

# Pengembangan Model Pembelajaran Bola Voli melalui Modifikasi Permainan Lempar Tangkap Bola di SD Negeri 1 Watiginanda

Ariamin Mondo<sup>1</sup>, Feby Indriani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

e-mail: [ariaminmondo1988@gmail.com](mailto:ariaminmondo1988@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk model pembelajaran bola voli melalui modifikasi permainan lempar tangkap bola di SD Negeri 1 Watiginanda. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Penelitian ini dilakukan melalui tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, membuat desain produk, validasi ahli pembelajaran dan ahli penjas. Selanjutnya produk di uji coba, revisi, uji coba lapangan dan revisi produk akhir. Hasil penilaian ahli penjas untuk aspek kualitas produk mendapat nilai "28" sengan Kategori "baik" dan pengamatan gerak mendapatkan nilai "40" dengan kategori "baik". Pada uji coba pemakaian hasil penilaian oleh guru kelas V untuk aspek kerja sama mendapatkan nilai "43" dengan kategori "sangat baik", aspek keaktifan mendapatkan nilai "46" dengan kategori "sangat baik", aspek partisipasi mendapatkan nilai "36" dengan kategori "baik" dan aspek Gerakan mendapatkan nilai "36" dengan kategori "baik". Uji coba pemakaian hasil penilaian peneliti untuk aspek kerja sama mendapat nilai "44" dengan kategori "sangat baik", aspek keaktifan mendapatkan nilai "46" dengan kategori "sangat baik", aspek partisipasi mendapatkan nilai "48" dengan kategori "sangat baik" dan aspek Gerakan mendapatkan nilai "43" dengan kategori "sangat baik"

**Kata kunci:** *Model Pembelajaran, Modifikasi Permainan, Bola Voli.*

## Abstract

The goal of this research is to alter the game of tossing and catching the ball at SD Negeri 1 Watiginanda in order to create a volleyball learning model product. We refer to this kind of study as research and development. This study was conducted using phases of potential and issues, data gathering, product creation, and validation by specialists in physical education and learning. Subsequently, the product undergoes testing, revisions, field testing, and final product testing. The physical education expert's evaluation yielded a "good" score of "28" for the product quality element and a "good" score of "40" for the movement observation component. In the class V teacher's trial usage of the assessment results, he received a score of "43" in the "very good" category for cooperation, a score of "46" for the active element, and a score of "36" for participation in the really good category. excellent," and the mobility component scored "36" in the "good" category. The investigators' trial application of the cooperation aspect's results yielded a "44" rating in the "very good" category; the activeness aspect received a "46" rating in the same category; the participation aspect received a "48" rating in the same category; and the movement aspect received a "43" rating in the same category.

**Keywords:** *Volleyball, Game Modification, Learning Model*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani ialah proses belajar melalui kegiatan jasmani untuk bergerak serta belajar melauai motilitas (olahraga). Penjas juga mampu mengembangkan fisik secara

keseluruhan. Pendidikan jasmani dipelajari disekolah agar meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Menurut Husdarta dalam (Achmad Paturisi, 2012: 1) Pendidikan jasmani dan olahraga adalah bagian integral dari pendidikan umum. Tujuannya untuk membantu anak tumbuh dan berkembang, sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu: mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya.

Pendidikan jasmani sangat mengasyikkan dan menyenangkan bagi setiap orang yang melakukannya, terutama bagi siswa sekolah dasar. Di usia ini, siswa senang belajar di luar kelas, menurut siswa mereka bebas bergerak dan siswa senang dengan kegiatan ekstrakurikuler. Tujuan dari Pendidikan ini bukan tentang fisik saja, tetapi secara mental, social dan moral. Pendidikan jasmani merupakan suatu langkah dalam pendidikan holistik, berkaitan dengan pengembangan maupun penggunaan potensi, disengaja maupun produktif, secara eksklusif berkaitan dengan tanggapan mental, emosional, dan sosial (Nixon dan Jewett: 1980).

