



Pengaruh Media Pembelajaran *Audio Visual* Dalam Permainan Bola Voli Terhadap Minat Belajar Siswa

Restu Fauziah Hermawan^{*1}, Evi Susianti², Ega Trisna Rahayu³

^{1,2,3}Universitas Singaperbangsa Karawang

Received: 23 Juni 2022

Revised: 25 Juni 2022

Accepted: 26 Juni 2022

Abstract

This study aims to determine the effect of audio-visual learning media on student interest in physical education learning volleyball game material. This research was conducted using a quantitative approach with a pre-experimental method with one group pretest-posttest. The population in this study selected 445 from 11 classes. The researcher used cluster random sampling technique. The samples used in this study were 2 classes, Class VII G and VII H which collected 80 students. The instrument used in this study was a questionnaire or questionnaire. processing and analysis of research data using SPSS Software Version 24. There are three stages in this study, namely pretest, treatment, and posttest. The average scores obtained from the pretest and posttest are 142.56 and 150.48, respectively, which means that there is an increase in the average results of the pretest and posttest. The results of this study indicate that there is an effect of audio-visual learning media on student interest, this can be seen from the results of hypothesis testing using paired sample tests that the value of Sig.(2-tailed) <0.05, which is 0.044. So it can be said that there is an influence of audio-visual learning media on student interest in learning physical education volleyball game material

Keywords : Volleyball, Student Interest, Learning Media, Physical Education

(*) Corresponding Author: restufh24@gmail.com

How to Cite: Hermawan, R., Susianti, E., & Rahayu, E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Permainan Bola Voli Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(10), 80-88. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6791685>

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran sekolah terdapat pelajaran pendidikan jasmani yang dapat merangsang pertumbuhan peserta didik. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan keseluruhan karena pendidikan jasmani menggunakan aktivitas jasmani sebagai pokok dari proses pembelajaran, Secara psikologis pendidikan yang menggunakan fisik sangat penting bagi perkembangan dan kemajuan peserta didik (Bangun, 2016). Menurut (Melyza & Aguss, 2021) Pendidikan jasmani ialah kegiatan proses pembelajaran dengan memanfaatkan aktivitas bersifat jasmani yang telah disusun secara sistematis yang memiliki tujuan guna mengembangkan dan meningkatkan individu secara kognitif, organik, perseptual, neuromuskuler, dan emosional pada kerangka sistem dunia pendidikan tingkat nasional. Menurut (Gustiawati & Fahrudin, 2018) Pendidikan jasmani merupakan upaya yang terencana untuk membelajarkan siswa melalui aktivitas fisik untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan, sikap perilaku, sosial dan emosional dalam mencapai tujuan pembelajaran serta dapat menerapkan pola hidup sehat sepanjang hayat. Menurut (Effendi, 2018) Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Di dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani



memiliki materi yang dapat melatih psikomotor baik halus maupun kasar, salah satu materi tersebut adalah permainan bola voli.

Permainan bola voli merupakan ruang lingkup aktivitas jasmani yang ada di dalam pendidikan jasmani. Permainan bola voli adalah permainan yang dimainkan oleh 2 tim dan saling berlawanan. Menurut (Susila, 2021) Permainan bola voli merupakan permainan beregu menggunakan bola besar yang di mainkan oleh dua regu saling berhadapan, masing-masing regu enam orang, setiap regu di perbolehkan memainkan bola didaerah pertahanannya sebanyak-banyaknya tiga kali pukulan. Menurut (Saputra & Aziz, 2020) Permainan bola voli merupakan permainan yang dimainkan oleh regu yang terdiri dari enam orang, dibatasi oleh net dan bola dimainkan satu atau dua tangan atau bagian tubuh lainnya sampai bola menyentuh lantai (mati) di petak lawan dan mempertahankan bola agar tidak mati di petak lapangan sendiri. Menurut (Maulana, 2016) Permainan bola voli merupakan suatu permainan yang dilakukan dengan cara memantulkan bola menggunakan seluruh bagian kaki untuk dimainkan di lapangan permainan sendiri sebanyak tiga kali.

