

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SERVIS ATAS  
PERMAINAN BOLAVOLI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN  
*EXAMPLE NON-EXAMPLE* PADA SISWA KELAS V SDIT NURUL  
ISLAM TAHUN AJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PENJAS



OLEH:

**AHMAD REZAL SAPUTRA**  
**18.1.01.09.0051**

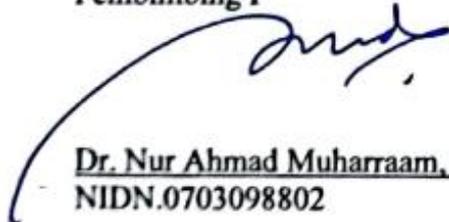
**FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
UN PGRI KEDIRI  
2022**

Skripsi oleh:  
**AHMAD REZAL SAPUTRA**  
18.1.01.09.0051

Judul:  
**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SERVIS ATAS  
PERMAINAN BOLAVOLI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN  
EXAMPLE NON-EXAMPLE PADA SISWA KELAS V SDIT NURUL  
ISLAM TAHUN AJARAN 2022/2023**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi  
PENJAS FIKS UN PGRI Kediri

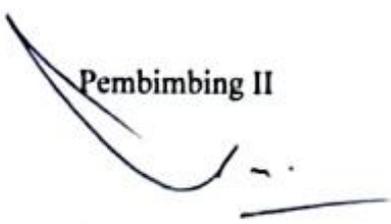
Pembimbing I



Dr. Nur Ahmad Muharraam, M.Or  
NIDN.0703098802

Tanggal

Pembimbing II



Dr. Slamet Junaidi, M.Pd  
NIDN. 00150668011

Skripsi oleh:  
**AHMAD REZAL SAPUTRA**  
18.1.01.09.0051

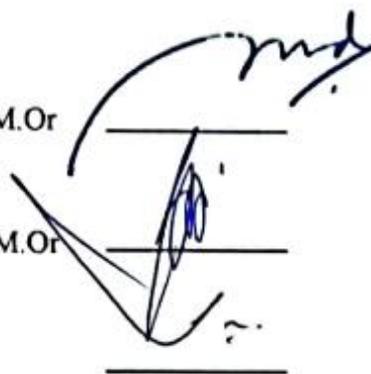
Judul:  
**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SERVIS ATAS  
PERMAINAN BOLAVOLI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN  
EXAMPLE NON-EXAMPLE PADA SISWA KELAS V SDIT NURUL  
ISLAM TAHUN AJARAN 2022/2023**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PENJAS FIKS UN PRI Kediri  
Pada tanggal

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Nur ahmad Muharram, M.Or
2. Penguji I : Dr. Abdian Asgi Sukmana, M.Or
3. Penguji II : Dr. Slamet Junaidi, M.Pd



Mengetahui  
Dekan FIKS,



Sulistiono, M.Si  
NIDN. 0007076801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Ahmad Rezal Saputra

Jenis kelamin : Laki-laki

Tempat/tgl. lahir : KEDIRI 25 MEI 2000

Fak/Jur/Prodi : FIKS/S1 PENJAS

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 19 Januari 2023

Yang Menyatakan,



Ahmad Rezal Saputra  
NPM: 18.1.01.09.0051

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto:**

**“ Jika ternyata dunia bersikap jahat kepadamu, maka berusahalah untuk menghadapinya, karena tidak seorangpun yang akan Menolongmu jika kau tidak berusaha”**

( Ahmad Rezal Saputra )

### **Persembahan:**

Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang saya cintai, Keluarga, dan tentunya sahabat saya yang selalu mensupport saya.

Serta semua pihak yang selalu bertanya:

“Kapan sempro?”,

“Kapan sidang?”,

“Kapan wisuda?”,

“Kapan nyusul?”,

Dan sejenisnya.