Proses Pendidikan jasmani merupakan kesempatan bagi siswa dengan berpartisipasi langsung dalam berbagai kegiatan belajar. Salah satunya ialah bermain dengan rasa gembira dan rasa senang yang merupakan aktivitas dalam proses Pendidikan jasmani. Bermain bagi siswa ialah kebutuhan, Pendidikan jasmani dapat ditemukan di permainan yang ada di masyarakat. Dengan kegiatan fisik, bermain dan olahraga yang sesuai dengan proses Pendidikan jasmani melalui pembelajaran keterampilan motoric dasar, tehnik dan stategi dalam permainan, Proses Pendidikan ini melibatkan factor fisik, mental, intelektual, moral dan sosial. Kegiatan yang diajarkan harus dipengaruhi secara psikologi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Permainan bola voli adalah permainan yang populer dimasyarakat, banyaknya kejuaran permainan bola voli yang diselenggarakan diberbagai daerah dari tingkat terendah sampai tingkat tertinggi. Oleh karena itu permainan bola voli di terapkan dalam pembelajaran penjas disekolah. Prestasi motorik dan permainan bola voli, bola plastik, bola karet dapat digunakan dalam pembelajaran bola voli di sekolah dasar. Untuk pelajaran bola voli di sekolah dasar sebaiknya menggunakan bola yang ringan, seperti bola yang terbuat dari karet atau plastik. Ukuran lapangan dan jumlah pemain tidak harus sesuai peraturan, yang penting siswa senang dan mampu melakukan bergerak sesuai konsep. kemudian guru mengoreksi gerakan dasar mata pelajaran bola voli (Adé Mardiana, 2009: 5.31)

Dalam kurikulum, Bola voli ialah cabang olahraga yang sangat penting diketahui oleh siswa. Karena setiap sekolah memiliki permainan bola voli. Pembinaan prestasi disekolah dapat dilakukan melalui kegiatan ekstrakurikuler, dan standar kompetensi akademik pendidikan jasmani dapat dilaksanakan sesuai dengan pedoman. Seperti yang ada dalam kurikulum, guru perlu merencanakan kegiatan belajar sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga proses belajar terlaksanan dengan baik. Guru harus berusaha memecahkan masalah yang muncul dalam proses belajar.

Menurut Machfud Irsyad (2000: 14) Permainan bola voli adalah permainan beregu dimana melibatkan lebih dari satu orang pemain misalnya bola pantai terdiri dari 2 orang pemain tiap regu, bola voli sistem internasional tiap regu terdiri dari 6 pemain. untuk berlangsungnya permainan ini dengan baik masing-masing pemain dari setiap regu harus memiliki keterampilan di dalam memainkan bola kerjasama yang baik, yang diperlukan untuk memenangkan pertandingan. Menurut Saefuddin & Berdiati (2014, hlm.48) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan system belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Modifikasi permainan menjadi sarana untuk membantu dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses Pendidikan jasmani khususnya bola voli. Oleh karena itu penggunaan modifikasi sangat diperlukan dalam permainan untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan siswa. Di Sekolah Dasar, siswa ditekankan pada proses belajar, karena siswa hanya dituntut untuk bergerak aktif. Cara yang perlu dilakukan agar siswa lebih aktif dalam bergerak yaitu dengan menerapkan modifikasi

permainan agar lebih bervariasi dan menarik. Banyak sekolah memiliki kendala dalam melakukan pembelajaran, khususnya mata pelajaran penjas dan kurangnya fasilitas disekolah, menyebabkan kurang efektif dalam proses pembelajaran, sehingga guru harus lebih kreatif dalam menerapkan model pembelajaran.

Menurut Joice, dkk (dalam Trianto, 2010:52) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termaksud di dalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe program-program media komputer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar). Setiap model mengarahkan kita untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai berbagai tujuan. Berdasarkan tanggapan para ahli diatas Model Pembelajaran adalah sebuah pembelajaran yang dirancang guna mengajar dengan strategi strategi yang disiapkan untuk memenuhi tujuan yang maksimal.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dimana dalam pembuatan suatu produk terdapat beberapa hal yang harus diikuti. Cara yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menurut Sugiono (2013: 09), jika diterapkan dalam permainan ini, secara khusus adalah: (1) Melakukan analisis kebutuhan. observasi dan tinjauan pustaka, (2) membuat model pembelajaran bola voli yang dimodifikasi yaitu: permainan lempar tangkap, (3) Evaluasi ahli pendidikan jasmani dan ahli pembelajaran serta pengujian terlebih dahulu kemudian menganalisis, (4) Revisi pertama produk merupakan produk modifikasi berdasarkan penilaian ahli dan diuji terlebih dahulu, (5) Diuji kedua, (6) Modifikasi produk akhir dibuat, berlandaskan dari uji coba pemakaian (7) produk yang dihasilkan berupa permainan bola voli melalui modifikasi permainan lempar tangkap bola di SD Negeri 1 Watiginanda.

