

PENGARUH PERMAINAN *SOLDIER LOOKING FOR SWORD* TERHADAP HASIL BELAJAR *KOGNITIF* SISWA SMAN 2 BAE KUDUS

Elok Fadhilatul Ulya

Ulya., E.F, Jl. Raden Ayu Mlati Kidul RT 3 RW 1 Kota Kudus
Email penulis : elokfadhilatul@gmail.com

Abstract

The background of the problem in this study, students who were bored with the material presented by the teacher in a monotone, students did not understand the material of volleyball theory. Therefore there needs to be an improvement in the learning model at SMAN 2 Bae Kudus. The goal is to know the effect of the Soldier Looking for Sword game on the cognitive learning outcomes of students at Bae Kudus 2 Public High School.

The research method used is a quantitative approach with the type of Quasi Experimental research model. The samples of this research were students of class X IPA 1 and X IPS 3 at SMAN 2 Bae Kudus using the cluster random sampling technique.

The results of the study of 35 students of class X IPA 1 (control class) and 36 students of class X IPA 4 (experimental class) showed that there was an increase in learning outcomes for lower service volleyball through the Soldier Looking for Sword learning model. The increase in control class was 21%. Increase in Experiment Class by 35%.

The conclusion of this research is that there is an increase in cognitive learning outcomes through the effect of the Soldier Looking for Sword game on the Cognitive Learning Outcomes of SMAN 2 Bae Kudus students. Suggestion, the application of the effect of the Soldier Looking for Sword game on cognitive learning outcomes can be used at the high school level, especially for class X students of SMAN 2 Bae Kudus..

Keywords: Soldier Looking for Sword Game, Cognitive Learning Outcomes, SMAN 2 Bae Kudus.

Abstrak

Latar belakang masalah pada penelitian ini siswa yang jenuh dengan materi yang disampaikan oleh guru secara monoton, siswa kurang memahami materi teori bola voli. Oleh karena itu perlu ada perbaikan dalam model pembelajaran di SMAN 2 Bae Kudus. Tujuannya adalah mengetahui Pengaruh Permainan *Soldier Looking for Sword* terhadap hasil belajar *kognitif* siswa SMAN 2 Bae Kudus.

Metode Penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis model penelitian *Quasi Eksperimen*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 1 dan X IPS 3 SMAN 2 Bae Kudus menggunakan teknik sampling *Cluster Random Sampling*.

Hasil Penelitian dari 35 siswa kelas X IPA 1 (kelas kontrol) dan 36 siswa kelas X IPA 4 (kelas eksperimen) diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar servis bawah bola voli melalui model pembelajaran *Soldier Looking for Sword*. Kenaikan kelas kontrol sebesar 21%. Kenaikan Kelas Eksperimen sebesar 35%.

Simpulan penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar *kognitif* melalui Pengaruh Permainan *Soldier Looking for Sword* terhadap Hasil Belajar *Kognitif* Siswa SMAN 2 Bae Kudus. Saran, penerapan Pengaruh Permainan *Soldier Looking for Sword* terhadap Hasil Belajar *Kognitif* dapat digunakan pada tingkat Sekolah Menengah Atas terutama pada siswa kelas X SMAN 2 Bae Kudus.

Kata kunci: Permainan *Soldier Looking for Sword*, Hasil Belajar *Kognitif*, SMAN 2 Bae Kudus

Pendidikan merupakan salah satu pilar yang penting dalam suatu bangsa. Maju mundurnya suatu negara ditentukan oleh pendidikan yang diselenggarakan oleh bangsa tersebut. Salah satu jenis pendidikan yang ada di sekolah adalah pendidikan jasmani. Menurut Samsudin dalam Ardika. D.F (1504:2015). Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik (jasmani) untuk menghasilkan kualitas individu. Baik dalam hal fisik, mental serta *emosional*. Hal ini bermakna bahwa pendidikan jasmani dapat mengembangkan keseluruhan aspek pada manusia yang mencakup aspek *kognitif* (pengetahuan), *afektif* (sikap), *psikomotor* (keterampilan).

