

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BOLA VOLI BERBASIS WEB DI SMA NEGERI 1  
INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**Okky Putra Alwin Pratama**

**NIM: 06061281924022**

**Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2022**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BOLA VOLI BERBASIS WEB DI SMA NEGERI I  
INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**OKKY PUTRA ALWIN PRATAMA  
NIM 06061281924022**

**Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

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

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

**Pembimbing**



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



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

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BOLA VOLI BERBASIS WEB DI SMA NEGERI I  
INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**OKKY PUTRA ALWIN PRATAMA**

**NIM 06061281924022**

**Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

**Mengesahkan:**

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

**Pembimbing**



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

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



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BOLA VOLI BERBASIS WEB DI SMA NEGERI I  
INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Okky Putra Alwin Pratama**

**NIM 06061281924022**

**Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sriwijaya**

**Telah diujikan dan lulus:**

**Hari : Selasa**

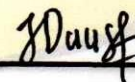
**Tanggal : 27 Desember 2022**

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua : Destriani, M.Pd**



**2. Anggota : Destriana, M.Pd**



**Indralaya, 27 Desember 2022  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Okky Putra Alwin Pratama

NIM : 06061281924022


Program Studi : Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bola Voli Berbasis Web di SMA Negeri 1 Indralaya Utara” ini seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penipuan dan menjiplaknya 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. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

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

Indralaya, 24 Desember 2022  
Yang membuat pernyataan ini



  
Okky Putra Alwin Pratama  
NIM 06061281924022

## PRAKATA

Skripsi ini dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bola Voli Berbasis Web di SMA Negeri 1 Indralaya Utara” sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Universitas Sriwijaya. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff, MSCE. IPU. ASEAN Eng. selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
2. Dr. Hartono, M.A, selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya.
3. Destriani, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.
4. Destriani, M.Pd selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan dan bimbinganya yang sangat berguna bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Destriana, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan, bimbingan serta kritikan yang membangun dalam menyelesaikan skripsi.
6. Segenap dosen pengajar di Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang telah memberikan banyak ilmu serta berbagai pengalaman bagi penulis.
7. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan, berupa moral, materi serta doa yang tak putus-putus agar penulis segera menyelesaikan skripsi.
8. Teman seperjuangan yang tidak bisa saya sebut satu-satu, selalu memberikan motivasi, masukkan serta merangkul saya untuk menyelesaikan skripsi.
9. Sahabat hati saya Evi Rindi Agustin dari fakultas pulau seberang, akhirnya bisa memikat hati saya. Terimakasih sudah melengkapi keseharianku hingga saya bisa menyelesaikan skripsi.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan dan mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dan seni.

Indralaya, Desember 2022

Penulis,

Okky Putra Alwin. P



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN MUKA.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN TELAH DIUJIKAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRACK.....</b>	<b>xii</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 .....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Hakikat Efektivitas.....	8
2.2 Hakikat Pembelajaran .....	8
2.3 Hakikat Media Pembelajaran .....	9
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.3.2 Perkembangan Media Pembelajaran .....	9
2.3.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	10
2.3.4 Manfaat Media Pembelajaran Yang Efektif.....	10

2.3.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	11
2.4 Hakikat Aplikasi <i>Web</i> .....	12
2.4.1 Pengertian Aplikasi .....	12
2.4.2 Pengertian <i>Web</i> .....	13
2.5 Media Pembelajaran Berbasis <i>Web</i> .....	13
2.6 Media Pembelajaran Berbasis <i>Web D'Volleyball Learning</i> .....	14
2.6.1 Cara Instal Media Pembelajaran Berbasis <i>Web D' Volleyball Learning</i> .....	14
2.6.2 Tampilan Media Pembelajaran Berbasis <i>WebD'Volleyball Learning</i> .....	14
2.6.3 Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran <i>D'Volleyball Learning</i> .....	18
2.6.4 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media .....	18
2.7 Kurikulum Pendidikan .....	19
2.8 Hakikat Pendidikan Jasmani .....	20
2.9 Hakikat Bola Voli .....	20
2.9.1 Teknik-teknik Permainan Bola Voli .....	21
2.9.2 Peraturan Permainan Bola Voli.....	27
2.9.3 Lapangan Bola Voli .....	28
2.10 Penelitian yang Relevan.....	29
2.11 Kerangka Berpikir.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
3.1 Metode Penelitian .....	33
3.2 Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian .....	33
3.2.1 Tempat Penelitian.....	33
3.2.2 Waktu Penelitian .....	34
3.3 Subjek Penelitian .....	34
3.4 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas .....	34
3.4.1 Tahap Perencanaan.....	35
3.4.2 Tahap Pelaksanaan .....	36
3.4.3 Tahap Pengamatan/Observasi .....	37
3.4.4 Tahap Refleksi .....	37
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.5.1 Tes .....	38
3.5.2 Observasi.....	38