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan dari hasil interviu lisan dan tertulis dengan ahli pembelajaran dan ahli pendidikan jasmani sebagai acuan review model pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif didapat dari hasil validasi.

Instrumen pengumpulan data berbagai macam cara yaitu tes, observasi, kuisisioner, dan dokumentasi. Adapun teknik Tehnik analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis statistic deskriptif kualitatif, sedangkan data yang mencangkup alasan dan saran memilih jawaban menggunakan analisis kuantitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **1. Potensi dan Masalah**

Pendidikan jasmani di SD Negeri 1 Watiginanda dilaksanakan dengan baik karena keinginan dan minat siswa sangat antusias terhadap pelajaran penjas, minat siswa terhadap pelajaran ini memacu siswa untuk bergerak, dan dengan dukungan fasilitas yang ada disekolah lapangan, bola dan net mampu menumbuhkan semangat siswa.

Masalah yang terdapat dalam pembelajaran penjas di SD Negeri 1 Watiginada ada dalam pembelajaran bola voli pada kelas V, yaitu kemampuan peserta didik masih sangat kurang dalam melakukan aktifitas permainan bola voli khususnya passing atas dan mengenai sarana dan prasarana, alat yang digunakan masih terbatas sehingga perlu meningkatkan kreativitas guru dalam menerapkan model pembelajaran. Penyebab terjadinya permasalahan ini karena kurangnya pemahaman tentang materi bola besar khususnya bola voli yang dijelaskan oleh guru dan pembelajaran penjas di sekolah juga masih jarang menggunakan modifikasi permainan sehingga peserta didik kurang semangat dan cepat bosan dengan permainan yang monoton. Ketika guru menjelaskan tentang materi bola voli siswa tidak bersemangat dalam proses pembelajaran Siswa lebih memilih bermain sendiri. Saat guru memilih siswa untuk mempraktikan Gerakan passing atas siswa melakukan

Gerakan tersebut sesuai dengan arahan namun belum maksimal, karena siswa tidak memperhatikan dengan baik.

## 2. Desain produk

Peneliti mendesain permainan lempar tangkap bola dan komponen modifikasi permainan lempar tangkap bola yaitu:

- a. Bola Karet
- b. Lapangan yang digunakan yaitu lapangan mini 6x12 m.
- c. Pemain dalam permainan ini berjumlah 6 orang setiap tim, didalam 1 lapangan memiliki 12 pemain
- d. Peraturan
  - 1) Cara bermain  
Melempar dan menangkap bola harus dengan dua tangan, memegang bola paling lama 10 detik, setiap tim harus membagi 3 kali lemparan, dan setiap melempar harus menyebut nama teman yang akan menangkap dan Waktu yang ditentukan dalam permainan ini yaitu 2x10 menit.

## 3. Validasi desain

Pengembangan model pembelajaran bola voli dilakukan beberapa proses validasi. Proses validasi yaitu validasi ahli pembelajaran, ahli penjas, dan validasi penilaian RPP oleh guru penjas, kemudian dilakukan uji coba siswa kelas V SD Negeri 1 Watiginanda.

### a. Validasi Ahli Tahap 1

- 1) Evaluasi Validasi Ahli Pembelajaran Tahap 1  
RISMAN, S.Pd adalah guru Pendidikan olahraga yang akan menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini.
- 2) Evaluasi dari ahli pembelajaran tahap 1  
Hasil dari penelitian ini menghasilkan model pembelajaran yang telah di buat serta dicantumkan lembar validasi. Lembar penilaian oleh ahli pembelajaran yaitu evaluasi dan arahan dalam bentuk catatan maupun verbal serta bagian yang dinilai akan dinilai oleh ahli pembelajaran.

### b. Data Hasil Evaluasi Penilaian RPP Tahap 1

RISMAN, S.Pd adalah guru Pendidikan olahraga yang akan menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini.

