


Pengembangan pembelajaran permainan bola voli pada mahasiswa

The development of volleyball games learning for students

Destriani¹, Destriana², Endang Switri³, dan Herri Yusfi⁴

^{1,2,3,4}Department of Physical Education, Health, and Recreation, Universitas Sriwijaya, Jl. Raya Palembang, Prabumulih KM. 32 Indralaya, 30662, Indonesia

Received: 30 November 2018; Revised: 24 January 2019; Accepted: 20 March 2019

 https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v5i1.12605

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan pembelajaran permainan bola voli yang layak pada mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development*. Langkah-langkah pengembangan menggunakan *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) sering disebut dengan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini yaitu mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, FKIP, Universitas Sriwijaya. Hasil penelitian ini menunjukkan secara keseluruhan pengembangan pembelajaran permainan bola voli layak digunakan untuk proses pembelajaran pada mahasiswa Penjaskes, FKIP, Unsri. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini berupa pengembangan pada sarana, prasarana, dan peraturan dalam permainan bola voli. Pada sarana dengan mengubah ketinggian net menjadi 2,15 meter, prasarana memodifikasi ukuran lapangan menjadi 16x9 meter, dan dalam peraturan permainan yang menggabungkan antara mahasiswi dan mahasiswa. Kelayakan pengembangan didapat dari hasil penilaian ahli-ahli materi, didapat rata-rata sebesar 80,67% masuk kategori baik, dan efektifitas didapat dari hasil belajar tahap implementasi mahasiswa dengan hasil belajar mahasiswa pada aspek psikomotor sebesar 77,08 % dan masuk pada kategori cukup baik. Implementasi dari penelitian pengembangan ini adalah pendidik dapat menggunakan pengembangan pembelajaran ini sebagai alternatif dalam mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada aspek psikomotor.

Kata kunci: pengembangan, pembelajaran, permainan, bola voli.

Abstract

This study aimed to produce the development of proper volleyball games learning for students. The research method used in this study was Research and Development. The development steps were done by using Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation which were often referred to the ADDIE model. The subjects in this study were the students of Physical and Health Education Study Program of Teacher Training and Education Faculty of Sriwijaya University. The results of this study indicated that overall the development of volleyball games learning is feasible to be used. The data analysis technique used was quantitative descriptive analysis. The results of this study included the development of facilities, infrastructure, and rules of volleyball games. In the facilities aspect was by changing the height of the net to 2.15 meters. In the infrastructure aspect modified the size of the field to be 16x9 meters. While in the rules of the game aspect combined female and male students. The feasibility of the development was obtained from the results of the

assessment of material experts which were obtained an average of 80.67% included in the good category while the effectiveness was obtained from the learning outcomes of the implementation phase of students with the outcome on the psychomotor aspect was 77.08% included in the sufficient category. The implementation of this development research was that the educators could use as an alternative in teaching and could improve the students' learning outcomes on psychomotor aspect.

Keywords: *development, learning, games, volleyball.*

PENDAHULUAN

Permenristekdikti no 44 tahun 2015 pasal 3 ayat 1 dan 2, standar Nasional Pendidikan Tinggi bertujuan untuk menjamin tercapainya tujuan pendidikan tinggi yang berperan strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menerapkan nilai humaniora serta kebudayaan dan pemberdayaan bangsa Indonesia yang berkelanjutan dan menjamin agar pembelajaran pada program studi, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia mencapai mutu sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dalam Standar Nasional Pendidikan Tinggi.

Standar Nasional Pendidikan terdiri atas: a. standar kompetensi lulusan; b. standar isi pembelajaran; c. standar proses pembelajaran; d. standar penilaian pembelajaran; e. standar dosen dan tenaga kependidikan; f. standar sarana dan prasarana pembelajaran; g. standar pengelolaan pembelajaran; dan h. standar pembiayaan pembelajaran. Pada Standar proses pembelajaran yang dimaksud mencakup karakteristik proses pembelajaran, perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan beban belajar mahasiswa. Karakteristik proses pembelajaran terdiri atas sifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat kepada mahasiswa.