## Abstrak

**Ahmad Rezal Saputra:** UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SERVIS ATAS PERMAINAN BOLAVOLI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON-EXAMPLE* PADA SISWA KELAS V SDIT NURUL ISLAM TAHUN AJARAN 2022/2023. Skripsi, PENJAS, FIKS UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci: *service*,bolavoli,PTK.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar servis atas bolavoli pada peserta didik kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan terdiri dari empat tahap dalam setiap siklusnya yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah peserta didik kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 16 peserta didik terdiri dari 11 peserta didik putra dan 5 peserta didik putri. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari peserta didik, peneliti dan guru yang bertindak sebagai kolaborator. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Validitas data menggunakan teknik triangulasi data. Penelitian tindakan kelas ini *prosentase* untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran *example non-example* dapat meningkatkan hasil belajar servis atas bolavoli dari pra siklus ke siklus I dan siklus I ke siklus II. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan hasil belajar servis atas permainan bolavoli yang ditunjukkan siswa pada siklus I aspek kognitif menunjukkan peningkatan sebesar 27,08% dimana terdapat 9 siswa atau sebesar 77,08% masuk dalam kategori tuntas sedangkan untuk aspek psikomotor menunjukkan peningkatan sebesar 18,75% dimana terdapat 10 siswa atau sebesar 62,50% masuk dalam kategori tuntas. Pada siklus II peningkatan hasil belajar siswa lebih baik. Aspek kognitif mengalami peningkatan sebesar 4,17% dari siklus I dan 31,25% dari prasiklus sedangkan aspek psikomotor mengalami peningkatan sebesar 25,00% dari siklus I dan 43,75% dari prasiklus. Pada siklus II aspek kognitif terdapat 13 siswa atau sebesar 81,25% masuk kategori tuntas, 3 siswa atau sebesar 18,75 % siswa masuk kategori belum tuntas dan untuk aspek psikomotor terdapat 14 siswa atau sebesar 87,50% masuk kategori tuntas, 2 siswa atau sebesar 12,50 % siswa masuk kategori belum tuntas. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa : penerapan model pembelajaran *example non-example* dapat meningkatkan hasil belajar servis atas permainan bolavoli pada siswa kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga skripsi “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SERVIS ATAS PERMAINAN BOLAVOLI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON-EXAMPLE* PADA SISWA KELAS V SDIT NURUL ISLAM TAHUN AJARAN 2022/2023” dapat disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini disampaikan terimakasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang senantiasa memberikan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Sulistiono, M.Si, selaku dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Dr. Slamet Junaidi, M.Pd, selaku ketua program studi Pendidikan Jasmani Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or, selaku dosen pembimbing pertama skripsi.
5. Bapak Dr. Slamet Junaidi, M.Pd, selaku dosen pembimbing kedua skripsi.
6. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian terkait selanjutnya.

Kediri,

Ahmad Rezal Saputra  
NPM: 18.1.01.09.0051

## DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Perumusan dan Pemecahan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Kegunaan Penelitian .....	5
G. Hipotesis Tindakan .....	6
<b>BAB II : KAJIAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	7
1. Pengertian Bolavoli .....	7
2. Fasilitas, Alat dan Perlengkapan .....	8
3. Teknik Dasar Bolavoli .....	10
4. Servi Atas Bolavoli .....	12
5. Belajar dan Pembelajaran .....	16
6. Model Pembelajaran .....	30
7. Model <i>Example non - Example</i> .....	32
8. Pembelajaran Servis dengan Model .....	35

	B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	36
	C. Kerangka Berpikir .....	37
BAB III	: METODE PENELITIAN	
	A. Subjek dan <i>Setting</i> Penelitian .....	38
	B. Prosedur Penelitian .....	38
	C. Instrumen Pengumpulan Data .....	38
	D. Teknik Analisis Data .....	38
	E. Rencana Jadwal Penelitian .....	39
BAB IV	: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Selintas <i>Setting</i> Penelitian .....	49
	B. Deskripsi Temuan Penelitian .....	50
BAB V	: SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
	A. Simpulan .....	74
	B. Implikasi .....	75
	C. Saran .....	76
	DAFTAR PUSTAKA .....	77
	Lampiran-lampiran .....	

