

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BOLA VOLI  
MENGUNAKAN APLIKASI *D'VOLLEYBALL LEARNING*  
APPLICATION DI MAN 1 OGAN ILIR**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Rendy Abdul Rahman**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061382025052**

**Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS**

**SRIWIJAYA**

**2024/2025**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BOLA VOLI  
MENGUNAKAN APLIKASI *D'VOLLEYBALL LEARNING*  
APPLICATION DI MAN 1 OGAN ILIR**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**RENDY ABDUL RAHMAN**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061382025052**

**Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

Mengetahui

Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Jasmani dan Kesehatan



**Destriani, M.Pd**

**NIP 198912012019032018**

Pembimbing



**Destriani, M.Pd**

**NIP 198912012019032018**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BOLA VOLI  
MENGUNAKAN APLIKASI *D'VOLLEYBALL LEARNING*  
APPLICATION DI MAN 1 OGAN ILIR**

**SKRIPSI**

Oleh :

**RENDY ABDUL RAHMAN**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061382025052**

**Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan**

**Mengesahkan**

Mengetahui

Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Jasmani dan Kesehatan



**Destriani, M.Pd**  
**NIP 198912012019032018**

Pembimbing



**Destriani, M.Pd**  
**NIP 198912012019032018**



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BOLA VOLI  
MENGUNAKAN APLIKASI *D'VOLLEYBALL LEARNING*  
APPLICATION DI MAN 1 OGAN ILIR**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**RENDY ABDUL RAHMAN**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061382025052**

**Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan**

**Telah diujikan dan lulus pada :**

**Hari : SELASA**

**Tanggal : 24 DESEMBER 2024**

**TIM PENGUJI**

- 1. Ketua : Destriani, M.Pd**  
**2. Anggota : Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd**



**Palembang, Desember 2024**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi,**



**Destriani, M.Pd**

**NIP 198912012019032018**

## HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

*Bismillahirrahmannirrahim*

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, kupersembahkan penulisan skripsi ini kepada :

- Allah SWT atas segala limpahan Rahmat dan karunia-Nya yang tercurah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berbagai macam kesulitan, namun Allah SWT selalu senantiasa memberikan kemudahan.
- Terima kasih kepada kedua orang tuaku Bapak Adi Yanto dan Ibu Ibu Sofina yang sudah memberikan dukungan dan doa sepenuh hati yang selalu mengiringi perjalanan panjang penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kelak apa yang telah diraih penulis selama menjalani perkuliahan, ilmunya dapat bermanfaat bagi keluarga, bangsa, dan negara.
- Terima kasih kepada saudari perempuanku Nabila Deswita dan Tri Febiana yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam selesainya tugas akhir ini.
- Seluruh dosen Penjaskes FKIP Unsri. Terlebih kepada yang terhormat Ibu Destriani, M.Pd selaku koordinator program studi dan selaku pembimbing, dan bapak Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd selaku penguji, serta dosen lainnya. Terima kasih banyak atas ilmu, pengetahuan, dan pengalaman baik yang telah diberikan bapak dan ibu.
- Terima kasih kepada seluruh keluarga besar HMPJ (Himpunan Mahasiswa Penjaskes), teman-temanku Rasendriya Ikhsan Dinata dan Krisna Kurniawan serta seluruh teman-teman Penjaskes angkatan 2020. Dan tidak lupa terima kasih kepada teman – teman ku yang berada di Perumahan The Green Sarjana.
- Terima kasih untuk Almamater kebanggaanku Universitas Sriwijaya.
- Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri yang sudah mau berjuang sampai sejauh dan sehebat ini. Tetap semangat dan tetap hidup untuk melanjutkan mimpi besarmu.

## MOTTO

“Terkadang kamu harus terluka untuk mengetahui, jatuh untuk tumbuh, kehilangan untuk mendapatkan karena pelajaran terbesar dalam hidup dipelajari melalui rasa sakit”

-----

*Pain Akatsuki*

“Apapun yang terjadi tetap lah bangkit dan berusaha sekuat mungkin.”