Dalam pendidikan jasmani di lingkungan sekolah mengalami perkembangan pada sarana prasarana, sehingga pendidikan jasmani di sekolah tetap berjalan dengan lancar. Akan tetapi model pembelajaran di sekolah menjadikan siswa kurang aktif dan kurang fokus dalam menerima materi. Menurut Sanjaya dalam Sulihin B. Sjukur (375:2012). Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung. Yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan pengamatan hasil observasi di SMAN 2 Bae Kudus pada tanggal 14 Oktober 2019 yang telah dilakukan pada pembelajaran penjas terhadap hasil belajar siswa kelas X dengan nilai KKM minimal 70, didapatkan bahwa siswa jenuh dengan materi yang disampaikan monoton, kurang memahami materi berupa teori. Sehingga siswa dikatakan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran Penjas. Permasalahan tersebut juga dipengaruhi dari pembelajaran penjas karena kurang didukung oleh tingkat kreativitas dan inovatif dalam pengembangan model pembelajaran. Dari permasalahan - permasalahan di atas tujuannya adalah agar siswa dapat memahami teori dan termotivasi untuk pembelajaran dengan permainan yang diciptakan oleh peneliti. Upaya untuk meningkatkan aspek *kognitif* tersebut merupakan tugas guru. Guru dituntut dapat menyajikan pembelajaran yang berkualitas dengan memilih metode, model pembelajaran, permainan atau modifikasi yang tepat agar siswa dapat menonjol dan bisa meningkatkan pengetahuan bukan hanya keterampilan. Sehingga hal ini yang menjadi dasar peneliti melakukan penelitian mengenai permainan *Soldier Looking for Sword* untuk mengetahui apakah permainan yang diterapkan oleh peneliti dapat meningkatkan hasil belajar *kognitif* di SMAN 2 Bae Kudus. Solusi peneliti untuk bisa meningkatkan aspek *kognitif* tersebut dalam pembelajaran penjas permainan *Soldier looking for Sword* yang artinya perajurit mencari pedang atau bisa dikatakan siswa mencari *point* karena dengan metode ini belum pernah dilakukan oleh siswa, sehingga siswa akan lebih tertarik menguasai materi.

Permainan *Soldier looking for Sword* ini mempunyai keunggulan salah satunya yaitu siswa lebih aktif dalam menerima materi baik teori maupun praktik. Permainan *Soldier looking for Sword* sistem permainannya kalah penjaga, menang memukul. Dimana ketika bola melambung dari lemparan lawan yang dipukul oleh pemukul melewati batas lambungan bola. Penghitungan poin berada di base 3 dinyatakan 1 *point*, kembali ke base 1 dinyatakan 2 *point*. Total 1 pemukul jika bisa melewati maka 2 *point*. Terdapat 2 lapangan untuk model pembelajaran ini.

Dari latar belakang tersebut, maka rumusan pada penelitian ini, yaitu: apakah ada pengaruh model pembelajaran *Soldier Looking for Sword* terhadap hasil belajar *kognitif* siswa SMAN 2 Bae Kudus.

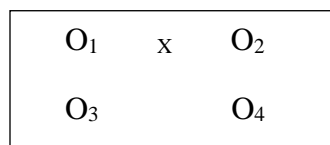
METODE

A. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang menggunakan metode *quasi experiment*. Demikian karena *eksperimen* jenis ini belum memenuhi persyaratan seperti cara *eksperimen* yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti aturan-aturan tertentu. Arikunto (2010:123).

Metode *Quasi Eksperimen* bertujuan untuk memperoleh data yang meyakinkan dan memberikan efek yang baik terhadap suatu variabel. Hal ini dilakukan dengan cara memberi perlakuan permainan *soldier looking for sword* terhadap hasil belajar kognitif siswa di SMAN 2 Bae Kudus.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Quasi Eksperimen* dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design*, desain ini hampir sama dengan *Pretest Posttest Control Group*. Design ini digambarkan sebagai berikut :



Gambar3. 1. Nonequivalent Control Group Design

Sugiyono (2016: 116)

Keterangan:

O₁ : Kelas Eksperimen

O₃ : Kelas Kontrol

O₁ dan O₃ adalah siswa yang belum diberi perlakuan. O₂ adalah siswa yang diberi perlakuan. Kemudian O₄ adalah siswa yang tidak diberi perlakuan.

A. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Sugiyono (2016:117).

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek-obyek yang lain. Populasi juga meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA N 2 BAE Kabupaten Kudus sebanyak 353 siswa, Tahun Pelajaran 2019/2020.

2. Teknik Sampling

Teknik Sampling adalah teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, menurut Sugiyono (2016:118). Untuk menentukan sampel menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* (secara acak) dilakukan dengan cara undian kelompok IPA dan IPS. Pada teknik ini mendapatkan kelas X.

3. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan kelas X, karena dari hasil observasi dari kelas X, XI, dan XII, kelas X memiliki tingkat paling dasar dalam menerima materi penjas. Jumlah kelas X yaitu 10 kelas, 5 kelas IPA dan 5 kelas IPS. Dengan demikian peneliti menggunakan teknik sampling *cluster random sampling*, sampel dalam penelitian ini berjumlah 71 siswa, 35 siswa kelas X IPA 1 dan 36 siswa kelas X IPS 3.

B. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

Menurut Sugiyono (2016:60), menyatakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2016:61), menyatakan bahwa variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas penelitian ini adalah permainan *Soldier Looking For Sword*

Permainan *Soldier Looking for Sword* adalah 3 cabang olahraga yang diambil yaitu dari softball, bola voli dan atletik. Permainan ini ada 2 lapangan, siswa satu kelas dibagi menjadi 4 kelompok. sehingga siswa melakukan pembelajaran semuanya. Permainan ini menggunakan bola voli, lapangan dan permainan softball, batasan bola yang dibuat dari pipa untuk batasan lambungan bola, base softball yang terbuat dari alas kaki (keset).

2. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2016:61), menyatakan bahwa variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Hasil Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2016:308). Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah untuk mendapatkan sebuah data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan.

