



Global Journal Sport Health

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gisir>

Volume 1, Nomor 1 Maret 2025

e-ISSN: 7418-325V

DOI.10.35458

PENINGKATAN KEMAMPUAN SMASH BOLA VOLI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS V UPT SPF SDI SAMBUNG JAWA 1

Muh Fauzan Muflih¹, Hasbi asyhari², Aswar³

¹ PJKR Universitas Negeri Makassar

Email: ppg.muhamflih08@program.belajar.id

² PJKR, Instansi

Email: hasbi.asyhari@unm.ac.id

³ PJKR, Instansi

Email: aswar122@guru.sd.belajar.id

Artikel info	Abstrak
<i>Received: 02-03-2025</i>	Tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah untuk mengetahui apakah siswa di UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar dapat meningkatkan kemampuan smash bola voli mereka dengan menggunakan model pembelajaran multimedia. Sekitar 25 siswa kelas V adalah subjek penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang menggunakan observasi dan tes untuk menilai hasil belajar kemampuan smash bola voli. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif yang berbasis kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar memiliki kemampuan smash yang lebih baik dalam permainan bolavoli setelah menggunakan model pembelajaran multimedia. Hasil analisis siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan smash dalam permainan bolavoli.pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 72,00% jumlah siswa yang tuntas adalah 18 siswa atau sebanyak 7 orang siswa belum tuntas. Pada siklus II terjadi peningkatan prosentase hasil belajar siswa dalam kategori tuntas sebesar 100%, sedangkan siswa yang tuntas 25 siswa.
<i>Revised: 03-04-2025</i>	
<i>Accepted: 04-05-2025</i>	
<i>Published, 25-05-2025</i>	
Kata Kunci: Model Pembelajaran multimedia, smash Dalam Permainan Bolavoli	artikel global jurnal sport health dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan olahraga, olahraga, dan kesehatan adalah komponen penting dari pendidikan. Tujuan pendidikan ini adalah untuk mengajarkan keterampilan motorik, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, keterampilan penalaran logis, stabilitas emosi, perilaku moral, dan gaya hidup sehat. Untuk mencapai pendidikan nasional, kesadaran ini berkembang menuju lingkungan yang bersih melalui kegiatan fisik, olahraga, dan upaya kesehatan yang direncanakan dengan baik. Menurut Sukintaka (2000), pendidikan olahraga,

olah raga, dan kesehatan merupakan komponen penting dari pendidikan umum. Tujuan pendidikan umum adalah untuk mencapai tujuan peningkatan kebugaran sosial, emosional, mental, dan fisik masyarakat melalui aktivitas fisik.

Menurut Wawan S. Suherman (2004), pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, meningkatkan keterampilan motorik, meningkatkan pengetahuan dan perilaku hidup yang sehat dan aktif, serta menumbuhkan sikap sportif dan kecerdasan emosi.. Lingkungan belajar dirancang dengan cermat untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan semua aspek jasmani, psikomotorik, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan pembelajaran dan proses latihan yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Proses pengambilan keputusan terhadap masalah selalu diiringi dengan rasa tanggung jawab yang besar.

Pendidikan bertujuan untuk membangun potensi anak sehingga mereka dapat menjadi orang yang kuat secara spiritual, berkepribadian, cerdas, berakhhlak mulia, dan memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Kurikulum dibuat untuk mencapai tujuan pendidikan yang mulia ini. Kurikulum terdiri dari berbagai rencana dan pengaturan yang berkaitan dengan tujuan, isi, bahan, dan metode pembelajaran.

Pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya meningkatkan mutu sumber daya manusia Indonesia, hasil yang diharapkan itu akan dapat dicapai dalam waktu cukup lama. Oleh karena itu, jasmani dan olahraga terus ditingkatkan dan dilakukan dengan kesabaran dan keikhlasan. Hal ini tentu diperlukan suatu tindakan yang mendukung terciptanya pembelajaran yang kondusif.

Bola voli adalah salah satu cabang olahraga yang sangat digemari oleh berbagai kalangan masyarakat di Indonesia. Para ahli menyatakan bahwa saat ini, bola voli menempati posisi kelima sebagai olahraga paling populer di dunia. Olahraga ini dapat dimainkan oleh semua usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, baik pria maupun wanita. Awalnya, bermain bola voli bertujuan untuk rekreasi, sebagai cara mengisi waktu luang atau sebagai hiburan setelah bekerja atau belajar. Selain tujuan rekreasi, banyak orang berolahraga, khususnya bermain voli, untuk menjaga dan meningkatkan kebugaran jasmani serta kesehatan. Seiring waktu, tujuan bermain voli pun berkembang ke arah pencapaian yang lebih tinggi, seperti meningkatkan prestasi diri dan mengharumkan nama daerah, bangsa, dan negara.

