

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* ATAS DALAM PERMAINAN BOLA VOLI PADA SISWA PUTRI KELAS X-4 SMA NEGERI 2 CIMALAKA TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025

Sri Fujiyanti^{1*}, Dede Nurodin², Cecep Supriadi³
Universitas Sebelas April ¹²³

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 10 Jan 2026
Disetujui 20 Jan 2026
Dipublikasikan 28 Feb 2026

Kata kunci:

Make a match, passing atas, bola voli

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan passing atas dalam permainan bola voli pada siswa putri. Bola voli merupakan salah satu cabang olahraga beregu yang menuntut penguasaan teknik dasar, salah satunya adalah passing atas. Passing atas memiliki peran penting dalam menerima dan mengatur serangan, sehingga diperlukan ketepatan, koordinasi, dan komunikasi antar pemain. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan berpasangan untuk mencocokkan pertanyaan dan jawaban, yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan teknik melalui kerja sama dan interaksi sosial yang menyenangkan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh dan besarnya peningkatan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar passing atas dalam permainan bola voli pada siswa putri kelas X-4 SMA Negeri 2 Cimalaka tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dengan sampel siswa putri kelas X-4 yang berjumlah 15 orang, dengan metode yang digunakan adalah tes passing atas dalam permainan bola voli. Berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh positif terhadap hasil belajar passing atas dalam permainan bola voli dan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh positif yang besar terhadap hasil belajar passing atas dalam permainan bola voli, adapun besar peningkatannya adalah 23%.



Copyright © 2026 Universitas Sebelas April
All rights reserved

*Corresponding Author:

Sri Fujiyanti,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas April,
Jalan Angkrek Situ No 19 Sumedang,
Email: srifujiyanti1215@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, secara emosional. Dapat dikatakan juga bahwa guru pendidikan jasmani mencoba mencapai tujuannya dengan mengajarkan dan memajukan aktivitas-aktivitas jasmani.

Aktivitas pendidikan jasmani menekankan pada gerak dasar untuk diajarkan kepada siswa yaitu gerak lakomotor, gerak non lakomotor, dan gerak manipulatif. Ketiga gerak dasar yang secara garis besar ketiganya merupakan inti dari kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu dari sejak lahir sampai dewasa. Ketiga struktur gerak dasar tersebut merupakan gerak yang dilalui oleh setiap anak dalam perkembangan hidupnya. Pendidikan jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan alat bagi pembentukan dan

pengembangan anak secara keseluruhan melalui aktivitas jasmani. PJOK yang diajarkan di sekolah mempunyai tujuan antara lain meletakkan landasan karakter dan kepribadian yang kuat. Dalam PJOK begitu banyak cabang olahraga yang dapat dijadikan sumber belajar bagi guru maupun siswa dalam memperoleh pengetahuan, begitu pula cabang olahraga bola besar salah satunya bola voli.

Pengertian bola voli secara umum adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim, masing-masing beranggotakan enam orang, yang saling berhadapan di dalam lapangan persegi. Tujuannya adalah memasukkan bola ke dalam area lawan dengan cara melambungkan bola diatas net. Permainan ini memerlukan koordinasi yang presisi antara anggota tim untuk mengirim bola ke arah yang tepat dan mencegah bola jatuh di area mereka sendiri. Irsyada (1991:183) menjelaskan “Bola voli adalah suatu jenis permainan olahraga yang beregu yang melibatkan lebih dari satu orang pemain. Dalam hal ini, masing-masing tim bola voli memiliki enam orang pemain”.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis temukan di lapangan pada siswa putri kelas X-4 SMA Negeri 2 Cimalaka tahun pelajaran 2024/2025, ditemukan masalah yaitu rendahnya hasil belajar *passing* atas dalam permainan bola voli yang ditunjukkan dengan banyaknya siswa putri yang tidak memenuhi ambang nilai tes *passing* atas dalam permainan bola voli, masalah tersebut diakibatkan oleh penggunaan model/metode pembelajaran yang kurang tepat.