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.1 : Rincian Waktu dan Jenis Kegiatan .....	38
3.2 : Teknik Pengumpulan Data PTK .....	40
3.3 : Tabel Kinerja Penelitian .....	41
4.1 : Deskripsi Data Awal Nilai Pengetahuan .....	47
4.2 : Deskripsi Data Awal Nilai Keterampilan .....	47
4.3 : Hasil Belajar Pengetahuan Siklus I .....	57
4.4 : Hasil Belajar Keterampilan Siklus I .....	57
4.5 : Hasil Belajar Pengetahuan Siklus II .....	67
4.6 : Hasil Belajar Keterampilan Siklus II .....	67
4.7 : Hasil Belajar Servis Atas Bolavoli Tiap Siklus .....	69
4.8 ; Hasil Observasi Sikap .....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1: Lapangan Bolavoli	8
2.2: Gerakan keseluruhan servis bawah bolavoli	12
2.3: Gerakan keseluruhan servis atas bolavoli	13
2.4: Skema Kerangka Berpikir	36
3.1: Siklus Penelitian Tindakan Kelas	44
4.1: Diagram Batang Data Awal	48
4.2: Diagram Batang Hasil Belajar Siklus I	58
4.3: Diagram Batang Hasil Belajar Siklus II	68
4.4: Diagram Batang Hasil Belajar Tiap Siklus	69
4.5: Diagram Batang Penilaian Sikap	70

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan menjadi hal pokok dalam keberlangsungan kehidupan manusia. Pendidikan memberikan arah bagi manusia dalam setiap aktifitasnya. Setiap aktifitas yang dilakukan manusia akan didasarkan oleh pengetahuan melalui pendidikan. Bukan hanya didasarkan oleh pengetahuan saja, pendidikan melatih seseorang untuk berbuat sesuatu yang mempunyai sebuah nilai sosial. Kejujuran, ketulusan, tanggung jawab, toleransi, kerjasama adalah nilai - nilai tersebut. Pendidikan dapat ditempuh melalui 2 jalur, yaitu pendidikan formal dan informal. Pendidikan formal terdapat pada sebuah instansi atau lembaga resmi yaitu sekolah. Pendidikan informal didapat manusia di kehidupan sehari - hari melalui pengalaman di keluarga dan masyarakat.

Sekolah menjadi wadah utama seseorang mengalami proses pendidikan. Setiap sekolah mempunyai sebuah visi dan misi pendidikan. Visi adalah sebuah cita - cita berdasarkan tujuan pendidikan dan nilai - nilai pendidikan yang ingin dicapai, sedangkan misi adalah tindakan untuk mewujudkan visi tersebut. Visi dan misi sekolah diwujudkan dalam program-program yang disusun untuk kemajuan dan perkembangan sekolah serta pembentukan karakter siswanya. Mata pelajaran merupakan salah satu komponen pendidikan di sekolah sebagai sarana menuju tujuan dan tercapainya nilai - nilai pendidikan.

Pendidikan Jasmani adalah salah satu mata pelajaran wajib di semua jenjang sekolah, mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) / Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan jasmani juga merupakan mata pelajaran yang mendukung terciptanya tujuan dari pendidikan itu sendiri. Pendidikan jasmani mempunyai peran strategis dalam pembentukan karakter seseorang. Segala kegiatan mata pelajaran jasmani mampu menyentuh aspek penting manusia dalam

membentuk dan mengembangkan karakter yang dimilikinya. Aspek tersebut adalah aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Aspek kognitif berisi tentang segala sesuatu yang berlandaskan pengetahuan. Pengetahuan dapat membantu seseorang membedakan hal yang baik dan hal yang buruk. Pengetahuan juga mengajarkan seseorang tentang cara melakukan sesuatu. Aspek afektif lebih kepada bagaimana mengelola sikap dan perasaan. Sikap dan perasaan lebih mengarah pada pembentukan mental yang terkait dengan kejiwaan seseorang. Hal yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan gerak adalah aspek psikomotor.

Pendidikan jasmani mempunyai ruang lingkup yang luas yaitu permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktifitas ritmik, aktifitas air, pendidikan luar sekolah, dan kesehatan. Bolavoli merupakan salah satu dalam ruang lingkup permainan dan olahraga. Permainan bolavoli sangat kental dengan nilai - nilai pendidikan karakter sebagai tujuan dari pendidikan itu sendiri, karena permainan bolavoli dimainkan sebagai kesatuan tim yang utuh. Kerja sama, saling percaya, fokus, pantang menyerah, lapang dada adalah nilai - nilai yang terkandung dalam permainan bolavoli. Agar permainan bolavoli dapat dilakukan dengan baik maka setiap pemainnya pun diharapkan dapat menguasai teknik - teknik dasar permainan bolavoli. Servis, *passing*, *smash*, dan blok adalah contoh dari teknik teknik dasar permainan bolavoli(Ahmadi, 2017).

