

# Efektivitas Penggunaan D'volleyball Learning Application Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Ahmad Ramdani<sup>1,\*</sup>, Destriani<sup>2</sup>, Wahyu Indra Bayu<sup>3</sup>

<sup>a</sup> Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Universitas Sriwijaya  
<sup>b</sup> Jl. Raya Palembang Prabumulih km 32 Palembang, Indonesia

<sup>1</sup> Daniahmad3381@gmail.com; destriani@fkip.unsri.ac.id ; Wahyu.indra@fkip.unsri.ac.id

## ARTICLE INFO

## ABSTRACT

### Article history

2022-06-08  
2022-06-20  
2022-07-31

### Keywords

Effectiveness  
D'Volleyball  
Learning  
Activeness

### Kata kunci

Efektivitas  
Aplikasi  
Pembelajaran  
Bola Voli

*This study aims to do determine the effectiveness of using D'Volleyball Learning Application in physical education learning at SMKN 4 Palembang. This research uses a type of classroom action research conducted with two cycles of action. The technique used in data collection is test and observation. Each cycle has four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were students of class ten electrical power installation technique 4 at SMKN 4 Palembang, totaling 18 students including 3 female students, and 15 male students. Based on the results and discussion of this research in the first cycle of student learning outcomes, classical completeness is 61,1% with an average value of 70,2%. The second cycle of student learning outcomes has reached classical completeness namely 83,3% with an average value of 77,8%. The results of observations of student activity ini activities have increased, the first cycle the percentage of activity reached 70.1% in the active category, while the second cycle experienced an increase to 86.4% in the very active category. So the conclusion is that the D'Volleyball Learning Application is effectively used in physical education learning at SMKN 4 Palembang.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan D'Volleyball learning Application dalam pembelajaran penjas di SMKN 4 Palembang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dilakukan dengan dua siklus tindakan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes dan observasi. Setiap siklusnya mempunyai empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X teknik instalasi tenaga listrik 4 di SMKN 4 Palembang yang berjumlah 18 orang peserta didik diantaranya 3 peserta didik perempuan dan 15 peserta didik laki-laki. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini pada siklus I hasil belajar peserta didik, ketuntasan klasikal yaitu 61,1% dengan nilai rata-rata yaitu 70,2%. Siklus II hasil belajar peserta didik telah mencapai ketuntasan klasikal yaitu 83,3% dengan nilai rata-rata yaitu 77,8%. Hasil observasi keaktifan peserta didik dalam kegiatan mengalami peningkatan, siklus I persentase keaktifan mencapai 70,1% kategori aktif, sedangkan siklus II mengalami peningkatan mencapai 86,4% kategori sangat aktif. Maka kesimpulannya bahwa D'Volleyball Learning Application efektif digunakan dalam pembelajaran penjas di SMKN 4 Palembang.

Pendidikan adalah proses yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam menyesuaikan dirinya terhadap lingkungannya, serta dapat menimbulkan perubahan yang berguna dalam kehidupan masyarakat (Tryanasari et al., 2017). Menurut (Lesilolo, 2019) pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dan terencana untuk membina peserta didik menjadi manusia yang dewasa serta berbudaya. Sedangkan menurut (Munir Yusuf, 2018) pendidikan adalah perubahan dalam sikap ataupun perbuatan

individu ataupun kelompok yang dapat mendeasakan diri melalui usaha pembelajaran.

Di era kemajuan teknologi seharusnya pendidik sudah mempunyai kemampuan dalam menguasai bidang teknologi, dikarenakan guru diharuskan dapat mengelola kelas secara baik dan efisien, guru yang mampu menguasai teknologi secara tidak langsung suda berperan dalam memajukan dunia pendidikan. Pendidikan tidak terlepas dari kata pembelajaran. Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan peserta didik dalam mencapai tujuan kurikulum (Nafrin & Hudaidah, 2021).