3.5.3 Dokumentasi .....	41
3.6 Instrumen Pengumpulan Data .....	42
3.7 Teknik Analisis Data.....	42
3.7.1 Analisis Data Tes .....	42
3.7.2 Penilaian Ketuntasan Belajar .....	43
3.7.2 Analisis Data Observasi .....	45
3.7.3 Analisis Data Dokumentasi.....	45
3.8 Indikator Keberhasilan.....	45
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	46
4.1.1 Siklus I .....	46
4.1.2 Siklus II .....	55
4.2 Pembahasan.....	65
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>68</b>
5.1 Kesimpulan .....	68
5.2 Saran.....	69
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Lembar Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik .....	39
Tabel 2. Rubrik Observasi Keaktifan Belajar dalam <i>Web D'Volleyball Learning</i>	40
Tabel 3. Kategori dan Kriteria Ketuntasa Belajar .....	42
Tabel 4. Rentang Penilaian Pengetahuan .....	43
Tabel 5. Rentang Penilaian Keterampilan .....	44
Tabel 6. Kriteria Keberhasilan Belajar dalam Persen .....	44
Tabel 7. Kriteria Tingkat Keberhasilan Observasi .....	45
Tabel 8. Hasil Penilaian Pengetahuan Peserta Didik pada Siklus I .....	48
Tabel 9. Frekuensi Hasil Pengetahuan Peserta Didik pada Siklus I .....	49
Tabel 10. Hasil <i>Servis</i> Bawah Peserta Didik pada Siklus I.....	49
Tabel 11. Frekuensi Hasil <i>Servis</i> Bawah Peserta Didik pada Siklus I.....	50
Tabel 12. Hasil Penilaian Sikap Peserta Didik pada Siklus I.....	51
Tabel 13. Frekuensi Hasil Penilaian Sikap Peserta Didik pada Siklus I.....	51
Tabel 14. Hasil Lembar Observasi Peserta Didik pada Siklus I .....	52
Tabel 15. Distribusi Hasil Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Siklus I.....	53
Tabel 16. Hasil Pengetahuan Belajar Peserta Didik pada Siklus II .....	57
Tabel 17. Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus II.....	58
Tabel 18. Hasil <i>Servis</i> Bawah Peserta Didik pada Siklus II .....	59
Tabel 19. Frekuensi Hasil <i>Servis</i> Bawah Peserta Didik pada Siklus II.....	60
Tabel 20. Hasil Penilaian Sikap Peserta Didik pada Siklus II .....	60
Tabel 21. Frekuensi Hasil Penilaian Peserta Didik pada Siklus II.....	61
Tabel 22. Hasil Lembar Observasi Peserta Didik pada Siklus II.....	62
Tabel 23. Distribusi Hasil Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Siklus II .....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo <i>Web D'Volleyball Learning</i> .....	14
Gambar 2. Menu Beranda <i>Web D'Volleyball Learning</i> .....	15
Gambar 3. Materi <i>Web D'Volleyball Learning</i> .....	16
Gambar 4. Penilaian <i>Web D'Volleyball Learning</i> .....	16
Gambar 5. Video pembelajaran <i>Web D'Volleyball Learning</i> .....	17
Gambar 6. Profil pada <i>Web D'Volleyball Learning</i> .....	17
Gambar 7. About pada <i>Web D'Volleyball Learning</i> .....	18
Gambar 8. Kerangka Berpikir Penelitian Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bola Voli Berbasis <i>Web</i> .....	32
Gambar 9. Bagan tahapan-tahapan pelaksanaan PTK .....	35
Gambar 10. Petak Sasaran Tes <i>Servis Bawah</i> .....	44
Gambar 11. Diagram Batang Hasil Penilaian Pengetahuan pada Siklus I dan Siklus II.....	64
Gambar 12. Diagram Batang Hasil Penilaian <i>Servis Bawah</i> pada Siklus I dan Siklus II .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	76
Lampiran 2 Usulan Judul Skripsi.....	77
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Proposal .....	78
Lampiran 4 Bukti Persetujuan Seminar Proposal .....	79
Lampiran 5 Bukti Perbaikan Proposal .....	80
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Hasil Penelitian.....	81
Lampiran 7 Bukti Perbaikan Hasil Penelitian.....	82
Lampiran 8 Kartu Bimbingan Sidang Skripsi .....	83
Lampiran 9 SK Pembimbing.....	84
Lampiran 10 SK Penelitian .....	86
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan .....	87
Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	88
Lampiran 13 Dokumentasi.....	89
Lampiran 14 RPP .....	91
Lampiran 15 Hasil Evaluasi Peserta Didik .....	92
Lampiran 16 Nilai Hasil Belajar Peserta.....	99
Lampiran 17 Hasil Nilai Tes Keterampilan .....	101
Lampiran 18 Hasil Penilaian Sikap Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II... 103	
Lampiran 19 Hasil Observasi Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II.....	105

