

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Jasmani

a. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh pada jenjang SD, SMP dan SMA. Menurut (Depdiknas, 2006) “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional dalam kerangka pendidikan nasional”. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan sarana untuk meningkatkan kemampuan individu.

Sedangkan menurut Annarino dalam Sukintaka (2001: 2). Pendidikan jasmani merupakan pendidikan lewat aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani yang telah dirumuskan dalam ranah fisik, psikomotor, afektif dan kognitif.

Dari pendapat yang dikemukakan para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani adalah pendidikan yang digunakan untuk meningkatkan pemenuhan kebutuhan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani berusaha untuk dapat mengembangkan pribadi secara keseluruhan dengan sarana jasmani. Karena tujuan dari pendidikan jasmani tidak terbatas pada perkembangan tubuh atau fisik. Dalam (Depdiknas, 2006: 2) Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan SMA disebutkan, mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis.
- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.

7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, keterampilan, serta memiliki sikap yang sportif.

Sedangkan menurut Safariatun (2008 :1.12), Tujuan Pendidikan jasmani adalah :

1) Pembentukan Gerak

- a. Memenuhi serta mempertahankan keinginan gerak.
- b. Penghayatan ruang, waktu dan bentuk serta pengembangan perasaan irama.
- c. Mengenal kemungkinan gerak sendiri.
- d. Memiliki keyakinan gerak dan mengembangkan perasaan sikap
- e. Memperkaya dan memperluas kemampuan gerak dengan melakukan pengalaman gerak.

2) Pembentukan prestasi

- a. Mengembangkan kemampuan kerja optimal dengan mengajarkan ketangkasan-ketangkasan.
- b. Belajar mengarahkan diri pada pencapaian prestasi (kemauan, konsentrasi, keuletan, kewaspadaan, kepercayaan pada diri sendiri)
- c. Penguasaan emosi.
- d. Belajar mengenal kemampuan dan keterbatasan diri.

- e. Meningkatkan sikap tepat terhadap nilai yang nyata dari tingkat dan bidang prestasi, dalam kehidupan sehari-hari, dalam masyarakat dan olahraga.

3) Pembentukan Sosial

- a. Pengakuan dan penerimaan peraturan-peraturan dan norma-normabersama.
- b. Mengikut sertakan ke dalam struktur kelompok fungsional belajarbekerja sama, menerima pimpinan dan memberikan pujian.
- c. Pengembangan perasaan kemasyarakatan dan pengakuan terhadap orang lain sebagai pribadi-pribadi.
- d. Belajar bertanggung jawab terhadap orang lain, memberikan pertolongan, memberi perlindungan dan berkorban.
- e. Belajar mengenal dan mengalami bentuk-bentuk pelepas lelah secara aktivitas untuk pengisian waktu senggang.

4) Pertumbuhan Badan

- a. Peningkatan syarat-syarat yang diperlukan untuk dapat tumbuh, bersikap dan bergerak dengan baik dan untuk dapat berprestasi secara optimal (kekuatan dan mobilitas, pelepasan ketegangan dan kesiap siagaan)
- b. Meningkatkan keserasian jasmani dan rasa tanggung jawab terhadap kesehatan diri dengan membiasakan cara-cara hidup sehat.

Berdasarkan dua pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah pembelajaran aktivitas jasmani sebagai obyek pembelajaran, dapat memberi kesempatan lebih luas pada siswa untuk meningkatkan kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan gerak dasar dan keterampilan dasar cabang olahraga, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, demokratis dan pada akhirnya mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

2. Permainan Bola Voli

a. Pengertian Permainan Bola Voli

Permainan bola voli adalah cabang olahraga permainan yang sifatnya beregu dalam memainkannya, sehingga kemampuan teknik dasar dan kerja sama dalam regu sangatlah penting (Suharna, 1985: 27). Selain persyaratan teknik dan kerja sama regu dalam setiap permainan juga dipengaruhi oleh kondisi fisik yang baik pula. Untuk menyiapkan kondisi fisik yang teratur dan disesuaikan dengan perkembangan pembinaan teknik permainan bagi pemain itu sendiri. Penelitian ini sedikit banyak akan mengungkap teknik dasar permainan bola voli, (Suharna, 1985: 13).