-----

*Rendy Abdul Rahman*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rendy Abdul Rahman

Nim : 06061382025052

Program Studi : Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Bola Voli Menggunakan Aplikasi *D'Volleyball Learning Application* di MAN 1 Ogan Ilir" ini adalah benar karya saya sendiri dan tidak melakukan menjiplak atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini ada/tidak ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 14 Januari 2025

Yang membuat pernyataan ini,



Rendy Abdul Rahman

NIM 06061382025052

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Bola Voli Menggunakan Aplikasi *D’Volleyball Learning Application* di MAN 1 Ogan Ilir” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Terima kasih kepada Ibu Ibu Destriani, M.Pd sebagai pembimbing dan selaku Koordinator Program Studi Jasmani dan Kesehatan terimakasih atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini dan sudah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini Penulis juga mengucapkan kepada Bapak Dr. Hartono, M.A, Dekan FKIP Unsri.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd selaku penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan, terima kasih banyak kepada peserta didik yang telah mendukung dan membantu selama penulis melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa kepada semua pihak yang telah memberi bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.

Palembang, 14 Januari 2025

Penulis,



Rendy Abdul Rahman



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Bola Voli Menggunakan Aplikasi *D’Volleyball Learning Application* di MAN 1 Ogan Ilir”.

Penulisan skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan, di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Palembang.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai. Dalam menyusun skripsi ini, tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang penulis alami, namun berkat arahan, dukungan, inspirasi, dan doa dari orang terdekat, khususnya kepada orang tua, sehingga penulis mampu menyelesaikannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik isi maupun penulisannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dan akan penulis terima dengan hati terbuka.

Palembang, 14 Januari 2025



Rendy Abdul Rahman

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR TELAH DIUJI DAN DILULUSKAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	6
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	6
1.2.2 Batasan Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah .....	7
1.4 Tujuan Penelitian .....	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Hakikat Peningkatan .....	9
2.2 Hakikat Pembelajaran .....	9
2.3 Hakikat Media Pembelajaran .....	10
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.3.2 Perkembangan Media Pembelajaran .....	10
2.3.3 Ciri – ciri Media Pembelajaran .....	11
2.3.4 Manfaat Pembelajaran.....	12
2.3.5 Jenis – jenis Media Pembelajaran .....	13

2.4 Hakikat Aplikasi <i>D'Volleyball Learning Application</i> .....	15
2.4.1 <i>D'Volleyball Learning Application</i> .....	15
2.4.2 Cara Install Aplikasi .....	15
2.4.3 Cara Mendaftar Akun .....	15
2.4.4 Cara Login Aplikasi .....	16
2.4.5 Bagaimana Jika Lupa Password .....	16
2.4.6 Tampilan <i>D'Volleyball Learning Application</i> .....	17
2.4.7 Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran <i>D'Volleyball Learning Application</i> .....	20
2.5 Kurikulum Pendidikan .....	21
2.6 Hakikat Pendidikan Jasmani .....	21
2.7 Hakikat Bola Voli .....	22
2.7.1 Teknik – teknik Permainan Bola Voli .....	23
2.7.2 Peraturan Permainan Bola Voli .....	28
2.7.3 Lapangan Bola Voli .....	30
2.8 Penelitian yang Relevan .....	31
2.9 Kerangka Berfikir .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
3.1 Metode Penelitian .....	35
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
3.2.1 Tempat Penelitian .....	35
3.2.2 Waktu Penelitian .....	35
3.3 Subjek Penelitian .....	36
3.4 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas .....	36
3.4.1 Tahap Perencanaan .....	37
3.4.2 Tahap Pelaksanaan .....	38
3.4.3 Tahap Pengamatan/Observasi .....	40
3.4.4 Tahap Refleksi .....	40
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	40
3.5.1 Tes .....	41
3.5.2 Observasi .....	41
3.5.3 Dokumentasi .....	43
3.6 Instrumen Pengumpulan Data .....	43
3.7 Teknik Analisis Data .....	44