Pendidikan jasmani adalah pembelajaran yang dilakukan dengan sadar melalui kegiatan yang bertujuan agar dapat meningkatkan kebugaran jasmani serta dapat mengembangkan keterampilan motorik maupun pengetahuan (Destriani et al., 2020). (Paramitha & Anggara, 2018) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan yang tidak terlepas dari pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan peserta didik melalui kegiatan jasmani, sehingga penjas harus diajarkan kepada seluruh peserta didik pada semua jenjang pendidikan. Penjas adalah mata pelajaran yang dalam proses pembelajaran lebih mengutamakan aktivitas, keterampilan, untuk mengembangkan kemampuan, sikap, dan psikomotorik pada peserta didik (Bangun, 2016).

Pembelajaran sangat susah dipahami tanpa menggunakan media pembelajaran, oleh karena itu pendidik harus memilih media untuk membantu proses belajar mengajar. Menurut (Hayes et al., 2017) media adalah komponen yang penting dalam kegiatan belajar mengajar, media harusnya dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang sangat membantu dalam pembelajaran yang berupa fisik ataupun nonfisik, media pembelajaran juga digunakan sebagai perantara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar supaya kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Destriana et al., 2021)

Penggunaan media pembelajaran adalah alat teknologi yang bertugas untuk mendongkrak pecapaian tujuan pembelajaran (Ananda, 2017). Perubahan media pembelajaran dari tradisional berubah menjadi modern dikarenakan untuk menunjang proses pembelajaran agar mencapai tujuan. Walaupun begitu, masih ada kendala-kendala bagi pendidik maupun peserta didik, salah satu materinya seperti pada permainan bola voli. Bola voli merupakan permainan yang dilakukan dengan ketentuan bola tidak jatuh ke lantai, dan setiap kelompok akan diberi kesempatan untuk mengumpan bola di area sendiri, sebelum diberikan ke daerah musuh (Peraturan Permainan Bola Voli, 2020). Bola voli merupakan permainan bola tangan yang dimainkan oleh 2 kelompok atau regu yang berlawanan. Dimana seluruh anggota kelompok berjumlah 6 orang pemain (Yusmar, 2017)

Teknologi bisa digunakan menjadi media pembelajaran dan bisa mengoptimalkan dalam proses pembelajaran (Kim, 2020). (Destriani, 2018) Dapat disimpulkan bahwa teknologi berbasis media informasi bisa membantu penghematan pengeluaran biaya, tenaga, dan juga waktu dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Smartphone* adalah salah satu perkembangan dalam bidang teknologi. Beberapa bentuk pemanfaatan pembelajaran yang perlu dilakukan dan dikembangkan di dunia pendidikan yaitu media pembelajaran yang berbasis sebuah aplikasi *android* dengan materi permainan bola voli. Pembelajaran berbasis aplikasi adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan

aplikasi android yang bisa digunakan dengan bantuan internet untuk berkomunikasi dan menyamapaikan informasi pembelajaran. Menurut (Kahn et al., 2022) menjelaskan bahwa media digital merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari anak-anak muda saat ini.

SMKN 4 Palembang adalah satu sekolah yang merasakan dampak dari pandemi *Covid-19* yaitu kegiatan pembelajaran menjadi terganggu. Peserta didik harus belajar di rumahnya masing-masing dan menerima materi yang diberikan oleh guru dengan berbagai media. Dalam pemilihan media pembelajaran di masa pandemi adalah hal yang harus dipertimbangkan. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi walaupun peserta didik belajar secara online di rumah.

Hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru penjas di SMKN 4 Palembang pada saat melakukan kegiatan mata kuliah Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) selama 1 bulan, diperoleh informasi kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) 4 bahwa peningkatan hasil belajar belum maksimal dan terjadi permasalahan pada pembelajaran pendidikan jasmani (penjas) khususnya pada materi bola voli karena adanya Pandemi Covid-19 di seluruh negara yang berlangsung dalam beberapa tahun ini.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang ada di lokasi penelitian yaitu mayoritas peserta didik menggunakan *handphone* dan mengakses internet, tetapi peserta didik tidak memanfaatkannya dalam proses pembelajaran, serta kurangnya pemahaman terhadap materi bola voli, media yang digunakan dalam pembelajaran juga terbatas pada buku paket dan latihan soal, serta kurang menarik. Media pembelajaran yang menggunakan *smartphone* mempunyai kekuatan untuk membagikan pengalaman belajar dan memungkinkan peserta didik belajar dengan waktu dan tempat tidak terbatas dengan aplikasi yang menarik. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian adalah *D'Volleyball Learning Application* yang juga dapat digunakan dimana saja, tetapi belum diketahui efektivitas penggunaan *D'Volleyball Learning Application* yang dikembangkan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran PJOK pada materi bola voli.