Dalam upaya meningkatkan pembelajaran di sekolah penulis mencoba menerapkan pembelajaran kooperatif di mana pembelajaran kooperatif ini adalah metode pembelajaran dengan siswa dibagi kelompok dalam pembelajaran supaya lebih efektif. Guru PJOK yang mengajar permainan bola voli menggunakan metode yang kurang tepat dapat membuat siswa kurang tertarik sehingga dapat menjadikan siswa pasif, agar siswa dapat aktif guru PJOK harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa maka perlu adanya metode yang dapat membuat siswa senang dalam belajar dan mau mengikuti pembelajaran sampai selesai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru harus kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran dengan berbagai cara agar bahan pelajaran yang disajikan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Menurut Rusman (2014: 1) “Model - model pembelajaran merupakan keniscayaan yang harus dipersiapkan dan dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran”. Guru merupakan ujung tombak keberhasilan keguatan pembelajaran di sekolah yang terlibat langsung dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan sangat bergantung pada perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru. Tugas guru bukan semata-mata mengajar (*teacher centered*), tetapi lebih ke pembelajaran siswa (*children centered*). Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Model pembelajaran merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan cara membagi siswa kedalam kelompok kecil guna menyelesaikan setiap tugas (gerak) yang diberikan guru. Sehingga dari proses yang dilakukan tersebut akan tercipta sikap kerjasama yang baik termasuk muncul sikap bertanggung jawab dari setiap anggota kelompok dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh guru yang bersangkutan. Dengan demikian dijelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perlakuan yang harus dilakukan oleh guru pada saat mengajar, sebab dengan begitulah siswa akan aktif dalam melakukan kegiatan gerak olahraga. Dengan aktifnya siswa mengikuti pelajaran pendidikan jasmani, maka dengan sendirinya kesegaran jasmani pada siswa akan lebih baik dan dengan begitulah proses pembelajaran pendidikan jasmani akan terlaksana dengan baik. Sesuai dalam uraian di atas dibutuhkan model pembelajaran yang diharapkan mampu mengatasi kesulitan belajar

siswa yang berbeda-beda. Lie (2002) menjelaskan Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa untuk mencari pasangan kartu yang cocok. Kartu-kartu tersebut bisa berupa soal dan jawaban atau konsep dan definisi. Aktivitas ini dirancang untuk mendorong interaksi sosial dan pemahaman materi melalui kegiatan yang menyenangkan. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar *Passing* Atas dalam Permainan Bola Voli pada Siswa Putri Kelas X-4 SMA Negeri 2 Cimalaka Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.1. Permainan Bola Voli

Bola voli adalah olahraga tim yang dimainkan oleh dua regu di lapangan yang dipisahkan oleh net. Tujuan permainan ini adalah untuk memukul bola melewati net agar jatuh ke area permainan lawan dan mencegah lawan melakukan hal yang sama. Setiap tim terdiri dari enam pemain di lapangan. Ukuran lapangannya adalah 18x9 meter dengan net di tengah yang memiliki tinggi 2,43 meter untuk putra dan 2,24 meter untuk putri. Setiap tim berusaha mencapai 25 point terlebih dahulu dalam satu set (dengan selisih minimal dua *point*) dan biasanya bermain hingga tiga atau lima set. Syarifuddin dan Muhaddi (1991:190) menjelaskan Bola voli adalah olahraga beregu yang di mainkan oleh dua tim, dimana setiap tim terdiri dari enam pemain. Tujuan utama dari permainan ini adalah mengoper bola melewati net agar jatuh di area lawan, dengan memanfaatkan Teknik-teknik tertentu seperti *passing*, servis, smash, dan blocking. Olahraga ini memerlukan strategi dan koordinasi yang baik antar pemain.

1.2 Passing Atas

Gerakan *passing* atas dalam bola voli dipahami sebagai gerakan mengoper bola yang dilakukan di atas kepala. Sederhananya dilakukan dengan cara mendorong bola menggunakan kedua tangan. Menurut Pranata pengertian *passing* atas adalah sebagai suatu teknik mengoper bola ke sesama tim untuk melanjutkan serangan. *Passing* atas biasanya digunakan untuk mengumpan bola ke sesama pemain, menyusun serangan, persiapan melakukan serangan berikutnya. *Passing* atas menjadi hal yang mutlak diperlukan karena menjadi ujung tombak dari sistem penyerangan khususnya untuk *smasher*.