b. Teknik Permainan Bola Voli

1) Servis

Servis adalah merupakan serangan pertama kali bagi regu yang melakukannya, dan sekaligus merupakan tanda dimulainya permainan bola voli (Beutelstahl, 2009: 8). Servis ini terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

a) Servis Bawah

Servis bawah atau servis pukulan dari bawah ada beberapa macam, yaitu: (1) Servis bawah normal, (2) Servis bawah memotong (*cutting*), dan (3) Servis bawah mengapung.

b) Servis Atas

Servis atas atau servis pukulan dari atas ada beberapa macam, yaitu : (1) servis tenis, (2) servis mengapung, (3) servis cekis.

c. Passing

Passing adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan dilapangan sendiri (Suharna, 1985 : 26).

a) Passing bawah

Memainkan bola dengan sisi dalam lengan bawah, yang kegunaannya :

1. Untuk menerima servis
2. Untuk penerimaan bola dari lawan yang berupa serangan.
3. Untuk pengambilan bola setelah terjadi blok atau bola dari pantulan net.
4. Untuk menyelamatkan bola yang kadang-kadang terpental jauh diluar lapangan permainan.
5. Untuk pengambilan bola yang rendah dan mendadak datangnya.

b) Passing atas

Cara melakukan teknik passing atas adalah jari-jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mangkuk hampir saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola, lutut sedikit ditekuk hingga tangan berada di muka setinggi hidung. Sudut antara siku dan badan 45°. Bola disentuh dengan cara meluruskan kedua kaki dengan lengan. Sikap pergelangan tangan dan jari-jari tidak berubah.

1. Persiapan
 - a. Bergerak kearah datangnya bola, tepat di bawahnya.
 - b. Siapkan posisi.
 - c. Bahu sejajar sasaran.
 - d. Kaki merenggang santai.
 - e. Bengkokkan sedikit lengan, kaki dan pinggul.

- f. Tahan tangan 6 atau 8 inci di depan pelipis.
- g. Tahan tangan di depan pelipis.
- h. Melihat melalui “jendela” yang dibentuk tangan.
- i. Ikuti bola ke sasaran.

2. Pelaksanaan

- a. Terima bola pada bagian belakang bawah.
- b. Terima dengan dua persendian teratas dari jari dan ibu jari.
- c. Luruskan lengan dan kaki ke arah sasaran.
- d. Pindahkan berat badan ke arah sasaran.
- e. Arahkan bola sesuai ketinggian yang diinginkan.
- f. Arahkan bola ke garis pinggir atau ke tangan penyerang.

3. Gerakan lanjutan

- a. Luruskan tangan sepenuhnya
- b. Arahkan bola ke sasaran
- c. Pinggul bergerak maju ke arah sasaran.
- d. Pindahkan berat badan ke arah sasaran.
- e. Bergerak ke arah umpan.

d. Umpan atau *Set-Up*

Umpan atau *Set-Up* adalah usaha menyajikan bola kepada temanseregunya yang diharapkan agar dapat digunakan untuk menyerang kelapangan lawan atau terhadap regu lawan untuk memenangkan poin(Suharna, 1985 : 30). Teknik dasar umpan

atau *set-up* terdiri atas : (1) Umpan normal, (2) Umpan setengah normal atau semi, (3) Umpan dengandorongan cepat (*push*), dan (4) Umpan cepat (*pool*).

e. *Smash* atau *Spike*

Smash atau *spike* yaitu tindakan pukulan terhadap bola lurus ke bawah, sehingga bola akan bergerak dengan cepat dan menukik melewati atas jaring menuju ke lapangan lawan (Suharna HP., 1984 : 14). *smash* ini terdiri atas beberapa macam antara lain : (1) *Smash* normal, (2) *Smash* setengah normal, (3) *Smash* dengan dorongan cepat (*push*), (4) *Smash* Cepat (*pool*), dan (5) *Smash* cekis.

f. Bendungan atau *Blok*

Bendungan atau blok adalah usaha menahan serangan lawan atau *smash*, dengan cara membendung bola *smash* tersebut di depan jaring atau net (Suharna, 1985 : 39). Bendungan atau blok ini terdiri atas : (1) bendungan tunggal, (2) bendungan berkawan.