Proses pembelajaran banyak hal yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran, salah satu contoh misalnya dari penggunaan media, diharapkan dengan pembelajaran menggunakan media *e-learning* di Program Studi Pendidikan Jasmani dan

Kesehatan dapat berdampak pada minat belajar mahasiswa yang meningkat, sehingga menjadi lebih termotivasi dalam pembelajaran serta dapat mengerti dengan materi yang diajarkan (Destriani, 2017). Penelitian ini merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan pendidik dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media ajar.

Pendidik dapat juga melakukan inovasi pada proses pembelajaran menggunakan media interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran, pengembangan yang dilakukan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Syafaruddin, Hartati, Destriana, & Aryanti, 2018). Dalam pembelajaran terdapat berbagai teknik pembelajaran yang masing-masing memiliki tujuan dan sasaran yang berbeda, sehingga seorang guru atau dosen harus mampu menyesuaikan teknik yang digunakan dalam suatu pembelajaran. Kurniawan & Hidayat (2015) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan kerjasama, yaitu kerjasama dalam menciptakan suatu proses belajar yang mengarahkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar dan guru dan bagaimana guru juga melakukan usaha-usaha untuk menumbuhkan agar siswa dapat melakukan aktivitas belajar dengan baik. Berdasarkan hal tersebut perlu dilakukan pengembangan suatu pembelajaran yang dapat digunakan oleh dosen sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran di perguruan tinggi.

Berdasarkan hasil dari survei terhadap mahasiswa semester I yang berjumlah 26 orang tentang minat mahasiswa terhadap pembelajaran bola voli, dapat disimpulkan bahwa minat mahasiswa termasuk dalam kategori kurang baik, sehingga dapat diasumsikan proses pembelajaran permainan bola voli selama ini masih membutuhkan pengembangan pembelajaran yang baru. Hal ini didukung oleh penelitian Ismawandi (2016) yang menyatakan hasil belajar *service*, *passing*, *spike* masih dalam kategori cukup, sementara pada materi *block* masuk kategori kurang. Proses pembelajaran yang terjadi kurang mampu memotivasi, menarik, dan menyenangkan bagi mahasiswa. Keadaan seperti ini menyebabkan

kompetensi dan indikator ketercapaian pembelajaran perkuliahan masih kurang maksimal. Penelitian yang dilakukan Suganda & Suharjana (2013) mengemukakan bahwa pengembangan model pembelajaran bola voli pada siswa kelas atas sekolah dasar sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang baik dan efektif. Pemilihan pengembangan pembelajaran yang tepat diyakini dapat membantu menyampaikan pesan dengan benar, efektif, efisien, dapat menciptakan dan memperkaya pengalaman belajar. Memperhatikan fenomena di atas, dosen masih perlu mengembangkan pembelajaran yang dapat membantu pencapaian indikator ketercapaian pembelajaran tersebut.

Penelitian terdahulu telah dilakukan oleh Bastian (2015) yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran gerak dasar bola voli berbasis adobe flash cs6 materi pasing atas dan pasing bawah kelas VII SMP layak digunakan untuk proses pembelajaran. Selain itu Haryanto, Dwiyojo, & Sulistyorini (2016) telah melakukan penelitian yang menghasilkan produk berupa media interaktif pada permainan bola voli. Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan, penulis tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran permainan bola voli. Pengembangan yang dilakukan adalah pada ketinggian net, ukuran lapangan dan penggabungan jenis kelamin dalam satu tim. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan menghasilkan sebuah pengembangan pembelajaran yang layak pada permainan bola di perguruan tinggi.