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun setiap pertemuan. Masing-masing RPP berisi kompetensi dasar, indikator, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar pada materi pembelajaran servis bawah dengan menggunakan rubrik penilaian.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan oleh peneliti.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari :

a. Rubrik Penilaian

Tejo, S. B. A. & Marhaendra, A. S. D. (2018:3). Rubrik penilaian adalah panduan penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan guru dalam menilai atau memberi tingkatan hasil belajar siswa yang dilakukan. Rubrik perlu memuat daftar karakteristik yang diinginkan yang perlu ditunjukkan dalam suatu hasil belajar peserta didik disertai dengan panduan untuk mengevaluasi masing-masing karakteristik tersebut.

b. Soal Tes

Teknik tes adalah instrumen atau alat yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang individu atau objek. Sebagai alat pengumpul informasi atau data, tes harus dirancang secara khusus. Teknik tes dalam penelitian ini berupa tes pilihan 20 pilihan ganda dan 5 uraian yang didapatkan dari LKS kelas X tahun ajaran 2019/2020 dan Internet. Tes tersebut digunakan untuk mengungkap aspek *Kognitif* dengan mengetahui kemampuan siswa dalam melakukan materi pembelajaran.

D. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Sugiyono (2016:182). Uji validitas adalah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (*content*) dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian.

2. Reliabilitas

Sugiyono (2016:190). Reliabilitas adalah pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan *eksternal* maupun *internal*. Secara *eksternal* pengujian dapat dilakukan dengan *test-retest (stability)*, *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara *internal* reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu.

E. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik menggunakan uji-t dengan bantuan analisis statistik data SPSS. Menurut Astuti. T. (2013:192) Uji-t digunakan untuk menguji koefisien regresi yang digunakan untuk menentukan apakah variabel independen (X) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (Y). Analisis data bertujuan untuk mengetahui jawaban pertanyaan dalam penelitian. Sebelum diadakan pengujian dalam uji-t, perlu dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Uji prasyarat dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis memenuhi persyaratan untuk dilakukan analisis data dan pengujian hipotesis.

Setelah semua uji prasyarat analisis terpenuhi, langkah berikutnya adalah analisis dengan Uji-t. Uji-t untuk mengetahui ada atau tidaknya

peningkatan keterampilan hasil belajar pelajaran *Soldier Looking for Sword* setelah siswa diberikan perlakuan.

1. Uji Normalitas

Imran. A. (2019:265). Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang diperoleh. Uji normalitas ini dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu sebaran adalah jika $p > 0,05$ maka normal, sebaliknya jika $p < 0,05$ sebaran dikatakan tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Imran. A. (2019:266). Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Uji homogenitas merupakan untuk menguji perbedaan variabel bebas antara variabel terikat. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS versi 16.0. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai sig. $> 0,05$ atau F hitung $< F$ tabel, berarti sampel tersebut homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisa data tersebut. Pengujian hipotesis ini digunakan teknik analisis uji-t (*t-test*). Secara teknis uji-t (*t-test*) akan dihitung dengan bantuan komputer program SPSS. Untuk mengetahui signifikansi atau ada tidaknya peningkatan keterampilan servis bawah bola voli dengan menggunakan permainan *Soldier Looking for Sword* sesudah dilakukan tes awal (*pre-test*) dan sebelum dilakukan tes akhir (*post-test*), maka hasil t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Apabila harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka terdapat perbedaan yang signifikan, dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja diterima (H_a).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini adalah semua peserta didik yang berada di kelas X IPA 1 dan X IPA 3 SMAN 2 Bae Kudus. Berikut data kelas yang digunakan dalam penelitian, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1 Jumlah Peserta Didik Kelas X SMAN Bae Kudus

No	Kelas	Keterangan	Jumlah Peserta didik
1	X IPA 1	Kelas Kontrol	35
2	X IPS 3	Kelas Eksperimen	36
Jumlah Sampel Peserta Didik			71

Sumber: Data Siswa SMAN 2 Bae Kudus, 2020.

Dari data tersebut diperoleh nilai *pretest* dan *posttests* pada model pembelajaran *Soldier Looking for Sword*. Nilai yang sudah didapatkan kemudian di uji validitas dan reliabilitas agar data dinyatakan valid dan bisa digunakan untuk penelitian selanjutnya, yaitu penelitian Uji Normalitas, penelitian Uji Homogenitas, dan penelitian Uji Hipotesis (Uji T/T-Test).

1. Deskriptif Statistik

Tabel 4.2 Deskriptif Statistik *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	Std. <i>Deviation</i>
<i>PreTest</i>	35	30	79	57,60	12,749
<i>PostTest</i>	35	60	80	72,86	5,359
Valid N (<i>listwise</i>)	35				

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata – rata, standar deviasi, nilai maksimum, dan nilai minimum untuk variabel *pretest* dan *posttest* kelas kontrol. Berdasarkan tabel tersebut maka dapat diklarifikasikan kenaikan nilai *pretest* dan *posttest* seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 Nilai Rata - rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Data Penelitian	Rata - rata		Selisih Rata - rata	Kenaikan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
Hasil Belajar	57,6	72,86	65,23	21%

Diketahui 35 siswa dikelas kontrol memiliki nilai *Pre-Test* 57,6 dan *PostTest* 72,86 , selisih rata-rata 65,23 dan kenaikan sebesar 21%.

