

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral sistem pendidikan yang berperan dalam mengembangkan aspek fisik, kognitif, afektif, sosial, dan spiritual peserta didik. Menurut Yoda (2020), pendidikan jasmani merupakan komponen penting pendidikan yang memiliki kekuatan untuk mendidik dan mengembangkan anak di semua tingkatan mental, jasmani, sosial, dan spiritual. Senada dengan itu, Buratehi (2023) juga menyatakan bahwa salah satu komponen penting dari pendidikan adalah pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Melalui pendidikan maka mental dan karakter dapat terbangun, yang seiring dengan pepatah dalam dunia olahraga, “*Men Sana in Corpora Sanno*”, yaitu didalam tubuh yang kuat akan terdapat jiwa yang sehat pula (Lesmana *et al.*, 2023). Falsafah tersebut menggambarkan bahwa dalam rangka peningkatan kualitas hidup baik secara batiniah dan kualitas kerja jasmaniah, pencapaian sehat bugar sangat dibutuhkan. Selain itu, pendidikan jasmani menumbuhkan kebugaran, membiasakan pola hidup sehat dan membantu peserta didik dalam memahami gerakan sebagai dasar evaluasi terhadap kualitas hasil belajar yang dicapai.

Fokus utama pendidikan jasmani adalah pengembangan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani

(Sormin *et al.*, 2025). Pendidikan jasmani dianggap tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan, karena gerakan sebagai aktivitas jasmani merupakan dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri. (Sari *et al.*, 2024). Dengan demikian, dalam konteks penyelenggaraan pendidikan, pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga telah disebutkan bahwa pada Pasal 37 yang menerangkan bahwa mewajibkan untuk kurikulum pendidikan dasar dan menengah untuk memuat pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK). Pembelajaran PJOK memiliki peran strategis dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik melalui aktivitas jasmani terpilih (Wijaya *et al.*, 2025). Olahraga merupakan kebutuhan periodik dalam kehidupan, sebagai alat untuk pertumbuhan dan perkembangan fisik, spiritual, dan sosial serta menjaga kebugaran dan meningkatkan kemampuan gerak (Lesmana *et al.*, 2024). Meningkatkan peran PJOK sebagai pondasi bagi tumbuh kembang anak perlu diwujudkan dengan berbagai macam cara diantaranya, melaksanakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan menantang (Semarayasa dkk., 2024). Pendidik PJOK mampu memberikan stimulus terhadap pertumbuhan dan perkembangan keterampilan gerak peserta didik (Gunarto, 2024). Pembelajaran PJOK berbeda dengan bentuk pembelajaran lainnya karena mengharuskan siswa mahir dalam suatu keterampilan tertentu (Dharmadi *et al.*, 2023). Dalam PJOK terdapat lima ruang lingkup, yaitu aktivitas permainan bola besar dan bola kecil, aktivitas atletik, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama. Salah satu ruang lingkup tersebut terdapat aktivitas

permainan bola besar yang terdapat banyak macam materi salah satunya adalah bola voli.

Salah satu materi yang ada dalam pembelajaran PJOK adalah permainan bola besar, yakni permainan bola voli (Nugroho & Indahwati, 2023). Bola voli merupakan salah satu olahraga yang dimainkan oleh dua tim dengan jumlah enam orang tiap timnya. Permainan bola voli dimainkan oleh dua regu yang dipisahkan oleh net dengan ketinggian 2,43 meter untuk putra dan 2,24 meter untuk putri yang masing-masing regu terdiri dari enam orang pemain, di lapangan permainan yang berukuran  $18 \times 9$  meter (Irwanto, 2021). Dalam permainan bola voli setiap peserta didik wajib mengetahui, memahami, dan mampu mempraktekan teknik dasar. Beberapa keterampilan dasar yang dibutuhkan dalam permainan bola voli adalah *smash*, *passing*, *servis*, dan *block* (Muslimin *et al.*, 2024). Untuk dapat melakukan teknik-teknik permainan bola voli tersebut harus menguasai ilmu tentang teknik tersebut (Efendi *et al.*, 2023). Salah satu yang wajib dipahami dalam permainan bola voli merupakan *passing* khususnya *passing* atas (Malinda *et al.*, 2024). Keterampilan gerak bola voli merupakan materi esensial dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Para guru di lapangan mengonfirmasi bahwa suasana pembelajaran bola voli yang kondusif menjadi acuan utama. Sebagai salah satu permainan bola besar dalam kurikulum merdeka, bola voli menuntut pencapaian kompetensi afektif, kognitif, dan psikomotorik. Harapan untuk mencapai hasil belajar optimal dapat dilakukan guru PJOK dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif.