3.7.1 Analisis Data Tes .....	44
3.7.2 Penilaian Penuntasan Belajar .....	45
3.7.3 Analisis Data Observasi .....	45
3.7.4 Analisis Data Dokumentasi .....	46
3.8 Indikastor Keberhasilan.....	46
<b>BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL .....</b>	<b>47</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	47
4.1.1 Pra Siklus .....	47
4.1.2 Siklus I.....	48
4.1.3 Siklus II.....	56
4.2 Pembahasan.....	63
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>66</b>
5.1 Kesimpulan .....	66
5.2 Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1. Lembar Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik.....</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 2. Rubrik Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik .....</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 3. Kategori dan Kriteria Ketuntasan Belajar .....</b>	<b>44</b>
<b>Tabel 4. Kriteria Keberhasilan Belajar Peserta Didik dalam Persen.....</b>	<b>45</b>
<b>Tabel 5. Kriteria Tingkat Keberhasilan Observasi .....</b>	<b>46</b>
<b>Tabel 6. Ketuntasan Hasil Belajar Bola Voli Pra Siklus.....</b>	<b>47</b>
<b>Tabel 7. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I .....</b>	<b>50</b>
<b>Tabel 8. Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I .....</b>	<b>52</b>
<b>Tabel 9. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 10. Distribusi Nilai Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus I .....</b>	<b>54</b>
<b>Tabel 11. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II.....</b>	<b>59</b>
<b>Tabel 12. Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II.....</b>	<b>60</b>
<b>Tabel 13. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus II.....</b>	<b>61</b>
<b>Tabel 14. Distribusi Nilai Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus II.....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo <i>D'Volleyball Learning</i> .....	15
Gambar 2. Cara Mendaftar Akun .....	16
Gambar 3. Tampilan Menu <i>D'Volleyball Learning</i> .....	17
Gambar 4. Materi pada Aplikasi <i>D'Volleyball Learning</i> .....	18
Gambar 5. Penilaian pada Aplikasi <i>D'Volleyball Learning</i> .....	18
Gambar 6. Video Pembelajaran pada Aplikasi <i>D'Volleyball Learning</i> .....	19
Gambar 7. <i>Profile</i> Akun pada Aplikasi <i>D'Volleyball Learning</i> .....	19
Gambar 8. <i>About</i> pada Aplikasi <i>D'Volleyball Learning</i> .....	20
Gambar 9. Kerangka Berfikir Penelitian Efektivitas Penggunaan <i>D'Volleyball Learning</i> .....	34
Gambar 10. Bagan Tahapan – tahapan Pelaksanaan PTK.....	37
Gambar 11. Diagram Batang Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I dan Siklus II.....	63
Gambar 12. Persentase Aktivitas Peserta Didik .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	75
Lampiran 2. Bukti Perbaikan Sempro.....	76
Lampiran 3. Lembar Persetujuan Seminar Hasil .....	77
Lampiran 4. Bukti Perbaikan Seminar Hasil.....	78
Lampiran 5. SK Penelitian.....	79
Lampiran 6. SK Pembimbing .....	80
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian dari Kemenag.....	82
Lampiran 8. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	83
Lampiran 9. Dokumentasi .....	84
Lampiran 10. Hasil Evaluasi Peserta Didik .....	88

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bola voli menggunakan aplikasi *D'Volleyball Learning Application* di MAN 1 Ogan Ilir. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dalam dua siklus tindakan. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes dan observasi. Penelitian tindakan kelas mempunyai empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII IPA 4 di MAN 1 Ogan Ilir dengan jumlah 33 peserta didik yang terdiri dari 22 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini didapatkan bahwa pada siklus I hasil belajar peserta didik ketuntasan klasikal mencapai 45,4% dengan nilai rata-rata 61,8. Kemudian pada siklus II hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan klasikal 84,8% dengan nilai rata-rata 84,5. Dari hasil observasi, keaktifan peserta didik mengalami peningkatan, pada siklus I persentase keaktifan peserta didik mencapai 61,17% dengan kategori aktif dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 82,00% dengan kategori sangat aktif. Jadi dapat disimpulkan bahwa *D'Volleyball Learning Application* efektif digunakan dalam pembelajaran pjok di MAN 1 Ogan Ilir.

