



Pengembangan Multimedia Pembelajaran Materi Bola Voli dalam Mata Pelajaran Penjasorkes

¹Dzulfikar WS, ²Liska Sukiyandari, ³Sofyan Ardyanto

¹Program Studi PJKR FKIP Unwahas ²Program Studi PJKR FKIP Unwahas

²Program Studi PJKR FKIP Unwahas

Email: dzulfikarws@gmail.com liskasukiyandari@unwahas.ac.id sofyanardyanto@unwahas.ac.id

Info Artikel

Kata Kunci:

Multimedia, Pembelajaran
Bola Volli, dan Penjasorkes,

Keywords:

Multimedia, Volleyball Learning,
Physical Education

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran yang layak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pengembangan model menggunakan metode Penelitian Pengembangan (RnD). Subjek uji coba adalah siswa kelas XI siswa SMA Negeri 1 Singorojo. Data dikumpulkan melalui angket dan wawancara. Penilaian oleh ahli materi I dari keseluruhan aspek adalah "baik" dengan rerata skor 3,71. Penilaian ahli materi II dari keseluruhan aspek adalah "baik" dengan rerata skor 3,86. Penilaian ahli media I dari keseluruhan aspek adalah "baik" dengan rerata skor 3,6. Penilaian ahli media II dari keseluruhan aspek adalah "baik" dengan rerata skor 3,9. Pada uji coba skala kecil penilaian siswa adalah "sangat baik" dengan rerata skor 4,23. Pada uji coba skala besar penilaian siswa adalah "baik" dengan rerata skor 3,96. Simpulan penelitian dan pengembangan ini adalah dihasilkannya produk multimedia pembelajaran materi bola voli dalam mata pelajaran penjasorkes yang layak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Abstract

This study aims to produce learning multimedia products that are suitable for use in the teaching and learning process. The development model uses the Development Research (RnD) method. The subjects of the experiment were class XI students of SMA Negeri 1 Singorojo. Data were collected through questionnaires and interviews. The assessment by the material expert I from all aspects is "good" with a mean score of 3.71. The assessment of material experts II from all aspects is "good" with a mean score of 3.86. The assessment of media experts I from all aspects is "good" with a mean score of 3.6. Media expert II's assessment of all aspects is "good" with a mean score of 3.9. In the small-scale trial, the student's assessment was "very good" with a mean score of 4.23. In the large-scale trial, the student's assessment was "good" with a mean score of 3.96. The conclusion of this research and development is a multimedia product of volleyball learning material in physical and physical education subjects that is suitable for use in the teaching and learning process.

□ Alamat korespondensi:

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan & rekreasi FKIP Unwahas

E-mail: dzulfikarws@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan masa kini mengacu kepada pendidikan dengan multi dimensi yang mengedepankan pendekatan iptek. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah gaya hidup manusia, baik dalam bekerja, bersosialisasi, bermain maupun belajar. Pendidik dan peserta didik dituntut memiliki kemampuan pembelajaran di abad ke-21 ini. Dampak perkembangan iptek terhadap proses pembelajaran adalah semakin banyak dan bervariasinya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, film, video, televisi, *slide hypertext*, *web*, dan sebagainya. Guru profesional dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya.

Pendidikan jasmani yang baik harus mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang prinsip-prinsip gerak. Akan tetapi pada kenyataannya di lapangan masih banyak siswa yang kurang aktif bergerak, hal ini perlu adanya pengembangan model pembelajaran penjasorkes yang disesuaikan dengan kondisi siswa. Tugas dan kewajiban seorang guru Pendidikan Jasmani diantaranya adalah mengatur, mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk mencapai seperangkat tujuan dari Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan itu sendiri dan juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan melibatkan peserta didik aktif dalam mengikuti setiap proses pembelajaran yang dilakukan.

Pada sekolah menengah atas pertama satu-satunya untuk saat ini

di Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal yaitu SMA Negeri 1 Singorojo. Sekolah ini berdiri sejak tahun 12 tahun yang lalu, yaitu tepatnya diresmikan pada bulan Februari 2005. SMA Negeri 1 Singorojo memiliki fasilitas yang cukup memadai. Selain itu, sekolah ini memiliki tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang syarat dengan banyak pengalaman. Untuk saat ini siswa-siswi yang menjadi siswa-siswi di SMA tersebut masih tergolong dalam jumlah yang tidak banyak dan kebanyakan dari mereka berdomisili jauh dari sekolah.