1.3 Belajar dan Hasil Belajar

Menurut Irham dan Novan (2013: 117) Belajar merupakan proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap, baik perilaku yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak dapat diamati secara langsung sebagai dampak interaksi individu dengan lingkungannya. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat penulis jelaskan bahwa belajar merupakan proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang dapat diamati secara langsung maupun tidak dapat diamati secara langsung sebagai dampak dari interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Husdarta dan Saputra (2014: 3) Hasil belajar, tidak semua perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar. Ada juga perubahan faktor yang disebabkan oleh bukan hasil belajar melainkan faktor kematangan. Kedua faktor ini satu sama lain saling mengisi guna meraih hasil belajar yang lebih baik. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, dan apresiasi keterampilan. Sedangkan menurut Natalia dan Leonard (2015: 204) "Hasil belajar siswa dapat dilihat dari perubahan tingkah laku, sikap dan pengetahuan. Seseorang dapat dikatakan berhasil dalam belajar jika ia dapat menunjukkan perubahan dalam dirinya".

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat penulis jelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, aspek efektif, dan aspek psikomotor. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk

mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

1.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Menurut Abdul (Octavia, 2020: 89) “Model pembelajaran kooperatif *tipe make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penamaan kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dibantu kartu”.

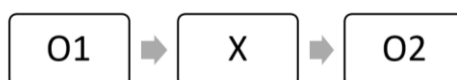
Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe make a match yaitu pembelajaran yang teknik belajarnya dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut. Menurut Mulyasa (Asmani, 2016: 53), ada tiga tujuan pembelajaran kooperatif di antaranya yaitu sebagai berikut berikut.

- 1) Pencapaian hasil akademik, pembelajaran kooperatif bertujuan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.
- 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu, ialah penerimaan luas terhadap siswa yang berbeda ras, budaya, kelas sosial kemampuan ataupun ketidakmampuan.
- 3) Pengembangan keterampilan sosial, mengajarkan para siswa mengenai keterampilan kerja sama kolaborasi.

2. METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2018: 72) “Metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan”. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimental. Menurut Arikunto (2006: 3) mengemukakan *eksperimen* sebagai berikut. Penelitian *eksperimental* adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua factor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. *Eksperimen* selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan. Penelitian ilmiah yang digunakan sebagai metodologi penelitian harus tepat dan mengarah pada tujuan penelitian, sehingga penelitian memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Metode penelitian adalah syarat mutlak dalam suatu penelitian, berbobot atau tidaknya mutu penelitian tergantung pada pertanggung jawaban metodologi penelitian, maka diharapkan dalam penggunaan metodologi penelitian harus tepat dan mengarah pada tujuan penelitian. desain penelitian yaitu strategi yang dipilih penulis untuk menghubungkan seluruh komponen riset dengan cara yang sistematis dan logis.

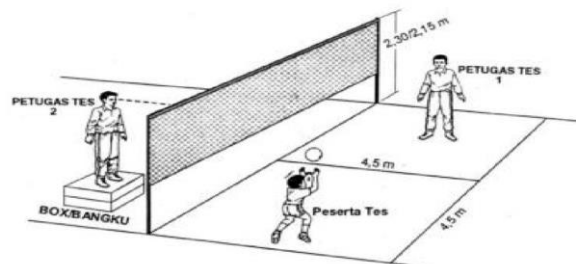
Pada penelitian kali ini, penulis menggunakan desain penelitian “*one Group Pretests-Posttest Design*” Metode eksperimen dengan bentuk *One grup pretest-posttes* yaitu desain penelitian yang terdapat (*pretest*) test awal sebelum diberi perlakuan dan (*posttest*) setelah diberi perlakuan.