**Kata kunci** : Peningkatan, *D'Volleyball Learning Application*, Hasil Belajar, Keaktifan



## **ABSTRACT**

*This study aims to determine the improvement of volleyball learning outcomes using the D'Volleyball Learning Application at MAN 1 Ogan Ilir. This study uses a classroom action research method in two action cycles. Data collection techniques used are tests and observations. Classroom action research has four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects in this study were students of class XII IPA 4 at MAN 1 Ogan Ilir with a total of 33 students consisting of 22 female students and 12 male students. Based on the results and discussion of this study, it was found that in cycle I, the learning outcomes of students' classical completeness reached 45.4% with an average value of 61.8. Then in cycle II, the learning outcomes of students reached 84.8% classical completeness with an average value of 84.5. From the observation results, the activeness of students has increased, in cycle I the percentage of active students reached 61.17% with the active category and in cycle II it increased by 82.00% with the very active category. So it can be concluded that the D'Volleyball Learning Application is effective to use in physical education learning at MAN 1 Ogan Ilir.*

**Keywords :** *Improvement, D'Volleyball Learning Application, Learning Outcomes, Activeness*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia telah memasuki era globalisasi, dimana semua aspek kehidupan menunjukkan geliat perubahan. Perubahan global yang sedang terjadi, telah merupakan suatu revolusi global yang melahirkan suatu gaya hidup (*a new life style*). Karakteristik gaya hidup tersebut ialah kehidupan yang dilandasi penuh persaingan sehingga meminta masyarakat dan organisasi di dalamnya untuk membenahi diri mengikuti perubahan-perubahan cepat yang terjadi. Perubahan mengikuti perkembangan teknologi yang tergolong pesat. Teknologi sebagai media utama, memegang peranan penting dalam setiap perkembangan tak terkecuali pada bidang pendidikan.

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekuat dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2015).. Perkembangan dan kemajuan suatu negara dapat dilihat dari bagaimana Pendidikan mampu membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) bergantung pada kualitas pendidikan suatu bangsa. Pendidikan artinya proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik (Yusuf, 2018).

Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini salah satunya adalah guru, guru sangat berperan aktif dalam memajukan pendidikan, pembaharuan sistem pembelajaran sangat bergantung kepada guru. Di era kemajuan teknologi saat ini guru diharuskan memiliki kemampuan dalam menguasai bidang teknologi, karena guru dituntut semaksimal mungkin dapat mengelola kelas secara baik dan efisien, guru yang menguasai teknologi dan

dapat mengelola kelas secara baik secara tidak langsung sudah berperan dalam memajukan dunia pendidikan di era saat ini.

Pelaksanaan pendidikan tidak terlepas dari pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum (Hudaidah, 2021). Pembelajaran kurikulum 2013 menuntut guru untuk lebih pandai dan kreatif dalam memanfaatkan peralatan yang ada. Terlebih lagi guru pendidikan jasmani, selain harus mampu menggunakan peralatan yang ada, guru pendidikan jasmani juga harus mampu membuat ataupun memodifikasi peralatan olahraga sesuai dengan kondisi di sekolah. Disamping itu guru penjas juga dituntut mampu menggunakan teknologi informasi dalam rangka menjalankan tugasnya sebagai pengajar.

Pendidikan jasmani (penjas) adalah mata pelajaran yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktivitas fisik, keterampilan gerak yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sikap, dan psikomotorik pada peserta didik yang dilaksanakan di setiap jenjang pendidikan (Bangun, 2016). Pendidikan jasmani adalah pelajaran yang telah disusun secara terstruktur, terarah serta terencana melalui kegiatan pembelajaran yang terdapat afektif, kognitif, dan psikomotorik dengan tujuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik secara keseluruhan (Rahayu, 2014). Pendidikan jasmani adalah proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak. Ciri dari pendidikan jasmani adalah belajar melalui pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pengajaran melalui pelaksanaan, aktivitas jasmani, bermain, dan olahraga (Mulyanto, 2016). Berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya. Hidayatullah (2012: 7) yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi pesertadidik melalui aktivitas jasmani.

Menurut Rahayu (2013: 18) mengungkapkan ruang lingkup pendidikan jasmani sebagai berikut: a) permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan *lokomotor*

*non-lokomotor*, dan *manipulative*, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis, meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan bela diri, serta aktivitas lainnya. b) aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh, serta aktivitas lainnya. c) aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya. d) aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKI, dan senam *aerobic*, serta aktivitas lainnya. e) aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang, serta aktivitas lainnya. f) pendidikan luar kelas meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung. g) kesehatan meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS.

Pembelajaran sangatlah susah dipahami tanpa menggunakan media, oleh sebab itu pendidik harus cermat dalam memilih media untuk membantu proses belajar mengajar. Menurut Falahudin (2014) media sebagai salah satu komponen pembelajaran, pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Musfiqon, 2012). Menurut Indriana (2011) media pembelajaran adalah salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran.