Tabel 4.4 Deskriptif Statistik *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	Std. <i>Deviation</i>
<i>PreTest</i>	36	27	70	53,19	10,615
<i>PostTest</i>	36	78	90	82,17	3,418
Valid N (<i>listwise</i>)	36				

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata – rata, standar deviasi, nilai maksimum, dan nilai minimum untuk variabel *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Berdasarkan tabel tersebut maka dapat diklarifikasikan kenaikan nilai *pretest* dan *posttest* seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5 Nilai Rata - rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Data Penelitian	Rata - rata		Selisih Rata - rata	Kenaikan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
Hasil Belajar	53,19	82,17	67,68	35%

Diketahui 36 siswa dikelas kontrol memiliki nilai *Pre-Test* 53,19 dan *PostTest* 82,17, selisih rata-rata 67,68 dan kenaikan sebesar 35%.

2. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Rumus yang digunakan adalah kolerasi *product moment*. Hasil analisis angket dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Uji Validitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Correlations

		<i>Pretest</i> Kontrol	<i>Posttest</i> Kontrol
<i>Pretest</i> Kontrol	<i>Pearson Correlation</i>	1	.380*
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		.024
	<i>N</i>	35	35
<i>Posttest</i> Kontrol	<i>Pearson Correlation</i>	.380*	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.024	
	<i>N</i>	35	35

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa dari 35 nilai yang sudah diberikan kepada siswa baik *pretest* dan *posttest* kelas kontrol X IPA 1 menunjukkan data Valid karena $R_{hitung} 0,380 \geq$ dari pada R_{tabel} yaitu 0,334, maka data tersebut valid untuk penelitian. Berikut adalah uji validitas nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen X IPS 3, yaitu:

Tabel 4.7 Uji Validitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Correlations

		<i>Pretest</i> Eksperimen	<i>Posttest</i> Eksperimen
<i>Pretest</i> Eksperimen	<i>Pearson Correlation</i>	1	.497**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		.002
	<i>N</i>	36	36
<i>Posttest</i> Eksperimen	<i>Pearson Correlation</i>	.497**	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.002	
	<i>N</i>	36	36

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa dari 36 nilai yang sudah diberikan kepada siswa baik *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen X IPS 3 menunjukkan data Valid karena

R_{hitung} 0,497 \geq dari pada R_{tabel} yaitu 0,329, maka data tersebut valid untuk penelitian. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* baik kelas control X IPA I dan kelas eksperimen X IPS 3 SMAN 2 Bae Kudus sama-sama valid dan dapat digunakan untuk uji reliabilitas.

3. Uji Reliabilitas

Rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas adalah koefisien *Cronbach Alpha*. Data yang dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Berikut tabel hasil uji reliabilitas, yaitu:

Tabel 4.8 Uji Reliabilitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

<i>Reliability Statistics</i>		
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</i>	<i>N of Items</i>
.427	.550	2

Berdasarkan tabel 4.8 hasil perhitungan uji reliabilitas kelas kontrol X IPA 1, maka diperoleh nilai $R_{hitung} = 0,427$. Nilai R_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan $R_{tabel} = 0.334$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa $R_{hitung} > R_{tabel}$, sehingga instrumen angket tersebut dikatakan konsisten dalam mengukur sampel. Berikut hasil uji reliabilitas kelas eksperimen, yaitu :

Tabel 4.9 Uji Reliabilitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

<i>Reliability Statistics</i>		
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</i>	<i>N of Items</i>
.450	.664	2

Berdasarkan tabel 4.9 hasil perhitungan uji reliabilitas kelas eksperimen X IPS 3, maka diperoleh nilai $R_{hitung} = 0,450$. Nilai R_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan $R_{tabel} = 0.324$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa $R_{hitung} > R_{tabel}$, sehingga instrumen angket tersebut dikatakan konsisten dalam mengukur sampel.

Berdasarkan hasil analisis uji validitas, uji reliabilitas nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari semua peserta didik baik kelas kontrol X IPA 1 dan kelas eksperimen X IPS 3 semua data menunjukkan valid dan reliabilitas (bisa digunakan). Meskipun nilai R_{hitung} kelas Eksperimen.

Selalu lebih besar dari pada kelas control, akan tetapi semua nilai R_{hitung} di atas nilai R_{tabel} , maka data tersebut dapat digunakan untuk uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Soldier Looking for Sword*

dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* perlu diterapkan kepada semua siswa di SMAN 2 Bae Kudus.

