

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BOLA VOLI MELALUI PERMAINAN JURANG PEMISAH BERBASIS MULTIMEDIA BERBENTUK CD MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN MATERI PASSING KELAS X SMA NEGERI 1 KRETEK

DEVELOPING VOLLEY BALL LEARNING MATERIALS THROUGH JURANG PEMISAH GAMES USING MULTIMEDIA BASED CD FOR PASSING FOR PHYSICAL SPORT AND HEALTH EDUCATION SUBJECT OF GRADE X IN SMA N 1 KRETEK

Oleh: Uswatun Meidike Rahmawati, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi,
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
u.meidike@yahoo.com

Abstrak

Peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kretek bosan dengan materi bola voli yang disampaikan hanya menggunakan gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan bahan ajar berbasis multimedia berupa CD mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi *passing* bola voli SMA kelas X SMA N 1 Kretek melalui permainan jurang pemisah. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan melalui tahapan yang dikembangkan berdasarkan pendapat Sugiyono (2012): pendahuluan, pengembangan desain, dan evaluasi produk. Subjek penelitian adalah 10 peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan 30 peserta didik pada uji coba kelompok besar SMA N 1 Kretek kelas X. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi produk oleh ahli materi adalah “sangat baik”, oleh ahli media adalah “baik”. Dari peserta didik adalah “baik” dan “sangat baik”. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan SMA kelas X.

Kata kunci: pengembangan, bahan ajar, CD, bola voli

Abstract

The grade X students of SMA N 1 Kretek bored with volley ball's materials was given only using pictures. The purpose of this research is for to know the result from developing of the multimedia based learning materials that is sport subject's CD about volley ball passing for the grade X in SMA N 1 Kretek through jurang pemisah games. The research and development were carried out through the stages as developed by Sugiyono (2012), namely: a preliminary stage, design development, and evaluation of the product. The research subjects were a small group of 10 students and big group of 30 students grade X in SMA N 1 Kretek. The data analysis techniques used were quantitative and qualitative. The results of the product validated by material experts are in the category "very good" and by the media experts are "good". From the students is "good" and "very good". It can be concluded that this learning materials is feasible to be used in the learning process of physical education subjects in senior high school for grade X.

Key words: development, learning materials, CD, volley ball.

PENDAHULUAN

Istilah pendidikan pada umumnya dimaksudkan sebagai segala bentuk kegiatan didikmendidik (interaksi antara orang yang mendidik dan orang yang dididik, antara pendidik dan pedidik) (Tim Dosen AP, 2011: 2). Interaksi tersebut yang akhirnya menjadi penentu keberhasilan dari sebuah proses pendidikan. Apabila interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik berjalan dengan baik maka keseragaman pemahaman konsep serta tujuan pembelajaran yang dilakukan akan lebih mudah tercapai. Dwi Siswoyo, dkk (2011:26) menyatakan bahwa tujuan pendidikan dan pembelajaran merupakan segala sesuatu yang ingin dicapai dari proses tersebut.

Bahan ajar merupakan seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Menurut Ali Mudlofir (2011: 128), bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Menurut pendapat dari Azhar Arsyad (2011: 170) multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media yang bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Pada implementasi kurikulum 2013, pendidik diwajibkan untuk dapat kreatif dalam memilih bahan ajar yang menarik pada setiap proses pembelajarannya.

Pada kenyataannya, setelah dilakukan observasi pada saat PPL di SMA Negeri 1 Kretek masih terdapat banyak peserta didik yang merasa bosan dengan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan khususnya materi bola voli. Dari hasil wawancara dengan Bapak Sutrisno, S.Pd guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan SMA Negeri 1 Kretek, beliau mengatakan bahwa selama ini bahan ajar yang digunakan hanyalah buku pegangan siswa. Sedangkan ketika diberikan gambar dalam pembelajaran sebagai media, peserta didik merasakan bosan karena gambar tersebut hanyalah diam dan kurang menarik untuk diamati dan dipelajari.

Bola voli menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, merupakan permainan olahraga bola terdiri atas dua regu yang masing-masing beranggotakan enam orang, bola dipukul dengan (kedua) tangan ke arah lawan (dibatasi jaring tinggi) dengan tidak membiarkan bola jatuh ke tanah. Materi permainan bola voli telah tercantum pada kurikulum 2013. Pada jenjang sekolah menengah atas (SMA) khususnya kelas X, materi permainan bola voli tercantum sebagai kompetensi ke 4 yang harus dipenuhi oleh peserta didik untuk mencapai kelulusan. Penjelasan mengenai kompetensi ini dijelaskan pada Kompetensi Dasar 3.3 dan 4.3, yaitu peserta didik harus menganalisis dan mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan gerak dasar salah satu permainan bola besar dengan koordinasi gerak yang baik.

Penyampaian materi yang dilakukan sangat mempengaruhi ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, salah satunya yaitu menggunakan metode bermain. Dengan metode tersebut peserta didik akan merasa senang dan secara tidak langsung peserta didik akan menyerap inti dan tujuan dari permainan tersebut. Harry Aprianto dan Suhadi (2010: 32) menyatakan bahwa dengan memberikan materi *passing* bola voli dalam bentuk permainan, guru bertujuan agar tercipta unsur senang dan kegembiraan pada saat proses pembelajaran karena apabila siswa merasa senang saat menjalankan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, dalam hal ini khususnya materi *passing* bola voli maka proses pembelajaran akan telaksana dengan baik. Namun pada kenyataannya peserta didik masih kurang tertarik dengan pembelajaran yang selama ini dipelajari mengenai teknik yang benar. Oleh sebab itu diberikan permainan jurang pemisah yang merupakan permainan hasil modifikasi dari permainan bola voli tanpa menggunakan net yang selama ini diterapkan di SMA Negeri 1 Kretek. Permainan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan *passing* pada bola voli karena pada permainan tersebut peserta didik hanya diharuskan menggunakan *passing* dalam mengoper bola.

Materi yang terdapat pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dapat disajikan dalam bahan ajar berbasis multimedia berupa *CD* agar peserta didik lebih mudah dalam belajar dan peserta didik tidak mudah bosan

dalam memahami materi, karena di dalam bahan ajar berbasis multimedia berupa *CD* tersebut selain disajikan materi pokok pembelajaran juga dapat ditambahkan musik, *video*, gambar, dan lain sebagainya untuk menjadikan tampilan materi menjadi lebih menarik dan mudah dipelajari peserta didik. Materi *passing* bola voli juga dapat disajikan dalam bahan ajar berbasis multimedia berupa *CD* ini. Dengan hal tersebut, harapannya peserta didik tertarik dalam proses mengamati dan peserta didik mudah dalam memahami materi pembelajaran permainan *passing* bola voli.

Melihat kondisi tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia berupa *CD* pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi permainan bola voli untuk kelas X SMA/SMK/MA yang nantinya diharapkan akan sangat bermanfaat dan membantu guru penjas dalam proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah. Melalui penelitian dan pengembangan ini maka akan menghasilkan sebuah bahan ajar berbasis multimedia berupa *CD* untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi *passing* bola voli melalui permainan jurang pemisah untuk SMA kelas X SMA/SMK/MA yang efisien serta mudah dipahami oleh peserta didik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian dan pengembangan bahan ajar bola voli berbasis multimedia berupa *CD* untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi *passing* bola voli melalui permainan jurang pemisah SMA kelas X ini menggunakan pendekatan penelitian *reasearch and development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 297). Model pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia berupa *CD* untuk diujikan kelayakannya pada peserta didik di SMA N 1 Kretek kelas X.

Prosedur

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam mendesain, membuat, dan mengevaluasi (validasi) dalam penelitian ini, menggunakan langkahlangkah hasil adaptasi dari pendapat Sugiyono (2012: 298) yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Berikut prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

1. Pendahuluan
 - a. Mengidentifikasi Potensi dan Masalah, (1). Konseptualisasi masalah yang ada, (2). Identifikasi kebutuhan, (3). Menentukan materi, kompetensi, dan tujuan pembelajaran.

2. Pengembangan Desain
 - a. Pengumpulan Data, (1). Mengumpulkan sumber materi, (2). Mengambil video dan gambar, (3). Menyiapkan *software*.
 - b. Pembuatan Desain Produk, (1). Membuat desain produk dalam bentuk softfile, (2). Membuat contoh produk awal.
 - c. Validasi Desain, (1). Validasi Materi oleh Ahli Materi, (2). Validasi Desain oleh Ahli Media.
 - d. Revisi Desain, (1). Melakukan revisi desain berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media, (2). Pembuatan produk hasil revisi yang dijadikan produk awal.
3. Evaluasi Produk
 - a. Uji Coba Produk, menggunakan uji kelompok kecil.
 - b. Revisi Produk, (1). Menganalisis hasil uji coba, (2). Melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar responden pada saat uji coba.
 - c. Uji Coba Pemakaian, menggunakan uji coba kelompok besar.
 - d. Revisi Produk, (1). Menganalisis hasil uji coba, (2). Melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar responden pada saat uji coba.
4. Produk Masal

Instrumen, Jenis Data, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan

ini berupa produk hasil validitas dari ahli materi dan ahli media. Validitas produk tersebut diperoleh dari hasil pengisian kuisioner dan lembar evaluasi yang diberikan kepada validator. Kuisioner yang diberikan dibuat berdasarkan dari kebutuhan penilaian.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yaitu skor yang didapat dari kuesioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil konversi skor pada data kuantitatif yang didapat, penilaian tersebut menentukan kualitas produk bahan ajar berbasis multimedia berupa *CD*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah uji coba produk. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas produk bahan ajar berbasis multimedia berupa *CD* yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan bahan ajar berbasis multimedia berupa *CD* tersebut. Dengan uji coba ini kualitas bahan ajar berbasis multimedia berupa *CD* yang dikembangkan benarbenar telah teruji secara empirik. Sebelum diuji coba produk dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media. Setelah mendapatkan saran maka dilakukan revisirevisi hingga produk bahan ajar berbasis multimedia berupa *CD* layak digunakan untuk uji coba, langkah berikutnya adalah uji coba yang diharapkan mampu menemukan kelemahan, kekurangan, kesalahan,

dan saransaran perbaikan sehingga produk yang dihasilkan dapat direvisi sehingga menghasilkan produk yang valid dan layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Desain uji coba yang dilakukan peneliti meliputi 2 tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 10 orang peserta didik kelas X yang mempunyai ciri-ciri yang berbeda. Sebisa mungkin kesepuluh peserta didik adalah peserta didik yang memiliki kemampuan beragam di bidang olahraga bola voli. Sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan oleh 30 orang peserta didik kelas X. Uji coba ini dilakukan pada sampel yang dipilih secara acak pada lokasi penelitian. Subjek uji coba atau responden yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan ini berjumlah 10 peserta didik untuk uji coba kelompok kecil dan 30 peserta didik untuk uji coba kelompok besar yaitu peserta didik SMA Negeri 1 Kretek kelas X.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli media, ahli materi, dan peserta didik dihimpun dan disarikan untuk memperbaiki produk bahan ajar berbasis multimedia berupa *CD* ini. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif yang berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup, baik, sangat baik yang diubah menjadi data

kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari 1 sampai 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: (a) mengumpulkan data kasar, (b) pemberian skor, (c) skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo dalam Nur Rohmah Muktiani (2008: 80), pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Nilai	Kategori	Interval Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Baik	$x > \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	$x > 4,21$
B	Baik	$\bar{X}_i + 0,60 S_{Bi} < x \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	$3,40 < x \leq 4,21$
C	Cukup Baik	$\bar{X}_i - 0,60 S_{Bi} < x \leq \bar{X}_i + 0,60 S_{Bi}$	$2,60 < x \leq 3,40$
D	Kurang Baik	$\bar{X}_i - 1,8 S_{Bi} < x \leq \bar{X}_i - 0,60 S_{Bi}$	$1,79 < x \leq 2,60$
E	Sangat Kurang Baik	$x \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{Bi}$	$x \leq 1,79$

Sumber: Sukardjo dalam Nur Rohmah Muktiani (2008: 80)

Keterangan:

\bar{X}_i : rerata ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

S_{Bi} : simpanan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

x: skor empirik

Berdasarkan hasil konversi skor kenilai maka didapat nilai produk bahan ajar berbasis

multimedia berupa CD yang dikembangkan.

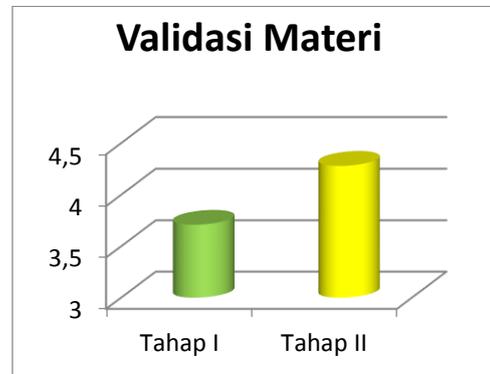
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Evaluasi dari ahli materi dilakukan melalui dua tahap evaluasi hingga produk dinyatakan layak. Kemudian hasil akhir dari keseluruhan data yang diperoleh dari tahap validasi materi oleh ahli materi di rangkum oleh peneliti dan disajikan pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Rerata Skor Keseluruhan Data Validasi Materi oleh Ahli Materi

Tahap Validasi	Rerata Skor	Kategori
I	3,71	Baik
II	4,28	Sangat Baik

Untuk memperjelas dapat dilihat pada gambar berikut ini (gambar 1)



Gambar 1. Diagram Batang Rerata Skor Keseluruhan Data Validasi Materi oleh Ahli Materi

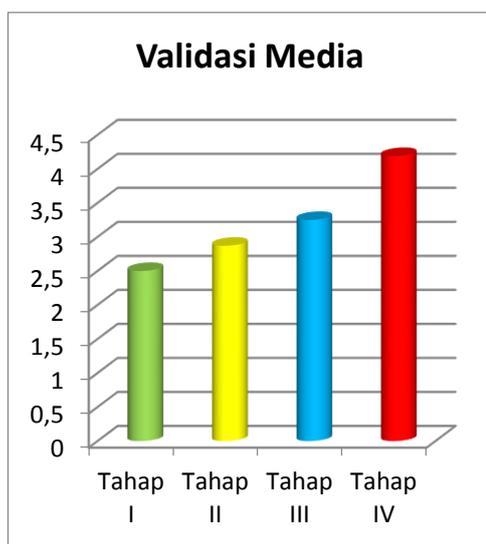
Evaluasi dari ahli media dilakukan melalui empat tahap evaluasi hingga produk dinyatakan layak. Kemudian hasil akhir dari

keseluruhan data yang diperoleh dari tahap validasi media oleh ahli media dirangkum oleh peneliti dan disajikan pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Rerata Skor Keseluruhan Data Validasi Media oleh Ahli Media

Tahap Validasi	Rerata Skor	Kategori
I	2,50	Tidak Baik
II	2,87	Cukup
III	3,25	Cukup
IV	4,19	Baik

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (gambar 2)



Gambar 2. Diagram Batang Rerata Skor Keseluruhan Data Validasi Media oleh Ahli Media

Setelah produk divalidasi oleh ahli materi maupun ahli media dan dinyatakan layak untuk diujicobakan, kemudian produk tersebut segera diujicobakan kepada peserta didik. Uji coba ini dilakukan melalui dua tahap. Pada tahap uji coba kelompok kecil diikuti oleh sepuluh peserta didik yang telah dipilih. Mereka

dipilih agar dapat mewakili semua peserta didik yang terdiri dari beragam kemampuan, serta terdiri dari peserta didik laki-laki dan perempuan.