Pembelajaran pendidikan jasmani yang diajarkan tenaga pendidik atau guru pendidikan jasmani di SMA Negeri 1 Singorojo lebih menekankan pada banyaknya aktivitas gerak atau pengalaman gerak siswa pada saat pembelajaran. Ini menjadikan siswa memiliki pengalaman gerak dan kesempatan mencoba lebih banyak. Akan tetapi untuk beberapa siswa yang kurang mampu mengikuti pelajaran akan menjadikan siswa pasif dan kurang paham serta tidak mau melakukan gerakan sesuai yang diajarkan. Contoh yang dapat diambil adalah saat pembelajaran bola voli. Para siswa mengalami kesulitan saat mempraktekkan teknik dasar bola voli dikarenakan siswa kurang dapat memahami materi bola voli. Banyak hal yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami materi, selain dikarenakan faktor pemahaman siswa yang berbeda-beda, kurangnya materi secara teori yang disampaikan oleh guru dan kurangnya sumber belajar guna menunjang pengetahuan siswa

dapat menjadi penyebabnya. Karakteristik siswa yang cenderung kurang aktif untuk mencari sendiri referensi-referensi sebagai sumber belajar menjadikan siswa kurang dapat berkembang. Selain itu, tenaga pendidik atau guru pendidikan jasmani di SMA Negeri 1 Singorojo belum memanfaatkan penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Permasalahan ini menjadikan peneliti menciptakan multimedia pembelajaran yang berbasis komputer. Melalui pembelajaran ini disajikan dengan komputer sehingga kegiatan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa. Pembelajaran yang dirancang dengan berbasis komputer ini dapat memadukan ketiga aspek tersebut menjadi satu kesatuan yang dikemas secara utuh yang dapat mempermudah siswa dalam menangkap materi pelajaran dengan baik.

LANDASAN TEORI

Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani menurut Dini Rosdiani (2013:23) adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neumuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Kemudian Andun Sudijandoko (2010:4) mendefinisikan pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di

desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat, aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi.

Tujuan Pendidikan Jasmani menurut Dini Rosdiani (2013:26) adalah untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional, dan moral.

Permainan Bola Voli

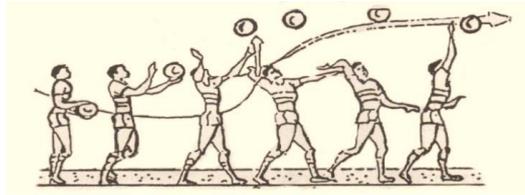
Bola voli merupakan salah satu cabang olahraga bola besar yang dimainkan oleh dua kelompok yang tiap-tiap kelompok terdiri atas 6 orang pemain. Bola dimainkan di udara dengan melewati net, setiap regu hanya bisa memainkan bola tiga kali pukulan. Pada permainan bola voli terdapat 4 teknik dasar yang perlu dipahami, yaitu teknik dasar *service*, *passing*, *smash* dan *blocking*.

a. Teknik Dasar Servis

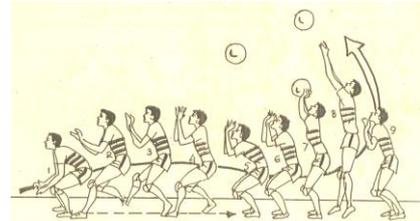
Servis dalam permainan bola voli dapat diartikan sebagai pukulan pertama untuk memulai permainan dalam bola voli. Servis sendiri dapat dibagi menjadi 2 macam, yaitu:

1. Servis Atas

Servis atas adalah pukulan yang dilakukan dengan melemparkan bola ke atas kemudian dipukul dengan mengayunkan tangan diatas kepala.



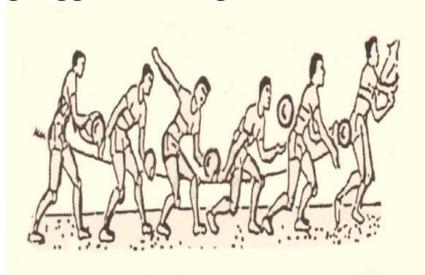
Gambar 1 Teknik Servis Atas



Gambar 3 Teknik *Passing* Atas

2. Servis Bawah

Servis bawah adalah teknik melakukan servis dengan cara mengayunkan lengan dari bawah ke arah bola kemudian memukulnya menggunakan genggaman tangan.