Namun, pada kenyataannya terjadi kesenjangan antara harapan dengan kenyataan, di mana ada permasalahan yang muncul dalam pembelajaran PJOK

terutama pada materi permainan bola voli tentang *passing* atas di SMP Negeri 3 Amlapura. Fakta yang didapat peneliti saat melakukan observasi awal di SMP Negeri 3 Amlapura terutama pada materi permainan bola voli tentang *passing* atas pada kelas VIII, yaitu masih banyak yang belum tuntas dan perlu ditingkatkan. Belum tuntasnya pelaksanaan *passing* atas bola voli terlihat dari sikap awalan yang belum sempurna, peserta didik saat melakukan *passing* atas bola voli perkenaan bola saat bola mengenai tangan kurang tepat. Tidak hanya itu ketuntasan belajar peserta didik terkait dengan *passing* atas bola voli terlihat juga dari ranah afektif peserta didik, masih banyaknya peserta didik yang memiliki tingkat keyakinan diri yang rendah, kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, dan kurangnya fokus peserta didik karena cenderung bercanda saat pembelajaran. Sedangkan dari ranah kognitif peserta didik, tampak kurangnya kemampuan dalam menganalisis materi *passing* atas bola voli.

Hal ini terlihat berdasarkan data observasi awal dari hasil nilai formatif pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 3 Amlapura yang peneliti peroleh bahwa ada lebih dari 21 peserta didik yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 68. Data ini menunjukkan bahwa 66% peserta didik dari jumlah keseluruhan yang dalam pembelajaran PJOK materi permainan bola besar bola voli, yaitu 32 orang belum mendapatkan model pembelajaran inovatif serta memahami materi dengan optimal. Selain data observasi awal tersebut, permasalahan juga ditunjukkan dari nilai rata-rata hasil belajar PJOK tahun lalu di SMP Negeri 3 Amlapura pada siswa kelas VII, masih ada nilai siswa lebih rendah dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), yaitu 68. Hasil observasi non-partisipan yang dilakukan menemukan bahwa: (1) rendahnya

keyakinan siswa atau masih ragu-ragu dalam melakukan *passing* pada permainan bola voli, (2) banyak teman yang mengganggu konsentrasi dan bercanda pada saat melakukan gerakan *passing* bola voli, (3) selama proses pembelajaran beberapa peserta didik kurang mendengarkan penyajian bahan pembelajaran yang dilakukan guru, (4) peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, (5) metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang menarik dan bersifat pasif sehingga siswa merasa cepat merasa bosan dan jenuh, dan (6) fasilitas yang mendukung seperti pembelajaran berbasis proyek masih belum memadai.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pembelajaran PJOK identik menggunakan model pembelajaran yang cenderung masih berpusat pada pendidik, yaitu model *direct instruction*. Model *direct instruction* berpusat pada guru agar dapat menggunakan waktu secara efisien, sehingga materi pelajaran dapat disampaikan lebih luas (Tauhid, 2021). *Direct instruction* mengacu pada paradigma tersebut, yang banyak memberikan peluang menghambat perkembangan hasil belajar peserta didik.

Dari permasalahan tersebut salah satu hal yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian serta memberikan model pembelajaran bola voli yang lebih inovatif. Besar kemungkinan ketika mereka mendapatkan model pembelajaran yang optimal dan inovatif akan meningkatkan keterampilan peserta didik sehingga nilai mereka juga akan bisa meningkat di atas nilai KKM. Namun di sisi lain, guru penjas seharusnya mampu membuat aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan potensi siswa (Yoda, 2019). Proses pembelajaran pada intinya adalah proses transformatif yang memfasilitasi perubahan positif pada individu, termasuk

peningkatan pengetahuan, peningkatan sikap dan perilaku, peningkatan keterampilan, dan pertumbuhan pribadi yang lebih luas (Suratmin, 2025).