Demikian media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Padahal media pembelajaran lebih efektif dalam membantu menyampaikan materi pelajaran agar tercapainya tujuan sebuah pembelajaran, misalnya dimana peserta didik melihat langsung permainan bola voli tanpa harus pergi ke lapangan, sehingga pengalaman belajar peserta didik diharapkan lebih konkret dan jika peserta didik ingin membaca buku yang terkait dengan pembelajaran di sekolah peserta didik tersebut tidak harus pergi

ke luar rumah dan mencari buku di perpustakaan dikarenakan sekarang sudah tersedia banyak buku pelajaran yang tersedia secara *online* dan dapat diakses dimana saja dengan menggunakan *gadget*, *laptop*, *computer*, ataupun *smartphone* yang dimiliki peserta didik tersebut.

Pergeseran media pembelajaran dari yang tradisional menjadi modern tidak lain adalah untuk menunjang proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Meskipun demikian, masih terdapat kendala-kendala bagi guru maupun peserta didik, salah satunya dalam materi bola voli. Bola voli adalah salah satu olahraga yang sering dimainkan oleh kedua kelompok yang saling berlawanan dan dibatasi oleh net, setiap kelompoknya terdiri dari 6 orang pemain. Yusmar (2017) mengatakan bahwa bola voli adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua grup yang saling berlawanan dan setiap kelompok yang terdiri dari 6 orang pemain ini saling berusaha untuk menjatuhkan bola di daerah lawan sehingga mendapatkan poin.

Dapat disimpulkan bahwa teknologi berbasis media informasi dapat mempermudah dan juga dapat memperkecil pengeluaran biaya, tenaga, dan juga waktu untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. *Smartphone* merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi saat ini. Tingginya ketertarikan peserta didik terhadap *smartphone* menunjukkan bahwa hadirnya *smartphone* merupakan salah satu potensi yang dapat dikembangkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Said, Kurniawan, & Anton (2018: 668) menyatakan bahwa *Internasional Telecommunication Union (ITU)* melaporkan sekitar 80% remaja yang berusia sekitar 15 sampai 24 tahun di 104 negara menggunakan ponsel cerdas atau *smartphone* dalam kehidupan sehari-harinya. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemenarikan terhadap gaya hidup remaja atau peserta didik SMA/SMK sehingga perlu diberi perhatian khusus agar *smartphone* selalu digunakan untuk aktivitas yang positif.

Beberapa bentuk pemanfaatan pembelajaran digital yang perlu dilaksanakan dan dikembangkan dalam dunia pendidikan salah satunya adalah media pembelajaran berbasis aplikasi *android* pada materi permainan bola voli. Pembelajaran berbasis aplikasi merupakan suatu kegiatan pembelajaran

yang memanfaatkan media situs aplikasi (*android*) yang bisa diakses melalui jaringan internet untuk berkomunikasi dan penyampaian informasi pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di MAN 1 Ogan Ilir, diperoleh informasi dari guru penjas di MAN 1 Ogan Ilir bahwa peningkatan hasil belajar belum maksimal dan terjadi permasalahan pada pembelajaran pendidikan jasmani (Penjas). Hal tersebut menyebabkan 1) kurangnya pembelajaran gerak yang dilakukan peserta didik yang biasanya didapat dari praktek dalam pembelajaran penjas seperti biasanya, 2) kurangnya pemahaman terhadap teknik permainan bola voli, 3) alokasi waktu yang minim untuk menjelaskan materi, 4) peserta didik mudah bosan dengan konsep belajar yang diterapkan oleh guru yang monoton, 5) mayoritas peserta didik menggunakan *handphone* mengakses internet dan medianya seperti whatsapp, instagram, tiktok, dan tayangan-tayangan di internet yang mengganggu minat peserta didik untuk belajar, 6) guru juga mengalami kesulitan mengenai media pembelajaran,

7) media pembelajaran dalam PJOK khususnya materi bola voli perlu inovasi sesuai kemajuan teknologi, sehingga membuat peserta didik jenuh dalam mempelajari teori yang diperoleh sehingga peserta didik kurang paham dalam memahami materi bola voli, dan 8) beberapa materi dalam permainan bola voli banyak melakukan praktek.

