

---

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR BOLA VOLI**

***IMPLEMENTATION OF GENERATIVE LEARNING MODELS TO IMPROVE  
VOLLEYBALL LEARNING OUTCOMES***

**Suprianto<sup>1</sup>, Agus Ismail<sup>2</sup>, Abdul Malik Iskandar<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Jasmani FKIP Universitas Megarezky

<sup>2</sup> Pendidikan Jasmani FKIP Universitas Megarezky

Email: [antorahman338@gmail.com](mailto:antorahman338@gmail.com)

Received:10 Maret 2021.;Revised: 15 Maret 2021, Accepted : 25 Maret 2021;

---

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar bolavoli melalui model pembelajaran generatif Siswa Kelas VII SMPN 1 Tarawang Kabupaten Jeneponto Tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan Penelitian eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap *pre-test* dan *post-test* terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Tarawang yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa Dari penerapan model pembelajaran generatif untuk meningkatkan hasil belajar bola voli siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Tarawang Kabupaten Jeneponto berdasarkan uji normalitas maka diketahui nilai signifikansi 0,744 lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Sedangkan berdasarkan uji sampel paired T. test terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang di berikan masing-masing variabel yaitu nilai. Sig (2-tailed 0,000 <0,05 ), menunjukkan adanya perbedaan nilai *pre-test* dan akhir *post-test*.

**Kata Kunci:** Hasil belajar; Passing Bawah Bolavoli; Model Pembelajaran Generatif

### **Abstract**

*The purpose of this research is to improve volleyball learning outcomes through a generative learning model for Class VII Students of SMPN 1 Tarawang, Jeneponto Regency, for the 2020/2021 academic year. This research is an experimental research. This research was carried out in two stages, pre-test and post-test consisting of planning, implementation, action, observation. The subjects in this study were 18 students of class VII SMPN 1 Tarawang. The data collection technique is by testing and documentation. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that from the application of the generative learning model to improve student volleyball learning outcomes in class VII SMP Negeri 1 Tarawang, Jeneponto Regency based on the normality test, it is known that the significance value is 0.744 more than 0.05, so the data is normally distributed. Meanwhile, based on the paired sample T. test, there is a significant effect on the difference in the treatment given to each variable, namely value. Sig (2-tailed 0.000 <0.05 ), indicating a difference in pre-test and final post-test scores.*

**Keywords:** *Learning outcomes; Pass Volleyball; Generative Learning*



Artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-SA 4.0

## PENDAHULUAN

Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia ialah dengan cara perbaikan proses belajar mengajar. Kebijakan pemerintah meningkatkan mutu pendidikan menuntut guru memiliki kompetensi dalam melaksanakan tugasnya. Sekolah sebagai lembaga pendidikan bertanggung jawab dalam meletakkan dasar-dasar kompetensi dan pembangunan moral yang berkualitas. Pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia. Oleh karena itu, upaya pembinaan bagi masyarakat dan peserta didik melalui pendidikan jasmani dan olahraga perlu terus dilakukan dilakukan pada setiap jenjang pendidikan formal. Kinerja adalah pekerjaan yang telah dicapai oleh seseorang disuatu organisasi untuk mencapai tujuan berdasarkan standardisasi atau ukuran dan waktu yang disesuaikan dengan jenis pekerjaan dan masuk sesuai dengan norma dan etika yang telah ditentukan.

Lebih Injut menurut Yhamroni (2013) mengatakan bahwa pendidikan Jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun dalam pelaksanaannya pengajar pendidikan jasmani berjalan belum efektif seperti yang diharapkan. Pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional. Model pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus terpusat pada guru, tetapi pada siswa. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan, dengan perkembangan anak, isi dan urusan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Konsep dasar pendidikan jasmani dan model pengajar pendidikan jasmani yang efektif perlu dipahami oleh mereka yang hendak mengajar pendidikan jasmani.

Berdasarkan observasi awal di Kelas VII SMP Negeri 1 Tarowang diketahui permasalahan yang dihadapi oleh guru pendidikan jasmani adalah masih banyak siswa yang kurang menguasai gerak dasar permainan bolavoli serta Siswa kurang aktif berinteraksi dan mengembangkan keterampilan kerjasama dalam proses pembelajaran bola voli. Saat melakukan permainan bola voli hasilnya masih banyak siswa yang salah melakukan gerakan-gerakan dalam permainan tersebut. Oleh karena itu perlunya suatu tindakan pembelajaran dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga penguasaan teknik dasar permainan bola voli siswa dapat ditingkatkan.