Model *project based learning* dapat digunakan untuk mengajarkan materi *passing* atas bola voli karena mengatasi inti permasalahan pada hasil belajar siswa. *Project based learning* berfokus pada pengajaran keterampilan abad ke-21, berpusat pada pelajar dan membangun interaksi yang kuat dan personal antar pelajar (Morrison *et al.*, 2021). Pembelajaran berbasis proyek memiliki kemampuan untuk membantu mengintegrasikan pengetahuan dan meningkatkan keterampilan (Rio & Rodriguez, 2022). Pada model *project based learning* siswa memperoleh pembelajaran dan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep teoritis. Model *project based learning* merupakan model pembelajaran yang membutuhkan suatu pembelajaran komprehensif dimana lingkungan belajar siswa didesain agar siswa dapat melakukan penelitian terhadap masalah autentik termasuk pendalaman materi, dan melakukan simulasi untuk memberi siswa kemampuan dalam menguji dan mengamati (Steffen *et al.*, 2022).

Pemilihan model *project based learning* dalam pembelajaran bola voli, khususnya pada materi *passing* atas, didasarkan pada karakteristik teknis materi tersebut yang membutuhkan koordinasi gerak kompleks dan pengambilan keputusan yang tepat. Berbeda dengan model inovatif lainnya seperti *problem based learning* yang menitikberatkan pada pemecahan masalah teoritis, atau model kooperatif yang berfokus pada interaksi sosial semata, model *project based learning* menawarkan keunggulan pada penciptaan produk nyata (proyek) sebagai hasil belajar. Dalam konteks *passing* atas, proyek yang dirancang menuntut siswa untuk memahami mekanika gerak secara mendalam, mulai dari posisi jemari,

perkenaan bola, hingga pelurusan lengan. Proses ini mengubah siswa dari sekadar penerima instruksi menjadi arsitek bagi kemampuannya sendiri.

*Project based learning* dalam pendidikan menengah memiliki tujuan yang baik, terutama dalam meningkatkan keyakinan diri siswa dan mempelajari berbagai keterampilan secara mandiri (Goyal *et al.*, 2022). Pendapat tersebut menunjukkan bahwa kemandirian siswa menjadi kunci penting dalam model *project based learning*. Dalam hal ini kemandirian berkaitan dengan salah satu karakteristik siswa, yaitu *self efficacy*. Pelaksanaan model pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal siswa, yaitu *self efficacy* (Safithri *et al.*, 2021), termasuk penggunaan model *project based learning*. Hubungan antara model *project based learning* dan *self efficacy* terletak pada struktur fase model ini yang selaras dengan sumber-sumber pembentuk keyakinan diri (Bandura, 1997). Model *project based learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyelesaikan tahapan proyek secara bertahap. Keberhasilan siswa dalam merancang dan mengeksekusi proyek latihan *passing atas* memberikan bukti nyata atas kemampuan mereka, yang secara langsung meningkatkan *self efficacy*. Dalam model *project based learning*, siswa diberikan otoritas penuh untuk mengelola proyeknya. Ketika siswa merasa memiliki kendali atas proses belajarnya, kecemasan terhadap kegagalan teknik saat melakukan *passing atas* akan berkurang, digantikan oleh keyakinan bahwa tantangan gerak tersebut dapat diatasi. Melalui kerja kolaboratif dalam proyek, siswa melihat rekan sejawatnya berhasil, yang merupakan fondasi penting dalam memperkuat *self efficacy* psikologis siswa sebelum melakukan performa motorik di lapangan.

