa dengan persentase 27%; interval 67-77, ada 4 siswa dengan persentase 13%; interval 78-88 memiliki 11 siswa atau nilai persentase 37%; dan interval 89-100 memiliki 4 siswa atau nilai persentase. Berikut tabel hasil dari siklus I :

Tabel 2. Hasil Data dan Frekuensi Pada Siklus I

No	Interval	Frekuensi	%
1	56-62	3	10%
2	63-69	3	10%
3	70-76	0	0%
4	77-83	14	47%
5	84-90	6	20%
6	91-100	4	13%
	Jumlah	30	100%



Gambar 3. Histogram Hasil Data dan Frekuensi Pada Siklus I

Hasil dari siklus I menunjukkan bahwa ada perlunya perbaikan untuk menerapkan

metode pembelajaran yang dipakai pada siklus II.



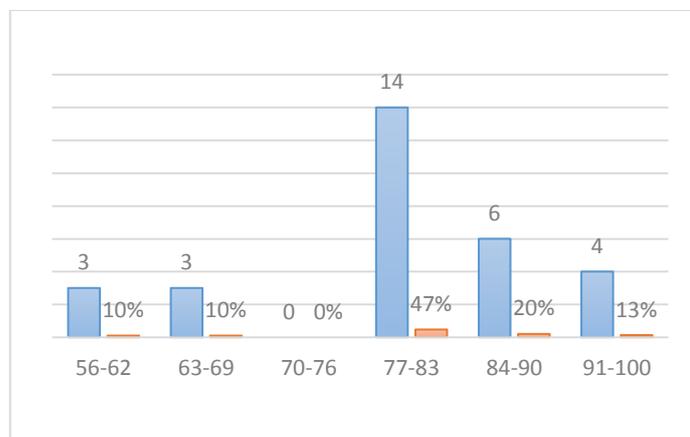
Data Unjuk Kerja Pada Siklus II

Siklus II melanjutkan dengan penilaian Passing Atas untuk memastikan bahwa nilai siswa mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan. Siklus kedua menghasilkan nilai tertinggi 100 dan terendah 56. Di mana nilai siswa di siklus II berkisar antara 56 dan 62 dan memiliki nilai frekuensi 3, atau nilai persentase 10%; Interval 63-69 memiliki nilai frekuensi 3 atau 10%; interval 70-76 memiliki nilai frekuensi 0 atau 0%; interval 77-83 memiliki nilai frekuensi 14 atau 47%; interval 84-90 memiliki nilai frekuensi 6 atau 20%; dan interval 91-100 memiliki nilai frekuensi. Untuk

memberikan pemahaman yang lebih baik, distribusi frekuensi tes penilaian siklus II ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Data dan Frekuensi Pada Siklus II

No	Interval	Frekuensi	%
1	34-44	5	17%
2	45-55	0	0%
3	56-66	6	20%
4	67-77	4	13%
5	78-88	11	37%
6	89-100	4	13%
	Jumlah	30	100%



Gambar 4. Histogram Hasil Penelitian Data Frekuensi Siklus II

Analisis Gerakan Pada Siklus I

Dalam siklus I, dari 30 siswa di Kelas VIII SMPN 3 Sukawati. Dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*, 16 siswa mencapai KKM dengan 53%, dan 14 siswa gagal dengan 47%..

Banyak siswa di Kelas VIII SMPN 3 Sukawati belum mencapai nilai KKM dalam pembelajaran passing atas bola voli. Meskipun mereka telah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Tournament Teams Games*, mereka masih belum mencapai nilai KKM. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa tidak memahami teknik dasar gerakan Passing Up dan tidak mengkoordinasikan gerakan mereka dengan benar. Akibatnya, perlu ada perbaikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Tournament Teams Games*, pada siklus II.

Analisis Gerakan Pada Siklus II

Sebagai hasil dari tes penilaian Passing Atas yang dilakukan oleh model pembelajaran kooperatif tipe *Tournament Teams Games*, Kelas VIII SMPN 3 Sukawati pada siklus II dari 30 siswa, Dengan demikian, 24 siswa mencapai KKM sebesar 80%, sedangkan enam siswa belum mencapainya sebesar 20%.