Gambar 2 Teknik Servis Bawah

b. Teknik Dasar *Passing*

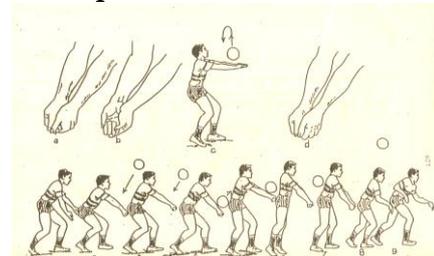
Dalam bola voli diperlukan untuk memberikan umpan kepada teman atau dipergunakan untuk menerima bola dari lawan. Teknik *passing* sendiri dibedakan menjadi 2, yaitu:

1. *Passing* Atas

Dengan *passing* atas seorang *set-upper* dapat lebih mengontrol kemana arah bola harus diumpangkan dan seberapa tinggi bola agar dapat menjadi umpan yang matang untuk membangun serangan.

2. *Passing* Bawah

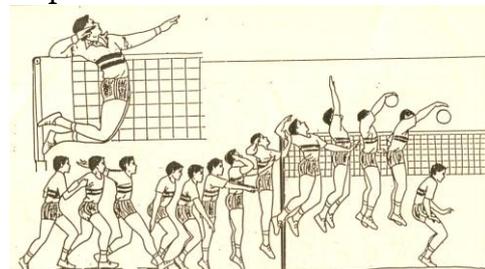
Passing bawah digunakan untuk menerima servis ataupun *smash* dari lawan.



Gambar 4 Teknik *Passing* Bawah

c. Teknik Dasar *Smash* atau *Spike*

Smash atau *spike* adalah pukulan yang dilakukan saat bola sedang melambung diatas net. Pukulan *smash* biasanya dilakukan dengan pukulan yang keras menuju bidang kosong di area permainan lawan.

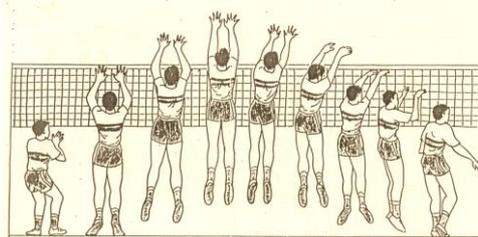


Gambar 5 Teknik *Smash*

d. Teknik Dasar *Blocking*

Blocking bola adalah suatu keterampilan bertahan yang digunakan untuk menghentikan atau

memperlambat serangan lawan di daerah jaring net.



Gambar 6 Teknik atau *Blocking*

Media Pembelajaran

Media pembelajaran dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain media pembelajaran berarti suatu alat ataupun perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa ataupun peserta didik baik.

Multimedia Pembelajaran

Menurut Iwan Binanto (2010:2) multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan dikontrol secara interaktif. Penggunaan teknologi sebagai media dalam pembelajaran penjas dapat membantu guru untuk lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran yang berhubungan dengan gerak.

Sumber Belajar

Menurut Wina Sanjaya (2010:228) sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada disekitar

lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Optimalisasi ditinjau dari proses interaksi siswa dengan berbagai macam sumber yang dapat merangsang siswa dengan berbagai macam sumber yang dapat merangsang siswa untuk belajar dan mempercepat dalam memahaminya. Sumber belajar dapat dibedakan menjadi 6 jenis, yaitu pesan (*message*), orang (*people*), bahan (*equipment*), alat (*tool and equipment*), teknik (*technique*), dan lingkungan (*setting*).

Belajar Mandiri

Menurut Haris Mujiman, (2007:1) menyatakan bahwa belajar mandiri adalah kegiatan belajar aktif yang didorong oleh motif yang menguasai suatu kompetensi dan dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang telah dimiliki. Penetapan kompetensi sebagai tujuan belajar dan cara pencapai, baik penetapan waktu belajar, tempat belajar, irama belajar, tempo belajar, cara belajar, sumber belajar maupun evaluasi belajar yang dilakukan oleh pembelajar sendiri.

Adobe Flash CS6

Deni Darmawan (2012:256) menyatakan bahwa *Adobe flash* merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat *animasi*, *video*, gambar, *vektor*, maupun *bitmap*, dan multimedia interaktif.