Minat sangat penting terhadap pencapaian hasil belajar siswa, sebab siswa akan fokus dan menyimak materi dengan baik jika siswa berminat terhadap materi pembelajaran tersebut. Menurut (Lestari, 2015) minat belajar merupakan dorongan batin yang tumbuh dari seseorang siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajar. Menurut (Auliya Rahman, 2016) Minat belajar merupakan suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikannya lebih lanjut. Minat timbul karena ada rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap suatu obyek. Fungsi minat dalam belajar besar terhadap keberhasilan siswa. maka dari itu sekolah dan guru wajib menciptakan lingkungan belajar yang dapat merangsang dan menarik minat siswa terhadap proses belajar mengajar. Menurut (Budiyarti, 2011) Fungsi minat besar sekali terhadap kegiatan belajar, karena minat mempunyai andil yang sangat besar dalam menunjang keberhasilan. Seseorang akan memetik hasil belajarnya ketika ia berminat terhadap sesuatu yang ia pelajari dan dengan sendirinya ia akan menunjukkan keaktifan dalam mengikuti pelajaran. Dengan adanya minat proses belajar mengajar akan berjalan lancar dan tujuan pendidikan akan tercapai sesuai dengan yang diharapkan

Media pembelajaran sangat membantu guru ketika proses pembelajaran. Menurut (Mashuri, 2019) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung guna dan berdayaguna. Menurut (Tafonao, 2018) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih tertarik dan termotivasi mengikuti pembelajaran sehingga guru akan mencapai tujuan pembelajaran yang baik. Media pembelajaran pada jaman sekarang juga sudah mulai digunakan dalam pembelajaran di sekolah sebagai alat perantara baik untuk mentransfer ilmu, maupun yang lainnya. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menimbulkan keinginan dan minat baru, memotivasi dan merangsang kegiatan belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi siswa

Peneliti melakukan pengamatan di SMPN 5 Karawang barat. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMPN 5 Karawang Barat ditemukan masalah berupa kurang antusias siswa ketika mengikuti pembelajaran penjas terutama dalam materi

permainan bola voli. Sebagian siswa ada yang tidak fokus dan tidak menyimak materi dengan baik. Hal itu disebabkan karena sebagian siswa ada yang tertarik dan ada juga yang kurang tertarik mengikuti pembelajaran permainan bola voli. Hal tersebut didukung oleh pendapat guru pendidikan jasmani di sekolah tersebut yang mengatakan bahwa beberapa siswa tidak fokus dan tidak dapat menyimak materi dengan baik merupakan indikasi akan ketidak tertarikannya siswa mengikuti pembelajaran. Siswa yang tidak tertarik mengikuti pembelajaran akan sulit menerima materi dari guru sehingga proses pembelajaran tidak tercapai dengan baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan maka diperoleh informasi perlu untuk mengetahui tingkat minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bola voli agar dapat membuat siswa yang memiliki ketertarikan kurang dapat ditingkatkan agar terjadi proses belajar yang optimal serta siswa nyaman dan dapat menerima pembelajaran bola voli dengan baik. Dalam hal ini peneliti mempunyai beberapa cara untuk menunjukkan pembelajaran yang menarik, yaitu menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain membuat siswa menarik, media pembelajaran juga membantu guru dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang “ Pengaruh Media Pembelajaran *Audio Visual* Dalam Permainan Bola Voli Terhadap Minat Belajar Siswa“

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut (Djollong, 2014) Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. Penelitian kuantitatif berkaitan erat dengan angka dan menggunakan statistik untuk menganalisis dan mendapatkan hasil. Pada Penelitian kuantitatif terdapat hubungan yang bersifat kausal atau biasa disebut sebab akibat, kemudian peneliti dapat melakukan penelitian dengan memfokuskan kepada beberapa variabel saja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkontrol (Sugiyono, 2019)