Sebagai hasil dari analisis data pada siklus I dan II, hasilnya ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Evaluasi Aktifitas Observasi Peneliti Yang Diisi Guru selama Siklus I

Dalam siklus I, nilai interval siswa adalah interval pertama, di mana peneliti meminta siswa untuk masuk ke kelas dan berdoa sebelum pelajaran dimulai dengan frekuensi yang cukup baik, nilai interval kedua, yang menunjukkan bahwa penyampaian pembelajaran memiliki nilai frekuensi yang cukup baik, nilai interval ketiga, transmisi garis



besar yang menggabungkan materi passing atas permainan bola voli dengan nilai frekuensi yang cukup baik, nilai interval keempat, yang mencakup penggunaan model kooperatif tipe TGT untuk menyampaikan strategi pembelajaran dan evaluasi yang akan digunakan dengan nilai frekuensi yang baik, nilai interval kelima, yang menunjukkan

pembagian kelompok yang memiliki nilai frekuensi yang cukup baik, nilai interval keenam, yang menempatkan waktu dengan frekuensi yang cukup baik, dan nilai interval ketujuh, yang menunjukkan persiapan peneliti selama penelitian, misalnya menyiapkan peralatan penelitian dengan nilai frekuensi yang baik.

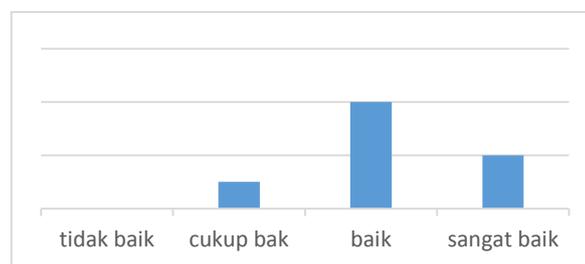


Gambar 5. Histogram Siklus I *Passing Atas*

Evaluasi Aktifitas Observasi Peneliti Yang Diisi Guru di Siklus II

Pada siklus kedua, peneliti menilai interval pelaksanaan siklus kedua. Interval pertama adalah ketika siswa diminta peneliti untuk masuk ke kelas dan berdoa sebelum pelajaran dimulai. Dengan nilai frekuensi yang baik, nilai interval kedua, yaitu pembelajaran yang memiliki nilai frekuensi yang baik. Nilai interval ketiga, yang merupakan distribusi garis besar cakupan materi passing atas permainan bola voli dengan nilai frekuensi yang baik, Nilai interval keempat, yang mencakup metode

pembelajaran yang tersebar menggunakan model kooperatif tipe TGT dan penilaian yang akan digunakan dengan nilai frekuensi yang sangat baik. Nilai interval kelima, yang menunjukkan pembagian kelompok dengan nilai frekuensi yang tinggi. Nilai interval keenam, yang menunjukkan jumlah waktu yang telah ditetapkan dengan nilai frekuensi yang cukup baik, dan nilai interval ketujuh, yang menunjukkan persiapan peneliti sebelum melakukan penelitian, seperti menyediakan peralatan penelitian yang memiliki nilai frekuensi yang sangat baik.



Gambar 6. Histogram Siklus II *Passing Atas*

Tabel 4. Hasil Ketuntasan Siklus I dan Siklus II

Interval	Jumlah	Presentase %	Kategori
Siklus I	16	53%	Tuntas
	14	47%	Tidak tuntas
Siklus II	24	80%	Tuntas
	6	20%	Tidak tuntas



Dua siklus penelitian terdiri dari segitiga kekompakan dan ketepatan sasaran. Siklus I menunjukkan ketuntasan klasikal siswa; 16 siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) 53%. sementara 14 siswa, atau 47%, tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Kelas dinyatakan tuntas jika setidaknya 70% siswa dan siswi mampu melakukan gerakan Passing atas dengan minimal nilai tujuh puluh. Jika tidak, penelitian harus dilakukan lagi pada siklus II. Hasil dari penelitian siklus II menunjukkan bahwa 24 siswa mencapai nilai KKM sebesar 80%, sementara enam siswa tidak mencapainya sebesar 20%.

