

## ABSTRAK

Kesulitan yang sering dihadapi oleh pemain dalam penguasaan teknik passing bawah adalah malasnya atlet untuk latihan passing bawah karena secara psikis tidak menarik dan tidak sabar dalam berlatih teknik ini. Akibatnya sering terjadi kegagalan tim- tim dalam suatu pertandingan dipengaruhi sangat besar oleh sumbangan passing bawah/recvive service tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dalam upaya meningkatkan kemampuan teknik *passing* bawah pada permainan bola voli. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di kelas X SMAN I TAMAN SIDOARJO. Penelitian ini dilaksanakan tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi siswa. Data observasi dianalisis menggunakan rumus rata-rata skor, skor tertinggi, skor terendah, dan kisaran nilai. Data tes perbuatan dianalisis menggunakan rata-rata kelas dan ketuntasan belajar klasikal. Hasil analisis menunjukkan dari 24 siswa pada kondisi awal jumlah siswa yang mencapai nilai KKM 75 baru 4, dan pada siklus I meningkat menjadi 13 siswa , kemudian pada siklus II, meningkat menjadi 19 siswa yang mencapai nilai KKM 75 bahkan lebih. Sehingga ketuntasan klasikal dalam kelas tersebut sudah mencapai lebih dari 75% siswa yang tuntas belajar.

**Kata Kunci: Pembelajaran Langsung, Passing Bawah**

## **ABSTRACT**

The difficulty that is often faced by players in mastering under passing techniques is the laziness of athletes to practice under passing because they are psychologically unattractive and impatient in practicing this technique. As a result, the frequent failure of teams in a match is greatly influenced by the contribution of the under passing / receive service. This study aims to determine the influence of direct learning models (Direct Instruction) in an effort to improve the ability of under-passing techniques in volleyball games. This research is a Class Action Research conducted in class X SMAN I TAMAN SIDOARJO. This research is carried out in three cycles. Each cycle consists of 4 stages, namely the planning stage, the stage of implementing the action, the observation stage, and the reflection stage. The research instrument consisted of the student observation sheet. The observation data were analyzed using the formula of average score, highest score, lowest score, and range of scores. analyzed using class averages and classical learning completeness. The results of the analysis showed that from 24 students in the initial condition the number of students who achieved the new KKM score of 4 was 4, and in the first cycle it increased to 13 students, then in the second cycle, it increased to 19 students who achieved the KKM score of 75 even more. So that the classical completeness in the class has reached more than 75% of students who have finished learning.

**Keywords: Direct Learning, Passing Down**