*Self efficacy* adalah keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk mencapai prestasi yang memengaruhi kehidupan individu tersebut (Bandura, 2009). *Self efficacy* tinggi dapat memengaruhi peserta didik untuk tidak mudah menyerah ketika mencari solusi atas suatu permasalahan, yang dapat diartikan bahwa peserta didik memiliki keyakinan yang tinggi pada dirinya (Leonard & Amanah, 2017). Peserta didik dengan *self efficacy* tinggi menunjukkan upaya yang lebih besar saat menyelesaikan masalah (Hidayat & Noer, 2021). Sedangkan, pada *self efficacy* rendah, peserta didik merasa tertekan terhadap kemampuan diri dan lebih cepat menyerah dalam menyelesaikan permasalahan (Ferdyansyah *et al.*, 2020). Mengacu pada karakteristik *self efficacy* dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki *self efficacy* tinggi lebih cocok dibelajarkan dengan model *project based learning*, sedangkan siswa dengan *self efficacy* rendah lebih cocok dibelajarkan dengan *direct instruction*.

Model *project based learning* menekankan pengetahuan diperoleh secara langsung melalui proses belajar siswa sendiri, memanfaatkan sumber belajar yang bervariasi, dan mengajak siswa mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja. Siswa yang memiliki *self efficacy* tinggi mendapatkan kesempatan membangun sendiri pemahamannya melalui kegiatan penemuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Pembelajaran dengan model *project based learning* pada siswa dengan *self efficacy* tinggi mampu menciptakan pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa. *Project based learning* yang didukung dengan *self efficacy* tinggi dapat berdampak pada tercapainya hasil belajar yang optimal.

Implementasi *direct instruction* bersandar pada kemampuan siswa untuk mengasimilasikan informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati, dan mencatat. *Direct instruction* jika diterapkan pada siswa dengan *self efficacy* tinggi menyebabkan siswa tidak bisa mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Guru mendemonstrasikan pengetahuan dengan cara yang jelas, terstruktur, dan berurutan disertai penjelasan mengenai apa yang dikerjakan setelah setiap langkah selesai dikerjakan. Tugas siswa mengingat langkah-langkah yang dilihatnya dan kemudian menirukannya, sehingga siswa dengan *self efficacy* rendah hanya sebagai penerima informasi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang memiliki *self efficacy* rendah membutuhkan bimbingan lebih dalam pembelajaran.

Kajian empiris menunjukkan terdapat penelitian terdahulu yang sesuai dengan konstelasi variabel dalam penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan Nurhikman (2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SDN 24 Batangase menunjukkan penerapan model pembelajaran *project based learning* pada proses pembelajaran tematik di kelas eksperimen berlangsung dengan sangat efektif, di mana hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa pada kelas kontrol. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Suwiwa *et al.* (2023) yang berjudul “*The Effect of Project Based Learning Assisted with Flashcards towards Students’ Learning Outcomes in Learning Pencak Silat*”, menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Ketiga, Sya’ban & Dinata (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar Gerak Dasar Lokomotor dan Manipulatif Shooting

dalam Permainan Bola Besar” menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dan kelompok yang tidak yang sudah diterapkan telah memberikan pengaruh terhadap hasil belajar shooting sepak bola. Keempat, Abun *et al.* (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “*Employees’ Self efficacy and Work Performance of Employees as Mediated by Work Environment*” menyatakan bahwa *self efficacy* dinilai tinggi dan efikasi diri tersebut berkorelasi pada dua dimensi prestasi seperti tugas dan kinerjanya.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat celah penelitian (*research gap*) berupa belum adanya studi eksperimen dalam pembelajaran PJOK yang menguji efektivitas model *project based learning* dan *direct instruction* secara komparatif dengan mempertimbangkan perbedaan karakteristik psikologis peserta didik, khususnya *self efficacy*. Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji efektivitas *model project based learning* maupun *direct instruction* dalam pembelajaran PJOK, belum ditemukan penelitian yang menguji interaksi kedua model tersebut dengan *self efficacy* terhadap hasil belajar passing atas bola voli pada jenjang SMP, khususnya di konteks Bali. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) baik dari sisi desain eksperimen, kombinasi variabel, maupun konteks penelitian.