Masalah dalam penelitian ini yaitu belum diketahui efektivitas penggunaan *D'Volleyball Learning Application* dalam pembelajaran penjas. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat efektivitas penggunaan *D'Volleyball Learning Application* dalam pembelajaran penjas di SMKN 4 Palembang. Sedangkan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *D'Volleyball Learning Application* dalam pembelajaran penjas di SMKN 4 Palembang. Manfaat dari penelitian ini adalah 1) penggunaan *D'Volleyball Learning Application* dapat menolong guru dalam memberikan media yang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, 2) membantu guru dalam memilih media yang diminati oleh peserta didik.

## **METODE**

Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan penelitian

yang dilakukan oleh seseorang guru di kelasnya sendiri yang dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan kurikulum, pengembangan sekolah (Putra et al., 2019). PTK adalah kegiatan yang memberikan tindakan secara sengaja dilakukan di dalam kelas agar dapat memecahkan masalah yang ada di dalam kelas (Hartati et al., 2018). Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan sebuah tindakan. Tindakan yang dilakukan tidak hanya satu kali tetapi bisa dilakukan secara berulang-ulang sampai dengan tujuannya tercapai. Dalam penelitian PTK mempunyai beberapa siklus (Hapsari, 2017), dan setiap siklusnya memiliki empat tahapan yaitu pelaksanaan, melaksanakan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi (Jannah, 2015).

Metode pengumpulan data merupakan teknik atau cara-cara yang bisa diterapkan oleh peneliti dalam pengumpulan data (Rijali, 2019). Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian, yang bertujuan untuk memperoleh data, apabila peneliti tidak memahami bagaimana teknik pengumpulan data maka penelitiannya tidak mendapatkan data yang memenuhi standar (Dewantara et al., 2021). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi (Aini et al., 2018).

Tes digunakan untuk mendapatkan data tentang tingkat pemahaman peserta didik dalam pembeajaran permainan bola voli. Tes yang digunakan yaitu ranah kognitif berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal, lalu dikerjakan secara individu yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajarn bola voli. Tes dilakukan setelah pembelajaran dengn menggunakan *D'Volleyball Learning Application*. Observasi dilakukan menggunakan lembaran pengamatan terhadap kegiatan dalam proses pembelajaran. Menurut (Damopolii et al., 2020)observasi dilakukan melalui pengamatan pada proses pembelajaran yang bertujuan untuk memperoleh data terkait aktivitas dan respon peserta didik dalam pembelajaran. Dokumentasi (Prasetyo, 2017) untuk mendapatkan data langsung dari tempat penelitian yang berupa laporan kegiatan dan foto-foto. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu berupa butir pertanyaan sebanyak 20 soal pilihan ganda yang diguakan untuk uji efektivitas produk yang dilakukan pada setiap siklus dengan materi bola voli. Teknik analisis data dalam penelitian yaitu untuk menilai efektivitas penggunaan *D'Volleyball Learning Application* dalam pembelajaran penjas. Tahap selanjutnya yaitu kegiatan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data tes, penilaian ketuntasan belajar, dan analisis data observasi.

Analisis data tes dengan hasil belajarn ditentukan dari nilai KKM yaitu 65. Apabila nilai peserta didik sudah mencapai KKM dapat dinyatakan bahwa tindak yang telah dilakukan sudah berhasil.