4. Uji Normalitas

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil model pembelajaran *Soldier Looking for Sword* dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* pada siswa kelas X IPA I dan X IPS 3 SMAN 2 Bae Kudus. Data dalam penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Berikut hasil data uji normalitas kelas kontrol X IPA 1 SMAN 2 Bae Kudus, yaitu:

Tabel 4.10 Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
		<i>Unstandardized Residual</i>
<i>N</i>		35
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	4.95723078
	<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>
<i>Positive</i>		.057
<i>Negative</i>		-.088
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		.518
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.951

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel 4.10 dari perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol X IPA 1 diketahui bahwa nilai signifikansi adalah 0,951. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal karena nilai signifikansi $0,951 \geq 0,05$. Berikut adalah hasil uji data normalitas kelas eksperimen X IPS 3, yaitu:

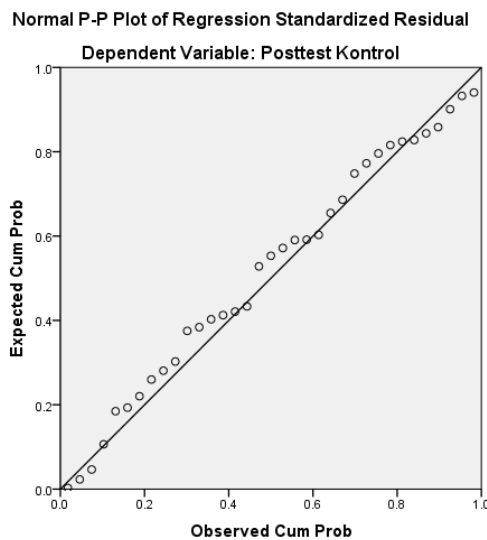
Tabel 4.11 Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
<i>N</i>		36
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	.0000003
	<i>Std. Deviation</i>	2.96537346
	<i>Most Extreme Differences</i>	
	<i>Absolute</i>	.163
	<i>Positive</i>	.163
	<i>Negative</i>	-.088
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		.976
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.297

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

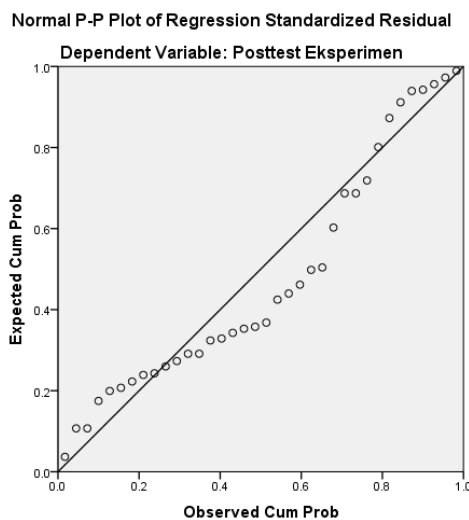
Berdasarkan tabel 4.11 dari perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen X IPS 3 diketahui bahwa nilai signifikansi adalah 0,297. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal karena nilai signifikansi $0,297 \geq 0,05$. Uji normalitas dapat dilakukan dengan melihat penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal grafik. Data yang normal adalah data yang membentuk titik-titik yang masih mengikuti garis diagonalnya. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *P-P Plot of Regression Standardized Residual*. Berikut grafik normal probability kelas kontrol X IPA 1, yaitu:



Gambar 4.1 Grafik Normal Probability Kelas Kontrol

Dari diagram Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual pada gambar 4.1 diatas menunjukkan bahwa hasil uji nilai *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas kontrol X IPA I SMAN 2 Bae Kudus memiliki titik-titik yang menyebar di sekitar garis diagonal, serta penyebarannya mengikuti arah garis diagonal, sehingga dapat dikatakan bahwa model regresi layak dipakai karena memenuhi asumsi normalitas dan data berdistribusi normal.

Berikut ini adalah grafik normal probability kelas eksperimen X IPS 3 SMAN 2 Bae Kudus, yaitu:



Gambar 4.2 Grafik Normal Probability Kelas Eksperimen

Dari diagram Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual pada gambar 4.2 diatas menunjukkan bahwa hasil uji nilai *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas eksperimen X IPA I SMAN 2 Bae Kudus memiliki titik-titik yang menyebar di sekitar garis diagonal, serta penyebarannya mengikuti arah garis diagonal, sehingga dapat dikatakan bahwa model regresi layak dipakai karena memenuhi asumsi normalitas dan data berdistribusi normal.

Kesimpulan pada uji normalitas menggunakan nilai residual dan normal P-P *plot of regression standardized residual*, dimana data diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas kontrol X IPA 1 dan kelas eksperimen X IPS 3 SMAN 2 Bae Kudus yang dilakukan untuk melihat pengaruh permainan *Soldier Looking for Sword* dengan. Kedua data dari kelas kontrol dan eksperimen sama memenuhi asumsi normal.

5. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama atau tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah penilaian *pretest* dan *posttest*. Berikut data homogenitas kelas kontrol X IPA 1, yaitu:

Tabel 4.12 Uji Homogenitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>				
<i>Pretest Kontrol</i>				
	2.991	7	25	.020
<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.	

Berdasarkan tabel 4.12 uji homogenitas nilai *pretest* dan *posttest* kelas control X IPA I SMAN 2 Bae Kudus diketahui nilai signifikansi $0,020 \leq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data tidak homogen. Berikut hasil uji homogenitas kelas eksperimen X IPS 3, yaitu:

Tabel 4.13 Uji Homogenitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>				
Pretest Eksperimen				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
	2.225	7	24	.068

Berdasarkan tabel 4.13 uji homogenitas nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen X IPS 3 SMAN 2 Bae Kudus diketahui nilai signifikansi $0,068 \geq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data homogen.