#### 1) Data hasil evaluasi RPP

Data hasil penilaian RPP didapat dengan memberikan RPP PJOK materi bola voli serta dicantumkan lembar validasi. Lembar penilaian oleh ahli pembelajaran yaitu evaluasi dan arahan dalam bentuk catatan maupun verbal serta bagian yang dinilai akan dinilai oleh ahli pembelajaran

Proses penilaian validator terhadap model pembelajaran bola voli ini dengan lembar validasi pada saat valuasi . Validasi penilaian RPP pertama dilakukan pada tanggal 23 Juli 2022. Validator menilai produk yang dikembangkan dan menyampaikan arahan agar memodifikasi lebih banyak model pembelajaran. Evaluasi setiap komponen produk yang berupa nilai diubah dengan skala 5 poin yaitu 1-5, dan aspek evaluasi berupa komentar dan saran perbaikan. Hasil konversi dapat dilihat pada tabel.

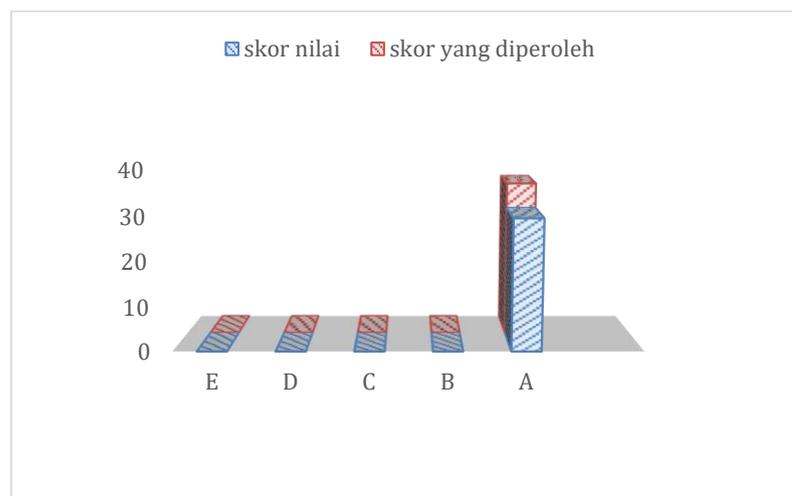
**Tabel 4. Konversi skor penilaian RPP**

Aspek yang dinilai	Interval	Nilai	Kategori
Produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	$X \geq 29,39$	A	Sangat Baik
	$23,80 < X \leq 29,39$	B	Baik
	$18,20 < X \leq 23,80$	C	Cukup
	$12,61 < X \leq 18,20$	D	Kurang
	$X \leq 12,61$	E	Sangat Kurang

Penilaian validator terhadap produk RPP dapat dilihat sbb:

**Table 5. data hasil validasi untuk penilaian RPP**

No	Pernyataan	Skor
1	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran (tidak menimbulkan penafsiran ganda dan mengandung perilaku hasil belajar)	5
2	Pemilihan materi ajar (sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik)	5
3	Pengorganisasian materi ajar (keurutan, sistematika, materi dengan kesesuaian alokasi waktu)	5
4	Pemilihan sumber/model pembelajaran (sesuai dengan tujuan, materi dan karakteristik peserta didik)	5
5	Kejelasan materi pembelajaran (Langkah-langkah kegiatan pembelajaran: awal, inti dan penutup)	5
6	Kerincian materi pembelajaran (setiap langkah tercermin strategi/metode dan alokasi waktu pada setiap tahap)	5
7	Kesesuaian tehnik dengan tujuan pembelajaran	5
Jumlah		35
Kategori		A



**Gambar 6. Diagram batang hasil penilaian RPP**

2) Analisis data evaluasi penilaian RPP

Hasil evaluasi pada tahap ini dilihat pada tabel 5 mendapatkan hasil penilaian RPP dengan Skor "35" dan dikonversikan menjadi nilai berdasarkan tabel 4. RPP yang akan digunakan pada pengembangan ini dengan kategori "sangat baik".

**c. Validasi Ahli Pembelajaran Tahap II**

Pada tahap ini dilaksanakan agar dapat memperoleh hasil dan revisi model pembelajaran sesudah evaluasi produk tahap I. hasil evaluasi tahap II sbb:

1) Hasil evaluasi ahli pembelajaran tahap II

Penilaian ahli pembelajaran pada model pengembangan ini dilakukan dengan menilai kuesioner. ahli pembelajaran memberikan penilaian serta saran perbaikam untuk kemudian direvisi.