Tabel 1. Kategori dan kriteria ketuntasan belajar

No	Skor Tes	Kriteria
1	65-100	Tuntas
2	0-64	Tidak Tuntas

Sumber: KKM SMK Negeri 4 Palembang (2022)

Tabel 2. Kriteria keberhasilan belajar peserta didik dalam persen

Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori
≥80	Sangat tinggi
75-79	Tinggi
55-74	Sedang
20-54	Rendah
≤20	Sangat Rendah

(Modifikasi Aqib, dkk.2019)

Tabel 3. Kriteria tingkat keberhasilan observasi

Interval	Kategori Aktivitas
81-100	Sangat aktif
61-80	Aktif
41-60	Cukup aktif
21-40	Kurang aktif
≤20	Tidak aktif

(Modifikasi Aqib, dkk.2019)

Analisis data dokumentasi dalam penelitian ini adalah mengumpulkan dokumen-dokumen berupa foto-foto dalam kegiatan penelitian, perangkat pembelajaran, lembar kerja peserta didik, dan lembar observasi. Keberhasilan suatu tindakan ditandai dengan adanya perubahan dan peningkatan hasil belajar. Jika siklus menunjukkan ketuntasan hasil belajar peserta didik telah mencapai 80% dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SMKN 4 Palembang yaitu 65, maka siklus ini dianggap berhasil (efektif dalam menggunakan *D'Volleyball Learning Application*) jika hasil belajar sudah mencapai dari nilai KKM dan jika hasil belajar belum mencapai KKM, maka perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap pada bulan februari tahun ajaran 2021/2022 yang dilaksanakan di kelas TITL 4 SMKN 4 Palembang. Subjek penelitian ada 18 orang peserta didik yaitu 3 perempuan dan 15 laki-laki. Penelitian ini menggunakan media *D'Volleyball Learning Application*. Siklus I akan dilanjutkan pada siklus II serta siklus III apabila hasil belajar didik belum dapat mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditetapkan.

Tabel 4. Frekuensi Hasil Belajar Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Persentase(%)	Keterangan
1	≥65-100	11	61,1	Tuntas
2	<65	7	38,9	Tidak tuntas
Jumlah		18	100	

Berdasarkan hasil belajar pada siklus I memperoleh nilai yang tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 45, nilai rata-rata sebesar 70,2. Peserta didik yang telah tuntas sebanyak 11 orang peserta didik dengan persentase 61,1% dan yang tidak tuntas sebanyak 7 orang peserta didik dengan persentase

38,9%. Hasil belajar siklus I belum bisa dinyatakan berhasil karna hasil belajar peserta didik belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%. Maka peneliti harus melakukan tindakan pada siklus II supaya mencapai indikator keberhasilan.

Sedangkan untuk aktivitas peserta didik pada siklus I, ada 5 peserta didik mendapatkan kategori sangat aktif, 10 peserta didik dengan kategori aktif, dan 3 peserta didik mendapatkan kategori cukup aktif. Dengan demikian tingkat aktivitas peserta didik pada siklus I termasuk aktif. Hasil analisis siklus I keaktifan peserta didik dan hasil belajar peserta didik belum mencapai nilai KKM. Oleh karena itu upaya yang dilakukan guru untuk siklus kedua yaitu; 1) memilih satu orang peserta didik bertujuan untuk mendemonstrasikan materi yang akan dibahas, 2) peserta didik diberikan motivasi agar berani menjawab pertanyaan dari guru, 3) guru memberikan penguatan secara lisan kepada peserta didik.

Setelah melakukan penelitian siklus II dengan menggunakan *D'Volleyball Learning Application* pada pembelajaran penjas, peserta didik diberikan soal evaluasi siklus II sebanyak 20 soal.

Tabel 5. Frekuensi Hasil Belajar Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Persentase(%)	Keterangan
1	≥65-100	15	83,3	Tuntas
2	<65	3	16,7	Tidak tuntas
Jumlah		18	100	

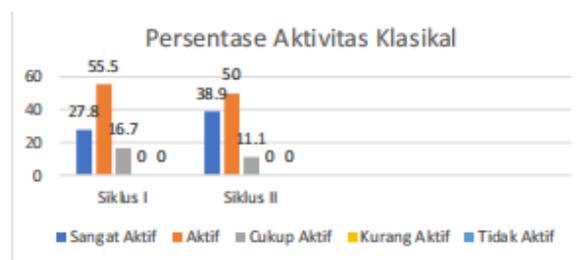
Berdasarkan hasil belajar siklus II, peserta didik memperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 45. Nilai rata-rata kelas sebesar 77,8. Ada 15 peserta didik yang tuntas sedangkan yang tidak tuntas ada 3 peserta didik. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sudah mencapai 83,3% dengan kategori tingkat keberhasilan sangat tinggi dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu lebih dari 80%.