Gambar 1. Desain Penelitian One-Group Pretes-Protest Design (Abdullah, 2021:104)

Menurut Sugiyono (2016: 119) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian

ini adalah siswa putri kelas X-4 SMAN 2 Cimalaka tahun pelajaran 2024/2025 sebanyak 15 orang. Menurut Sugiyono (2018: 81) "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi". Untuk menentukan jumlah sampel yang diteliti penulis menggunakan teknik sampling jenuh menurut Sugiyono (2018: 85) "Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel". Sesuai pernyataan tersebut, maka penulis mengambil sampel dalam penelitian ini seluruh populasi yaitu sebanyak 15 orang dan variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas: model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sedangkan variabel terikat: hasil belajar *passing atas* dalam permainan bola voli. Analisis data menggunakan statistik uji-t. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes passing atas yang disusun oleh Nurhasan dan Cholil (2007: 212).



Gambar 2. Instrumen Tes Passing Atas (Nurhasan dan Cholil, 2007:212)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Hasil pengolahan data penelitian ini disajikan untuk memberikan gambaran mengenai tingkat kemampuan passing atas dalam permainan bola voli berdasarkan tes yang telah dilakukan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan perhitungan statistik berupa nilai rata-rata dan simpangan baku untuk mengetahui kecenderungan dan sebaran hasil tes peserta. Selain itu, dilakukan juga uji normalitas guna memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi asumsi yang diperlukan dalam analisis lebih lanjut. Dengan adanya penyajian data ini, diharapkan dapat memberikan informasi yang jelas, sistematis, dan mudah dipahami terkait perkembangan hasil tes awal dan tes akhir yang telah dilaksanakan. Adapun hasil perhitungan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku
Tes *Passing* atas Permainan Bola Voli

Data	Rata-rata	Simpangan Baku
Tes awal	14,93	6,40
Tes akhir	18,13	5,52
Selisih	3,47	1,87

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil perhitungan nilai rata-rata tes awal yaitu 14,93 dan simpangan baku tes awal yaitu 6,40 kemudian nilai rata-rata tes akhir yaitu 18,13 dan simpangan baku tes akhir yaitu 5,52 nilai tersebut dapat dari hasil hitung skor tes dengan $N = 15$. Untuk mencari rata-rata dengan menjumlahkan skor yang didapat dari tes kemudian dibagi dengan banyaknya sampel (N) 15, dan untuk mencari simpangan baku dicari nilai $\sum(x - \bar{x})^2$ kemudian dibagi banyaknya (N) = 15-1.

Tabel 2. Hasil Pengujian Normalitas Data Tes Passing atas Permainan Bola Voli

Jenis Tes	N	L _{hitung}	L _{tabel}	Hasil
Tes awal	15	0,1512	0,220	Normal
Tes akhir	15	0,1965	0,220	Normal

Hasil tabel di atas dapat dilihat bahwa L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} pada taraf nyata 0,05, yang berarti data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Peningkatan (Signifikansi)

T _{hitung}	T _{tabel}	Hasil
7,2	1,761	Signifikan

Berdasarkan daftar tabel di atas, dapat di analisis bahwa nilai T hitung pada taraf nyata 0,05 berada didalam interval. Maka dari data tersebut diketahui adanya peningkatan antara tes awal dan tes akhir setelah diberikan perlakuan *zig zag run* terhadap kelincahan menggiring bola. Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa hasil dari penghitungan uji t didapat nilai T hitung sebesar 0,05 dan hasil T tabel didapat dari banyaknya sampel yaitu 15 dengan dk-14 pada taraf nyata 0,05.

Adapun besar kenaikan dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 14.93 dan rata-rata *posttest* sebesar 18,13 maka diperoleh rata-rata beda sebesar 3,47 Untuk mengetahui peningkatannya dapat diketahui dengan cara dibawah ini, yaitu sebagai berikut.