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
WEB DI SMA NEGERI I INDRALAYA UTARA**

---

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *web D'Volleyball Learning* dalam pembelajaran bola voli di SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan dua siklus tindakan. Instrumen penelitian berupa tes pengetahuan, keterampilan *servis* bawah, sikap. Teknik pengumpulan data penelitian tindakan kelas menggunakan teknik tes berupa *servis* bawah, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data tes menggunakan ketuntasan belajar. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XII.IPS.2 dengan jumlah peserta didik 21 yang terdiri dari 11 laki-laki dan 10 perempuan. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini didapatkan bahwa pada siklus I hasil penilaian pengetahuan peserta didik ketuntasan klasikal mencapai 42,9% dengan nilai rata-rata 69,4. Penilaian keterampilan *servis* bawah peserta didik ketuntasan klasikal mencapai 52,3% dengan rata-rata 59. Penilaian sikap peserta didik ketuntasan klasikal mencapai 42,9% dengan rata-rata 60,2 dengan rata-rata keseluruhan sebesar 46% dengan kategori cukup, kemudian pada siklus II hasil penilaian pengetahuan peserta didik ketuntasan klasikal mencapai 85,7% dengan rata-rata 88. Penilaian keterampilan *servis* bawah peserta didik ketuntasan klasikal mencapai 80,9% dengan rata-rata 76,6. Penilaian sikap peserta didik ketuntasan klasikal mencapai 85,8% dengan rata-rata 80,5 dengan rata-rata keseluruhan 84,1% dengan kategori sangat baik, dari hasil observasi, keaktifan peserta didik mengalami peningkatan, pada siklus I persentase keaktifan peserta didik mencapai 71,3% dengan kategori aktif dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 80,6% dengan kategori sangat aktif. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *web D'Volleyball Learning* efektif digunakan dalam pembelajaran bola voli di SMA Negeri 1 Indralaya Utara.

Kata kunci: Efektivitas, Media Pembelajaran Berbasis *Web D'Volleyball Learning*

---

Nama : Okky Putra Alwin Pratama

NIM : 06061281924022

Pembimbing : Destriani, M.Pd.

**THE EFFECTIVENESS OF THE USE OF WEB-BASED LEARNING  
MEDIA AT SMA NEGERI 1 INDRALAYA UTARA**

---

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effectiveness of the use of the D'Volleyball Learning web in volleyball learning at SMA Negeri 1 Indralaya Utara. This study used a class action research method in two action cycles. Research instruments in the form of knowledge tests, lower service skills, attitudes. The class action research data collection technique uses test techniques in the form of lower service, observation and documentation. Test data analysis techniques use learning completion. The subjects in this study were students of class XII.IPS.2 with a total of 21 students consisting of 11 men and 10 women. Based on the results and discussion of this study, it was found that in the first cycle the results of the assessment of students' knowledge of classical completeness reached 42.9% with an average score of 69.4. Lower service skills assessments of classical completion learners reached 52.3% with an average of 59. The assessment of students' attitudes of classical completeness reached 42.9% with an average of 60.2. with an overall average of 46% with sufficient categories. Then in cycle II, the results of the assessment of students' knowledge of classical completeness reached 85.7% with an average of 88. Lower service skills assessment of classical completion learners reached 80.9% with an average of 76.6. The assessment of students' attitudes of classical completeness reached 85.8% with an average of 80.5 with an overall average of 84.1% with excellent categories. From the observation results, the activeness of students has increased, in cycle I the percentage of student activity reached 71.3% with the active category and in cycle II it increased by 80.6% with the very active category. So it can be concluded that the web media D'Volleyball Learning is effectively used in volleyball learning at SMA Negeri 1 Indralaya Utara.*