METODE

Metode yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *research and Development* (R&D). Adapun Langkah-langkah pengembangan dengan model ADDIE menurut yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations* (Branch, 2009). Langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut:

1) *Analysis* (analisis)

Analisis kesenjangan kinerja/permasalahan yang ada tujuan dari menganalisis kesenjangan kinerja untuk menghasilkan sebuah pernyataan yang berkaitan dengan sebuah masalah, mencari tahu penyebabnya dan terakhir mencari solusi dari kesenjangan atau masalah yang timbul. Analisis berikutnya adalah menentukan tujuan, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan teknik pembelajaran bola voli pada mahasiswa Penjaskes, FKIP, UNSRI.

Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari ahli permainan bola voli dan ahli pembelajaran. Lembar evaluasi ahli dititikberatkan pada produk pertama yang dibuat. Lembar evaluasi yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam evaluasi berupa kualitas pengembangan pembelajaran permainan bola voli, serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “kurang baik” sampai dengan “sangat baik”.

2) *Design* (perancangan),

Tahap perencanaan, yang pertama adalah pembuatan produk pengembangannya dilakukan dengan merancang pengembangan teknik pembelajaran permainan bola voli yang dilakukan dalam pembelajaran untuk mahasiswa semester 1 dan semester 5, selanjutnya menganalisis teknik pembelajaran pada permainan bola voli yang terkandung dalam silabus agar produk yang dirancang tidak melenceng dari panduan silabus yang ada, selanjutnya merancang tujuan pengembangan teknik pembelajaran permainan bola voli dan mengembangkan teknik pembelajaran permainan bola voli yang sesuai dengan kurikulum. Langkah kedua pada tahap perancangan yaitu validasi ahli dan revisi. Validasi dari ahli materi, yaitu pakar bola voli, dan pakar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Hasil validasi yang menunjukkan bahwa produk tersebut valid dan layak digunakan.

3) *Development* (pengembangan)

Berdasarkan prosedur pengembangan maka pelaksanaan pada tahap pengembangan ini akan dilakukan uji coba, yaitu evaluasi satu-satu. Evaluasi satu-satu ini dilakukan oleh 1 orang dosen. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mendapatkan pendapat dari ahli permainan bola voli dan pendidikan terhadap pengembangan teknik pembelajaran permainan bola voli.

4) *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap *development* dilakukan revisi produk pada tahap dan dinyatakan layak maka pengembangan teknik pembelajaran dalam permainan bola voli akan diimplementasikan pada kelas yang sesungguhnya. Produk dalam penelitian dan pengembangan ini berupa pengembangan teknik pembelajaran dalam permainan bola voli ini akan diimplementasikan pada mahasiswa semester 5 kelas Indralaya.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap akhir dalam proses pengembangan pada penelitian ini adalah evaluasi terhadap produk pengembangan teknik pembelajaran dalam permainan bola voli. Tujuan dari tahap evaluasi ini, untuk melihat atau menaksir kualitas produk pembelajaran dan proses, yang keduanya dapat dilakukan sesudah implementasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang didapat berdasarkan instrumen penelitian yang dimulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah sebagai berikut:

Hasil Tahap Design

Tahap *design* yang pertama adalah pembuatan produk pengembangannya dilakukan dengan merancang pengembangan teknik pembelajaran permainan bola voli yang dilakukan dalam pembelajaran selanjutnya menganalisis teknik pembelajaran pada permainan bola voli yang terkandung dalam silabus agar produk yang dirancang tidak melenceng dari panduan silabus yang ada, selanjutnya merancang tujuan

pengembangan pembelajaran permainan bola voli dan mengembangkan teknik pembelajaran permainan bola voli yang sesuai dengan kurikulum.