Bertolak dari uraian, penulis mencoba memberikan salah satu alternatif pemecahan masalah yaitu dengan penerapan model pembelajaran generatif. Model pembelajaran generatif ini merupakan pengembangan dari model-model pembelajaran yang telah ada. Model pembelajaran generatif lebih berpusat pada siswa (*student centre*) dimana siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Siswa diberikan kesempatan lebih banyak mencoba dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ini, guru hanya sebagai mediator dan fasilitator, dimana fungsi guru hanya sebagai pendamping dan mengarahkan proses pembelajaran dan diskusi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa.

Permasalahan dipecahkan oleh kelompok masing-masing dan apabila belum ada jalan keluarnya maka akan dibawa ke forum jika dalam forum juga belum ditemukan jalan keluarnya barulah guru membantu memecahkan permasalahan tersebut. Jadi model pembelajaran generatif merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada peran aktif siswa untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran.

Model pembelajaran generatif pertama kali diperkenalkan oleh Osborne dan Cosgrove. Model pembelajaran generatif menekankan pada pengintegrasian aktif materi baru dengan skema yang ada di benak siswa yang berarti memadukan skema yang ada dalam pemikiran siswa dengan pengetahuan baru yang diajarkan kepadanya, sehingga muncul konsep baru sebagai hasil pembelajaran. Menurut Hamdani et al., (2012) bahwa dalam penerapan model pembelajaran generatif siswa berpartisipasi aktif dalam membangun konsep-konsep yang baru dengan kemampuan yang dimiliki berdasarkan pengalaman dari suatu pengetahuan pada tingkat kelas sebelumnya maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran generatif menurut Osborne dan Cosgrove dalam buku yang ditulis oleh Made Wena terdiri dari empat tahap, yaitu "tahap eksplorasi, tahap pemfokusan, tahap tantangan, dan tahap aplikasi"(Hamdani et al., 2012).

Prinsip yang paling penting dalam proses belajar mengajar menurut teori konstruktivisme adalah guru tidak sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, akan tetapi siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya, sehingga yang menjadi pusat perhatian dalam teori konstruktivisme adalah siswa harus aktif dalam membangun sendiri pengetahuannya secara mandiri untuk mendapatkan pemahaman, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membantu keaktifan siswa.

Lebih lanjut Hamdani et al., (2012) menjelaskan bahwa model pembelajaran generatif merupakan salah satu model pembelajaran yang didasarkan pada teori konstruktivisme yang berarti model pembelajaran generatif dikembangkan berdasarkan pandangan bahwa pengetahuan siswa dibangun oleh dirinya sendiri untuk mendapatkan suatu pemahaman.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimental. Metode eksperimen diartikan sebagai metode dengan bentuk yang sistematis dengan tujuan untuk mencari pengaruh variabel satu dengan variabel yang lain dengan memberikan perlakuan khusus dan pengendalian yang ketat dalam suatu kondisi. Desain penelitian yang digunakan adalah desain pre-eksperimen one group pre-test-posttest. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi pre-test (O), diberi treatment (X) dan diberi post-test. Keberhasilan treatment ditentukan dengan membandingkan nilai pre-test dan nilai post-test. (Zakiyatun & Ashari, 2017). Lokasi penelitian adalah di SMP Negeri 1 Tarowang dengan jumlah sampel 18 orang siswa. Teknik analisis data menggunakan Uji T

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berikut data descriptive statistics dengan jumlah siswa 18 orang. Disajikan dalam Tabel 1:

	N	minimum	maximum	mean	Std deviation
Pretest eksperimen	18	53	84	66,94	9,000
Posttest eksperimen	18	81	90	87,17	2,407
Valid N	18				

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan dengan nilai minimum *pret-test* 53 dan nilai maximum 84 dan nilai mean atau nilai rata-rata 66,94. Untuk nilai *post-test* minimum 81 dan maximum 90 dan nilai mean 87,17 atau nilai rata-rata.

Pelaksanaan perlakuan pada kelas eksperimen. Pada penelitian ini adalah model pembelajaran generatif untuk meningkatkan hasil belajar bolavoli. Model pembelajaran generatif ini merupakan pengembangan dari model-model pembelajaran yang telah ada. Model pembelajaran generatif lebih berpusat pada siswa (*student centre*) dimana siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Siswa diberikan kesempatan lebih banyak mencoba dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ini, guru hanya sebagai mediator dan fasilitator, dimana fungsi guru hanya sebagai pendamping dan mengarahkan proses pembelajaran dan diskusi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Distribusi frekuensi dari hasil post-test kelas eksperimen akan disajikan dalam berikut ini. Tabel 2 nilai akhir (post-test) kelas eksperimen.

No	Nilai	Frekuensi siswa	Persen(%)
1.	81	1	13,3
2.	84	2	26,7
3.	87	10	26,7
4.	90	5	33,4
	Total	18	100

Dari data yang disajikan dalam bentuk tabel tersebut terlihat bahwa siswa yang memperoleh nilai 81 sebanyak 1 orang, siswa yang memperoleh 84 sebanyak 2 orang, siswa yang memperoleh 87 sebanyak 10 orang, dan nilai 90 sebanyak 5 orang, untuk itu bisa dikatakan tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran model pembelajaran generatif dapat meningkat.

Uji sampel paired T.test (uji T) dilakukan untuk melihat pengaruh model pembelajaran generatif. Dari hasil uji sampel paired T.test terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan masing-masing variabel. Jadi berdasarkan tabel sampel paired T.test nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  menunjukkan adanya perbedaan variabel awal *pre-test* dan akhir *post-test*.

Pembahasan.

Penerapan model pembelajaran generatif untuk pelajaran penjas dengan materi bola voli di kelas VII SMP Negeri 1 Tarawang Kabupaten Jeneponto, dari hasil penelitian penerapan model pembelajaran generatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa tahap-tahap yang ada dalam model pembelajaran generatif dapat dilaksanakan.

Pada tahap persiapan, peneliti berusaha mengetahui tentang kemampuan awal yang dimiliki siswa sesuai dengan materi pelajaran yang akan diberikan melalui tes sehingga setiap siswa dapat ditetapkan secara cluster sampling.

Kegiatan peneliti pada tahap persiapan menginformasikan model pembelajaran generatif, materi dan tujuan pembelajaran yang sangat diperlukan siswa. Sehubungan dengan ini Uno (2007) berpendapat bahwa penyajian informasi harus dilakukan karena dengan adanya informasi peserta didik akan tahu sejauh materi pembelajaran yang harus mereka pelajari dan keterlibatan mereka dalam setiap urutan materi. Motivasi siswa pada tahap persiapan sangat banyak manfaatnya untuk membangkitkan semangat dan keberanian peserta didik dalam mengawali pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan sudah diperlukan mulai dari tahap persiapan, bukan hanya pada tahap tantangan saja. Pada waktu siswa memberikan ide atau gagasan, peneliti juga tidak perlu menyalakan jika ada gagasan peserta didik yang tidak sesuai dengan judul materi yang akan dilakukan, setelah itu peneliti mengklarifikasi ide atau gagasan yang mana untuk tolak ukur pembelajaran.

Pada tahap memfokuskan, Wittrock (dalam Fahinu, 2007) menyatakan bahwa untuk lebih efektifnya aktivitas pembelajaran generatif yaitu mempengaruhi siswa untuk mengkonstruksinya secara terencana. Oleh karena itu peneliti hanya sebagai fasilitator, pada tahap ini memfasilitasi peserta didik dengan LKS supaya aktivitas dalam pembelajaran model pembelajaran generatif lebih efektif, selain itu juga peneliti perlu menciptakan suasana yang kondusif, misalnya kegiatan peneliti berkeliling untuk memperhatikan kegiatan siswa secara lebih dekat.

Sehubungan dengan salah satu usaha menciptakan suasana pembelajaran supaya efektif, Sutarnan dan Swasono (2003) mengatakan bahwa lingkungan kelas harus nyaman dan kondusif sehingga siswa dapat mengutarakan pendapatnya tanpa rasa takut dari ejekan, dan kritikan dari temannya. Dalam hal ini peneliti perlu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan bagi semua siswa.

Kegiatan ini sesuai dengan saran Uno (2007) untuk menjaga kondisi belajar yang kondusif antara lain dengan membagi perhatian, yaitu selama pembelajaran berlangsung berikan perhatian yang sama kepada semua peserta belajar, seperti berusaha berkeliling keseluruhan ruang pembelajaran. Sehingga jika ada kelompok yang menemukan kesulitan yang mereka tidak dapat memecahkan pada kelompok mereka, maka mereka akan bertanya kepada guru, sehingga fungsi guru sebagai motivator, fasilitator dan bahkan sebagai konektor akan lebih maksimal dilakukan.

Tapi pada tahap memfokuskan perlu kita ingat pertanyaan siswa yang muncul tidak perlu dijawab langsung, namun peneliti juga memberikan pertanyaan untuk

mengarahkan atau untuk menggali konsep awal yang saya miliki, sehingga pada akhirnya jawaban yang mereka kehendaki dari guru akan terjawab dengan sendirinya oleh mereka. Jadi dengan cara ini berarti guru berusaha melibatkan siswa secara optimal dalam membangun pengetahuan.

Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Driver dalam Yamin (2008) bahwa dalam pembelajaran yang berlandaskan konstruktivis tidak dipandang sebagai sesuatu yang pasif melainkan memiliki tujuan dan belajar mempertimbangkan se optimal mungkin proses keterlibatan siswa.

Pada tahap tantangan, karena kecepatan siswa memahami suatu konsep itu berbeda, untuk itu lebih memaksimalkan hasil yang diharapkan, peneliti tidak perlu menunggu sampai selesai mengerjakan LKSnya kemudian sharing ide, karena dari hasil pengamatan peneliti dengan memperhatikan kegiatan pada setiap siswa.

Penelitian eksperimen ini terdiri dari dua cara pengambilan nilai yaitu *pre-test* sebelum diberikan perlakuan dan *post-test* setelah diberikan perlakuan, yaitu sebanyak tiga kali pertemuan untuk proses pembelajaran atau pemberian materi dan penerapan model pembelajaran generatif. Kekurangan dalam proses pembelajaran pada *pre-test* ini berdampak pada kemampuan siswa dalam proses pembelajaran bola voli, berikut hasil evaluasi dalam pelaksanaan *pre-test*, dari hasil tes tertulis yang diberikan menunjukkan bahwa dari 18 siswa yang menjadi subjek penelitian terlihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai <75 dengan kategori tidak tuntas sebanyak 13 orang dan siswa yang mendapatkan nilai >75 atau standar kriteria ketuntasan maksimum (KKM) hanya 5 orang siswa jika kita melihat dari hasil evaluasi di atas, maka perlu adanya perbaikan atau treatment sebelum dilaksanakan *post-test*.

Keberhasilan pada *post-test* mencapai kualifikasi baik (B) karena pada kegiatan pembelajaran siswa mampu menjawab indikator-indikator yang di berikan oleh peneliti yaitu soal essay. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah memahami betul-betul pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran generatif. Hasil tes kognitif siswa dengan soal essay yang di peroleh dari tes *post-test* sebagai berikut: dari 18 siswa yang mengikuti pembelajaran dinyatakan >75 yang artinya semua siswa dinyatakan tuntas. Dari evaluasi tersebut kita bisa katakan bahwa pelaksanaan *post-test* ini mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan adanya suatu model pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan siswa sehingga lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dari hasil perhitungan terlihat bahwa hasil belajar bola voli siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tarowang Kabupaten Jeneponto yakni *post-test* lebih baik daripada *pre-test* atau dengan menggunakan model pembelajaran generatif berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik dalam materi permainan bola voli. perbedaan rata rata hasil belajar siswa antara sebelum atau *pre-test* dengan *post-test* setelah diberikan perlakuan yaitu model pembelajaran generatif. jadi model pembelajaran generatif sangat berpengaruh dalam pembelajaran bola voli sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Dari penerapan yang dilakukan terhadap kelas eksperimen, presentase keaktifan siswa rata-rata 87,17 ini menunjukkan keaktifan yang sangat tinggi. Menurut Trinandita dalam Yasa (2008) mengatakan bahwa " hal yang paling mendasar dituntut dalam proses pembelajaran yaitu keaktifan siswa". hasil analisis keefektifan penerapan model pembelajaran generatif untuk mata pelajaran bola voli siswa kelas VII di SMP Negeri 1

Tarawang kabupaten Jeneponto ditinjau dari kelompok kemampuan prasyarat siswa, yang menunjukkan bahwa sangat efektif

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran generatif efektif untuk meningkatkan hasil belajar materi bola voli kelas VII SMP Negeri 1 Tarawang Kabupaten jeneponto hal tersebut didasarkan pada uji sampel paired T. test terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang di berikan masing-masing variabel yaitu nilai. Sig (2-tailed 0,000 <0,05 ), menunjukkan adanya perbedaan variabel awal *pre-test* dan akhir *post-test*.