**Keywords:** *Effectiveness, Based Learning Media Web D'Volleyball Learning, Learning*

---

Nama : Okky Putra Alwin Pratama

NIM : 06061281924022

Pembimbing : Destriani, M.Pd.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Era globalisasi telah terjadi di dunia termasuk di Indonesia, yang telah menunjukkan geliat perubahan pada berbagai aspek kehidupan. Perubahan yang terjadi dalam skala global telah berubah menjadi revolusi global yang membawa gaya hidup baru. Gaya hidup ini ditandai dengan kehidupan yang kompetitif yang menantang masyarakat dan organisasi di dalamnya untuk berkembang sejalan dengan perubahan yang cepat. Perubahan datang seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi. Setiap pembangunan, media teknologi sebagai sentral peranan penting, termasuk di bidang pendidikan.

Pendidikan adalah suatu upaya mempengaruhi siswa dalam beradaptasi sebanyak mungkin dengan lingkungannya, sehingga dapat mengubah kompetensi mereka dan memungkinkan mereka berfungsi dengan baik untuk kehidupan sehari-hari (Hamalik, 2017). Pendidikan merupakan program strategis jangka panjang yang pelaksanaannya harus mampu menjawab kebutuhan dan tantangan bangsa. Pelaksanaan tujuan pendidikan di tingkat nasional tidak lepas dari peran pendidik untuk pelaksana pembelajaran yang merupakan bagian dari tujuan kurikulum (Fujiawati, 2016). Awal dimulainya pembelajaran kurikulum 2013 menuntut guru untuk dapat menggunakan alat perangkat yang cerdas dan kreatif. Terlebih lagi guru mata pelajaran pendidikan jasmani, karena mengapa, guru pendidikan jasmani tidak hanya menggunakan peralatan yang ada, tetapi juga bisa memodifikasi peralatan olahraga apabila kondisi sekolah yang kurang memadai untuk peralatan tersebut.

Pendidikan jasmani pada dasarnya suatu sistem pendidikan yang utuhnya bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, aspek kesehatan, terampil dalam berpikir kritis, dapat mengontrol emosi, sosial serta penalaran untuk perilaku moral dalam aktivitas jasmani (Alpian, 2017). Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah metode pendidikan utuh yang berkaitan dengan kebugaran jasmani dan kesehatan, meningkatkan kebugaran manusia dalam hal keterampilan motorik, berpikir kritis, keterampilan aspek sosial, berpikir logis, stabilitas



emosional, sikap moral, perawatan hidup sehat, dan pemahaman lingkungan bersih dalam aspek aktivitas fisik (Sudibyo & Nugroho, 2020). Menurut (Bangun, 2016) pendidikan jasmani dan olahraga adalah proses yang dilaksanakan pada setiap jenjang untuk keterampilan gerak yang berakibat pada berkembangnya kemampuan sikap, intelektual pada kehidupan sehari-hari untuk mampu mencapai kesehatan dan kebugaran fisik.

Ruang lingkup pendidikan meliputi aspek-aspek sebagai berikut: a) Kegiatan meliputi *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis, tenis meja, bulu tangkis dan seni bela diri. b) Kegiatan pengembangan meliputi mekanika postural, komponen gaya dan morfologi postural, dan aktivitas lainnya. c) Kegiatan senam meliputi teknik sederhana, teknik swadaya, teknik bantu, senam lantai, dan kegiatan lainnya. d) Kegiatan ritmik terdiri dari gerak bebas, senam pagi, ski atau aerobik, dan kegiatannya. e) Kegiatan air terdiri permainan air, keamanan air, keterampilan gerakan air, berenang serta kegiatan lainnya. f) Pendidikan di luar kelas terdiri lintas alam, pengenalan lingkungan, berkemah, eksplorasi dan mendaki gunung. g) Kesehatan yaitu: praktik budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, merawat lingkungan yang sehat, pencegahan cedera, terutama yang berkaitan dengan kebersihan pribadi untuk menjaga kesehatan dan pengobatan. Menetapkan waktu istirahat yang cukup dan berpartisipasi dalam pertolongan pertama yang aktif. dan kegiatan pelayanan kesehatan (Rahayu, 2013).