Kesimpulannya bahwa dari kedua tabel di atas tentang uji homogenitas kelas kontrol X IPA 1 dan kelas eksperimen X IPA 3 SMAN 2 Bae Kudus, menunjukkan bahwa satu data di kelas control data tidak berdistribusi homogen. Sedangkan pada kelas eksperimen IPS 3 menunjukkan bahwa data berdistribusi homogen. Hal tersebut karena kelas eksperimen X IPS 3 diterapkan permainan *Soldier Looking for Sword*. Jadi alangkah baiknya kalau metode pembelajaran tersebut diterapkan kepada semua siswa di SMAN 2 Bae Kudus dalam mata pelajaran olahraga.

6. Uji Hipotesis

Uji T digunakan untuk menguji signifikansi hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen secara terpisah/parsial. Hasil perhitungan uji T pada masing-masing variabel *pretest* dan *posttest* pada model pembelajaran *Soldier Looking for Sword* terhadap hasil belajar kognitif siswa SMAN 2 Bae Kudus tersaji pada tabel berikut, yaitu:

Tabel 4.14 Uji Paired Samples Test

<i>Paired Samples Test</i>									
		<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
Pair 1	<i>PreEksperimen</i> <i>t -</i> <i>PostEksperimen</i>	-28.972	9.394	1.566	-32.151	-25.794	-18.504	35	.000
Pair 2	<i>PreKontrol -</i> <i>PostKontrol</i>	-15.257	11.806	1.996	-19.313	-11.202	-7.646	34	.000

Berdasarkan tabel 4.14, diketahui bahwa nilai Sig. adalah $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai pretest dan posttest siswa kelas X IPS 3 di SMAN 2 Bae Kudus atau dapat diartikan bahwa perlakuan yang diberikan efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam servis bawah bola voli.

Tabel 4.15 Uji Independent Samples Test Kelas Kontrol

<i>Independent Samples Test</i>										
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
									<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Hasil Belajar	<i>Equal variances assumed</i>	21.593	.000	-6.827	70	.000	-15.6111	2.28656	-20.17151	-11.05071
	<i>Equal variances not assumed</i>			-6.827	47.687	.000	-15.6111	2.28656	-20.20933	-11.01290

Berdasarkan tabel 4.15 nilai signifikansi (Probabilitas), diperoleh nilai signifikan 0.00 dan tingkat kepercayaan 95%, maka kesimpulannya $Sign. < 0.05$, sehingga hipotesis H_0

ditolak dan H_a diterima dan terdapat pengaruh dalam pembelajaran menggunakan permainan *Soldier Looking for Sword* terhadap hasil belajar *kognitif*.

Tabel 4.16 Uji *Independent Samples Test* Kelas Eksperimen

		<i>Independent Samples Test</i>								
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	<i>Equal variances assumed</i>	25.602	.000	-15.588	70	.000	-28.97222	1.85862	-32.67913	-25.26532
	<i>Equal variances not assumed</i>			-15.588	42.183	.000	-28.97222	1.85862	-32.72259	-25.22185

Berdasarkan tabel 4.16 nilai signifikansi (Probabilitas), diperoleh nilai signifikan 0.00 dan tingkat kepercayaan 95%, maka kesimpulannya $\text{Sign.} < 0.05$, sehingga hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima dan terdapat pengaruh dalam pembelajaran menggunakan permainan *Soldier Looking for Sword* terhadap hasil belajar *kognitif*.

F. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan permainan *Soldier Looking for Sword* terhadap hasil belajar *kognitif* siswa. Objek penelitian yaitu kelas kontrol X IPA 1 dan kelas eksperimen X IPS 3. Penelitian dilaksanakan di SMAN 2 Bae Kudus pada tanggal 26 Juli – 13 Agustus 2020. Data diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *Posttest* diberikan kepada 2 kelas, kemudian kelas eksperimen X IPS 3 tersebut diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan *Soldier Looking for Sword* terhadap hasil belajar *kognitif* siswa. Nilai *pretest* diambil ketika siswa belum mengetahui metode pembelajaran tersebut, sementara itu nilai *posttest* di dapatkan setelah siswa mendapatkan penjelasan metode tersebut dari guru. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan model pembelajaran *Soldier Looking for Sword*, Siswa Kelas kontrol dan kelas eksperimen variabel *pretest* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *posttest*. Jadi terdapat pengaruh bagi siswa dalam penerapan permainan *Soldier Looking for Sword* terhadap hasil belajar *kognitif* siswa SMAN 2 Bae Kudus.