Populasi merupakan sekumpulan individu atau objek yang berada pada suatu wilayah dengan karakteristik khas yang menjadi perhatian dalam suatu penelitian (pengamatan) (Hernaeny, 2021). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 5 Karawang Barat. Jumlah populasi dalam penelitian ini yaitu 11 kelas dengan jumlah 445 siswa. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*. Saat memilih sampel yang akan digunakan untuk penelitian, peneliti terlebih dahulu menulis nama populasi sebanyak 11 kelas di dalam kertas lalu digulung, kemudian peneliti mengambil 2 kertas secara random. Pada langkah selanjutnya, penulis hanya mendapatkan dua sampel. Setelah mengambil dua sampel tersebut, penulis mencatat bahwa kedua kelas tersebut digunakan untuk tujuan penelitian. Didapatkan sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VII G dan VII H

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *pre - experimental design*. *Pre - experimental* merupakan rancangan penelitian yang belum dikategorikan sebagai eksperimen sungguhan. Menurut (Sugiyono, 2019) *Pre*

experimental disebut eksperimen yang belum sungguh sungguh karna terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel *independen* Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel control. Penelitian ini merupakan penelitian untuk mengetahui perbedaan minat siswa akibat adanya *treatment* yang diberikan. Teknik pengambilan data pretest dan posttest yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket/kuisisioner.

Teknik analisis data merupakan bagian terpenting dalam penelitian, karna dengan analisis data peneliti mendapat arti, makna, jawaban yang dapat memecahkan masalah dalam penelitian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : 1) analisis deskriptif yang meliputi, jumlah data, nilai tertinggi data, nilai terendah dan standar deviasai, 2) uji normalitas, uji ini bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebuah data yang dianalisis. Uji normalitas ini menggunakan bantuan Software SPSS 24. Uji normalitas data dengan menggunakan Kolmogorov Smirnov. Hasil data yang memperoleh signifikansi $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut normal, begitu juga sebaliknya apabila hasil data signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut dinyatakan tidak normal. 2) uji homogenitas, uji ini untuk mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak. 3) uji hipotesis, pengujian ini merupakan pengujian penentu atas perlakuan (*treatment*) dengan menghitung hasil data tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Pengujian hipotesis ini menggunakan paired samples test untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari pemberian perlakuan (*treatment*) ini. Dengan signifikansi nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pembahasan hasil penelitian ini dilakukan dengan cara memahami data yang di peroleh dari hasil penelitian. Tujuan dari penelitian ini untuk menjawab pertanyaan penelitian yang di tetapkan dalam rumusan masalah dan untuk mengukur tercapainya tujuan penelitian. Selain itu dari hasil pengolahan data yang akan dipergunakan untuk membuktikan kebenaran hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah sebanyak 80 siswa. Untuk mengetahui hasil data yang diperoleh dapat dilakukan dengan cara analisis dalam bentuk statistic deskriptif sedangkan untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran *audio visual* terhadap minat siswa dala menggunakan *paired sample test*

Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif bertujuan untuk mengetahui tentang perbedaan data sebelum dan sesudah melakukan *treatment* Analisis deskriptif meliputi jumlah data, nilai tertinggi data, nilai terendah dan standar deviasi. Berikut merupakan data pretest dan posttest yang didapat dari hasil sebar angket menjadi berikut :

Tabel 1. Descriptive Statistics

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	80	93	200	142.56	24.228
Posttest	80	60	200	150.48	27.882
Valid N (listwise)	80				

Berdasarkan tabel 3 *descriptive statistics* diatas menunjukkan bahwa nilai rata rata sebelum diberikan *treatment* mempunyai nilai sebesar 142.56, sedangkan nilai rata rata sesudah diberikan *treatment* mempunyai nilai sebesar 150.48 . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan antara pretest dan posttest setelah di berikan *treatment*. Nilai standar deviasi pretest memperoleh nilai 24.228, dan setelah diberikan *treatment* maka standar deviasi pada posttest memperoleh nilai 27.882.