Servis merupakan bagian penting dalam permainan bolavoli, karena servis merupakan langkah awal dalam permainan bolavoli. Servis juga menjadi salah satu cara dalam mendapatkan sebuah nilai. Servis terbagi dua macam, yaitu servis bola atas dan servis bola bawah. Servis bola atas merupakan teknik dasar permainan bolavoli yang sukar dikuasai di lingkup mata pelajaran di sekolah. Dalam pre test yang dilakukan pada kelas V SDIT Nurul Islam saat pembelajaran teknis servis atas bolavoli. Beberapa siswa gagal dalam melakukan gerakan servis atas yang baik dan benar. Kecenderungan mereka adalah melakukan gerakan yang hanya terfokus pada tangan dan bola. Sehingga power yang mereka hasilkan tidak maksimal, hal ini membuat

banyak bola hasil pukulan tidak sampai target atau bola malah mengarah ke luar kotak lapangan. Guru sebagai pengajar materi pembelajaran pun terlalu dominan. Guru terlalu langsung ke inti pembelajaran. Pengajaran guru yang tidak variatif dan tidak merinci membuat siswa kurang memahami dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebagai dampaknya adalah hasil pembelajaran yang kurang maksimal pada materi servis atas bolavoli. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah dengan nilai 70 untuk aspek kognitif hanya dapat dicapai 8 siswa (38%) dan untuk aspek psikomotor hanya dapat dicapai 9 siswa (56%) dari 16 jumlah siswa secara keseluruhan.

*Example non example* adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Taktik ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan dua hal yang terdiri dari *example* dan *non examples* dari suatu definisi dengan konsep yang ada. *Example* memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *non example* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas. Penggunaan Model Pembelajaran *Example Non Example* lebih menekankan pada konteks analisis siswa. Model Pembelajaran ini dapat menggunakan gambar melalui LCD Proyektor, ataupun yang paling sederhana adalah poster. Gambar yang digunakan harus terlihat dari jarak jauh, sehingga anak yang berada di belakang dapat juga melihat dengan jelas. Penggunaan media gambar disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk deskripsi singkat mengenai apa yang ada didalam gambar.

Model pembelajaran menjadi krusial dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar yang nantinya akan nampak pada hasil belajar. Karena semakin kaya seorang guru mempunyai referensi model pembelajaran maka guru pun juga mempunyai banyak jalan sebagai sebuah solusi ketika guru menghadapi persoalan satu dengan yang lain. Model pembelajaran *example non-example* adalah salah satu model pembelajaran yang bersifat kooperatif. Model pembelajaran ini menggunakan media gambar sebagai sarana untuk

mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan. Model pembelajaran *example non-example* lebih mengajak siswa untuk aktif lewat diskusi dan analisis sebuah materi. Siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap siswa yang berada di kelompok tersebut dapat saling mengemukakan analisis pendapatnya. Jadi, persoalan pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dan kurang menarik bagi siswa serta hasil belajar yang belum maksimal dapat terjawab dengan model pembelajaran ini. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Atas Permainan Bolavoli Menggunakan Model Pembelajaran *Example Non-Example* pada Siswa Kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dari masalah diatas dapat dirumuskan sebagai berikut :“Bagaimanakah Penerapan Model Pembelajaran *Example Non-Example* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Servis Atas Permainan Bolavoli pada Siswa Kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023?”

Definisi Operasional Variabel:

### 1. Model Pembelajaran *Example non-Example*

Model Pembelajaran *Example non-Example* diterapkan dalam pembelajaran servis atas permainan bolavoli untuk meningkatkan hasil belajar servis atas bolavoli.

### 2. Hasil Belajar Servis Atas Bolavoli

Hasil belajar servis atas bolavoli didapat setelah penerapan Model Pembelajaran *Example non-Example*, yang terdiri dari servis atas serta mencakup aspek afektif, psikomotor, dan kognitif.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti akan memberikan batasan masalah pada hasil belajar siswa masih rendah karena belum digunakannya model pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami materi servis atas bolavoli. Dari hal tersebut, peneliti akan

memperbaikinya melalui penerapan Model Pembelajaran *Example non-Example* pada materi servis atas kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023.