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan permainan *Soldier Looking for Sword*, Siswa kelas X IPA 1 dan X IPS 3 SMAN 2 Bae Kudus. Adanya peningkatan hasil belajar *kognitif* yang signifikan. Peningkatan tersebut diketahui dari rata-rata nilai awal kelas kontrol *pretest* sebesar

57,6 dan nilai akhir *posttest* sebesar 72,86. Dari nilai tersebut mengalami peningkatan sebesar 21%. Dan juga peningkatan pada kelas eksperimen diketahui dari rata-rata nilai awal *pretest* sebesar 53,19 dan nilai akhir sebesar 82,17. Dari nilai tersebut mengalami peningkatan sebesar 35%. Dari hasil penelitian di atas dapat diartikan bahwa permainan *Soldier Looking for Sword* dapat membantu siswa mendapat hasil belajar kognitif yang maksimal karena siswa lebih dituntut untuk lebih memahami permasalahan yang terjadi secara teori sehingga membuat siswa lebih aktif berfikir, tidak merasa jenuh karena materi yang disampaikan monoton.

Berdasarkan penelitian pengaruh metode tersebut untuk pembelajaran dapat menghilangkan rasa membosankan bagi peserta didik karena mendapatkan metode baru yang mudah dipahami, peserta didik merasa nyaman dan menambah wawasannya lebih luas, proses pembelajaran lebih dinamis sehingga tercipta interaksi yang baik antara guru dan peserta didik, selain itu siswa dapat lebih mudah menguasai materi karena lebih termotivasi untuk belajar dan rasa ingin tahu lebih besar, pembelajaran ini bersifat aktif dan kreatif, siswa lebih dapat berimajinasi dan berpikir kreatif melakukan pembelajaran dengan senang hati dan siswa akan berkonsentrasi penuh terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Sehingga pembelajaran akan sangat menyenangkan dan mengasikkan karena mereka seperti sedang bermain meskipun didalam kelas tetap *social distancing* dan menggunakan protokol kesehatan. Bahkan dengan serunya pembelajaran ini waktu yang diberikan merasa kurang. Berdasarkan penelitian ini model pembelajaran *Soldier Looking for Sword* terhadap hasil belajar *kognitif* siswa SMAN 2 Bae Kudus. Terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penelitian.

Kelebihan dan Kekurangan dalam penelitian ini yaitu :

Kelebihan :

1. Penelitian ini dapat diterima dan dapat membuat siswa lebih aktif berimajinasi permainannya serta lebih berfikir kritis.
2. Penelitian ini dapat dilakukan diruangan maupun dilapangan
3. Penelitian membuat siswa dan guru dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik karena adanya rasa ingin tau dari siswa dan guru memberi jawaban.

Kekurangan :

1. Penelitian ini hanya membahas aspek kognitif karena siswa jenuh dengan materi yang disampaikan monoton, kurang memahami materi berupa teori.
2. Dapat diujikan dengan 3 aspek *Kognitif*, *Afektif* dan *Psikomotor*.
3. Penelitian ini harusnya diuji cobakan dilapangan. Namun karena situasi yang tidak memungkinkan sehingga hanya dapat dilakukan di dalam kelas.
4. Penelitian ini terhambat adanya pandemi sehingga untuk melakukan pembelajaran daring dibatasi dan pembelajaran tatap muka seminggu satu kali disaat new normal.

Beberapa alasan keterkaitan penerapan permainan *Soldier Looking for Sword* terhadap hasil belajar kognitif siswa diantaranya :

1. Diharapkan model pembelajaran ini dapat menjadi referensi kepada guru penjas supaya siswa tidak jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran.
2. Diharapkan siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam menjalankan proses pembelajaran, dan tidak ada lagi siswa yang mengeluh dengan materi materi yang diberikan.
3. Penelitian ini mendapatkan referensi dari Brian Taufik Indrianto pada tahun (2014) dengan judul Penerapan bermain kasvo untuk meningkatkan hasil belajar servis bawah bola voli pada siswa kelas iv sd negeri 1 padas kabupaten grobogan.
4. Penelitian ini telah di uji cobakan peneliti saat melaksanakan magang III di SMAN 2 Semarang dengan model yang sama akan tetapi dengan alat yang terbatas.
5. Dengan adanya model pembelajaran ini semoga dapat membantu siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran penjas dengan semangat dan nyaman.
6. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa terjadi karena adanya perlakuan yang diberikan peneliti kepada siswa karena peneliti mengetahui adanya siswa yang kurang memahami materi. Sehingga adanya kenaikan yang signifikan .

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pada permainan *Soldier Looking for Sword*. Pada permainan *Soldier Looking for Sword* terhadap hasil belajar kognitif siswa SMAN 2 Bae Kudus menggunakan servis bawah bola voli diperoleh hasil berupa adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hasil penelitian kelas *eksperimen* tersebut lebih *efektif* menggunakan model pembelajaran *Soldier Looking for Sword* dibandingkan dengan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ghozali, Imam, (2013). *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 21*. Edisi 7, Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Wiarso, G. (2015). *Inovasi Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Lalsitas.

Artikel dalam Jurnal:

- Arisandi, A. (2014). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Bagi Anak Cerebral Palsy Kelas Vd Di SLB YPPLB Padang (Deskriptif-Kualitatif). *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*. 3(3) 13-26.