Uji Prasyarat Analisis

Langkah yang dilakukan dalam pengolahan dan analisis data yaitu dengan melakukan uji prasyarat. Sampel harus memenuhi 2 (dua) persyaratan yaitu berdistribusi normal dan bersifat homogen.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan Uji *Kolmogorov Smirnov*. Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebuah data. Data dikatakan normal apabila nilai sig. > 0,05. Hasil uji normalitas menggunakan program SPSS versi 24 dapat dilihat pada tabel-tabel berikut ini:

Tabel 2. Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Posttest	,082	80	,200
	,087	80	,200
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan tabel diatas terlihat signifikansi uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* . sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Nilai signifikansi *pretest* mendapatkan hasil 0.200, hasil ini lebih dari angka 0.05 yang mendapatkan kesimpulan bahwa data sampel *pretest* berdistribusi normal. Dan nilai signifikansi *posttest* mendapatkan hasil 0.200. Sehingga H0 diterima atau dikatakan data analisis berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan Uji Anova (*Analysis of variance*) , Uji Homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak. Data dikatakan homogen apabila nilai sig. > 0.05 . Berdasarkan data yang diolah mendapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
test Posttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,173	1	158	,077

Berdasarkan hasil olah data uji homogenitas, Diketahui dalam perhitungan *pretest* dan *Posttest* lembar angket mendapatkan hasil nilai signifikansi $0.077 > 0.05$, maka variansi pada setiap sampel sama atau dinyatakan homogen.

3. Uji Hipotesis

Analisis data pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *paired sampletest*. Uji hipotesis merupakan pengujian penentu atas *treatment* dengan menghitung data *pretest* dan *posttest*. Pengujian menggunakan *paired sample test* digunakan untuk menjawab hipotesis yang diajukan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bola voli dengan menggunakan media pembelajaran *audio visual*. Adapun hasil perhitungan Sebagai berikut :

Tabel. 4 Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	142.56	80	24.228	2,709
	Posttest	150.48	80	27.882	3,117

Berdasarkan hasil statistic output SPSS 24 menunjukkan hasil rata-rata *pretest* adalah 142.56 dan standar deviasinya 24.228, sedangkan hasil nilai rata-rata *posttest* adalah 150.48 dan standar deviasinya 27.882. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* serta memiliki perbedaan pada hasil rata-rata antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan media pembelajaran *audio visual*

Tabel 5. Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	80	,126	,265

Berdasarkan hasil korelasi *output paired samples* koefisien yang di dapat adalah 0.126 dengan nilai sig. 0.265 atau disebut signifikan

Tabel 6. Hasil Uji Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-7,913	34,555	3,863	-15,602	-,223	-2,048	79	,044

Berdasarkan *Output Paired Samples Test*. Diperoleh hasil signifikansi 0.044. Nilai tersebut di bawah nilai tingkat kepercayaan yang telah ditetapkan yaitu 0.05. Oleh sebab itu berdasarkan keputusan yang telah dibuat menjelaskan bahwa pengaruh media pembelajaran *audio visual* terhadap minat siswa dalam pembelajaran bola voli terbukti efektif, karena $0,014 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran *audio visual* terhadap minat siswa dalam materi bola voli pada pembelajaran Pendidikan jasmani SMPN 5 Karawang Barat.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini dilakukan dengan cara memahami data yang di peroleh dari hasil penelitian. Tujuan dari penelitian ini untuk menjawab pertanyaan penelitian yang di tetapkan dalam rumusan masalah dan untuk mengukur tercapainya tujuan penelitian. Selain itu dari hasil pengolahan data yang akan dipergunakan untuk membuktikan kebenaran hipotesis penelitian

Peneliti menggunakan dua kelas sebagai sampel yaitu kelas VII G dan VII H. Kedua kelas melakukan perlakuan yang sama yaitu penggunaan media pembelajaran *audio visual* pada pembelajaran bola voli. Media pembelajaran berisikan materi teknik pada pembelajaran bola voli seperti *passing, service, smash dan block*. Minat siswa kelas VII SMPN 5 Karawang Barat meningkat signifikan setelah mendapat perlakuan media pembelajaran. Dalam menguji hipotesis, siswa melakukan pretest terlebih dahulu dengan mengisi angket yang telah diberikan, kemudian diberikan media pembelajaran *audio visual* ketika pembelajaran bola voli dan terakhir siswa melakukan posttest

dengan mengisi angket untuk melihat apakah ada perubahan setelah diberikan perlakuan. sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Uji prasyarat yang dimaksud adalah uji normalitas dan homogenitas.