Adanya permasalahan tersebut disebabkan belum ada media pendukung untuk belajar mandiri di rumah dan variasi media pembelajaran berbasis teknologi dapat dikatakan masih sangat kurang dan terbatas. Pembelajaran mengenai permainan bola voli sebelumnya sudah ada akan tetapi banyak melalui media buku dan jarang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Melihat permasalahan yang ada, maka satu pemikiran yang muncul adalah bahwa perlu menggunakan media pembelajaran berbasis android terkait permainan bola voli yang dapat diakses dengan mudah dan dimana saja. Media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu penerapan gaya belajar abad ke-21. Penggunaan media pembelajaran sejenis ini berpotensi untuk membantu meningkatkan performa akademik peserta didik berupa hasil belajar pada ranah kognitif dan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran menggunakan *smartphone* dan *tablet* memiliki kekuatan untuk mentransformasi pengalaman belajar dan memungkinkan peserta didik belajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat dengan Aplikasi *D'volleyball learning application*. Aplikasi ini berisikan materi permainan bola voli dengan memuat beberapa fitur yang dapat dipilih oleh pengguna seperti fitur deskripsi berupa menulis teknik dasar dalam permainan bola voli, maka fitur dalam bentuk fase gerakan yang dibuat dengan urutan setiap teknik dasar, serta fitur video yang akan menjelaskan teknik dasar permainan bola voli. Jadi peserta didik dapat belajar dimana saja layaknya di sekolah ataupun bimbingan belajar.

Dari latar belakang masalah di atas, sehingga perlu dilakukan penelitian mengenai peningkatan hasil belajar bola voli menggunakan aplikasi *D'volleyball learning application*. Maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Bola Voli Menggunakan Aplikasi *D'volleyball Learning Application* di MAN 1 Ogan Ilir”.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti sampaikan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Mayoritas peserta didik menggunakan *handphone* dan mengakses internet, tetapi tidak digunakan dalam proses pembelajaran
2. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi bola voli
3. Media pembelajaran yang digunakan terbatas pada buku paket dan latihan soal
4. Belum diketahuinya peningkatan hasil belajar menggunakan aplikasi *D'volleyball learning application* yang dikembangkan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran PJOK pada materi passing bola voli.

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini peningkatan hasil belajar bola voli menggunakan aplikasi *D'volleyball learning application* di MAN 1 Ogan Ilir.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Bola Voli Menggunakan aplikasi *D'volleyball Learning Application* di MAN 1 Ogan Ilir?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Peningkatan Hasil Belajar Bola Voli Menggunakan Aplikasi *D'volleyball Learning Application* di MAN 1 Ogan Ilir.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### a) Manfaat Teoritis

1. Penggunaan *D'volleyball Learning application* dapat membantu guru untuk memberikan media yang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran

#### b) Manfaat Praktis

##### 1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat meningkatkan hasil belajar bola voli menggunakan aplikasi *D'volleyball Learning Application* di MAN 1 Ogan Ilir.

##### 2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memilih media variatif dan diminati oleh peserta didik.

##### 3. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan peserta didik dapat menggunakan media yang dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.



#### 4. Bagi Sekolah

Penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif di sekolah diharapkan akan mempengaruhi proses belajar peserta didik, dan apabila proses belajar baik maka diharapkan prestasi yang dapat diraih oleh peserta didik juga dapat meningkat