Sedangkan keaktifan peserta didik ada 7 peserta didik yang mendapatkan kategori aktif, 9 peserta didik kategori aktif, dan 2 peserta didik memperoleh kategori cukup aktif. Dengan demikian tingkat aktivitas peserta didik pada siklus II termasuk sangat aktif. Bila dipersentasikan nilai hasil belajar peserta didik siklus I dan siklus II dalam bentuk diagram batang;



Bila dipersentasikan nilai aktivitas peserta didik siklus I dan siklus II agar lebih mudah dilihat

dalam diagram batang.



## PEMBAHASAN

Penelitian bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *D'Volleyball Learning Application* dalam pembelajaran penjas. Adapun beberapa temuan penting dalam penelitian yang telah dilaksanakan yaitu:

1. Adanya peningkatan hasil belajar dan aktivitas peserta didik dari satu siklus ke siklus lainnya.

Secara umum hasil belajar peserta didik sudah meningkat dari siklus I hingga siklus II. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat menjadi indikator keberhasilan dari proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi. Penggunaan media pembelajaran sangat memberikan manfaat dan pengaruh yang sangat nyata dalam emningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebagaimana dikemukakan oleh (Alfarisyi dan Mahardika & (2021:118), 2021) dalam kesimpulannya menyatakan bahwa media berbasis aplikasi pada pembelajaran bola voli sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran penjas.

2. Media pembelajaran berbasis aplikasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif arena peserta didik memahami materi dengan cepat sehingga waktu penyampaian menjadi lebih efisien. Hal ini dapat dilihat dari 2 siklus yang ttelah ilaksanakan peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar yang berarti efektif media sangat baik. Hal tersebut selaras dengan (Pujiastutik, 2017) media pembelajaran dapat dinyatakan efektif apabila sudah memenuhi kriteria, yaitu dapat memberikan pengaruh perubahan atau dapat membawa hasil. Selain itu (Hartati et al., 2018) menjelaskan bahwa multimedia dapat digunakan sebagai alat komunikasi, karena itu adalah sekelompok objek yang berhubungan dan bekerja sama untuk menghasilkan hasil yang diharapkan.

3. Hasil observasi yang dilakukan di setiap siklus dapat dikatakan motivasi yang diberikan kepada peserta didik dapat berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik diperkuat oleh motivasi belajar sangatlah berperan penting dalam kesuksesan belajar, karena tanpa adanya motivasi akan sulit mewujudkan semua tindakan ke arah yang lebih baik lagi. Sejalan dengan pendapat (Silviana Nur Faizah, 2017) yaitu belajar adlaah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sadar melalui latihan maupun pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkath laku yang mencakup aspek kognitif, aspek afektf, aspek psikomotorik. Oleh sebab itu, perhatian harusnya dimiliki oleh peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari setiap siklus membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *D'Volleyball Learning Application* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dan sangatlah efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas X TITL 4 SMKN 4 Palembang dalam penggunaan *D'Volleyball Learning Application* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata peserta didik pada pra siklus 44,4% dengan nilai rata-rata 65,6%. siklus I ketuntasan klasikal 61,1% dengan rata-rata 70,22 siklus II ketuntasan klasikal mencapai 83,3% dengan nilai rata-rata 77,8%.