Hasil analisis data untuk uji normalitas diperoleh bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dengan nilai sig. *pretest* 0.200 dan sig. *posttest* 0.200. Nilai tersebut dinyatakan berdistribusi normal karena nilai tersebut di atas 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas

Hasil perhitungan uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* memperoleh hasil signifikansi 0.077. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* mempunyai varian yang homogen atau artinya H_0 diterima dikarenakan hasil signifikansi lebih besar dari 0.05. Setelah uji prasyarat sudah terpenuhi maka langkah selanjutnya melakukan uji hipotesis.

Hasil uji hipotesis menggunakan *paired samples test* dapat memperoleh hasil sig.(2-tailed) 0.044. Dari hasil uji t tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *audio visual* memiliki pengaruh terhadap minat siswa dalam materi bola voli pada pembelajaran Pendidikan jasmani SMPN 5 Karawang Barat. Sebab, nilai sig.(2- tailed) lebih kecil dari nilai yang ditetapkan yaitu 0.05

Dengan hal ini media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti materi pembelajaran bola voli. Berdasarkan dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest*. Pada saat pembelajaran bola voli menggunakan media pembelajaran *audio visual*, siswa terlihat sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Mulai dari mencoba gerakan gerakan yang telah dijelaskan dalam media pembelajaran hingga berdiskusi dengan teman tentang gerakan yang baik dan benar. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang sebelum-sebelumnya digunakan dalam pembelajaran ini. Dalam pembelajaran sebelumnya, guru menjelaskan pembelajaran seperti biasa yang sehingga siswa kurang tertarik dan kurang bersemangat .

KESIMPULAN

Berdasarkan perolehan data yang kemudian diolah dan dianalisis dari penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa di SMPN 5 Karawang Barat selama 8 kali pertemuan Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini mendapatkan hasil signifikansi sebesar 0.044. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Permainan Bola Voli Terhadap Minat Siswa Sekolah Menengah Pertama” Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan media pembelajaran audio visual terhadap minat siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan nilai $0.044 < 0.05$ yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap minat siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Auliya Rahman, I. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Permainan Sepak Bola Terhadap Minat Belajar Siswa*.
Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Kajian Pustaka & Pembahasan. *Publikasi Pendidikan*, Vi.
Budiyarti, Y. (2011). *Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Bahasa*

- Indonesia (Studi Kasus Di Sma Pgri 56 Ciputat).*
- Djollong, A. Fitriani. (2014). *Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif. Ii*(September), 86–100.
- Effendi, R. (2018). *Sosiologi Olahraga*. Cv. Sarnu Untung.
- Gustiawati, R., & Fahrudin. (2018). *Perencanaan Pembeajaran Dalam Pendidikan Jasmani*.
- Hernaeny, U. (2021). *Pengantar Statistika I* (Suci Haryanti (Ed.)). Cv. Media Sains Indonesia. Wwww.Penerbit.Medsan.Co.Id
- Lestari, I. (2015). *Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*. 3(2), 115–125.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*.
- Maulana, A. (2016). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Melalui Modifikasi Bola Karet Pada Pembelajaran Boa Voli Siswa Kelas Vii Smp Negeri I Teuk Jambe Timur*.
- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 8–16.
- Saputra, N., & Aziz, I. (2020). Tinjauan Tingkat Kondisi Fisik Pemain Bolavoli Putra Sma 2 Pariaman. *Jurnal Performa Olahraga Issn*, 5.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Cv. Alfabeta.
- Susila, L. (2021). Pengaruh Metode Latihan High Intensity Interval Training (Hiit) Dalam Meningkatkan Power Otot Tungkai Dan Kelincahan Pada Permainan Bola Voli. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 230–238. <https://doi.org/10.54371/Ainj.V2i3.86>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).