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12 (1), 52–70.  
<https://ojs.unida.ac.id/JSH/article/view/4034%0A%0Ahttps://doi.org/10.30997/jsh.v12i1.4034>
- Andriyanto, Tedy. (2016). Minat Siswa Kela IV dan V dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jamsani Olahraga dan Kesehatan SD N Sendangharjo Sleman Yogyakarta. *Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta*.  
<http://eprints.peradaban.ac.id/id/eprint/638>
- Amrin, T.M. (2013). *Manajemen Pendidikan*. Yogjakarta: UNY Press. Anugeranto, Vianey Mariano & Nanang Indriarsa. (2013). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media Audio-Visual terhadap Teknik Passing Dalam Sepak Bola Untuk Kelas XKI1 SMKN 5 Surabaya. *Jurnal: Universitas Negeri Surabaya*. 1 (2).  
[https://www.semanticscholar.org/paper/EFEKTIFITAS-PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN-MEDIA-TERHADAP-Anugeranto Indriarsa/d5b63dac09dc8a29baf3b1a529a4700e27a7835e](https://www.semanticscholar.org/paper/EFEKTIFITAS-PEMBELAJARAN-MENGGUNAKAN-MEDIA-TERHADAP-Anugeranto-Indriarsa/d5b63dac09dc8a29baf3b1a529a4700e27a7835e)
- Aji, Sukma. (2016). *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Jakarta : Bumi Pamulang.
- Arikunto, S. (2013). *Strategi dan Design Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Pretasi Pustaka.
- Damopolii, Vemsi. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Segiempat. *Jurnal AJME*. 1(2): 77-79.  
<http://dx.doi.org/10.15408/ajme.v1i1>
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Destriani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi pada Permainan Bola Voli. *Universitas Sriwijaya*.  
<https://doi.org/10.15294/active.v10i3.50146>

- Faizah, S.N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Silviana, At-Thullab. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 1 (2).  
<https://journalpai.unisla.ac.id/index.php/at-thulab/article/view/85>
- Ferry Siburian, M. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Formatif*. 6 (2).  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v6i2.946>
- Furqon, Fakhri Tahzani. (2020). Implementasi Pembelajaran PJOK pada Masa Pandemi Covid- 19 di SD Negeri Se-kabupaten Kulon Progo Bagian Utara. *Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta*.  
<http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/68941>
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanief, Hendra, Tri. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli melalui Permainan 3 on 3 Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal: Universitas Nusantara PGRI Kediri*. 3 (2). <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i2.12414>
- Harefa, Noveri & Hayati Eti. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Banten: Unpam Press.
- Haryanto, Andung Dwi. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Bola Voli Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejurusan*. Jurnal: IAIN Pekalongan. 3 (1).  
<http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/58043>
- Hartati, Aryanti, S., Destriana, Destriani, Yusfi, H., & Bayu, W. I. (2020). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Penjaskes Berorientasi Pada Media Pembelajaran Interaktif. *Bravo's*, 8(01), 13–18.  
<https://doi.org/10.32682/bravos.v8i1.1451>
- Indriarsa, V. M. A. dan N. (2012). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 415-48.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnalpendidikanjasmani/article/view/3033/5829>
- Nafarin, IA, & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan pendidikan Indonesia di masa pandemi COVID-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* , 3 (2), 456
- Indriarsa, V. M. A. dan N. (2012). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* , 415-48.

[https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan\\_jasmani/article/view/3033/5829](https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan_jasmani/article/view/3033/5829)

- Iyakrus. (2019). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Prestasi. *ALTIUS: Jurnal Ilmu Olahraga & Kesehatan*. Volume 7 Nomor 2: 168-173. <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8110>
- Joko, Langgeng Tri. (2018). Penerapan Pendekatan Ilmiah dalam Pembelajaran PJOK yang Dilakukan Peserta Didik Berdasarkan Pendapat Guru. *Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta*. [https://eprints.uny.ac.id/57845/1/PENERAPAN%20PENDEKATAN%20ILMIAH%20DALAM%20PEMBELAJARAN%20PJOK%20BERDASARKAN%20PENDAPAT%20GURU\\_LANGGENG%20TRI%20JOKO\\_1.pdf](https://eprints.uny.ac.id/57845/1/PENERAPAN%20PENDEKATAN%20ILMIAH%20DALAM%20PEMBELAJARAN%20PJOK%20BERDASARKAN%20PENDAPAT%20GURU_LANGGENG%20TRI%20JOKO_1.pdf)
- Kemendikbud. (2020). *Melatih Gerak dengan Bola (Bola Voli dan Bola Kasti)*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kudiasanti, RR. Trianina Arini. (2017). Pengembangan Aplikasi Edukatif Berbasis Android dan Desktop “Edcounting App” Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI Ak SMK Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta*. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/47615>
- Kuswanto. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Atas Bola Voli Melalui Permainan Volsal pada Siswa Kelas V SD Negeri Cablikan Kecamatan Reban Kabupaten Batang. *Skripsi: Universitas Negeri Semarang*. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/19491>
- Krisnawati. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Bola Spons Terhadap Kemampuan Passing Bawah dan Passing Atas dalam Permainan Bola Voli pada Siswa Kelas IV Mi Ma’danul Ulum Sumberjo Plosoklaten. *Jurnal: UN PGRI Kediri*. [http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file\\_artikel/2017/12.1.01.09.0275.pdf](http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/12.1.01.09.0275.pdf)
- Miftah. M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *E-Jurnal KWANGSAN*. 1 (2): 96-102. <https://core.ac.uk/download/pdf/235523078.pdf>

- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pembelajaran Matematika. *Jurnal: SMAN 1 Wajo*. 2(1):2-3.  
<http://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/alasma/article/view/13646/8447>
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal: Misykat*. 3 (1).  
<http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Paramitha, S.T., & Anggara, L.E. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani Untuk Anak Usia Dini Melalui Penerepan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. 3 (1), 41-51.  
<https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10612>
- Pradina, Riyan. (2020). Efektivitas Sumber Belajar Berbasis Web dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X SMA Negeri 1 Dukupuntang Kabupaten Cirebon. *Skripsi: Institut Agama Islam*. <https://docplayer.info/211321776-Fakultas-tarbiyah-institut-agama-islam-iai-bunga-bangsa-cirebon-tahun-2020.html>
- 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).  
<http://journal.unirow.ac.id/index.php/teladan/article/view/46>
- Putra, Ramonsah. (2019). Efektivitas Proses Belajar Mengajar Permainan Bola Voli Melalui Pendekatan Pembelajaran Games And Competition pada Siswa Kelas V SD Negeri 14 Lebong Selatan. *Jurnal: Ilmu Pendidikan Jasmani*. 3 (1). <http://dx.doi.org/10.33369/jk.v3i1.8818>
- Rahmanto & Bunyamin. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Daring Melalui Google Classroom. *Jurnal: Universitas Muhammadiyah Jakarta*. <https://doi.org/10.22236/jpi.v1i12.5974>
- Ramli, Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rima Wati, Ega. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Ruslan, (2015). *Olahraga Voli*. Depok : PT Optima Intelijensia.

- Safitri, Evi. (2021). Peran Guru Penjas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran PJOK pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK YP Gajah Mada Palembang. *Skripsi: Universitas Sriwijaya*. 11 (2): 32-33. <http://repository.unsri.ac.id/id/eprint/51474>
- Safitri, I., Pasaribu, R., Simamora, S.S., & Lubis, K. (2019). The Effectiveness of Android Application as a Student Aid Tool in Understanding Physics Project Assignments. *Jurnal: Pendidikan IPA Indonesia*. 8(4), 512-520. <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i4.19433>
- Saragih, Sokon & Lubis, Haidir. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal: UIN Sumatera Utara*. 7 (1). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tazkiya/article/view/265/251>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sujarwo. (2018). *Kemampuan Dasar dalam Bola Voli Mini*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suwarno. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bola Voli Mini dengan Bola Plastik SD Negeri Ketawang Grabah Purworejo. *Jurnal: Universitas Negeri Yogyakarta*. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/26541>
- Triyadi, S. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan UNSIKA: 3 (2)*. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/215>
- Ulfa, Ellistya Hayati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI. *Skripsi: UIN Raden Intan Lampung*. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/10785>
- Wakoyah, Siti. (2013). Peningkatan Penghayatan Siswa dalam Membaca Puisi dengan Metode Demonstrasi di Kelas III SD Negeri Ciora Kecamatan Grogol Kota Cilegon. *Jurnal: Universitas Pendidikan Indonesia*. [http://repository.upi.edu/5917/6/S\\_BHS\\_KDSERANG\\_0903840\\_Chapter3.pdf](http://repository.upi.edu/5917/6/S_BHS_KDSERANG_0903840_Chapter3.pdf)

- Yusmar, Ali. (2017). Upaya Peningkatan Teknik Permainan Bola Voli Melalui Modifikasi Permainan Siswa Kelas X SMA Negeri Kampar. *Jurnal: Universitas Riau*. 1(1):146. <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4381>
- Yusuf, Munir. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Kampus IAIN Palopo.
- Zainal Aqip dan Ahmad Amrullah. (2019). *Manajemen Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Referensi