Selanjutnya, untuk mencapai hasil yang memuaskan dalam permainan bola voli, sangat penting untuk menguasai teknik dasar. Menurut A. Sarumpaet dkk. (1992), penguasaan teknik dasar bola voli merupakan faktor penentu kemenangan atau kekalahan sebuah regu dalam pertandingan. Oleh karena itu, penting bagi pemain untuk benar-benar menguasai teknik dasar permainan sebelum mengembangkan keterampilan untuk pertandingan yang lebih lancar dan teratur. Penguasaan teknik-teknik dasar yang baik akan mempermudah pelatih dalam menyusun taktik permainan yang efektif. Teknik dasar bola voli yang perlu dikuasai oleh setiap pemain meliputi teknik dasar servis, teknik dasar passing, teknik dasar smash, dan teknik dasar blocking.

Keempat teknik dasar ini merupakan fondasi yang perlu dipelajari dan diperaktikkan oleh para pemula jika ingin mencapai performa maksimal. Meskipun seluruh teknik tersebut saling berkaitan, mulai dari teknik paling sederhana seperti passing hingga yang paling rumit yaitu memblokir, banyak pemula yang mengabaikan teknik-teknik ini dan hanya fokus pada latihan. Tentu saja, hal ini perlu didukung oleh pendekatan pelatih yang baik serta upaya siswa yang selalu menjaga disiplin dalam berlatih. Langkah ini harus diambil sejak awal, misalnya dengan

mendirikan klub voli lokal. Pasalnya, klub-klub tersebut mampu melahirkan pemain-pemain bola voli berbakat.

Berdasarkan peneliti dan informasi yang didapat dari guru bidang studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi, persoalan yang dihadapi UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 pada saat sekarang ini banyak siswa yang tidak memiliki keterampilan teknik melakukan Smash bola voli, salah satu yang terjadi pada Siswa kelas V. Dalam pelaksanaan smash bola voli siswa banyak melakukan kesalahan diantaranya posisi badan yang tidak benar, perkenaan tangan dengan bola, dan ayunan lengan saat melakukan smash masih terdapat kesalahan sehingga bola tidak dapat melampaui net.

Kurangnya ketepatan guru dalam menerapkan metode pengajaran dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani, serta faktor internal dari diri siswa ketika melakukan teknik dasar dalam smash bola voli, termasuk minat belajar siswa. Ketidakcukupan perhatian dan bimbingan dari guru dapat mengakibatkan pola gerakan yang tidak tepat dan teknik smash yang tidak dikuasai dengan baik. Seringkali, para guru enggan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, anak-anak biasanya langsung diminta untuk bermain bolavoli. Mereka dibiarkan bermain sendiri tanpa memperhatikan teknik-teknik yang benar dalam bermain bolavoli. Kondisi seperti ini dapat mengakibatkan ketidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Gaya mengajar yang diterapkan oleh guru dalam praktik pendidikan jasmani biasanya bersifat tradisional. Metode praktik yang digunakan cenderung terfokus pada guru (teacher centered), sehingga siswa belajar sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru. Latihan-latihan tersebut jarang dilakukan oleh siswa berdasarkan inisiatif mereka sendiri (student centered). Berdasarkan pendapat Husdarta dan Saputra (2000), "gaya komando bertujuan mengarahkan siswa dalam melakukan tugas gerak dengan akurasi dan dalam waktu singkat." Dalam proses pembelajaran penjaskes di sekolah guru sangat terbatas dengan alokasi waktu pembelajaran yang ditetapkan sehingga sangat diperlukan gaya mengajar yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran secara optimal dengan alokasi waktu yang tersedia. Untuk mengatasi masalah ini di butuhkan sebuah model pengajaran dimana agar siswa mampu melakukan Smash dengan baik, salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran Multimedia yaitu model pembelajaran yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tindakan yang didalam nya terdapat empat tahap kegiatan yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi , Penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian melalui sistem berdaur atau siklus dari berbagai kegiatan pembelajaran. prosedur PTK dilaksanakan dengan 4 kegiatan utama atau tahapan yaitu Plan (perencanaan). Action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection

Penilaian adalah hasil pengukuran dan penentuan penentuan pencapaian hasil belajar (Depdiknas, 2007). Dalam penelitian tindakan ini yang akan dilihat indikator kinerjanya selain siswa adalah peneliti, karena peneliti merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap kinerja siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Siklus 1

a. siklus I pertemuan Pertama

Berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui hasil siklus I pertemuan pertama, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, terutama dalam pembelajaran permainan bolavoli pada awal penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan kemampuan smash siswa kelas V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar, menunjukkan adanya batas kemampuan yang rendah dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai 75 atau tingkat ketuntasan 75%. Dalam konteks pendidikan jasmani, hal ini terlihat dari ketidakuntasan hasil belajar pada proses pembelajaran smash dalam permainan bolavoli. Persentase ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 56,00%, sementara 44,00% dari siswa tidak mencapai ketuntasan belajar. Kondisi ini mencerminkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan bolavoli pada siklus I penerapan model pembelajaran multimedia, yang masih jauh dari harapan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai secara optimal. Untuk memperjelas hasil yang tertera pada tabel di atas, disajikan juga data skor penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa Kelas V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 dalam bentuk histogram.

b. hasil siklus I pertemuan kedua

Berdasarkan penelitian melalui hasil siklus I pertemuan kedua, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani terutama dalam pembelajaran permainan bolavoli awal penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar, memiliki batas kemampuan yang rendah dalam pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) nilai 75 atau tingkat ketuntasan 75% dalam pendidikan jasmani yaitu adanya ketidak tuntas hasil belajar dalam sebuah proses pembelajaran smash dalam permainan bolavoli, adapun persentase (%) ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 72,00% dan sebagian besar siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar yaitu 28,00%. Hal ini menggambarkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani yaitu permainan bolavoli dalam siklus I penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa Kelas V UPT SPF SDI KAMPUS IKIP dari yang di harapkan dan tujuan pembelajaran tidak berlangsung dengan optimal. Selanjutnya untuk memperjelas hasil pada tabel di atas, berikut ini disajikan data skor penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa Kelas V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar dalam bentuk histogram.

SIKLUS II

a. siklus II pertemuan pertama

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siklus II pertemuan pertama, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, terutama dalam permainan bolavoli, menunjukkan penerapan model pembelajaran multimedia yang bertujuan untuk meningkatkan teknik smash pada siswa Kelas V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar. Namun, terdapat keterbatasan dalam kemampuan siswa untuk mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai 75 atau tingkat ketuntasan 75% dalam pendidikan jasmani. Ini terlihat dari ketidakuntasan hasil belajar dalam proses pembelajaran smash pada permainan bolavoli, di mana persentase ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 84,00%, sedangkan 16,00% siswa masih belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Hal ini menggambarkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan bolavoli pada siklus II penerapan model pembelajaran multimedia yang diharapkan dan tujuan pembelajaran yang mulai berlangsung dengan optimal. Selanjutnya untuk memperjelas hasil pada tabel di atas, berikut ini disajikan data skor penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar dalam bentuk histogram.

b. siklus II pertemuan kedua

Berdasarkan penelitian melalui hasil siklus II pertemuan kedua, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani terutama dalam pembelajaran permainan bolavoli awal penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar, memiliki batas kemampuan yang rendah Selanjutnya untuk memperjelas hasil pada tabel di atas, berikut ini disajikan data skor penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar dalam bentuk histogram. dalam pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) nilai 75 atau tingkat ketuntasan 75% dalam pendidikan jasmani yaitu adanya ketidak tuntas hasil belajar dalam sebuah proses pembelajaran smash dalam permainan bolavoli, adapun persentase (%) ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 100%. Hal ini menggambarkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani yaitu permainan bolavoli dalam siklus II penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa Kelas V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar dari yang di harapkan dan tujuan pembelajaran mulai berlangsung dengan optimal.

B. PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam konteks permainan bola voli, di awal penerapan Model Pembelajaran Multimedia menunjukkan bahwa siswa kelas V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar memiliki kemampuan yang rendah dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai 75 atau level ketuntasan 75%. Hal ini terlihat dari ketidak tuntas hasil belajar dalam proses pembelajaran smash dalam permainan bolavoli, di mana persentase ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 40,00%. Sebagian besar siswa, yaitu 60,00%, tidak berhasil mencapai ketuntasan belajar. Kondisi ini mencerminkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya permainan bolavoli, yang diperoleh dari data awal sebelum penerapan model pembelajaran multimedia, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan smash siswa kelas V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar, namun masih jauh dari harapan serta tujuan pembelajaran yang optimal. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus, di mana setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi.

1. Siklus I

Berdasarkan hasil analisis pada siklus I, upaya guru dalam menerapkan pembelajaran multimedia untuk meningkatkan keterampilan smash dalam permainan bolavoli pada siswa Kelas V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar menunjukkan hasil yang menarik. Dari 25 siswa, terdapat 18 siswa yang berhasil mencapai kategori tuntas dengan persentase 72,00%, sementara 7 siswa lainnya masih tergolong tidak tuntas dengan persentase 28,00%. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan penerapan model pembelajaran multimedia dalam meningkatkan smash bagi siswa V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar, penting untuk memperhatikan pembaruan model pembelajaran yang akan menjadi langkah awal dalam mengeksplorasi dan menumbuhkembangkan potensi siswa.