3. Indikator Teknik Passing Bawah

Table 2.1 Indikator Teknik Passing

Indikator	Diskripsi
Fase Persiapan	<ul style="list-style-type: none">• Ambil sikap siap normal, kedua lutut ditekuk.• Badan dibongkokkan ke depan.• Salah satu kaki tumpu ada di depan, tergantung arah datangnya bola.• Berat badan menumpu pada telapak kaki depan.• Kaki dibuka selebar bahu (tidak terlalu rapat dan tidak terlalu lebar)• Kedua tangan saling berpegangan dengan punggung tangan kanan di atas telapak tangan kiri, posisi ibu jari sejajar sama panjang.• Kedua lengan rapat membentuk seperti papan pantul, siku terkunci, lengan sejajar dengan paha, pinggang lurus.• Pandangan ke arah bola.
Fase Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none">• Terima bola, bola selalu dihadapi, tidak melakukan passing dari samping badan.• Ayunkan kedua lengan ke arah bola dengan sumbu gerak pada persendian bahu dan siku benar-benar lurus.• Lutut mengikuti, tungkai kaki diluruskan.• Perkenaan bola pada proksimal dari lengan, di atas dari pergelangan tangan dan pada waktu lengan membentuk sudut kurang lebih 45° dengan badan, lengan diayunkan dan diangkat hamper lurus setinggi bahu, gerakan berkesinambungan.
Fase <i>Follow Through</i>	<ul style="list-style-type: none">• Jari tangan tetap digenggam.• Siku tetap terkunci.• Landasan mengikuti bola ke sasaran.• Pindahkan berat badan ke arah sasaran• Perhatikan bola bergerak.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran, faktor lain yang dapat menunjang pembelajaran selain menggunakan metode adalah menggunakan media pembelajaran. Menurut Arsyad (2015:3), “Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti

‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’’. Dari kutipan tersebut dapat diketahui bahwa media adalah alat perantara atau pengantar.

Menurut Munadi (2013:7), “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.” Dari kutipan di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan menurut Sadiman (2008:7), “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima pesan’’. Dari kutipan tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah suatu alat perantara untuk menyampaikan sebuah pesan.

Dari pendapat yang dikemukakan para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan semua benda-benda atau alat yang berhubungan dengan materi pelajaran digunakan guru untuk mempermudah penyampaian materi pada siswa dan menarik motivasi belajar siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah dapat membangkitkan keinginan, motivasi yang baru pada siswa.

Menurut Rowntree dalam Rohani (1997:7), media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut.

- 1) Membangkitkan motivasi belajar siswa.
- 2) Mengungkapkan apa yang telah dipelajari.
- 3) Menyediakan stimulus belajar.
- 4) Mengaktifkan respon peserta didik.
- 5) Memberikan balikan dengan segera.

Sedangkan menurut Mc. Know dalam Rohani (1997:7), media pembelajaran memiliki 4 fungsi yaitu sebagai berikut.

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu pendidikan yang menekankan pada intruksional akademis menjadi pendidikan yang mementingkan kebutuhan pendidikan peserta didik.
- 2) Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- 3) Memberikan kejelasan.
- 4) Memberikan rangsangan.

Dari kutipandi atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi pelajaran, membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam kegiatan belajar.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Secara umum jenis-jenis media pembelajaran meliputi media visual, media audio, dan

media audio visual. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah(2006:124) yang menyatakan bahwa macam-macam media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Media Auditif, media auditif adalah media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara.
- 2) Media Visual, media yang hanya dapat dilihat saja tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film, slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lainnya.
- 3) Media Audiovisual, jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lainnya.

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Glasgow dalam Arsyad (2015:35), membagi media menjadi dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir.