Siklus I (1) memiliki kendala yang menunjukkan bahwa siswa kurang percaya diri untuk menyelesaikan pelajaran. (2) tidak ada usaha yang dilakukan oleh siswa siswi terhadap kelompoknya. (3) Sebagian besar siswa tidak menggunakan teknik dasar yang diajarkan. (4) Tingkat keberhasilan kelompok menurun karena beberapa siswa siswi tidak bertanggung jawab atas kelompoknya. (5) Sangat sedikit siswa yang memahami dan menguasai metode passing atas dasar. (6) Peneliti menemukan bahwa hanya sedikit siswa yang memiliki pengalaman dan kemampuan untuk mengajar teman sekelas mereka.

Siklus kedua menghadapi tantangan, seperti keinginan untuk menang atas tim atau kelompok yang gagal pada pertemuan siklus pertama. Akibatnya, dalam siklus kedua, persaingan mulai muncul. (2) Siswa siswi lebih konsisten terhadap kelompoknya. (3) Siswa yang hanya satu atau dua orang dalam kelompoknya tidak mengikuti aturan kelompok atau tim, sehingga mereka kurang respek terhadap kelompoknya. (4) Kelompok yang menang di siklus pertama tidak dapat menghentikan kinerja mereka karena kerja tim yang lebih baik.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar Passing atas siswa Kelas VIII SMPN 3 Sukawati dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Tournament Teams Games*.

KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan dari pertanyaan penelitian, diskusi, dan analisis data yang

dilakukan dalam bab sebelumnya, penelitian ini mencapai kesimpulan berikut: Pada Kelas VIII SMPN 3 Sukawati, hasil belajar passing atas dalam permainan bolavoli ditingkatkan dengan model pembelajaran kooperatif berbasis *tournament teams games*. Hal ini dibuktikan oleh fakta bahwa 16 siswa di siklus I mencapai nilai KKM sebesar 53%, dan 24 siswa di siklus II mencapai nilai KKM sebesar 80%.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. (2019). *Revitalisasi Pengajaran dalam Pendidikan Jasmani*. UPI.
- Aef, & Etor. (2018). *Metode Latihan dan Pembelajaran Bolavoli Untuk Umum*. IKAPI.
- Afandi, A., & Susanto, R. (2021). Penerapan Media Lectora untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Perkembangan Motorik. *Jurnal Porkes*, 4(1), 50–54.
- Beatrix M. Buratehi. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Materi Permainan Bola Besar dengan Gerakan Bermain Sepak Bola dan Bola Voli Siswa Kelas IX A SMP Negeri 1 Kota Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 110–119.
- Handayani, A. S. (2014). MENINGKATKAN KEMAMPUAN SERVICE DALAM PERMAINAN BOLA VOLLY DENGAN MAKE A MATCH PADA SISWA KELAS VII-H SMP NEGERI 1 WONOASRI. *Premiere Educandum*, 4(2), 170–182.
- Indrastuti, W., Utaya, A., & Irawan, E. B. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *Jurnal Pendidikan*, 2(8), 1037–1042.
- Kurniasih. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena.
- Nugroho. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas VIII SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 161–165.
- Qodri, R. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil*



Belajar Passing Atas Dalam Pemanian Bolavoli Melalui Model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. Universitas Islam Riau Pekanbaru.

- Roisuddin, A., Sudarso, Supriadi, J., & Sunanto, D. (2023). Penelitian Tindakan Kelas Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Pada Komponen Kecepatan dan Kelincahan Melalui Permainan Pada Siswa kelas XI IPA 5. *UMPER (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga)*, 3(2), 139–152.
- Saleh, A. A. M. (2021). Peran Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di MTs Negeri Kota Kupang. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman (AlManam)*, 1(1), 1–12.
- Saputra, G. Y., & Agus, R. M. (2021). Minat Siswa Kelas VII Dan VIII Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 17–25.
- Septi Sistiasih, V., & Reza Pradana, S. (2022). Penerapan Metode Lempar Tangkap Bola Untuk Meningkatkan Hasil Passing Atas Bola Voli. *Jurnal Porkes*, 5(2), 571–580.
- Sugiyono. (2017). Metode Kuantitatif. Sugiyono. (2017). Metode Kuantitatif. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (pp. 13–19).f. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.