Langkah kedua pada tahap perancangan yaitu validasi ahli dan revisi. Hasil penilaian validasi ahli pembelajaran penjas dan permainan bola voli pada ranah kognitif didapat rata-rata sebesar 76,25% dengan masuk pada klasifikasi baik. Nilai rata-rata ini didapat dari penilaian ahli pembelajaran penjaskes dengan persentase sebesar 77,5% dan untuk hasil validasi ahli permainan bola voli dengan persentase sebesar 75% yang dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Penilaian Validasi Ahli Ranah Kognitif

No	Kode Ahli	Pernyataan										Σ	Nilai Maks	Persentase (%)	Klasifikasi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	HY	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	31	40	77,5	Baik
2	Ro	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	30	40	75	Baik
		\bar{x}												76,25	Baik

Hasil penilaian validasi pembelajaran penjas dan ahli permainan bola voli pada ranah psikomotor didapat didapat rata-rata sebesar 81,25% dengan masuk pada kategori digunakan. Nilai rata-rata ini didapat dari penilaian ahli pembelajaran penjas dengan persentase sebesar 80% dan untuk hasil validasi ahli permainan bola voli dengan persentase sebesar 82,5%. Berdasarkan penilaian validasi ahli pengembangan ini layak digunakan untuk pembelajaran. Hasil penilaian validasi dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Penilaian Validasi Ahli Ranah Psikomotor

No	Kode Ahli	Pernyataan										Σ	Nilai Maksimum	Persentase (%)	Klasifikasi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	HY	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	32	40	80	Baik
2	RO	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	33	40	82.5	Baik
		Rata-rata												81.25	Baik

Hasil penilaian validasi pembelajaran penjas dan ahli permainan bola voli pada ranah afektif didapat rata-rata sebesar 83,3% dengan masuk pada kategori digunakan. Nilai rata-rata ini didapat dari penilaian

ahli pembelajaran penjas dan permainan bola voli dengan persentase sebesar 83,3%. Hasil penilaian validasi dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Penilaian Validasi Ahli pada Aspek Afektif

No	Kode Ahli	Pernyataan						Σ	Nilai Maksimum	Persentase (%)	Klasifikasi
		1	2	3	4	5	6				
1	HY	1	1	1	1	0	1	5	6	83.3	Baik
2	RO	1	1	0	1	1	1	5	6	83.3	Baik
Rata-rata										83.3	Baik

Penilaian dari validasi untuk kelayakan produk menunjukkan bahwa pengembangan dapat digunakan dan diimplementasikan pada kelompok kecil. Subjek penelitian pada kelompok kecil yaitu pada mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang berjumlah 12 orang.

Hasil Tahap *Development* (pengembangan) dan *Implementation* (implementasi)

Tahap pengembangan ini akan dilakukan uji coba, yaitu evaluasi satu-satu. Evaluasi satu-satu ini dilakukan oleh satu orang dosen. Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk mendapatkan pendapat dari pengguna bola voli dan pendidikan terhadap pengembangan teknik pembelajaran permainan bola voli. Pada tahap *development* dilakukan revisi produk dan dinyatakan layak maka pengembangan teknik pembelajaran dalam permainan bola voli akan diimplementasikan pada kelas yang sesungguhnya, yaitu pada mahasiswa semester 5 dengan jumlah subjek sebanyak 12 mahasiswa.

Tabel 4. Implementasi Ranah Psikomotorik Mahasiswa

No	Kode Siswa	Servis atas				Pasing bawah				Jumlah	Jumlah Maks	Persentase (%)	Kategori
		1	2	3	4	1	2	3	4				
1	SPW			√			√		6	8	75	Baik	
2	MAP				√		√		7	8	87.5	Baik	
3	DHH				√		√		7	8	87.5	Baik	
4	PAD			√				√	7	8	87.5	Baik	
5	UUS	√					√		5	8	62.5	Cukup	
6	AIS			√			√		6	8	75	Cukup	
7	VOT			√				√	7	8	87.5	Baik	
8	SOV			√			√		5	8	62.5	Cukup	
9	INR			√			√		6	8	75	Baik	
10	FWD				√		√		7	8	87.5	Baik	
11	NHN			√				√	7	8	87.5	Baik	
12	FRD	√					√		4	8	50		
		\bar{x}										77.08	

Berdasarkan tabel 4 yaitu tabel implementasi kelompok kecil pada ranah psikomotor mahasiswa program studi penjas kes di atas dengan jumlah 12 orang yang terdiri dari mahasiswa dan mahasiswi melalui tes pada teknik servis atas dan pasing bawah dengan menggunakan penilaian proses didapat rata-rata persentase rata-rata sebesar 77,08 % dan hasil ini masuk pada kategori cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap kelompok kecil ini pengembangan teknik pembelajaran ini sudah dapat digunakan untuk pembelajaran.