- 1) Pilihan media tradisional
 - a. Visual diam yang diproyeksikan
 - b. Visual yang tak diproyeksikan
 - c. Audio
 - d. Penyajian multimedia

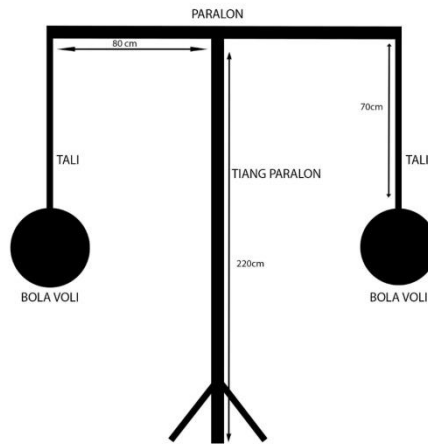
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan
 - f. Media cetak
 - g. Permainan
 - h. Media realia/konkret
- 2) Pilihan media teknologi mutakhir
- a) Media berbasis telekomunikasi
 - b) Media berbasis mikroprosesor

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai ragam bentuk yang dirancang untuk membantu guru menyampaikan sebuah materi sehingga siswa mudah untuk memahami materi yang disampaikan.

5. Media Bola Gantung

Media pembelajaran bola gantung adalah suatu modifikasi atau desain bola voli dengan cara menggantung atau dapat dikatakan media bola gantung. Bola digantung merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Gambar 2.1 Media Bola Gantung



Menurut Yohanes Batista (dalam Siti Dahliya, 2013: 22) “Tujuan dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media bola gantung adalah sebagai berikut”. (a) Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran; (b) Meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa untuk melakukan tehnik yang benar; (c) Meningkatkan keberanian siswa untuk melakukan passing bawah; (d) Memberikan suasana baru dalam pembelajaran. Dengan demikian bola gantung yang dimaksud menjadi lebih efektif dan efisien karena siswa selalu fokus terhadap bola dan dimaksudkan agar siswa lebih mudah memahami gerakan dengan benar serta tidak ragu-ragu saat melakukan passing bawah.

5. Ekstrakurikuler Bola Voli

Ekstrakurikuler adalah kegiatan tambahan yang dilakukan oleh siswa di luar jam mata pelajaran yang ada pada kurikulum standar. Kegiatan ekstrakurikuler ditujukan agar siswa mampu mengembangkan

kepribadian, bakat dan kemampuannya di berbagai bidang di luar bidang akademik. Menurut Suryobroto (2002: 270), kegiatan ekstrakurikuler dimaksudkan untuk mengembangkan salah satu bidang pelajaran yang diminati oleh sekelompok siswa, misalnya olahraga, kesenian, berbagai keterampilan dan kepramukaan yang diselenggarakan di sekolah di luar jam pelajaran sekolah. Sedangkan menurut Suryosubroto (2002: 154-155), tujuan ekstrakurikuler ditentukan dan diarahkan sesuai dengan tujuan institusional dari lembaga pendidikan yang bersangkutan. Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler di sekolah harus sejalan dan dapat menunjang kegiatan di lembaga pendidikan.

Menurut Moh. Uzir Usman dan Lilis Setiawati (1999: 22), ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran baik dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah dengan maksud untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimilikinya dari berbagai bidang studi. Sedangkan menurut Yudha M. Saputra (1999: 6). Ekstrakurikuler adalah kegiatan diluar jam pelajaran sekolah biasa, yang dilakukan di sekolah atau di luar sekolah dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan siswa, mengenai hubungan antara mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi pembinaan manusia seutuhnya. Kegiatan ini dilakukan berkala atau hanya dalam waktu-waktu tertentu dan ikut dinilai, Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa kegiatan ekstrakurikuler olahraga merupakan

kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran sekolah untuk menyalurkan bakat, minat dan kegemaran siswa dalam berolahraga, dan meningkatkan pengetahuan serta kemampuan dalam berolahraga, menanamkan rasa disiplin dan rasa tanggung jawab.