$$\text{Peningkatan} = \frac{MD}{MP_{re}} \times 100\%$$

$$\text{Peningkatan} = \frac{3,47}{14,93} \times 100\%$$

$$\text{Peningkatan} = 0,23 \times 100\%$$

$$\text{Peningkatan} = 23 \%$$

Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan yang dicapai oleh sampel adalah 23 % setelah mendapat perlakuan berupa model menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memberikan perubahan terhadap hasil belajar passing atas dalam permainan bola voli.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar passing atas dalam permainan bola voli. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan empat kelas dimana pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh di ambil keseluruhan. Data di kumpulkan menggunakan teknik pengumpulan data berdasarkan instrumen tes passing atas bola voli awal dan tes akhir. Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam hasil belajar passing atas dalam permainan bola voli. Data obeservasi awal menunjukkan sebagian besar siswa belum memahami dalam melakukan tes passing atas bola voli. Setelah diberikan perlakuan dan hasilnya sebagai berikut: Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh positif terhadap hasil belajar passing atas dalam permainan bola voli. Hal ini dibuktikan dengan uji peningkatan yang menunjukkan hasil yang signifikan pada taraf nyata 0.05, yaitu $T_{hitung} > T_{tabel} = 7,2 > 1,761$. Sedangkan yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memberikan pengaruh positif terhadap hasil

belajar passing atas dalam permainan bola voli. Hal ini dibuktikan dengan uji peningkatan yang menunjukkan hasil yang signifikan pada taraf nyata 0.05, yaitu $T_{hitung} > T_{tabel} = 7,2 > 1,761$. Dengan demikian belajar passing atas bola voli menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mempunyai pengaruh yang sama terhadap hasil belajar passing atas dalam permainan bola voli pada siswa putri kelas X-4 SMA Negeri 2 Cimalaka tahun pelajaran 2024/2025.

Pola pergerakan dalam kemampuan passing atas serta keinginan untuk tampil lebih baik dari teman sebaya menjadi alasan penting mengapa setiap siswa perlu memiliki teknik dasar bola voli, khususnya passing atas yang baik. Perkembangan dunia pendidikan jasmani dan olahraga yang semakin pesat menuntut guru atau pelatih untuk mampu mengemas model pembelajaran yang menarik dan efektif, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

4. SIMPULAN

Setelah melakukan proses dalam penelitian ini, penulis dapat menarik simpulan yang didukung dengan data yang telah di uji secara statistik. Adapun simpulan dari penelitian yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar passing atas dalam permainan bola voli pada siswa putri siswa putri kelas X-4 SMA Negeri 2 Cimalaka tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan dengan uji peningkatan yang menunjukkan hasil yang signifikan pada sampel 15 dengan $dk = 14$ pada taraf nyata 0,05 adalah 1,761. Jika dibandingkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($7,2 > 1,761$). Maka H_0 ditolak dan H_a diterima kesimpulannya adalah signifikan. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memberikan pengaruh positif yang besar terhadap hasil belajar passing atas dalam permainan bola voli pada siswa putri siswa putri kelas X-4 SMA Negeri 2 Cimalaka tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan 23%. Artinya H_0 ditolak H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar passing atas dalam permainan bola voli pada siswa putri siswa putri kelas X-4 SMA Negeri 2 Cimalaka tahun pelajaran 2024/2025.

5. SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan kemampuan *passing* atas untuk mengumpan bola kepada teman satu tim agar dapat melakukan serangan dengan baik dan benar sehingga siswa berantusias untuk mengikuti proses pembelajaran.
2. Bagi guru, dapat menyelenggarakan proses pembelajaran dengan lebih dipahami dan dapat dipraktikkan dengan benar.
3. Bagi sekolah, memperoleh masukan baru tentang proses pembelajaran bola voli.

REFERENSI

- Abdullah. (2021). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmani, J. M. (2016). *Tips Efektif Implementasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Husdarta, & J.S. Saputra, Y. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Irham, M. & Novan A.W. (2013). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Irsyada. (1991). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakrta: Depdikbud.
- Lie, A. (2002). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.

- Natalia, M., & Leonard. (2015). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Jakarta: Gramedia.
- Nurhasan, D., & Cholil, M. (2007). *Tes dan Pengukuran dalam Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Depdiknas.
- Octavia, A. (2020). *Model Pembelajaran Kooperatif dalam Peningkatan Hasil Belajar*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syarifuddin, & Muhadi. (1991). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.