Pembelajaran sangat sulit dipahami tanpa menggunakan media, sehingga pendidik harus cermat memilih media yang mendukung proses belajar mengajar. Menurut (Nurrita, 2018) media pembelajaran adalah sumber belajar, dimana terkandung unsur yang penting dalam proses pembelajaran, hal ini dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran, guru sebaiknya memilih media yang cocok seperti media *online* serta *smartphone*, laptop, komputer yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Oleh karena itu media pembelajaran dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu mengkomunikasikan isi pembelajaran secara lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti memungkinkan siswa untuk menonton pertandingan bola voli secara langsung

tanpa harus turun ke lapangan, dan meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa. Ketika siswa dapat membaca buku tentang topik di sekolah dan belajar membaca, siswa tersebut tidak perlu keluar dan mencari buku di perpustakaan, karena buku dapat diakses melalui laptop, komputer, *smartphone* secara online yang bisa diakses kapan saja.

Pindah dari media pembelajaran tradisional ke media pembelajaran modern adalah tentang dimana proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Meskipun guru dan siswa masih memiliki kendala, salah satunya di pembelajaran bola voli. Bola voli adalah permainan olahraga yang dilakukan oleh 2 tim, masing-masing tim terdiri dari 6 pemain yang saling berlawanan, dipisahkan oleh net atau jaring. Menurut (Yusmar, 2017) permainan bola voli adalah permainan yang menggunakan bola voli, dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak daerah lawan dalam rangka mencari kemenangan. Menurut (Fayza, 2017) bola voli adalah olahraga yang membutuhkan seperangkat keterampilan yang kompleks untuk dikuasai. Karena pemain posisinya di depan dan di belakang di lapangan dan terus bergerak dan menyerang sampai dia mengeksekusi. Oleh karena itu, harus beralih antara menyerang dan bertahan dengan cepat. Selama dari setiap urutan bola voli, pemain harus bersedia melakukan keterampilan yang berbeda.

Dapat disimpulkan bahwa media informasi berbasis teknologi dapat mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran dan mengurangi biaya, tenaga, dan waktu. *Smartphone* adalah buah dari pengembangan teknologi masa kini. Tingginya minat siswa bagi *smartphone* menunjukkan bahwa kehadiran *smartphone* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu kemungkinan yang bisa dikembangkan dalam dunia pendidikan. (Hasanah & Kumalasari, 2015) dampak globalisasi dan dunia teknologi informasi yang semakin canggih telah menciptakan kebutuhan baru dalam masyarakat akan komunikasi tanpa batas yang lebih dikenal dengan *smartphone* dan dapat dibawa kemana-mana tanpa kabel. Hal ini menunjukkan perlunya memberikan perhatian khusus pada daya tarik gaya hidup remaja dan pelajar SMA/SMK untuk memastikan *smartphone* senantiasa dipakai dalam kegiatan yang positif.

Dalam dunia pendidikan, beberapa bentuk pembelajaran berbasis *web* perlu diterapkan dan dikembangkan. Salah satunya adalah media pembelajaran pada materi permainan bola voli. Menurut (Priando Purba, 2021) pembelajaran berbasis *web* sering disebut sebagai pembelajaran online atau e-learning. Salah satu keuntungan menggunakan web untuk mengakses materi kursus adalah bahwa halaman *web* dapat berisi hyperlink ke bagian lain dari *web*, memungkinkan untuk mengakses sejumlah besar informasi berbasis *web*. Menurut (Novitasari, 2021) *web* adalah kumpulan halaman *web* yang dipublikasikan di jaringan internet dengan domain atau URL (*United Resource Locator*) yang dapat diakses oleh pengguna internet dengan memasukkan alamat perkembangan. *Web* yang begitu pesat, misalnya, dalam memesan tiket transportasi, belanja kebutuhan rumah tangga, belajar, dan kegiatan lainnya menggunakan *web*. Kemajuan *web* tersebut seolah-olah membuat dunia maya menjadi nyata. Dengan paradigma masyarakat dalam belajar, yaitu pembelajaran yang dibatasi ruang dan waktu bisa memiliki konsep pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Lingkungan belajar berbasis *web* dipandang cocok, karena mudah digunakan baik di sekolah maupun di rumah dan peserta didik dapat mengikutinya.

SMA Negeri 1 Indralaya Utara merupakan salah satu sekolah yang paling terdampak penghentian kegiatan belajar-mengajar akibat pandemi *covid-19*. Siswa harus belajar di rumah dan menerima materi dari pendidiknya melalui berbagai media. Memilih media pembelajaran yang tepat menjadi pertimbangan penting di masa pandemi *covid-19*. Media pembelajaran membantu siswa memahami materi pembelajaran yang diberikan, bahkan ketika mereka belajar di rumah. Media pembelajaran berbasis *web* dinilai tepat karena mudah digunakan di sekolah maupun di rumah dan semua siswa dapat belajar.