Dengan adanya kebaharuan belajar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga upaya untuk menerapkan pembelajaran langsung dalam meningkatkan smash dalam permainan bolavoli pada V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar dapat dicapai pada fase yang maksimal. Ketidak tuntasan siswa dalam mencapai hasil belajar smash dalam permainan bolavoli menjadi bahan pertimbangan dan perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus II.

1. Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran siklus II merupakan tahap penyempurnaan dalam penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa Kelas V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar, yang lebih mengutamakan pada perbaikan kekuaranga-

kekurangan dalam proses pembelajaran. Sehingga langkah – langkah pembelajaran yang dilakukan pada siklus II adalah:

- 1) Melakukan kegiatan smash
- 2) Meningkatkan perhatian kepada siswa yang memiliki kerendahan
- 3) Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dalam menyerap materi pembelajaran
- 4) Memberikan penambahan waktu pembelajaran
- 5) Memberikan penekanan konsep sehingga siswa dengan mudah memahami materi smash dalam permainan bola voli
- 6) Meningkatkan pemberian motivasi serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

Dengan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan maka akan membuat siswa menjadi bergairah untuk mengikuti pelajaran dengan sungguh – sungguh yang nantinya akan lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada siklus II terjadi peningkatan penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa Kelas UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar, mencapai ketuntasan 100% dengan frekuensi minimal (KKM) nilai 75 atau tingkat ketuntasan 75% dalam pendidikan jasmani yaitu adanya ketidaktuntas hasil belajar dalam sebuah proses pembelajaran smash dalam permainan bolavoli, adapun persentase (%) ke tuntas belajar siswa hanya mencapai 84,00% dan sebagian besar siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar yaitu 16,00%. Hal ini menggambarkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani yaitu permainan bolavoli dalam siklus II penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa Kelas V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar dari yang di harapkan dan tujuan pembelajaran mulai berlangsung dengan optimal.

Selanjutnya untuk memperjelas hasil pada tabel di atas, berikut ini disajikan data skor penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar dalam bentuk histogram.

a. siklus II pertemuan kedua

Berdasarkan penelitian melalui hasil siklus II pertemuan kedua, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani terutama dalam pembelajaran permainan bolavoli awal penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar, memiliki batas kemampuan yang rendah Selanjutnya untuk memperjelas hasil pada tabel di atas, berikut ini disajikan data skor penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar dalam bentuk histogram. dalam pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) nilai 75 atau tingkat ketuntasan 75% dalam pendidikan jasmani yaitu adanya ketidak tuntas hasil belajar dalam sebuah proses pembelajaran smash dalam permainan bolavoli, adapun persentase (%) ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 100%. Hal ini menggambarkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani yaitu permainan bolavoli dalam siklus II penerapan model pembelajaran multimedia untuk meningkatkan smash pada siswa Kelas V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar dari yang di harapkan dan tujuan pembelajaran mulai berlangsung dengan optimal.

KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di kelas V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yakni: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, serta (4) analisis dan refleksi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dijelaskan pada BAB IV, diperoleh simpulan bahwa: Pembelajaran dengan pendekatan multimedia dapat

meningkatkan kemampuan smash dalam permainan bola voli pada siswa kelas V UPT SPF SDI Sambung Jawa 1 Makassar. Dari hasil analisis tersebut, terdapat peningkatan yang signifikan antara siklus I dan siklus II. Hasil belajar kemampuan smash dalam permainan bola voli pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 72,00% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa. Pada siklus II, terjadi peningkatan persentase hasil belajar siswa dalam kategori tuntas menjadi 100%, dengan jumlah siswa yang tuntas tetap sebanyak 25 siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Sarumpaet dkk. (1992). *Permainan Besar*. Depdikbud.
- Depdiknas. (2007).). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan oleh Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Husdarta & Saputra, Y. M. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Depdiknas.
- Indah Laila Salasati. (2020). *ANALISIS POTENSI LKS PRAKTIKUM PADA TOPIK TITRASI ASAM-BASA BERBASIS INKUIRI TERBIMBING UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN PROSES SAINS*.
- Nana, S. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT. remaja rosdakarya. Sukintaka. (2000). *Teori Pendidikan Jasmani*. NUANSA.
- sunarto. (2005). *Pajak dan Retribusi Daerah*. Amus Yogyakarta dan Citra Pustaka Yogyakarta.
- Wawan S. Suherman. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Jasmani:Teori dan Praktik Pengembangan*. FIK UNY.