Mengingat konteks tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa alasan utama ketidaksesuaian model pembelajaran dengan pengurangan variasi adalah tidak efektifnya model pembelajaran materi *passing* bola voli. Peneliti menduga terdapat hubungan antara model pembelajaran dan *self efficacy* terhadap hasil belajar *passing* bola voli siswa berdasarkan permasalahan tersebut di atas. Oleh karena itu, penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Hasil Belajar

*Passing* Atas Bola voli Ditinjau dari *Self Efficacy* pada Siswa SMP Negeri 3 Amlapura” menjadi menarik bagi peneliti.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, masalah yang ditemukan terkait dengan pembelajaran khususnya materi *passing* atas bola voli pada peserta didik memperlihatkan hasil sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran belum maksimal yang mampu meningkatkan hasil belajar *passing* atas bola voli peserta didik, dikarenakan guru menggunakan pembelajaran *direct instruction* dengan metode ceramah dan hafalan sehingga pembelajaran berpusat pada guru.
2. Kurangnya kerjasama antar peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang terkait dengan materi *passing* atas bola voli.
3. Kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Keterlibatan peserta didik dalam mencari informasi yang terkait dengan materi *passing* atas bola voli belum terlihat, cenderung menunggu informasi dari guru.
5. Kurangnya pemahaman peserta didik dalam mempraktikkan gerakan *passing* atas bola voli, yang terlihat dari sikap awalan yang belum sempurna, masih bingung dalam pelaksanaan gerakan, perkenaan bola kurang tepat mengenai pergelangan lengan saat menerima bola.
6. Perbedaan tingkat *self efficacy* peserta didik yang diduga memengaruhi efektivitas penerapan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar *passing* atas bola voli.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini perlu mempunyai ruang lingkup masalah yang ingin ditelaah dengan tujuan agar hasil penelitian lebih terkonsentrasi guna membatasi ruang lingkup penelitian agar permasalahan tidak terlalu besar. Ditinjau dari *self efficacy* siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Amlapura, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh model *project based learning* dan *direct instruction* terhadap hasil belajar *passing* atas bola voli ditinjau dari *self efficacy*. Pembatasan temporal penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, dimulai dari bulan November 2025 hingga Desember 2025.

### 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah hasil belajar *passing* atas bola voli siswa yang mengikuti model *project based learning* lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti model *direct instruction*?
2. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan *self efficacy* terhadap hasil belajar *passing* atas bola voli?
3. Apakah hasil belajar *passing* atas bola voli siswa dengan *self efficacy* tinggi yang mengikuti model *project based learning* lebih tinggi dari siswa yang mengikuti model *direct instruction*?
4. Apakah hasil belajar *passing* atas bola voli siswa dengan *self efficacy* rendah yang mengikuti model *direct instruction* lebih tinggi dari siswa yang mengikuti model *project based learning*?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis hasil belajar *passing* atas bola voli siswa yang mengikuti model *project based learning* dengan siswa yang mengikuti model *direct instruction*.
2. Untuk menganalisis interaksi antara model pembelajaran dan *self efficacy* terhadap hasil belajar *passing* atas bola voli.
3. Untuk menganalisis hasil belajar *passing* atas bola voli siswa dengan *self efficacy* tinggi yang mengikuti model *project based learning* dengan siswa yang mengikuti model *direct instruction*.
4. Untuk menganalisis hasil belajar *passing* atas bola voli siswa dengan *self efficacy* rendah yang mengikuti model *direct instruction* dengan siswa yang mengikuti model *project based learning*.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat mengkaji model *project based learning* dan model *direct instruction* dalam pembelajaran PJOK. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tolak ukur dan acuan untuk menyusun rencana pembelajaran, sehingga dapat berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan secara efektif dan efisien.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi guru

Guru yang terlibat dalam penelitian ini memperoleh pengalaman langsung melalui penerapan model *project based learning* dan model *direct instruction* dalam pembelajaran PJOK.

#### 2. Bagi peserta didik

Memberikan pengalaman serta membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar *passing* atas bola voli melalui model *project based learning* dan model *direct instruction*, sehingga belajar lebih menyenangkan dan aktif, menghargai orang lain, percaya diri dan bertanggung jawab dalam pembelajaran.

#### 3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini akan diberikan kepada pihak sekolah sebagai bahan referensi dan diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk perbaikan pembelajaran serta meningkatkan kualitas desain pembelajaran sesuai dengan harapan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

#### 4. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman tentang pengaruh model *project based learning* dan model *direct instruction* dalam upaya meningkatkan hasil belajar *passing* atas bola voli.