- Asnimar, A. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjaskes Siswa Kelas V SD Negeri 002 Batu Bersurat. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*. 1(2), 208-216.
- Astuti, T. (2013). Pengaruh Persepsi Nasabah Tentang Tingkat Suku Bunga, Promosi Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Minat Menabung Nasabah. *Jurnal Nominal*. 2(1) 192.
- Darmawan, G. & Indrajati, B.S. (2018). Penerapan Pendekatan Taktis Untuk Meningkatkan Keterampilan Shooting Dalam Sepak Bola. *Jurnal pendidikan olahraga dan kesehatan* 6 (1) 1-4.
- Fahrudin, M. & Indahwati, N. (2013). Penerapan pendekatan contextual teaching and learning (CTL) terhadap hasil belajar penjas (studi pada kelas viii SMP negeri 1 Rengel Tuban). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. 1(1) 156-160
- Ghifari, R. M. A. & Hartati, S.C.Y (2019). “Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan Softball Terhadap Motivasi Belajar Siswa Inklusi”. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(3). 191-194.
- Harjasuganda, D. (2008). Pengembangan Konsep Diri yang Positif pada Siswa SD Sebagai Dampak Penerapan Umpan Balik (Feedback) dalam Proses Pembelajaran Penjas. *Jurnal. Pendidikan Dasar*. (9). 1-6
- Idris, M. (2017). “Pembelajaran Kooperatif Student Teams Achievement Division (STAD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjaskes Siswa SMP”. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora*. 3(1), 41-50.
- Imran, A. (2019). “Peningkatan Ketrampilan Passing Bawah Bolavoli Dengan Menggunakan Metode Bermain Bola Pantul Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli Di SMA Negeri 1 Praya Barat Daya”. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(4), 261 – 268.
- Indrianto, B. T. (2014). Penerapan bermain kasvo untuk meningkatkan hasil belajar servis bawah bola voli pada siswa kelas iv sd negeri 1 padas kabupaten grobogan tahun pelajaran 2012/2013. 3(7). 1152-1156
- Irwansyah, D. (2015). Hubungan kecerdasan kinestetik dan interpersonal serta intrapersonal dengan hasil belajar pendidikan jasmani di MTSN Kuta Baro Aceh Besar. *Jurnal Administrasi Pendidikan*. 3(1) 92-107.
- Irwanto, E. (2017). “Metode pembelajaran dan modifikasi bola pada proses pembelajaran bolavoli”. *Jurnal Pendidikan Olahraga*. 5(2) 102-118.
- Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. In *Forum Tarbiyah* Fakultas Tarbiyah IAIN Pekalongan. 7(2) 197-208.
- Kurniawan, W. A. (2017). “Peningkatan kebugaran jasmani melalui modifikasi permainan lari “kasvol” dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan”. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(3), 11-22.
- Mahanani, A. W. (2018). Pengembangan Modifikasi Permainan Tradisional Catball Pada Mata Pelajaran Penjaskes Sekolah Dasar (Doctoral Dissertation, University Of Muhammadiyah Malang). 1-8

- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1).
- Qohhar, W. & Pazriansyah, D. (2019). “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola”. *Physical Activity Journal*. 1(1), 27-36.
- Samri, F. (2018). “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe tgtdan motivasi berprestasiterhadap hasil belajar penjas siswa kelas xisma negeri 2 elar kab. Manggarai timur”. *Ejournal imedtech*. 2(1) 34-45.
- Santyasa, I. W. (2007). “Model-model pembelajaran inovatif. Universitas Pendidikan Ganesha.” Disajikan dalam pelatihan tentang Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru-Guru SMP dan SMA di Nusa Penida, tanggal 29 Juni s.d 1 Juli 2007
- Setiono, P. (2015). “Pengaruh penerapan pendekatan *teaching games for understanding (TGfU)* terhadap hasil belajar passing atas bolavoli pada siswa kelas vii smp negeri 5 jombang tahun pelajaran 2014/2015”. *Jurnal Prodi Pendidikan Jasmani & Kesehatan*. 3(3) 161-166.
- Sjukur, S. B. (2012). “Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK”. *Jurnal pendidikan vokasi*, 2(3) 368-378.
- Suherman, A. (2009). “Pengembangan model pembelajaran outdoor education pendid-dikan jasmani berbasis kompetensi di Sekolah Dasar”. *Jurnal penelitian*. 1 (9) 1-16
- Syarif, A. (2018). Penerapan metode permainan tradisional bagasing dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran penjaskes di SDn 3 Petuk Katimpun . *Jurnal meretas*, 5(1), 11-21.
- Tejo, S. B. A., & Marhaendra, A. S. D. (2018). keterampilan teknik dasar bola voli melalui rubrik penilaian di SMP n 2 Weru, Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 7(3) 1-9.
- Tomi, A. Hasan, S. & Winarno, M.E. (2015). *Pengembangan Model Permainan Gerak Dasar Lempar Untuk Siswa Kelas V Sdn Tawangargo 4 Karangploso Malang*. *Jurnal Pendidikan Olahraga*. 4 (2) 82 – 200.

Internet:

- Siddiq Nugraha,Rizki.bola voli : Pengetahuan bola voli untuk anak sekolah dasar. Diambil dari <http://www.tintapendidikanindonesia.com/2017/02/pengetahuan-dasar-bola-voli-untuk-anak.html>.Diakses 09 april 2018.