METODE PENELITIAN

Metode Pengembangan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2011:297) Penelitian Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan, menemukan pengetahuan-pengetahuan baru.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan produk multimedia pembelajaran mengikuti prosedur penelitian yang dikemukakan oleh Sugiyono (2011:409) mengemukakan langkah-langkah penelitian pengembangan, yaitu: (1) menganalisis potensi dan masalah, (2) mengumpulkan data, (3) mendesain produk, (4) melakukan validasi produk, (5) melakukan uji coba kelompok kecil, (6) melakukan revisi, (7) melakukan uji coba lapangan, dan (8) diseminasi/produk massal.

Desain Uji Coba

Desain uji coba lapangan ada dua tahap yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dalam uji coba kelompok kecil jumlah siswa ada 10 dan kelompok besar sejumlah 25 siswa. Dalam uji coba siswa mengoperasikan media pembelajaran dan kemudian memberikan penilaian pada lembar kuisioner yang telah diberikan.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa kelas XI sebagai responden. Angket ini berisi pernyataan-pernyataan untuk diberi tanggapan oleh subjek peneliti yang disusun berdasarkan pada kriteria penilaian media pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut:

1. Menghitung rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{x} = skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor

N = jumlah penilaian

2. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif. Kriteria pengubahan skor rata-rata menurut Eko Putro Widoyoko (2009:238) sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Penilaian

Kriteria	Interval Skor
Sangat Baik	$X > Xi + 1,8 S_{bi}$
Baik	$Xi + 0,6 S_{bi} < X \leq Xi + 1,8 S_{bi}$
Cukup Baik	$Xi - 0,6 S_{bi} < X \leq Xi + 0,6 S_{bi}$
Kurang	$Xi - 1,8 S_{bi} < X \leq Xi - 0,6 S_{bi}$
Sangat Kurang	$X \leq Xi - 1,8 S_{bi}$

Keterangan :

Rerata skor ideal (X_i) = $\frac{1}{2}$
(skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal (S_{bi}) = $1/6$ (Skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

X ideal = Skor Empiris

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Validasi Ahli Materi I

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi I, rata-rata antara aspek kualitas materi pembelajaran dan aspek isi adalah 3,71. Artinya produk yang dikembangkan masih dalam kategori “Baik”. Kualitas produk yang sedemikian rupa, ahli materi menyatakan bahwa produk tersebut layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Validasi Ahli Materi II

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi II, rata-rata antara aspek kualitas materi pembelajaran dan aspek isi adalah 3,86. Artinya produk yang dikembangkan masih dalam kategori “Baik”. Kualitas produk yang sedemikian rupa, ahli materi menyatakan bahwa produk tersebut layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Validasi Ahli Media I

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media I, rata-rata antara aspek kualitas materi pembelajaran dan aspek isi adalah 3,6. Artinya produk yang dikembangkan masih dalam kategori “Baik”. Kualitas produk yang sedemikian rupa, ahli media menyatakan bahwa produk tersebut layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Validasi Ahli Media II

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi II, rata-rata antara aspek kualitas materi pembelajaran dan aspek isi adalah 3,9. Artinya produk yang dikembangkan masih dalam kategori “Baik”. Kualitas produk yang sedemikian rupa, ahli media menyatakan bahwa produk tersebut layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Uji Coba Kelompok Kecil

Pada keseluruhan dari kualitas media pembelajaran pada data uji coba kelompok kecil, menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan rerata skor dari aspek tampilan, aspek materi dan aspek pembelajaran adalah 4,23.

Tabel 2 Kualitas Media Pembelajaran Hasil Uji Kelompok Kecil

Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	4	Baik
Aspek Materi	4,2	Baik
Aspek Pembelajaran	4,5	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor	12,7	Sangat Baik
Rerata Skor	4,23	

Pada lembar kuesioner saat melakukan uji coba kelompok kecil beberapa siswa memberikan komentar setelah menggunakan media pembelajaran. Beberapa komentar yang diberikan siswa diantaranya adalah

- 1) Belajar dengan media dan video lebih menyenangkan.
- 2) Belajar dengan media dan video menjadikan materi lebih mudah dipahami.

- 3) Soal yang dikerjakan sulit dan butuh waktu lama untuk mengerjakannya.

- 4) .Belajar dengan adanya video juga lebih jelas.

Uji Coba Kelompok Besar

Pada keseluruhan dari kualitas media pembelajaran pada data uji coba kelompok besar, menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran termasuk dalam kriteria “Baik” dengan rerata skor dari aspek tampilan, aspek materi dan aspek pembelajaran adalah. 3,96.