## REFERENSI

- Arifin, I. (2015). Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta 2014. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*.
- Arifto, J. (2014). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi hasil belajar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas x sma negeri 5 kota bengkulu. *Skripsi Universitas Bengkulu*, 36.
- Arisa, N. (2017). penerapan strategi Index Card Match dapat meningkatkan hasil belajar IPA di MIN 10 Bandar Lampung Kota Bandar Lampung. *Skripsi IAIN Raden Intan Lampung*.
- Ariwibowo, B. (2015). Upaya Meningkatkan Pembelajaran Bola Voli Pasing Bawah Dengan Bola Gantung Pada Siswa Kelas V Sd Kabupaten Temanggung Tahun 2014. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*.
- Berutu, S. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis atas Bolavolly dengan Menggunakan Media Modifikasi. *Prosiding, Seminar Nasional Pendidikan Olahraga, Universitas Negeri Medan*, 1, 442–447.
- Burhan Bungin. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT. Fajar Interpretama Mandiri.
- Gotama, M. R., Adi, I. P. P., Luh, N., & Snyanawati, P. (2016). Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Passing Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 1(2), 1–13. <https://ejournal.undiksha.ac.id>
- Hamdani, D., Eva, K., & Indra, S. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Dengan Menggunakan Alat Peraga Terhadap Pemahaman Konsep Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu. *Exacta*, 10(1), 79–88.

- Hanief, Y. N., Mashuri, H., & Agiasta Subekti, T. A. (2010). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola voli melalui Permainan 3 on 3 pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(76), 161–166.
- Harisandy, R. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Pengendali Daya Tegangan Rendah Smk 1 Sedayu Melalui Model Kooperatif Tipe Gi (Group Investigation). *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*, 27.
- Ikhsan Pangestu Setyawan. (2017). Tingkat Keterampilan Bermain Bola Voli Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bola Voli di SMA Negeri 3 Klaten TA 2016/2017. *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–14.
- Lubis, A. E., & Agus, M. (2017). Peningkatan hasil belajar passing atas pada permainan bola voli melalui variasi pembelajaran siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13(2), 58–64. <https://doi.org>
- Rakhman, M., Nusantara, U., Guru, P., Indonesia, R., & Kediri, U. N. P. (2015). Pengaruh Modifikasi Alat Terhadap Hasil Belajar Pasing Bawah dalam Permainan Bola Voli pada Siswa SMK PGRI 4 Kota Kediri. *Jurnal FKIP Penjaskesrek*, 10, 1–12.
- Suhardianto, (2019). Peningkatan Hasil Belajar Passing Bawah Pada Permainan Bola Voli Melalui Pembelajaran Media Tembok Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Makassar, *Journal of Physical Education and Sport* 1, (1) 2019. <https://www.neliti.com>
- Sutarman Dan Swarsono. 2003. Implementasi Pembelajaran Generatif Berbasis Konstruktivisme Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas III Pada Bidang Fisika DI SLTP 17 Malang
- Uno Hamsah (2006). Model Perencanaan Pembelajaran. Jakarta, Bumi Akasara (2007). Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Yang Kreatif Dan Efektif. Jakarta Bumi Aksara.
- Yhamroni, F. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Bola Voli Melalui Modifikasi Bola Voli Mini Pada Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar Islam Kradenan Kecamatan Kradenan Kabupaten Grobogan Tahun 2012/ 2013. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*, 1–87. <https://lib.unnes.ac.id/18919/>
- 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>

Zakiyatun, C., & Ashari, R. (2017). Pengaruh Media Peta Konsep Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together ( Nht ) Terhadap Hasil Belajar dan Daya Ingat Siswa Pada Materi Hidrolisis Garam Kelas XI MIPA SMA Negeri 7 Pontianak Kimia merupakan salah s. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, 5(2).