Pembahasan

Kelayakan pengembangan didapat dari hasil penilaian ahli-ahli materi, didapat rata-rata sebesar 80,67% masuk kategori baik, pengembangan ini menurut validasi ahli layak digunakan untuk proses belajar mengajar. Leech & Marston (2016) menyatakan desain permainan, memberikan kesempatan untuk peserta didik mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan daya tarik yang terkait dengan struktur permainan mengarah ke jalur penemuan dan imajinasi bagi peserta didik. Pendidik diberikan kesempatan untuk memfasilitasi pengalaman belajar siswa menggunakan pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Ketika mempertimbangkan peserta didik mendesain permainan untuk program pendidikan jasmani, penting untuk mengenali efek bahwa pembelajaran

yang berpusat pada peserta didik yang terkait dalam pendidikan jasmani. Sehingga sesuai dengan pendapat di atas pengembangan teknik pembelajaran pada permainan bola ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan, serta daya tarik terhadap pembelajaran.

Tahap implementasi pada ranah psikomotor pada mahasiswa menggunakan penilaian proses didapat rata-rata persentase rata-rata sebesar 77,08 % dan hasil ini masuk pada klasifikasi baik. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap kelompok kecil ini pengembangan teknik pembelajaran ini sudah dapat digunakan untuk pembelajaran, sesuai dengan pendapat (Yudiana, 2015) yang menjelaskan bahwa keefektifan pembelajaran bola voli dapat dilakukan melalui pengembangan teknik pembelajaran sebagai model alternatif dalam rangka pengembangan kualitas pembelajaran permainan bola voli.

Modifikasi yang dilakukan pada ketinggian net dimaksudkan sebagai sarana untuk membantu mahasiswa dalam menguasai materi permainan bola voli. Modifikasi ini sukses diterapkan oleh Fadilah (2013) dalam meningkatkan hasil belajar bola voli siswa kelas V SDN Sukamanah. Berkaitan dengan ukuran lapangan, beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan keefektifan modifikasi ukuran lapangan bola voli (Yhamroni, 2013; Kurniawann, Setyawati, & Yuwonno, 2012).

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, mengembangkan pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, serta kecerdasan emosi. Selaras dengan pendapat di atas (Kurniawan & Hidayat, 2015) menyatakan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, dan aspek pola hidup sehat.. Hasil pada aspek psikomotorik (gerak) diharapkan secara khusus dapat meningkatkan

potensi fisik bagi peserta didik, dimana era pendidik olahraga yang baik akan terwujud apabila pendidik memiliki kreatifitas, inovasi, dan dapat membuat model pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didiknya Suganda & Suharjana (2013).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil data dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran permainan bola voli pada mahasiswa Penjaskes FKIP Universitas Sriwijaya terdiri dari pengembangan sarana yaitu memodifikasi ketinggian net menjadi 2,15 meter yang pada aturan sebenarnya ukuran net putri 2,24 meter dan putra 2,43 meter, modifikasi ketinggian net ini membantu mahasiswa pada saat pembelajaran bola voli berlangsung *rally* dalam permainan lebih banyak dengan menurunnya tingkat bola yang selalu mati. Ukuran lapangan yang diperkecil menjadi 16x9 meter dengan mengurangi 1 meter disetiap ukuran lapangan pada setiap tim, yang ukuran sebenarnya 18X9 meter, hal ini dapat membantu mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengendalikan permainan karena lapangan yang terlalu besar. Serta pengembangan yang dilakukan pada peraturan permainan yang menggabungkan mahasiswi dan mahasiswa selama permainan berlangsung. Penggabungan permainan dilakukan karena peserta didik laki-laki lebih banyak yang lebih terampil dalam bermain dibandingkan peserta didik putri, dengan digabungkannya peserta didik putra dan putri dapat saling membantu selama proses permainan bola voli, yang membuat permainan bola voli lebih hidup atau lebih menarik. Pengembangan pembelajaran permainan bola voli ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang disesuaikan berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester. Pengembangan pembelajaran yang dibuat ini layak digunakan untuk pembelajaran, melalui penilaian ahli permainan bola voli dan ahli pendidikan jasmani dan kesehatan. Implementasi dilakukan pada kelompok kecil menggunakan penilaian proses pada ranah psikomotor. Evaluasi menggunakan penilaian hasil dengan menilai hasil belajar