2) Hasil evaluasi ahli pembelajaran tahap II

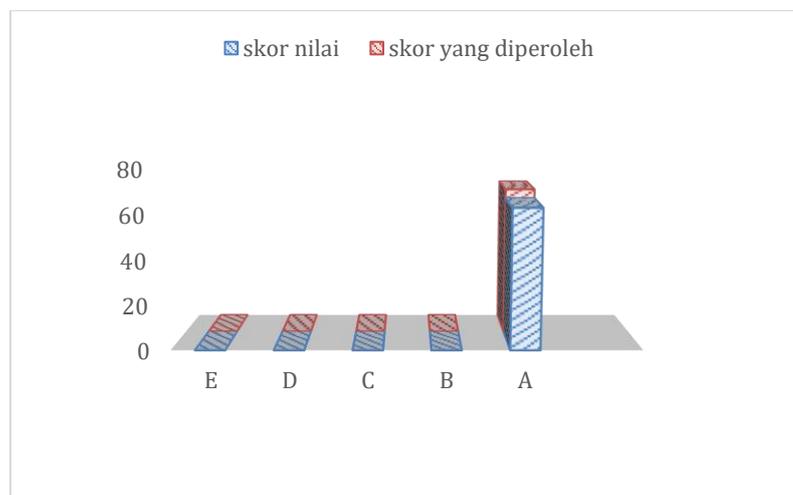
**Tabel 6 konversi skor penilaian untuk ahli pembelajaran**

Aspek Yang Dinilai	Interval	Nilai	Kategori
Kualitas materi sumber belajar dan aspek isi	$X \geq 63$	A	Sangat baik
	$51 < X \leq 63$	B	Baik
	$39 < X \leq 51$	C	Cukup
	$27 < X \leq 39$	D	Kurang
	$X \leq 27$	E	Sangat kurang

Hasil eveluasi ahli pembelajaran terhadap model pengembangan ini di paparkan Sbb:

**Tabel 7. data hasil validasi ahli pembelajaran tahap II**

No	aspek yang dinilai	Skor
1	Bahan ajar sesuai kompetensi inti	4
2	Bahan ajar sesuai dengan kompetensi dasar	4
3	Kejelasan petunjuk belajar	4
4	Kejelasan materi	5
5	Kelayakan alat dan bahan	4
6	Kelayakan desain permainan	5
7	Kebenaran isi/konsep	5
8	Aktualisasi materi	4
9	Contoh yang disampaikan sesuai konsep	5
10	Kejelasan tujuan pembelajaran	5
11	Ketepatan produk untuk menjelaskan materi	4
12	Kesesuaian urutan materi	5
13	Bahasa sesuai dengan pola pikir siswa	5
14	Bahasa mudah dimengerti	5
15	Materi pembelajaran dapat diterapkan dengan menggunakan Model Pembelajaran Bola Voli Melalui Modifikasi Permaian Lempar Tangkap Bola	5
	Jumlah	67
	Kategori	A



**Gambar 7. Bagan perolehan evaluasi ahli pembelajaran tahap II**

- 3) Analisis hasil data validasi ahli pembelajaran II  
Dari hasil evaluasi oleh ahli pembelajaran pada tahap pertama yang terdapat pada tabel 7 bahwa pengembangan ini mendapat skor "67" dan dikonversikan menjadi nilai berdasarkan tabel 6. Model yang telah dikembangkan hasil sangat baik.

### **Pembahasan**

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Watiginanda, Kecamatan Sampolawa, Kabupaten Buton Selatan, Pada penelitian ini peneliti mengembangkan model pembelajaran bola voli melalui modifikasi permainan lempar tangkap bola. Proses penelitian pada pembelajaran penjas di SD Negeri 1 Watiginanda disambut baik oleh Siswa Kelas V, Siswa sangat antusias untuk berolahraga sebab selama ini pembelajarannya hanya teori, dan yang diinginkan oleh siswa adalah aktifitas luar kelas dengan berbagai jenis permainan. Peneliti melihat masalah yang ditemukan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Watiginanda, kemudian mengembangkan model pembelajaran bola voli melalui modifikasi permainan lempar tangkap bola karet dengan berbagai tahap yang telah dilakukan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada uji coba pertama, siswa kurang mampu melakukan Gerakan sesuai konsep yang telah diajarkan sehingga Gerakan yang dilakukan tidak maksimal. Kemudian pemeliti melakukan revisi untuk uji coba kedua.