#### **D. Perumusan dan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan maka masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi servis atas bolavoli melalui model pembelajaran *example non example*. Dari uraian di atas terdapat permasalahan yang harus dijawab dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana model pembelajaran *example non example* pada materi servis atas bolavoli di kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023 dalam meningkatkan hasil belajar siswa ?
2. Bagaimana aktifitas siswa dalam model pembelajaran *example non example*?
3. Bagaimana hasil pembelajaran siswa setelah menggunakan model pembelajaran *example non example* ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah : Untuk meningkatkan hasil belajar servis atas permainan bolavoli menggunakan model pembelajaran *example non-example* pada Siswa Kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, permasalahan, dan tujuan yang telah diuraikan maka manfaat yang hendak dicapai penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa Kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023.
  - a. Memberi pengalaman model pembelajaran baru yang lebih aktif dan inovatif.
  - b. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena lebih dilibatkan.
  - c. Dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti mata pelajaran PJOK.

- d. Membina rasa kebersamaan antar anggota kelompok, dan memupuk jiwa saling menghargai antar siswa.
  - e. Meningkatkan hasil belajar servis atas bolavoli.
2. Bagi Guru Pendidikan Jasmani di SDIT Nurul Islam.
    - a. Untuk menciptakan pembelajaran yang lebih membangun antusias dan mampu melibatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
    - b. Meningkatkan kreatifitas guru pendidikan jasmani dalam memilih dan mengembangkan model pembelajaran yang tepat.
    - c. Meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tugasnya secara profesional.
  3. Bagi SDIT Nurul Islam. Sebagai saran dan informasi terhadap sekolah, instansi, lembaga pendidikan untuk mengembangkan model pembelajaran yang tepat dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa maupun lulusan.
  4. Bagi Peneliti Peneliti dapat mengetahui fakta bahwa menggunakan model pembelajaran *example non-example* dapat meningkatkan hasil belajar servis atas permainan bolavoli.

### **G. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah :

1. model pembelajaran *example non example* pada materi servis atas bolavoli dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Aktifitas siswa dalam model pembelajaran *example non example* dapat menjadi motivasi bagi siswa dalam meningkatkan prestasinya dalam pembelajaran servis atas bolavoli pada siswa kelas V SDIT Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Hasil pembelajaran siswa setelah menggunakan model pembelajaran *example non example* dalam pembelajaran servis atas mampu menghasilkan hasil belajar siswa di kelas V SDIT Nurul Islam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Agus Kristiyanto. (2010). *Memperluas Desain Permainan Bolavoli di masyarakat kita*. Surakarta: UNS Press.
- Ahmadi, N. (2017). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Era Pustaka Utama.
- Ali, H. F. S., et, A. (2021). The effect of John Zahorek's model on learning transmitter reception and handling (forward overhead) in volleyball and students' attitudes toward the game. *Materials Today: Proceedings*.
- Anderson, D. (2018). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*. Yogyakarta: Pustaka.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Baharudin, & E. N. W. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Beutelstahl, D. (2016). *Belajar Bermain Bola Voli*. Bandung : Pionir Jaya.
- Budiarti, W. W., Hanif, A. S., & Samsudin, S. (2019). Volleyball Smash Learning Model for Middle School Students. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE)*, 2(4), 239–244.
- Dimiyati, M. (2013). *Belajar dan Pembelajaran - Google Books*. [https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP\\_DASAR\\_BELAJAR\\_DAN\\_PEMBELAJARAN/GXz7DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Dimiyati,+Mudjiono,+2013&pg=PA209&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_DASAR_BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN/GXz7DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Dimiyati,+Mudjiono,+2013&pg=PA209&printsec=frontcover)
- Hergenhahn, B.R., Olson, M. H. (2018). *Theories Of Learning (Teori Belajar)*. Kencana Prenada Media Group.
- Hidayat, W. (2017). *Buku Pintar Bola Voli*. Jakarta: Anugrah.
- Husdarta, J.S. & Saputra, Y. . (2018). *belajar dan pembelajaran pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung : Alfabeta.
- Junaidi, S., & Muharram, N. A. (2021). Pendekatan Metode Bermain III-I Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengumpan Pemain Bolavoli Pada Tim Putri Puslatkot Kota Kediri 2021. *Sport Science*, 21(2), 126–135.
- Kitsiou Andriana, dkk. (2020). Tendencies of the volleyball serving skill with respect to the serve type across genders. *Jurnal of Physical Education and Sport (JPES)*, 564 – 570.
- Komara, E. (2019). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kristiyanto Agus. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas - Google Books*. [https://www.google.co.id/books/edition/KERANGKA\\_PEMBINAAN\\_OLAH\\_RAGA\\_DISABILITAS/gbQHEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=agus+Kristiyanto,+M.Pd&pg=PA143&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/KERANGKA_PEMBINAAN_OLAH_RAGA_DISABILITAS/gbQHEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=agus+Kristiyanto,+M.Pd&pg=PA143&printsec=frontcover)
- Listina, R. (2012). *Mengenal Olahraga Bola Voli*. Yogyakarta : PT Balai Pustaka.
- López-Ferrer, A., Marco-Ahulló, A., et., A. (2022). Effectiveness of the Type of Feedback on Learning to Pass in Volleyball. *Journal of Motor Learning and Development*, 1(Aop), 1, 1–16.
- M Yamin. (2018). *Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta: Gaung persada press.