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ekstrakurikuler bola voli berarti merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran sekolah untuk menyalurkan bakat, minat dan kegemaran siswa dalam berolahraga khususnya bola voli. Disamping untuk meningkatkan keterampilan bermain bola voli di luar mata pelajaran pendidikan jasmani, adanya kegiatan ekstrakurikuler bola voli juga bertujuan agar siswa dapat memperdalam dan meningkatkan pengetahuan serta kemampuan, menanamkan rasa disiplin dan rasa tanggung jawab.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Suatu penelitian yang akan dibuat, perlu memperhatikan penelitian lain yang digunakan sebagai bahan kajian yang relevan. Adapun penelitian-penelitian yang berkaitan dengan variabel penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Makmur Baharudi, 2012 *“Peningkatan Kemampuan Passing Bawah Pada Permainan bola Voli Melalui Pendekatan Permainan Bola Gantung Pada Siswa Kelas IV Semester II SD Negeri 01 Semaya Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2011/2012”* Dalam skripsi tersebut dapat disimpulkan

bahwa melalui pendekatan permainan bola gantung dapat meningkatkan kemampuan passing bawah pada permainan bola voli pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Semaya Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2011/2012. hal ini dibuktikan dari aktivitas belajar passing bawah siswa kelas IV SD Negeri 01 Semaya tahun pelajaran 2011/2012. Terbukti dari 36 siswa yang aktivitasnya kurang baik pada kegiatan prasiklus dengan rata-rata skor 2,15 pada siklus I meningkat menjadi 2,47 dan pada akhir siklus II menjadi 3,50 atau kualifikasi baik. Prestasi belajar passing bawah siswa kelas IV SD Negeri 01 Semaya tahun pelajaran 2011/2012. Terbukti ada peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa dari 33,33% pada kegiatan pra siklus menjadi 44,44% pada siklus I dan meningkat menjadi 80,56% pada akhir siklus II.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Hasan (2005) dengan judul “Minat Siswa SMA Negeri 8 Yogyakarta dalam mengikuti Ekstrakurikuler bola voli”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui berapa besar minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler bola voli. Metode yang dipakai adalah metode survai dan instrumen yang digunakan adalah angket. Populasi seluruh siswa SMA Negeri 8 Yogyakarta yang mengikuti ekstrakurikuler bola voli berjumlah 30 siswa teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) minat siswa SMA Negeri 8 Yogyakarta dalam

mengikuti ekstrakurikuler bola voli adalah 83,3% cukup dan 16,7% tinggi, (2) faktor minat intrinsik dan ekstrinsik siswa SMA Negeri 8 Yogyakarta dalam Mengikuti ekstrakurikuler bola voli yaitu : intrinsik 86,7% tinggi dan 13,7% cukup sedangkan ekstrinsik 73,3% cukup dan 26,7% rendah. (3) perbandingan minat intrinsik dan ekstrinsik siswa SMA Negeri 8 Yogyakarta dalam mengikuti ekstrakurikuler bola voli yaitu minat intrinsik 57,557% sedangkan minat ekstrinsik 42,443%.

C. Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran pendidikan jasmani disekolah bisa berlangsung dengan efektif dan optimal tergantung oleh beberapa faktor. Faktor tersebut antara lain, dari guru, fasilitas, dan metode mengajar. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan bermain dan didukung oleh media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada kegiatan ekstrakurikuler pendidikan jasmani.

Penggunaan media bola gantung diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, dengan terbentuknya suasana semacam ini tujuan dari pembelajaran akan mencapai dengan mudah. Penelitian ini memfokuskan pada upaya peningkatan kemampuan passing bawah dengan penggunaan media bola gantung di SDN Blimbing 1

Kabupaten Kediri. Hasil dari penelitian ini ingin mengetahui ada atau tidaknya efektifitas pembelajaran bola voli dengan penggunaan media bola gantung terhadap kemampuan passing bawah permainan bola voli serta antusias siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, sikap siswa dalam hal ini antusias siswa, kegembiraan siswa dan keaktifan siswa dalam melaksanakan tugas.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara yang bersifat teoritis dalam menanggapi rumusan masalah penelitian. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2013:96) yang menyatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan”. Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang dirumuskan adalah:

1. Ada pengaruh hasil passing bawah bolavoli dengan menggunakan media bola menggantung pada siswa ekstrakurikuler SDN Blimbing 1 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Ada pengaruh hasil passing bawah bolavoli tanpa menggunakan media bola gantung pada siswa ekstrakurikuler SDN Blimbing 1 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019/2020.
3. Ada perbedaan penggunaan media bola gantung dan tanpa penggunaan media bola gantung terhadap hasil passing bawah bolavoli siswa

ekstrakurikuler SDN Blimbing 1 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran
2019/2020.