Hasil uji coba kedua, siswa sudah mampu melakukan Gerakan melempar dan menangkap bola sesuai yang diajarkan dan mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penilaian siswa terhadap model pembelajaran yang dikembangkan di SD Negeri 1 Watiginanda ditunjukkan 4 aspek yaitu kerja sama, keaktifan, partisipatif dan Gerakan. Data pada tabel 11 memperlihatkan bahwa hasil penilaian guru kelas V terhadap aspek kerja sama dengan nilai 43, aspek keaktifan dengan nilai 46, aspek partisipatif dengan nilai 36 dan tabel 13 mendapatkan pada model pembelajaran pada bagian kerja sama dengan nilai 44, aspek keaktifan mendapatkan skor 46, aspek partisipasi mendapatkan nilai 48 dan aspek Gerakan dengan nilai 43. Berdasarkan tabel 10 dan 12 dinyatakan hasil penilaian sikap peserta didik, produk yang dikembangkan mendapat nilai A dan B oleh guru kelas V serta nilai A oleh peneliti.

Hasil pengembangan model pembelajaran bola voli melalui modifikasi permainan lempar tangkap bola karet di SD Negeri 1 Watiginanda, Berdasarkan perolehan angka pada tabel maka model pembelajaran bola voli melalui modifikasi permainan lempar tangkap bola karet di SD Negeri 1 Watiginanda Buton Selatan dapat dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran disekolah serta efektif untuk meningkatkan kemampuan passing atas siswa. Peneliti juga berhasil meningkatkan keterampilan gerak siswa dalam melakukan Gerakan passing atas. Model pembelajaran bola voli melalui modifikasi permainan lempar tangkap bola karet yang dibuat merupakan produk yang bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bola voli khususnya passing atas, meningkatkan kemampuan passing atas siswa, mengurangi tingkat resiko cedera, sebagai reverensi pembelajaran disekolah, siswa dituntut untuk berfikir cepat dan tepat, dan model ini dapat menjadikan siswa lebih aktif, antusias dalam belajar passing atas serta meningkatkan keinginan siswa untuk selalu belajar hal-hal yang baru.

### **SIMPULAN**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa model pembelajaran bola voli melalui modifikasi permainan lempar tangkap bola di SD Negeri 1 Watiginanda. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan Nilai "67" dengan kategori "sangat baik". Hasil penilaian RPP mendapatkan Nilai "35" dengan kategori "sangat baik". Hasil penilaian ahli penjas untuk aspek kualitas produk mendapat nilai "28" dengan Kategori "baik" dan pengamatan gerak mendapatkan nilai "40" dengan kategori "baik". Pada uji coba pemakaian hasil penilaian oleh guru kelas V untuk aspek kerja sama mendapatkan nilai "43" dengan kategori "sangat baik", aspek keaktifan mendapatkan nilai "46" dengan kategori "sangat baik", aspek partisipasi mendapatkan nilai "36" dengan kategori "baik" dan aspek Gerakan mendapatkan nilai "36"

dengan kategori “baik”. Uji coba pemakaian hasil penilaian peneliti untuk aspek kerja sama mendapat nilai “44” dengan kategori “sangat baik”, aspek keaktifan mendapatkan nilai “46” dengan kategori “sangat baik”, aspek partisipasi mendapatkan nilai “48” dengan kategori “sangat baik” dan aspek Gerakan mendapatkan nilai “43” dengan kategori “sangat baik”

Berdasarkan uji validasi dan uji coba kelayakan produk dengan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bola voli melalui modifikasi permainan lempar tangkap bola di SD Negeri 1 Watiginanda layak digunakan sebagai bahan untuk mengajar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Achmad, Paturisi. 2012. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ade, Mardiana. 2009. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Asis Saefuddin, Ika Berdiati. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Depdikbud
- Machfud, Irsyad. 2000. *Bola Voli*. Jakarta: Depdikbut.
- Nixon, J. E., & Jewett, A. E. (1980). *An Introduction to Physical Education*. Saunders College Publishing
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka