



Pengembangan Permainan Bola Voli Bovbeng Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dabin Tengah Kecamatan Teras Kabupaten Boyolali

Herlambang Bangun Triatmojo¹✉, Agus Pujiyanto², Supriyono³, Wahyu Ragil Kurniawan⁴

^{1,2,4}Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Article History

Received : 2 October
2024

Accepted : March
2025

Published : May 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa pengembangan “Permainan Bovbeng” yang efektif dalam pembelajaran bola voli bagi siswa kelas V sekolah dasar daerah binaan tengah Kecamatan Teras Kabupaten Boyolali. Metode penelitian yang digunakan adalah metode R&D yang dikembangkan oleh Sugiyono. Data hasil penelitian dikumpulkan dengan cara evaluasi ahli, kuesioner siswa, pengamatan, observasi, dan wawancara. Semua data tersebut diolah secara analisis deskriptif persentase. Uji skala kecil melibatkan 15 siswa dari 1 sekolah dan uji skala besar melibatkan 54 siswa dari 3 sekolah. Hasil kuesioner ahli memperoleh 89.33%, total uji skala kecil 80.23%, dan total uji skala besar 93.35%. Dengan demikian “Permainan Bovbeng” memenuhi kriteria “Sangat Baik” dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bola voli untuk siswa sekolah dasar.

Keywords

Bovbeng Game;
Development;
Modified Game;
Physical Education;
Volleyball

Abstract

This study aims to produce a product in the form of developing an effective ‘Bovbeng Game’ in learning volleyball for fifth grade elementary school students in Teras District, Boyolali Regency. The research method used is the research and development method developed by Sugiyono. The research data were collected by means of expert evaluation, student questionnaires, observations, observations, and interviews. All data were processed by descriptive analysis of percentages. The small-scale test involved 15 students from 1 school and the large-scale test involved 54 students from 3 schools. The results of the expert questionnaire obtained 89.33%, the total of the small-scale test was 80.23%, and the total of the large-scale test was 93.35%. Thus ‘Bovbeng Game’ fulfils the criteria of ‘Very Good’ and is suitable for use in learning volleyball for elementary school students.

How To Cite:

Arbanisa, W., & S, A., (2025). Media Augmented Reality Sebagai Bahan Ajar Pendukung Pada Materi Aktivitas Kebugaran Untuk Kesehatan Kelas VI. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 6 (1), 21-34

PENDAHULUAN

Pendidikan bisa diartikan sebagai sebuah disiplin ilmu yang mempelajari tentang proses belajar, mengajar, keterampilan, serta pengetahuan yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Hal ini diperkuat dengan berdasarkan pendapat dari (Mashuri, 2019) yang menjelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan kewajiban dan tanggung jawab manusia dari generasi ke generasi untuk terus melestarikan dan melakukan proses pendidikan jasmani.

(Albert Tangkua & Rahayu, 2015) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran wajib yang tertera di dalam Kurikulum Pendidikan Nasional di Indonesia, pada semua jenjang dan jenis pendidikan. Selaras dengan (Adam Hafidh Yanuar & Supriyono, 2022) pendidikan jasmani merupakan salah satu pelajaran wajib yang ada dalam kurikulum pembelajaran pada tingkat satuan pendidikan Sekolah Dasar (SD)/sederajat, Sekolah Menengah Pertama (SMP)/sederajat dan Sekolah Menengah Atas (SMA)/SMK/sederajat. Menurut (Iswanto & Widayati, 2021) pendidikan jasmani merupakan sarana untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan jasmani, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental-emosional-religius dan sosial), serta pembiasaan untuk menjalani gaya hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Pendapat yang sejalan disampaikan oleh (Bangun, 2012) pendidikan jasmani merupakan suatu proses melalui aktifitas jasmani untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan ranah jasmani, psikomotor, kognitif maupun afektif yang

direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Menurut (Ulfah et al., 2021) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani memegang peran yang sangat penting dalam mengoptimalkan perkembangan anak, terutama dalam mengembangkan motorik kasar. Melalui pendidikan jasmani, anak-anak dapat belajar gerak dasar olahraga yang baik dan benar, memperbaiki postur tubuh, meningkatkan kesehatan dan kebugaran, serta meningkatkan kepercayaan diri dan interaksi sosial dengan teman sebayanya (Candra et al., 2023).

Mulyanto (dalam Irwandi, 2019) menjelaskan bahwa ciri dari pendidikan jasmani adalah belajar melalui pengalaman gerakan untuk mencapai tujuan pengajaran melalui pelaksanaan, aktivitas jasmani, bermain dan olahraga. Tujuan dari pendidikan jasmani yaitu untuk membentuk karakter yang kuat, mengembangkan keterampilan gerak seseorang, menumbuhkan kemampuan berfikir secara kritis, mengembangkan sikap sportifitas, serta pola hidup yang sehat (Junaedi, 2016).

Pendidikan jasmani di sekolah yang menjadi pendorong perkembangan siswa dalam rangka mencapai tujuan sistem pendidikan nasional, yang meliputi objek kajian penjas menggunakan keterampilan motorik, kemampuan dalam latihan fisik, pengetahuan, sikap sportifitas, pembiasaan pola hidup sehat, serta pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual, dan sosial). Pendidikan jasmani di siswa sekolah dasar menjadi sangat krusial karena siswa berada pada masa perkembangan serta pertumbuhan. Hal ini mengakibatkan pendidikan jasmani pada sekolah dasar lebih banyak ditekankan pada proses dominasi

keterampilan gerak dasar melalui olahraga permainan. Oleh sebab itu kegiatan yang diberikan hendaknya bisa membangkitkan dan memberikan kesempatan kepada anak buat aktif dan kreatif, serta bisa menumbuh kembangkan potensi dan motorik anak. Melalui pendidikan jasmani diharapkan menyampaikan kesempatan pengalaman kepada peserta didik terlibat pribadi pada banyak sekali macam pengalaman belajar melalui kegiatan jasmani, bermain, dan berolahraga sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu sendiri. Aktivitas jasmani memberikan stimulus peserta didik bisa mempengaruhi kemampuannya pada kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani.

Guru memiliki peran penting pada kegiatan pembelajaran sebagai demonstrator, pengelolaan kelas, mediator, memfasilitasi, dan evaluator (Utami et al., 2023). Dalam menyampaikan materi kepada siswa, guru perlu menerapkan model pembelajaran untuk membantu serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut (Rohaeti, 2018) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman tertentu. Pendekatan pembelajaran merupakan proses seorang guru mengajar dan peserta didik belajar dalam mencapai tujuan. Metode pembelajaran sebuah cara yang digunakan guru untuk melaksanakan rencana yaitu mencapai tujuan pembelajaran yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata atau praktis, Metode pendekatan bermain digunakan dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar. Metode ini merupakan salah satu cara pembelajaran yang

digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Menurut (Yane, 2018) menyatakan, metode bermain adalah suatu proses penyampaian pengajaran dalam bentuk metode bermain tanpa mengabaikan materi inti. Metode yang dimaksudkan adalah metode bermain kecil yang materinya disesuaikan dengan standar kompetensi dalam kurikulum.

Pendapat Gagne (dalam Siregar & Widyaningrum, 2015) setidaknya belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut. a). Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku tersebut bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun nilai dan sikap (afektif). b). Perubahan itu tidak berlangsung sesaat melainkan menetap atau dapat disimpan. c). Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan akibat interaksi dengan lingkungan. d). Perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman masa lalu atau pembelajaran yang disengaja dan bertujuan.

Hasil belajar ialah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur yang terjadi di dalam kegiatan kelas, di sekolah, maupun luar sekolah. Tujuan hasil belajar ialah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau symbol. Dengan adanya hasil belajar, dapat mengetahui seberapa jauh peserta didik dapat menangkap dan memahami materi pelajaran tertentu. (Rohmansyah, 2018) mengatakan dalam proses kegiatan belajar mengajar ada

beberapa ciri-ciri dari pendidikan jasmani, yaitu terdapat beberapa klasifikasi yang diperoleh dari hasil belajar mengajar diantaraya : (1) Domain kognitif adalah penalaran dan kemampuan dalam memecahkan masalah yang mencakup pengetahuan tentang fakta dan konsep. Dalam pendidikan jasmani aspek kognitif, tidak saja menyangkut tentang penguasaan faktual semata-mata, namun pemahaman terhadap gejala gerak dan prinsipnya, dengan berdasarkan landasan ilmiah pendidikan jasmani dan olahraga serta manfaat pengisian waktu luang, (2) Domain afektif meliputi sifat-sifat psikologi yang menjadi unsur kepribadian yang kukuh. Konsep dari diri dan komponen kepribadian lainnya lebih penting dikembangkan, seperti integrasi emosional dan watak, tidak hanya tentang sikap sebagai kesiapan berbuat yang dikembangkan. Konsep diri merupakan fondasi kepribadian anak dan sangat diyakini ada kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan mereka setelah dewasa kelak. Konsep diri melibatkan persepsi diri atau penilaian seseorang tentang kelebihannya, (3) Secara umum domain psikomotorik dapat diarahkan pada dua tujuan utama, (1) mencapai perkembangan aspek kebugaran jasmani, (2) mencapai perkembangan aspek konseptual motorik. Pendidikan jasmani melibatkan aspek fisik sekaligus bersifat pembentukan gerak keterampilan itu sendiri yang mampu merangsang kemampuan kebugaran jasmani yang menegaskan pada komponen ini.

Menurut (Uliyah & Isnawati, 2019) menjelaskan bahwa permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membentuk setiap

pribadi. Permainan dapat menghubungkan pengalaman yang menyenangkan dan merupakan kegiatan yang asyik jika disandingkan dengan proses pembelajaran, permainan yang dimanfaatkan bijaksana, dapat menambah variasi, semangat, dan minat para siswa. Permainan dikendalikan dan ditandai oleh aturan yang telah disepakati bersama dan memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya.

Menurut (Jamil et al., 2022) mengatakan bahwa permainan bola voli merupakan cabang olahraga yang digemari dan disukai berbagai kalangan dari usia anak-anak sampai dewasa. Hal ini diperkuat dengan berdasarkan pendapat dari Arianto (dalam Oktaviani et al., 2021) olahraga bola voli merupakan olahraga yang banyak digemari setiap orang karena dalam permainan tersebut terkandung nilai-nilai yang secara langsung dapat membentuk kepribadian, memberi ketegasan dan kecekatan. Senada dengan (Duhe, 2020) bola voli adalah salah satu olahraga di dunia, yang paling berhasil, popular, penuh persaingan sekaligus menyenangkan. Gerakan-gerakannya cepat, menegangkan, dan seru.

Menurut (Yusmar, 2017) permainan bola voli adalah suatu cabang olahraga yang dilakukan dengan mem-*volley* bola di udara hilir mudik di atas jaring atau net, dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak lapangan lawan untuk mencari kemenangan dalam bermain. Bola voli adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua grup berlawanan. Masing-masing grup memiliki enam orang pemain Menurut (Jon Heri, Eka Supriatna, 2020) bahwa permainan bola voli adalah permainan yang memiliki gerakan yang

kompleks, yaitu gabungan antara jalan, lari, lompat dan unsur kekuatan, kecepatan, kemampuan, kelenturan dan lain-lain.

Pengajaran bola voli di sekolah dasar berupaya untuk menerapkan gerak dasar bola voli sejak dini kepada anak-anak berusia 9-13 tahun. (Hadari, 2012) mengatakan bahwa karena anak-anak lebih mudah dan cepat menyerap teknik dasar dibandingkan dengan orang dewasa. Menurut (Supriatna, 2020) bahwa penyelenggaraan pendidikan jasmani di Sekolah Dasar (SD) khususnya materi permainan bolavoli harus berorientasi kepada pengenalan serta pelaksanaan berbagai macam kegiatan gerak dasar dalam kaitannya untuk pertumbuhan dan perkembangan siswa. Seperti yang dikemukakan Irsyada (dalam Supriatna, 2020) gerak dasar yang dilakukan dalam kegiatan bermain bola voli baik yang berkaitan dengan aktivitas pada saat memainkan bola maupun pada saat tanpa memainkan bola. Gerak dasar itu mencakup keterampilan lokomotor, non lokomotor serta manipulatif. Di sekolah permainan bola voli dijadikan suatu kegiatan belajar serta dapat dilakukan sebagai suatu aktivitas pendidikan, bola voli tak hanya menjadi rekreasi, namun sudah menjadi bagian berasal olahraga pendidikan, Sekolah dilengkapi dengan kurikulum pendidikan jasmani yang mencakup pembelajaran bola voli sebagai bagian yang wajib termasuk kedalam permainan net. Materi permainan bola voli, khususnya di sekolah dasar merupakan kegiatan yang cocok sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani, karena dianggap mampu memberikan pengembangan terhadap kualitas motorik dan kualitas fisik anak. Menurut Suryadi, Calista, dan Deska (dalam Kurniansyah & Kumaat,

2021) menyatakan bahwa perkembangan gerak motorik anak berkembang bersamaan dengan perkembangan fisik yang dialami oleh anak. Peran dalam perkembangan gerak motorik anak ada dua, yakni secara langsung dan tidak langsung. Perkembangan gerak motorik anak merupakan perkembangan dimana anak sudah mampu untuk memproses pengendalian gerak tubuhnya. Peran perkembangan gerak motorik anak secara langsung berkaitan dengan perkembangan fisik anak dalam menentukan keterampilan gerak. Sedangkan peran perkembangan gerak motorik anak secara tidak langsung memberi pengaruh terhadap anak dengan adanya perbedaan cara pandang anak dan cara anak dalam mengambil keputusan untuk dirinya sendiri maupun orang lain yang ada di lingkungan tersebut.

Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa. Salah satu metode bermain yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar adalah bermain permainan net. Menurut (Rahmadani et al., 2024) metode bermain merupakan proses penyampaian pengajaran dalam bentuk bermain tanpa mengabaikan materinya. Pemahaman ini diperkuat oleh penelitian (Mutia, 2021) yang menyatakan bahwa anak sekolah dasar memiliki karakteristik suka bermain sehingga untuk melaksanakan kegiatan pendidikan, seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan didalamnya. Model pembelajaran yang cocok dikembangkan untuk anak sekolah hendaknya berupa model pembelajaran yang serius tapi santai. Bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang termasuk dalam materi pokok

pendidikan jasmani. Banyak manfaat yang diperoleh dengan bermain bolavoli yang diantaranya adalah dapat membentuk sikap tubuh yang baik meliputi anatomis, fisiologis, kesehatan dan kemampuan jasmani. Manfaatnya bagi rohani yaitu kejiwaan, kepribadian dan karakter akan tumbuh ke arah yang sesuai dengan tuntutan masyarakat (Murtiyono, E. Raharjo, 2015).

Modifikasi adalah melakukan analisis menyeluruh terhadap materi pelajaran dan mengembangkannya dengan menyusunnya dalam bentuk aktivitas belajar yang memiliki potensi, dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran bagi siswa. Proses ini melibatkan rincian dan penyusunan materi pembelajaran ke dalam format kegiatan yang dapat memudahkan siswa dalam mengasimilasi serta memahami informasi yang disampaikan. modifikasi artinya penciptaan model baru dari model yang sudah ada, pengubahan, perubahan. (Erfayliana & Soegiyanto, 2014) modifikasi dapat dilakukan dengan alat dan fasilitas yang digunakan, aturan, dan jumlah pemain yang terlibat. Selaras dengan (Jiyanto, 2023) menyatakan modifikasi juga dapat diartikan sebagai penyederhanaan dalam hal bentuk, ukuran alat, metode dan lain-lain.

Menurut (Supriatna, 2020) bahwa modifikasi dipandang perlu dilakukan mengingat karakteristik siswa sekolah dasar berbeda dengan siswa sekolah menengah pertama (SMP). Variasi gerak dasar sebagai gerak yang multilateral sangat penting untuk dapat dikuasai oleh siswa sekolah tingkat dasar (SD). Sehingga ketika mereka belajar teknik dasar yang sesungguhnya tidak mengalami

kesulitan karena kemampuan gerak dasarnya sudah baik.

Permainan modifikasi merupakan suatu terobosan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dalam hal motorik kasar, yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Sebagaimana dinyatakan oleh (Reswari, 2021) permainan modifikasi merupakan salah satu inovasi pembelajaran pendidikan jasmani dalam hal motorik kasar yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak yang selalu ingin bergerak, susah untuk diam, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen, dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi, serta senang berbicara.

Permainan modifikasi adalah suatu versi khusus dari permainan yang beberapa aturan tertentu telah berubah untuk disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pemainnya, pengalaman-pengalaman khusus para pemain, serta fasilitas dan perlengkapan yang tersedia (Batiurat et al., 2023). Permainan modifikasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu permainan yang sudah baku tetapi dirubah disesuaikan dengan karakteristik anak kelas V sekolah dasar baik itu dari segi bentuk permainan, peralatan, jumlah pemain, peraturan, dan luas lapangan.

Untuk meningkatkan minat dan antusias siswa dalam melaksanakan pembelajaran penjas, perlu adanya sebuah pengembangan pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan pembaharuan ataupun inovasi baru dalam pembelajaran agar menimbulkan rasa penasaran dan minat siswa pada pembelajaran yang belum pernah mereka lakukan. Menurut (Kolbi, 2021) pengembangan

adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian jenis ini berbeda dengan penelitian pendidikan lainnya karena tujuannya adalah mengembangkan produk berdasarkan uji coba untuk kemudian direvisi sampai menghasilkan produk yang layak pakai.

Upaya untuk membuat permainan net khususnya bola voli menjadi lebih menarik maka harus dilakukan pengembangan permainan. Pengembangan permainan dapat membentuk dan merubah permainan seperti; merubah teknik, peraturan permainan, bentuk permainan, serta sarana dan prasarana. Model pembelajaran penjasorkes menjadi solusi dari strategi pembelajaran untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya dalam terbatasnya persoalan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Dari hasil pengamatan, pengembangan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan membuat peserta didik lebih termotivasi dan mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas sesuai dengan kemampuan masing-masing peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di wilayah binaan tingkat sekolah dasar di Kecamatan Teras, Kabupaten Boyolali, terdapat enam sekolah dasar, antara lain SDN Bangsalan 01, SDN Bangsalan 02, SDN Sudimoro 01, SDN Sudimoro 02, SDN Nepen 01, dan SDN Nepen 02. Dalam pengamatan ini, peneliti melakukan wawancara kepada para guru penjasorkes di sekolah dasar

tersebut. Hasil wawancara sebagai berikut: (1) Keterbatasan sarana dan prasarana, seperti jumlah dan kualitas alat permainan bola voli yang mempengaruhi proses pembelajaran (2) Kegiatan pembelajaran yang bersifat monoton, kurangnya inovasi dalam pengembangan pembelajaran (3) Peraturan permainan bola voli yang diterapkan masih menggunakan aturan baku dan belum adanya penyesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Bovbeng merupakan singkatan dari “bola voli benteng”, net pada permainan ini dinamakan “benteng” yang melibatkan para pemain sebagai bagian aktif dari permainan. Istilah “benteng” membawa konotasi ketahanan dan pertahanan yang kuat. Bentuk dari permainan bovbeng ini merupakan penggabungan berbagai aktivitas pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative pada modifikasi aktivitas pola gerak dasar dalam permainan net. Maksud dari permainan ini adalah untuk memodifikasi aktivitas dalam permainan net dengan menciptakan variasi yang menarik dan menghibur. Bovbeng salah satu produk inovatif sebuah permainan bola voli benteng yang menggabungkan elemen-elemen strategi, ketangkasan, dan kerjasama tim. Bovbeng juga dapat menjadi sarana yang efektif untuk mempromosikan aktivitas fisik kepada peserta didik. Dengan sifatnya yang kompetitif dan menghibur, permainan ini dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas olahraga dan meningkatkan kesehatan mereka secara keseluruhan. Dalam permainan ini, tujuannya adalah melaksanakan gerak dasar bola voli untuk mematikan bola di daerah lawan

serta menciptakan pengalaman yang intens dan seru bagi pesertanya.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai “Pengembangan Permainan Bola Voli Bovbeng Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dabin Tengah Kecamatan Teras Kabupaten Boyolali”, sebagai wahana pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan yang terutama meningkatkan aktivitas gerak siswa. Selain itu dengan adanya pengembangan permainan bola voli ini diharapkan dapat membantu guru penjasorkes dalam memberikan pembelajaran bola voli yang lebih bervariasi dengan tujuan agar siswa tidak merasa cepat bosan, tertarik, dan bersemangat setiap mengikuti pembelajaran penjasorkes.

METODE

Metode penelitian adalah prosedur dan skema yang digunakan dalam penelitian. Metode penelitian memungkinkan penelitian dilakukan secara terencana, ilmiah, netral dan bernilai (Waruwu, 2023). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Pengembangan atau Research and Development. Research and Development merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu dengan melalui penelitian masalah pendidikan dapat dicari solusinya sehingga dapat mengembangkan dan mengaplikasikan pendidikan yang lebih inovatif, salah satunya yaitu penelitian research and development (R&D) atau penelitian riset dan pengembangan (Okpatrioka, 2023).

Dalam suatu penelitian, populasi sangat diperlukan dalam memperoleh data dari suatu objek yang ingin peneliti ketahui. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah siswa kelas V sekolah dasar yang berada di daerah binaan tengah Kecamatan Teras Kabupaten Boyolali. Teknik pengambilan yang dilakukan ialah dengan purposive sampling dimana peneliti memilih sesuai dengan tujuan dan kebutuhan peneliti dari objek populasi yang akan dijadikan sebagai sampel dalam penelitian. Dalam penelitian ini, jumlah sampel yang menjadi fokus adalah empat sekolah dasar yang ada di daerah binaan tengah Kecamatan Teras Kabupaten Boyolali. Jumlah sampel dalam uji skala kecil melibatkan 15 siswa dan uji skala besar melibatkan 54 siswa dengan mempertimbangkan beberapa faktor yang ada dalam penelitian ini.

Analisis data menurut Sugiyono (dalam Salim, 2022), adalah “proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, memasukkan ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain”. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif, dalam pengolahan data nantinya menggunakan skala linkert yang digunakan sebagai alat untuk mengukur ketepatan atau keefektifan pengembangan model permainan bovbeng.

Rumus yang peneliti gunakan ialah rumus dari Arikunto (dalam Azahrah et al., 2021), sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = besaran presentase

F = frekuensi jawaban

N = jumlah total responden

100% = Konstanta

Hasil persentase yang diperoleh selanjutnya akan diklasifikasikan dengan tujuan memperoleh kesimpulan. Berikut tabel klasifikasi perolehan persentase:

Tabel 1. Kriteria Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
81 – 100	Sangat Baik	Sangat Layak
61 – 80	Baik	Layak
41 – 60	Cukup Baik	Cukup Layak
21 – 40	Tidak Baik	Tidak Layak
0 – 20	Sangat tidak baik	Sangat tidak layak

Sumber: Riduwan (dalam Hakim et al., 2021)

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian dan pengembangan dalam konteks pendidikan (Educational Research and Development) yang bertujuan mengembangkan model modifikasi permainan sebagai pendekatan pada permainan net (bola voli) pada mata pelajaran penjasorkes dan sekaligus meningkatkan kreativitas guru dan proses pembelajaran di sekolah dasar. Melalui penelitian ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan model pembelajaran yang menarik, dan inovatif yang nantinya dapat digunakan menjadi sumber belajar bagi guru. Berdasarkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 10 tahap penelitian yang mengacu pada 10 langkah penelitian pengembangan Sugiyono. Langkah-langkah

tersebut sebagai berikut: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) rancangan produk, 4) validasi produk, 5) revisi desain produk, 6) uji coba skala kecil, 7) revisi produk awal, 8) uji coba skala besar, 9) revisi produk akhir, 10) produk final.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan Permainan Bovbeng ini dilaksanakan di 4 sekolah dasar yang berada di daerah binaan tengah Kecamatan Teras Kabupaten Boyolali. Keempat sekolah dasar tersebut diantaranya SDN Sudimoro 02, SDN Sudimoro 01, SDN Nehen 02, dan SDN Bangsalan 01 dengan rentang waktu penelitian antara 18 Mei 2024 – 12 Juni 2024. Dalam penelitian ini melibatkan siswa, satu ahli permainan (dosen), dan dua ahli pembelajaran penjas (guru penjas SD).

Sebelum produk diuji cobakan kepada siswa melalui uji coba skala kecil maupun uji coba skala besar, draft produk perlu melalui tahap validasi ahli permainan dan ahli pembelajaran. Dalam validasi produk ini melibatkan satu ahli permainan yaitu Dr. Drs. Hermawan Pamot Raharjo, M.Pd. selaku dosen ahli permainan Universitas Negeri Semarang dan dua ahli pembelajaran penjas yaitu Sri Satiti, S. Pd. dan Dhenok Yunitasari. U, S. Pd. selaku guru penjas SD Negeri 02 Sudimoro dan SD 02 Nehen.

Tabel 2. Hasil Kuesioner Ahli

Ahli	Persentase	Keterangan
Ahli Permainan	92,00 %	Sangat Baik
Ahli Pembelajaran 1	86,67 %	Sangat Baik
Ahli Pembelajaran 2	89,33 %	Sangat Baik
Rata - rata	89,33 %	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian kuesioner yang dilakukan oleh para ahli permainan dan ahli pembelajaran tersebut diperoleh rata-rata

89,33% atau masuk kategori “Sangat Baik”, oleh karena itu, sesuai kriteria yang ditetapkan dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan bovbeng sebagai pembelajaran pengenalan teknik dasar bola voli pada pembelajaran penjasorkes tersebut dapat digunakan uji coba skala kecil.

Tabel 3. Saran Perbaikan dari Ahli

Nama Ahli	Saran Perbaikan
Dr. Drs. Hermawan Pamot Raharjo, M. Pd	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki Rotasi dan cara bermain agar bisa dipahami siswa. - Penempatan net diperbaiki dan jumlah net dikurangi. - Keaktifan net ditambah biar ikut bermain dan tidak pasif.
Sri Satiti, S. Pd.	<ul style="list-style-type: none"> - Model permainan sudah sesuai dengan (KD) atau (CP) dan dapat diaplikasikan serta dimainkan dalam pembelajaran bola voli untuk anak sekolah dasar.
Dhenok Yunitasari, U, S. Pd.	<ul style="list-style-type: none"> - Model Permainan yang baru dan menarik sekali untuk diperaktekkan kepada siswa. Perlu upaya dalam pelaksanaan permainan karena masih adanya keterbatasan kemampuan anak dalam melakukan passing yang terarah.

Berdasarkan saran perbaikan dari ahli permainan dan ahli pembelajaran terkait dengan pengembangan Permainan Bovbeng, peneliti selanjutnya melakukan perbaikan produk dengan berdasarkan saran perbaikan dan masukan dari ahli permainan maupun dari ahli pembelajaran tersebut. Tentunya saran dan masukan tersebut harus disesuaikan kembali dengan keadaan serta karakteristik siswa sehingga produk pengembangan Permainan Bovbeng ini dapat terlaksana secara efektif, efisien, dan mencapai tujuan dari pengembangan produk itu sendiri.

Uji Coba Skala Kecil

Setelah produk pengembangan model permainan bovbeng divalidasioleh ahli dan sudah direvisi, maka tanggal 18 Mei hingga 25 Mei 2024 draf produk permainan bovbeng diujicobakan pada peserta didik kelas V sekolah Dasar Negeri Sudioro 02 yang berjumlah 15 siswa. Uji coba skala kecil ini dilakukan dalam 2 kali pertemuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi ketika proses pembelajaran pengembangan permainan bovbeng seperti: kekurangan, kelemahan, atau kefektifan produk saat digunakan siswa selama proses pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Skala Kecil Tahap I

Aspek	Persentase	Keterangan
Kognitif	80,7%	Baik
Afektif	74%	Baik
Psikomotorik	70%	Baik
Rata - rata	74,81%	Baik

Dari uji coba skala kecil tahap I, permasalahan dan kendala yang dialami oleh siswa perlu untuk ditemukan permasalahannya. Hal ini sangat diperlukan sebagai perbaikan produk permainan Bovbeng untuk kedepannya. Beberapa permasalahan yang ditemukan dalam uji coba skala kecil tahap I ini adalah sebagai berikut: (1) Siswa mengalami kesulitan dalam melakukan service karena jarak yang terlalu jauh, sehingga bola tidak sampai kedaerah lawan. Untuk memudahkan, servis dilakukan didalam lapangan. (2) Untuk memudahkan siswa dalam melakukan perpindahan tempat atau rotasi, kotak pada penempatan benteng diberi angka yang menunjukkan kelompok mereka, sehingga dapat menghindari kebingungan selama permainan berlangsung.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Skala Kecil Tahap II

Aspek	Persentase	Keterangan
Kognitif	86,7%	Sangat Baik
Afektif	87%	Sangat Baik
Psikomotorik	83%	Sangat Baik
Rata - rata	85,42%	Sangat Baik

Berdasarkan pada tabel 1.5 diatas diperoleh beberapa informasi terkait tingkat kemampuan siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam uji skala kecil tahap II. Dari hasil coba skala kecil tahap I ini, pada aspek kognitif siswa memperoleh 86.7% yang masuk dalam kategori "Sangat Baik". Pada aspek afektif siswa memperoleh presentase 87% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Dan pada aspek psikomotorik siswa memperoleh presentase sebesar 83% yang masuk dalam kategori "Sangat Baik". Dari ketiga aspek tersebut, didapatkan rata-rata persentase yang diperoleh siswa yaitu sebesar 85.42% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Dalam hal ini maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan bovbeng dinyatakan dapat diterima dan dipahami oleh para siswa dengan kategori "Sangat Baik" tanpa ditemukan kelemahan dari perbaikan produk sebelumnya sehingga dapat digunakan sebagai permainan yang bisa dimainkan dimanapun baik dalam dunia pendidikan maupun permainan sehari-hari.

Revisi Produk

Perolehan keseluruhan data yang telah didapatkan dari evaluasi permainan dan ahli pembelajaran sekolah dasar pada uji coba skala kecil ini dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terkait dengan temuan kekurangan dan kelemahan produk permainan bovbeng yang telah dilaksanakan pada uji coba skala kecil tahap I dan tahap II. Hasil perbaikan produk permainan bovbeng dalam tahap ini akan digunakan dan diimplementasikan pada permainan bovbeng pada tahap berikutnya yaitu uji skala besar.

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk model permainan bola voli dimodifikasi dalam bentuk permainan bovbeng yang di uji cobakan dalam skala kecil pada siswa SD Negeri Sudimoro 02, perlu untuk dicari sebuah solusi dan pemecahannya. Hal itu sangat diperlukan guna sebagai perbaikan terhadap model tersebut. Berikut ini adalah permasalahan, kendala dan solusi yang diambil oleh peneliti, setelah produk permainannya diuji cobakan skala kecil terhadap siswa sekolah dasar.

Berikut hasil dari perbaikan produk pengembangan permainan Bovbeng yang telah peneliti lakukan : (1) Siswa mengalami kesulitan dalam melakukan service karena jarak yang terlalu jauh, sehingga bola tidak sampai kedaerah lawan. Untuk mempermudahkan, disediakan lingkaran service yang berada di tengah daerah masing-masing tim. (2) Untuk memudahkan siswa dalam melakukan perpindahan tempat atau rotasi, kotak pada penempatan benteng diberi angka yang menunjukkan kelompok mereka, sehingga dapat menghindari kebingungan selama permainan berlangsung.

Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan hasil evalusai ahli dan uji coba skala kecil, maka langkah selanjutnya yang dilakukan ialah melakukan uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan permainan bovbeng ketika digunakan dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah lain dengan skala yang lebih besar atau luas. Pelaksanaan uji coba skala besar ini dilaksankan di 3 sekolah dasar yaitu SD Negeri Nejen 02 dengan jumlah 14 siswa, SD Negeri Sudimoro 01 dengan jumlah 24

siswa, dan SD Negeri Bangsalan 01 dengan jumlah 16 siswa Total dari hasil uji coba skala besar tersebut, disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Coba Skala Besar

Aspek	Persentase	Keterangan
Kognitif	92,3%	Sangat Baik
Afektif	94,58%	Sangat Baik
Psikomotorik	93,17%	Sangat Baik
Rata - rata	93,35%	Sangat Baik

Berdasarkan pada tabel 1.6 diatas diperoleh beberapa informasi terkait tingkat kemampuan siswa pada aspek kognitif, afektif, psikomotorik. Dari hasil uji coba skala besar ini, pada aspek kognitif siswa memperoleh total persentase sebesar 92,3% yang masuk dalam kategori "Sangat Baik". Pada aspek afektif siswa memperoleh total persentase sebesar 94,58% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Dan pada aspek psikomotorik siswa memperoleh total persentase sebesar 93,17% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Dari ketiga aspek tersebut, didapatkan total akhir rata-rata persentase yang diperoleh siswa yaitu sebesar 93,35% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

SIMPULAN

Hasil akhir penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk permainan pengembangan bovbeng yang merupakan produk dari pengembangan permainan bola voli. Berdasarkan analisis hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa Produk model pembelajaran bola voli menjadi pengembangan permainan bovbeng sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba berdasarkan hasil analisis data dan evaluasi ahli permainan didapatkan rata-rata persentase 92%, hasil analisis dari ahli pembelajaran penjasorkes I Sekolah Dasar

didapat rata-rata persentase 86.67%, dan hasil analisis dari ahli pembelajaran penjasorkes II didapat persentase 90.67%, maka ditarik rata-rata hasil evaluasi ahli permainan dan ahli pembelajaran diperoleh mencapai persentase 89.78%.

Produk modifikasi permainan Bovbeng dapat digunakan bagi peserta didik kelas V. Hal ini didasarkan dari hasil analisis uji coba skala kecil didapat persentase 80.23%, sedangkan hasil analisis data uji coba skala besar didapat persentase 93.35%. Berdasarkan kriteria yang ada maka produk model pembelajaran bola voli menjadi bovbeng memenuhi kriteria sangat baik sehingga layak dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar, memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan dan partisipasi peserta didik kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Hafidh Yanuar, S. (2022). Indonesian Journal for. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 3(2), 412–423.
- Albert Tangkua, M., & Rahayu, T. (2015). PERAN DAN KEDUDUKAN PESERTA DIDIK DALAM PENYELENGGARAAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN (PJOK) DI SMA (Studi Exploratif Mengenai Eksistensi PJOK Dari Perspektif Peserta Didik). *Jpes*, 4(2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes>
- Azrahrah, F. R., Afrinaldi, R., & Fahrudin. (2021). Keterlaksanaan Pembelajaran Bola Voli Secara Daring Pada SMA Kelas X Se- Kecamatan Majalaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 531–538. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5209565>
- Bangun, S. Y. (2012). Analisis Tujuan Materi Pelajaran dan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Cerdas Sifa*, 1(1), 1–10.
- Batiurat, W., Wandik, Y., & Putra, M. F. P. (2023). Modifikasi permainan bolavoli

- dalam pendidikan jasmani. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 272. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v2i4.16470>
- Candra, O., Pranoto, N. W., Ropitasari, R., Cahyono, D., Sukmawati, E., & CS, A. (2023). Peran Pendidikan Jasmani dalam Pengembangan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2538–2546. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4506>
- Duhe, E. D. P. (2020). Latihan Fisik Untuk Kekuatan Dan Daya Tahan Olahraga Voli Physical Exercise For Power And Endurance Volleyball Sport. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 2(1), 18–20.
- Dwi Rejeki Utami, Ricko Irawan, Harry Pramono, A. P. (2023). Implementasi Pembelajaran Aktivitas Gerak Berirama Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Gunungpati Tahun Ajaran 2023/2024. 5(1), 164–174. https://journal.unnes.ac.id/journals/ina_pes
- Erfaylian, Y., & Soegiyanto, S. (2014). Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Modifikasi Permainan Selat Ball Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jpes*, 3(2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes>
- Hadari, N. (2012). Metodologi Penelitian Bidang Sosial. *Yogyakarta.Gadjah Mada University Press*, 2, 150–162.
- Hakim, Z. R., Taufik, M., & Firdayanti, R. N. (2021). Pengembangan Media Flipchart pada Tema “Diriku” Subtema “Tubuhku” SDN Serang 3. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 66–75. <https://ojs.adzkia.ac.id/index.php/pdk/article/view/63>
- Irwandi. (2019). Survei sarana dan prasarana pendidikan jasmani dan olahraga di SMA Negeri 2 Camba Kabupaten Maros. *Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar*, 1, 1–10.
- Iswanto, A., & Widayati, E. (2021). Pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif dan berkualitas. *MAJORA: Majalah Ilmiah Olahraga*, 27(1), 13–17. <https://doi.org/10.21831/majora.v27i1.34259>
- Jamil, Y., Nugraheni, W., & Bachtiar. (2022). Keterampilan Teknik Dasar Bermain Bola Voli Pada Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bola Voli. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1309–1317. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3494>
- Jiyanto, J. (2023). Penerapan Modifikasi Pembelajaran dan Media Bantu terhadap Hasil Belajar Chest Pass Bola Basket pada Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 14–22. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2221>
- Jon Heri, Eka Supriatna, E. P. (2020). SURVEY KETERAMPILAN TEHNIK DASAR BOLA VOLI PADA SISWA PUTRA YANG MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER DI SMA NEGERI 4 PONTIANAK. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Junaedi, A. (2016). Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sma, Smk, Dan Ma Negeri Se-Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(3), 834–842.
- Kolbi, M. K. (2021). Pengembangan Alat Bantu Latihan Shooting Free Throw Menggunakan Portable Mistar Shoot Dalam Permainan Bola Basket. *Unnes Journal of Sport Sciences*, 5(2), 57–62.
- Kurniansyah, M. F., & Kumaat, N. A. (2021). Analisis gerak motorik anak usia 9-11 tahun melalui permainan lompat tali pada siswa sd negeri 34 gresik. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 9(3), 61–70. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/40817>
- Mashuri, H. (2019). Semdikjar 3. In *Pentingnya Critical Thinking Bagi Siswa dalam Menghadapi Society 5.0*.
- Murtiyono, E. Raharjo, H. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Bola Voli Mini Melalui Tutor Sebaya Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(2), 1613–1620. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Mutia. (2021). CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION. *IAI Al-Aziziyah Samalanga Bireuen Aceh*, 3, 114–131. <file:///C:/Users/HP/Downloads/1330-Article Text-2664-1-10-20210829.pdf>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.

- Oktaviani, N., Janiarli, M., & Manurizal, L. (2021). Hubungan Kekuatan Otot Lengan Dan Koordinasi Mata-Tangan Dengan Kemampuan Servis Atas Pada Permainan Bola Voli Siswa Ekstrakurikuler Smp Negeri 4 Satap Rambah Samo. *Sport Education and Health Journal Universitas Pasir Pengaraian*, 2(1), 1–10.
- Rahmadani, A., Hasanah, N., & Utami, P. (2024). Efektivitas Gerak Lokomotor Melalui Metode Bermain di SDN 107399 Bandar Khalipa. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]*. 5, 114–118.
- Reswari, A. (2021). Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 17–29. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1182>
- Rohaeti, E. (2018). Komponen Model Pembelajaran. *Universitas Negeri Yogyakarta*. [http://staffnew.uny.ac.id/upload/132231574/pendidikan/Komponen Model Pembelajaran\(2\).pdf](http://staffnew.uny.ac.id/upload/132231574/pendidikan/Komponen Model Pembelajaran(2).pdf)
- Rohmansyah, N. A. (2018). Implikasi Teori Gestalt Dalam Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 7(2), 195. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v7i2.1858>
- Salim, A. S. M. dan Z. R. (2022). Peran Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Pembelajaran Kepramukaan Di Sman 1 Baitussalam Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(1).
- Siregar, E., & Widyaningrum, R. (2015). Belajar Dan Pembelajaran. In *Mkdk4004/Modul 01 (Vol. 09, Issue 02)*.
- Supriatna, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Bola Voli Untuk Siswa Sdn 16 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(2), 16. <https://doi.org/10.17977/um040v4i2p1624>
- Ulfah, A. A., Dimyati, D., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1844–1852. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993>
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Yane, S. (2018). Penerapan Metode Bermain Dan Modifikasi Media Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Permainan Sofbol Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 07, 120–129. <https://doi.org/10.3157/jpo.v7i2.1168>
- 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>