Hal ini dapat menjelaskan atau membuktikan bahwa penggunaan *D'Volleyball Learning Application* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X TITL 4 SMKN 4 Palembang serta bisa digunakan pada pembelajaran penjas. Hasil observasi keaktifan peserta didik siklus I mencapai 70,13 kategori aktif sedangkan siklus II telah mencapai ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan 80% yaitu 86,4% kategori sangat aktif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aini, N., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 34. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.921>
- Alfarisyi dan Mahardika, & (2021:118). (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Matapelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di MTs Salafiyah Al-Amin. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(10), 115–123.
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan di Indonesia. *Publikasi Pendidikan*, 6(3), 156–167. <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>
- Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan, R. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74–85. <https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14069>
- Destriana, Destriani, & Muslimin. (2021). *Model Pembelajaran Permainan Bola Voli*. Bening Media Publishing.
- Destriani, D. (2018). Minat Pembelajaran Menggunakan E-Learning Mata Kuliah Kinesiologi Pada Mahasiswa. *JUMANJI (Jurnal Masyarakat Informatika Unjani)*, 2(1). <https://doi.org/10.26874/jumanji.v2i1.22>

- Destriani, Destriana, Giartama, & Yusfi, H. (2020). The Development of Volleyball Games Mix Learning for Students. *Proceedings of the 4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.149>
- Dewantara, A., Zulfiati, H. M., Rahim, A., Handoyono, N. A., Budi, A. M., Tamansiswa, U. S., & Pembelajaran, M. (2021). *Penelitian tindakan kelas bagi guru sekolah dasar*. 4(2), 121–128.
- Hapsari, A. E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i1.p1-9>
- Hartati, -, Yusfi, H., & Destriani, -. (2018). *Designing The Scientific Characteristics of Learning Model to Improve The Mastery of Concept on Nutrition Science II of Prospective Teachers of Physical and Health Education*. 174(44), 4–6. <https://doi.org/10.2991/ice-17.2018.1>
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.
- Jannah, F. (2015). Inovasi pendidikan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP UNLAM*, 1(1), 27–32.
- Kahn, J., Pratap, V., Likhomanenko, T., Xu, Q., Hannun, A., Cai, J., Tomasello, P., Lee, A., Grave, E., Avidov, G., Steiner, B., Liptchinsky, V., Synnaeve, G., & Collobert, R. (2022). *Flashlight: Enabling Innovation in Tools for Machine Learning*. <http://arxiv.org/abs/2201.12465>
- Kim, J. (2020). Learning and Teaching Online During Covid-19: Experiences of Student Teachers in an Early Childhood Education Practicum. *International Journal of Early Childhood*, 52(2), 145–158. <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00272-6>
- Lesilolo, H. J. (2019). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186–202. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i2.67>
- Munir Yusuf. (2018). Pengantar Ilmu Pendidikan. *Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo*, 126.
- Nafrin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456–462. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>
- Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *JURNAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10612>
- Peraturan Permainan Bola Voli, PBVSI (2020).
- Prasetyo, E. (2017). Sistem Informasi Dokumentasi dan Kearsipan Berbasis Client-Server Pada Bank Sumsel Babel Cabang Sekayu. *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu*, 7(2), 1–10. <http://jurnal.polsky.ac.id/index.php/tips/article/download/101/97/>

- Pujiastutik, H. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E- learning Berbasis Web pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teladan*, 4(1), 12. <http://journal.unirow.ac.id/index.php/teladan/article/view/46>
- Putra, R., Yarmani, Y., & Arwin, A. (2019). Efektivitas Proses Belajar Mengajar Permainan Bola Voli Melalui Pendekatan Pembelajaran Games and Competition Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 14 Lebong Selatan. *Kinestetik*, 3(1), 99–107. <https://doi.org/10.33369/jk.v3i1.8818>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Silviana Nur Faizah. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume*, 1(2).
- Tryanasari, D., Aprilia, S., & Cahya, W. A. (2017). Pembelajaran Literasi di SDN Rejosari 1 Kecamatan Kawedanan Kabupaten Magetan. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 7(02), 173. <https://doi.org/10.25273/pe.v7i2.1641>
- Yusmar, A. (2017). Upaya Peningkatan Teknik Permainan Bola Voli Melalui Modifikasi Permainan Siswa Kelas X Sma Negeri 2 Kampar. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(1), 143. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4381>