- Mark K Smith, D. (2019). *Teori Pembelajaran dan Pengajaran: Mengukur Kesuksesan Anda dalam Proses Belajar Mengajar Bersama Psikolog Pendidikan Dunia*. Jogjakarta: Mirza Media Pustaka.
- Muharram, N. A., & Kholis, M. N. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Servis Atas melalui Model Pembelajaran Problem Based Introduction dalam Permainan Bola Voli. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN CITRA BAKTI (JIPCB)*, 5(2), 103–107.
- Muharram, N. A., & Kurniawan, W. P. (2019). Pengembangan Model Latihan Fartlek Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Pemain Bolavoli (Studi Pengembangan Pada Pemain Bola Voli Putra Tingkat Intermediet Di Kota Kediri). *JURNAL KOULUTUS*, 2(1), 50–60.
- Muharram, N. A., & Putra, R. P. (2019). *Pengembangan Buku Saku Mobile Learning Berbasis Android Tentang Signal-Signal Wasit Bolavoli Kota Kediri*.
- Muharram N.A, Suharjana., Irianto Djoko Pekik., et. al. (2022). *Development Theory And Practice Volley Ball*. deepublish : Yogyakarta.
- Munir. (2017). Pembelajaran Afeksi. *Tadris: Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Pendidikan Islam*, 9(1), 58–70.
- Nasuka. (2019). *PEMAIN BOLA VOLI PRESTASI*. LPPM Universitas Negeri Semarang.
- PBVSI. (2016). *Peraturan Permainan Bola Voli*. Jakarta: PBVSI.
- Rahyubi, H. (2017). *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Rahyubi, H. (2018). *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2018). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Setiakarnawijaya, Y., Widiastuti, W., Taufik, M. S., Kuswahyudi, K., Awaluddin, A., Sina, I., ... & Muharram, N. A. (2022). Moderate-intensity Exercise Decreases Cortisol Response in Overweight Adolescent Women. *Physical Education Theory and Methodology*, 22(3s), S30-S36. *Physical Education Theory and Methodology*, 22(3s), S30–S36.
- Sujarwo. (2017). *PERKEMBANGAN BOLA VOLI MODERN*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sujarwo. (2021). *Scouting Statistik Bola Voli*. Yogyakarta : UNY Press.
- Supriyadi, M. (2018). Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Sekolah Dasar. *Elanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2), 64–73.
- TC Mutohir, et, A. (2013). *Konsep Teknik Strategi dan Modifikasi*. Surabaya: Graha Pustaka Media Utama.
- Ye, C. (2020). Cultivating Interest in Volleyball PE Teaching Considering Interactive Programmed Teaching Method. *International Conference on Virtual Reality and Intelligent Systems (ICVRIS)*, 1018–1021.