mahasiswa dan mahasiswi menggunakan tes servis atas dan pasing bawah. Pengembangan pembelajaran bola voli ini dapat dijadikan salah satu alternatif bentuk pembelajaran bagi pendidik pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Saran

Saran pemanfaatan pada pengembangan ini yaitu bagi dosen dapat menggunakan produk pembelajaran ini pada proses pembelajaran permainan bola voli, dan selanjutnya agar dapat mengembangkan lagi pembelajaran dalam permainan bola voli yang lebih menarik dari pengembangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastian, J. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Gerak Dasar Bola Voli Berbasis Adobe Flash CS6 Materi Pasing Atas dan Pasing Bawah Kelas VII SMP*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Destriani, D. (2018). Minat Pembelajaran Menggunakan E-Learning Mata Kuliah Kinesiologi Pada Mahasiswa. *JUMANJI (Jurnal Masyarakat Informatika Unjani)*, 2(1); 63-70.
- Fadilah, M. F. (2013, June 4). *Meningkatkan Gerak Dasar Passing Bawah Bola Voli Melalui Modifikasi Ketinggian Net Pada Siswa Kelas V SDN Sukamanah Kecamatan Cisalak Kabupaten Subang*. Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved from <http://repository.upi.edu/5590>.
- Haryanto, T. S., Dwiyoogo, W. D., & Sulistyorini, S. (2016). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif di Smp Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 25(1), 123–128. <https://doi.org/10.17977/PJ.V25I1.4908>.
- Ismawandi, B. P. (2016). Evaluasi Kemampuan Hasil Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Bola Voli Dasar Kelas B Angkatan 2016 Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 2(2), 111–120. Retrieved from <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/article/view/509/391>.
- Kurniawan, D., & Hidayat, T. (2015). Pengaruh Modifikasi Permainan Bola voli terhadap Kerjasama Siswa pada Pembelajaran Pendidikan

- Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1); 20-24.
- Kurniawann, A. E., Setyawati, henny, & Yuwonno, cahyo. (2012). Modifikasi Model Pembelajaran Bola Voli Melalui Permainan Bola Voli Mini Berlapis. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 1(4).
<https://doi.org/10.15294/ACTIVE.V1I4.517>.
- Leech, T. & Marston, R. (2016). Physical Education by Facilitating Student-Designed Games. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance Reston*, 87(9); 8-13.
- Permenristekdikti. Nomor 44 Tahun (2015). *Standar Nasional Pendidikan Tinggi*. Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi: Jakarta.
- Rifai, A., & Anni, C. Tri. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Suganda, M, A., & Suharjana. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Bola voli pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 1(2); 156-165.
- Syafaruddin, S., Hartati, H., Destriana, D., & Aryanti, S. (2018). Development of Interactive Multimedia the Subjects Course of Work. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, 5(2), 1–3.
- Yhamroni, F. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar Bola Voli Melalui Modifikasi Bola Voli Mini Pada Siswa Kelas V I Sekolah Dasar Islam Kradenan Kecamatan Kradenan Kabupaten Grobogan Tahun 2012/2013*. Universitas Negeri Semarang. Retrieved from <https://lib.unnes.ac.id/18919>.