Berdasarkan hasil wawancara saat Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dengan guru PJOK di SMA Negeri 1 Indralaya Utara, diperoleh informasi terkhusus pada materi bola voli kelas PJOK masih yang kurang maksimal dalam belajar. Hal ini dikarenakan pandemi *covid-19* yang berlangsung selama bertahun-tahun di tanah air. Hasil belajar siswa yang rendah menunjukkan bahwa hal ini disebabkan 1) kurangnya pembelajaran gerak yang dilakukan siswa di pelajaran

PJOK, seperti pembelajaran biasanya, 2) kurangnya pemahaman tentang teknik bermain bola voli, 3) minimnya alokasi waktu untuk menjelaskan materi bola voli, 4) siswa mudah bosan dengan konsep dan monoton pembelajaran yang diterapkan guru, 5) sebagian siswa menggunakan *handphone* untuk mengakses internet dan medianya seperti *whatsapp*, *instagram*, *tiktok*, dan tayangan-tayangan di internet yang mengganggu minat belajar siswa, 6) guru juga bermasalah dengan media pembelajaran, 7) media pembelajaran PJOK khususnya materi bola voli terbatas pada buku teks dan latihan soal sehingga kurang beragam dan inovatif, dan 8) banyaknya permainan bola voli yang melakukan praktek, siswa kurang mengikuti pelajaran dengan baik karena kendala pembelajaran daring.

Masalah ini muncul dari kurangnya media untuk mendukung belajar mandiri di rumah, dan lingkungan belajar berbasis teknologi yang tersedia masih belum lengkap dan terbatas. Pembelajaran tentang permainan bola voli sudah ada sebelumnya, namun melalui media buku dan jarang menggunakan media berbasis teknologi. Mempertimbangkan permasalahan yang ada, maka timbul pemikiran bahwa perlunya lingkungan pembelajaran berbasis *web* untuk permainan bola voli yang mudah diakses dari mana saja. Lingkungan belajar berbasis *web* merupakan salah satu penerapan gaya belajar abad ke-22. Pemanfaatan lingkungan belajar tersebut dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan prestasi akademik siswa berupa hasil belajar kognitif dan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran menggunakan *smartphone* dan tablet dapat mengubah pengalaman belajar, memungkinkan siswa belajar melalui media berbasis *web* yang menarik tanpa kendala waktu dan tempat. *Web* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *web D'Volleyball Learning*, lingkungan belajar bola voli berbasis *web* yang juga dapat diakses dari mana saja. *Web* ini memuat materi bola voli dengan beberapa fungsi yang dapat dipilih pengguna seperti fungsi deskriptif berupa teknik dasar permainan bola voli, kemudian berupa langkah gerak yang dilakukan secara berurutan untuk setiap teknik dasar, dan fungsi video yang menjelaskan teknik dasar permainan bola voli. *Web* ini memungkinkan siswa untuk belajar dimana saja. Di sekolah atau bimbingan pelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan suatu kajian penelitian tentang efektivitas pembelajaran *web D'Volleyball Learning*, oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bola Voli Berbasis *Web* di SMA Negeri 1 Indralaya Utara”.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang terjadi di lokasi penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Sebagian besar siswa memiliki akses menggunakan *handphone* dan internet, tetapi tidak menggunakannya untuk proses pembelajaran.
- 2) Pemahaman siswa terhadap materi bola voli kurang lengkap.
- 3) Lingkungan belajar bola voli kurang beragam dan inovatif.
- 4) Belum diketahuinya efektivitas penggunaan media pembelajaran bola voli berbasis *web* yang di kembangkan dan dimanfaatkan pada materi bola voli.

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu belum diketahuinya efektivitas penggunaan media pembelajaran bola voli berbasis *web* di SMA Negeri 1 Indralaya Utara.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran bola voli berbasis *web* di SMA Negeri 1 Indralaya Utara?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran bola voli berbasis *web* di SMA Negeri 1 Indralaya Utara.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### a. Manfaat Teoritis

Penggunaan media berbasis *web* dapat membantu guru memberikan materi yang menarik kepada siswa dalam proses pembelajaran.

### b. Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Peneliti

Peneliti dapat mempraktekkan penggunaan media pembelajaran berbasis *web* yang dapat digunakan jika kemudian hari mengajar

#### 2) Bagi Guru

Penelitian ini akan menghasilkan hasil yang bervariasi sehingga membantu guru dalam memilih media pembelajaran.

#### 3) Bagi Peserta Didik

Diharapkan hasil penelitian ini membantu siswa memahami subjek dengan baik dan belajar dengan mudah.

#### 4) Bagi Sekolah

Media pembelajaran di sekolah yang mudah dipahami oleh peserta didik akan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat diharapkan prestasi peserta didik juga meningkat.

## DAFTAR RUJUKAN

- A Rohendi, E. S. (2018). *Metode latihan dan pembelajaran bola voli untuk umum*. Alfabeta.
- Aji, Sukma. (2016). *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Jakarta : Bumi Pamulang.
- Akhbar, M. T. (2020). Pengaruh Latihan Curl Dumble Terhadap Hasil Smash Bolavoli Siswa. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 3(1), 20. <https://doi.org/10.31851/hon.v3i1.3702>
- Arikunto, S. (2013). *Strategi dan Design Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Pretasi Pustaka.
- Alpian, M., & Selatan, T. K. (2017). *Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi bola voli passing bawah dengan permainan bola gantung pada siswa kelas v sd negeri 5.8 tanjung tahun pelajaran 2016/2017*. 4(2), 69–76.
- Bangun, S. Y. (2016). Pengembangan Pengetahuan Anak Difabel Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Outbound. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 1(1), 70. <https://doi.org/10.24114/pjkr.v1i1.4777>
- Chotibuddin, Z.A. dan M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Deepublish.
- Destriani, Destriana, Giartama, & Yusfi, H. (2020). The Development of Volleyball Games Mix Learning for Students. *Proceedings of the 4<sup>th</sup> Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.149>
- Destriana, D., & Yusfi, H, (2018). Pengembangan Teknik Pembelajaran Passing Bawah Permainan Bola Voli Smp Kelas Vii. *Sebatik*, 22(2), 172-175.
- Daryanto, Drs. 2013. “Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.” Gava Media.
- Faizah, S.N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Silvina, At-Thullab. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiah*. 1 (2). <https://joernalfai.unisla.ac.id/index.php/at-thulab/artcle/view/85>.
- Ega & Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Erwinsyah, A. (2017). Manajemen kelas dalam meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 88–105.



- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- FAYZA, S. R. (2017). Effects of Facebook Use on Learning Technical Fundamentals in Volleyball Forfemale College Students. *Ovidius University Annals, Series Physical Education & Sport/Science, Movement & Health*, 17(2), 267–272. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=s3h&AN=126246912&lang=es&site=ehost-live&scope=site>
- Fujiawati, F. S. (2016). Pemahaman Konsep Kurikulum Dan Pembelajaran Dengan Peta Konsep Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 1(1), 16–28.
- Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). Penggunaan handphone dan hubungan teman pada perilaku sosial siswa smp muhammadiyah luwuk sulawesi selatan. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 55-70.
- Hidayat, H. S. (2013). Tingkat Keterampilan Servis Bawah, Passing Atas, dan Passing Bawah Siswa Putra Peserta Ekstrakurikuler Bola Voli di SMKN 1 Pandak Bantul.
- Hamalik, o. (2017). *kurikulum dan pembelajaran*. bumi aksara.
- Haryati, I., Santoso, I., Sudarmaji, Rikfanto, A., Mulyati, R. E. S., & Megawati, S. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru-Guru Bahasa Jerman Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. *Prima: Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 65–74. <https://doi.org/10.55047/prima.v1i3.214>
- Iyakrus. (2019). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Prestasi. *ALTIUS: Jurnal Ilmu Olahraga & Kesehatan*. Volume 7 Nomor 2: 168-173.
- Ilmiah, J., Komputa, I., Fetriany, I., & Sobari, I. A. (2020). *BERSTANDAR KOMPUTER BERBASIS WEB DI SDS MENTARI Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ( KOMPUTA )*. 9(2).
- Indriarsa, V. M. A. dan N. (2012). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 415–418.
- Jayadiningrat, M.G., &Ati, E.K. (2018). Peningkatan Keterampilan Memecahkan Masalah Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i1.14133>
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas

- Vii. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166.  
<https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- Julaeha, S. (2019). Problematika Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157.  
<https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.367>
- Kusaeri, & Suprananto. (2015). *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- 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*.
- Marsiyem, M., Destriana, D., & Pratama, R. R. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Servis Bawah Permainan Bola Voli. *Sebatik*, 22(2), 161-166.
- Mustafa, P. S., & Masgumelar, N. K. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan Pendidikan Jasmani. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(1), 31-49.  
<https://doi.org/10.35569/biormatika.v8il.1093>
- Mintarsih, M. (2019). *Efektifitas pembelajaran online dengan menggunakan aplikasi e-learning madrasah terhadap hasil belajar siswa man 2 cirebon*.
- Mustafa, P. S., & Dwiwogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422-438.  
<https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 136-147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://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.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.  
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Priando Purba, B. E., Riris, I. D., & Muchtar, Z. (2021). Development of Website-

- Based Learning Media Integrated Inquiri Learning Strategies in Learning Thermochemical Matter Chemistry. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(1), 454–461. <https://doi.org/10.33258/birle.v4i1.1658>
- Putra, C. A., Setiawan, M. A., Jailani, M., Permadi, A. S., & Palangkaraya, U. M. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Model Explicit Instruction Berbasis Teknologi Multimedia. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*, 311–320.
- Ruslan, (2015). *Olahraga Voli*. Depok : PT Optima Intelijensia.
- Rahayu. Ega Trisna.2013. Strategi pembelajaran pendidikan jasmani. Implementasi pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Bandung: Alfabeta.
- Rosmalasari, T. D., Lestari, M. A., Dewantoro, F., & Russel, E. (2020). Pengembangan E-Marketing Sebagai Sistem Informasi Layanan Pelanggan Pada Mega Florist Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.33365/jta.v1i1.671>.
- Saidah, K. (2018). Analisi Bentuk-Bentuk Penilaian Sikap Siswa Sekolah Dasar Di Kota Kediri. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 80. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.4244>.
- Sukrisno, (2017). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesempatan untuk Sekolah Dasar Kelas 4. Jakarta: Erlangga
- Saragih & Lubis. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal: UIN Sumatera Utara*. 7 (1).
- Septiani, E., & Setyowati, L. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Secara Daring Terhadap Pemahaman Belajar Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta*, 121–128.
- Siregar, M. D., Dewa, I., & Partha, P. (2020). Mengatasi Masalah Belajar Membaca Melalui Tutor di SD Negeri 2 Selong. *Jurnal Konseling Pendidikan Siregar; Partha*, 4(1), 20–26.
- Sofyan, S., Agustine, D., & Oktor, E. (2021). Sistem Aplikasi Raport Berbasis Web pada SMA Muhammadiyah 2 Cipondoh Kota Tangerang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Teknik*, 1(2), 89–95. <http://ejournal.unis.ac.id/index.php/jimtek/article/view/1064/pdf>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

- Suarsana, I. M., & Baan, A. B. (2013). Pengaruh Latihan Kekuatan Otot Lengan Terhadap Ketepatan Smash Dalam Permainan Bola Voli Club Sigma Palu. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 1(3), 1–11. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/2164>
- Sudibyo, N. A., & Nugroho, R. A. (2020). Survei Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Sekolah Menengah Pertama Di Kabupaten Pringsewu Tahun 2019. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 18–24. <https://doi.org/10.33365/joupe.v1i1.182>
- Suhimarita, J., & Susianto, D. (2019). Aplikasi Akutansi Persediaan Obat pada Klinik Kantor Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JUSINTA)*, 2(1), 24–33. <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/jusinta/article/view/235>
- Sujarwo. (2021). *Sosialisasi Rules of the Game : Isu-Isu Terbaru*. 04, 164–171.
- Tubulau, I. (2020). Kajian Teoritis Tentang Konsep Ruang Lingkup Kurikulum Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 2(1), 27–38. <https://doi.org/10.37364/jireh.v2i1.29>
- Victorian, A. R., Yusfi, H., & Indra, W. (2022). *BRAVO ' S berbasis website*. 10(September), 175-185.
- Waluyo, W., Yusfi, H., Destriana, D., & Destriani, D. (2020). Penulisan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di Belitang Kabupaten Oku Timur. *Jurnal Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 9(1), 57–63.
- Wardani, Karsiwan, Purwasih, A., Lisdiana, A., & Hamer, W. (2019). Pendampingan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Di Kabupaten Pringsewu. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 323–342.
- 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>
- Zultrianti, mia. (2022). *strategi belajar mengajar* (cetakan pe). perkumpulan rumah cemerlang indonesia anggota ikapi jawa barat.