Tabel 3 Kualitas Media Pembelajaran Hasil Uji Kelompok Besar

Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	3,92	Baik
Aspek Materi	3,88	Baik
Aspek Pembelajaran	4,09	Baik
Jumlah Rerata Skor	12,7	Baik
Rerata Skor	3,96	

Pada lembar kuesioner saat melakukan uji coba kelompok besar beberapa siswa memberikan komentar setelah menggunakan multimedia pembelajaran bola voli. Beberapa komentar yang diberikan siswa diantaranya sebagai berikut:

- 1) Menurut saya media pembelajaran ini cukup menarik, apalagi didukung dengan pembelajaran ditambah video pembelajaran.
- 2) Kejelasan materi lebih jelas dengan menggunakan multimedia
- 3) Belajar dengan menggunakan multimedia membanu belajar dengan lebih baik

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembuatan produk media pembelajaran, maka dapat disimpulkan:

1. Adapun tahapan pembuatan media pembelajaran ini melalui lima tahapan, yaitu: Pendahuluan, Pengembangan desain pembelajaran, Pengembangan *software* multimedia, Validasi produk, dan Uji coba produk. Dengan langkah-langkah tersebut dihasilkan produk multimeedia pembelajaran bola voli.
2. Kualitas multimedia yang dikembangkan menurut penilaian dari ahli materi I dengan rerata skor 3,71 termasuk dalam kriteria “Baik” dan menurut ahli materi II dengan rerata skor 3,86 termasuk dalam kriteria “Baik”. Menurut ahli media I dengan rerata skor 3,6 termasuk dalam kategori “Baik” dan menurut ahli media II dengan rerata skor 3,9 termasuk dalam kriteria “Baik”, sedangkan untuk penilaian siswa rerata skor sebagai berikut: pada aspek tampilan memiliki rerata skor 3,92 termasuk dalam kriteria “Baik”, pada aspek materi rerata skor 3,88 termasuk dalam kriteria “Baik”, sedangkan pada aspek pembelajaran memiliki rerata

skor 4,09 termasuk dalam kriteria “Baik”, dan rerata skor pada keseluruhan penilaian siswa adalah 3,96 termasuk dalam kriteria “Baik”.

Implikasi

Multimedia pembelajaran bola voli yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber belajar yang dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran penjas terutama permainan bola voli. Pada multimedia pembelajaran ini dikembangkan dikemas dalam bentuk *software* yang didalamnya terdapat serangkaian materi bola voli yang dilengkapi dengan gambar dan video untuk mempermudah siswa dalam memahami materi bola voli.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan untuk produk multimedia pembelajaran ini sebagai berikut:

1. Perlu ada pengembangan lebih lanjut terkait multimedia pembelajaran materi bola voli dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
2. Perlu adanya uji coba dalam kelompok yang lebih besar agar multimedia pembelajaran bola voli lebih sempurna.
3. Perlu adanya masukkan serta perbaikan dalam multimedia pembelajaran ini agar semakin bagus ke depannya.
4. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk

mengetahui tingkat efektifitas media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya sampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, N. 2007. *Panduan Olahraga Bola Voli*. Solo: Era Pustaka Utama.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Baharuddin dan Wahyuni, E. N. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Darmawan, D. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Husdarta. 2010. *Sejarah dan filsafat olahraga*. Bandung: Alfabeta.

- Husdarta. 2011. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Hidayatullah, P., Akbar, M. A., Rahim, Z. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung Informatika.
- Lestari, N(Ed.). 2008. *Melatih Bola Voli Remaja, Edisi Keempat*. Yogyakarta: PT. Citra Aji Parama.
- Madcoms. 2011. *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS6*. Jakarta: Andi Publisher.
- Mudjiman, H. 2007. *Manajemen Penelitian Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhajir. 2007. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Yudistira. Bandung.
- Munasifah. 2009. *Bermain Bola Voli*. Semarang: CV. Aneka Ilmu.
- Rosdiani, D. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses. Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudijandoko, A. 2010. "Pembelajaran Pendidikan Jasmani yang Efektif dan Berkualitas". *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Nomor 1 tahun 2008. Hal 3-4.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sunardi dan Kardiyanto, W, D. 2013. *Bola Voli*. Surakarta: UPT Penerbit dan UNS Press.
- Suprijono, A. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Usman, H. dan Akbar, P. S. 2011. *Metodologi Penelitian Sosial (Edisi 2)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, E. P. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.