Hasil uji coba kelompok kecil terhadap bahan ajar berbasis multimedia berupa *CD* yang berisi materi *passing* bola voli melalui permainan jurang pemisah termasuk dalam kategori baik dengan rerata skor 4,08. Dari hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil persentase 40% pada kategori “sangat baik” dan 60% pada kategori “baik”. Hal tersebut berarti empat dari kesepuluh peserta didik menyatakan bahwa bahan ajar tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, dan enam dari kesepuluh peserta menyatakan baik.

Pada tahap uji coba kelompok besar diikuti oleh 30 peserta didik. Hasil penilaian terhadap bahan ajar bola voli berbasis multimedia berupa *CD* materi *passing* bola voli melalui permainan jurang pemisah yang diperoleh dari uji coba kelompok besar adalah termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,23. Dari hasil uji coba kelompok besar diperoleh persentase 50,00% pada kategori “sangat baik”, 43,33% pada kategori “baik”, dan 6,67% pada kategori “cukup” hal ini menunjukkan bahwa lima belas peserta didik menyatakan bahwa bahan ajar berbasis multimedia berupa *CD* tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, tiga belas peserta didik menyatakan baik, dan dua peserta didik menyatakan cukup.

Selain penilaian di atas, peserta didik sebagai responden uji coba juga memberikan masukan,

saran, dan komentar untuk perbaikan kualitas produk. Revisi telah dilakukan sesuai saran-saran yang relevan.

Produk Hasil Pengembangan

Produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah bahan ajar bola voli berbasis multimedia berupa *CD* yang berisikan materi mengenai *passing* atas dan *passing* bawah bola voli melalui permainan jurang pemisah yang layak digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan SMA kelas X di sekolah. Berikut peneliti tampilkan beberapa contoh gambar produk akhir dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan.



Gambar 3. Tampilan Produk Akhir Menu Utama



Gambar 4. Tampilan Produk Akhir Video Tahapan *Passing* Bawah



Gambar 5. Tampilan Produk Akhir Video Permainan Jurang Pemisah

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dihasilkan bahan ajar bola voli berbasis multimedia berupa *CD* untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi *passing* bola voli melalui permainan jurang pemisah SMA kelas X yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kualitas dari produk bahan ajar bola voli berbasis multimedia berupa *CD* yang

dikembangkan masuk pada kategori baik dan sangat baik.

Ahli materi mengkategorikan produk bahan ajar bola voli berbasis multimedia berupa *CD* tersebut ke dalam sangat baik dengan rerata skor 4,28, sedangkan ahli media menyatakan bahwa produk bahan ajar bola voli berbasis multimedia berupa *CD* tersebut termasuk dalam kategori baik dengan rerata skor 4,19, serta dari peserta didik secara keseluruhan adalah baik dan sangat baik. Persentase pada uji coba kelompok kecil adalah 40% masuk dalam kategori sangat baik dan 60% masuk pada kategori baik. Sedangkan pada uji coba kelompok besar, 50% menyatakan sangat baik, 43,33% baik, dan 6,67% menyatakan cukup.

Berdasarkan kesimpulan di atas, didapat saran-saran seperti, bahan ajar berbasis multimedia berupa *compact disc* ini sebaiknya dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SMA agar proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan peserta didik termotivasi untuk mencari informasi lebih lanjut mengenai materi yang disampaikan. Selain itu, masih diperlukan perhatian dan upaya pengembangan-pengembangan bahan ajar yang lebih baik.

Produk bahan ajar berbasis multimedia berupa *CD* yang dikembangkan memiliki implikasi yang positif bagi peserta didik dan guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, yaitu dengan disajikan bahan ajar berbasis multimedia ini peserta didik lebih berkonsentrasi dalam memperhatikan materi yang ingin disampaikan oleh guru karena

dilengkapi dengan video, gambar, musik, dan soal-soal latihan sebagai evaluasi. Selain itu produk bahan ajar berbasis multimedia berupa *CD* tersebut dapat memudahkan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam menyampaikan materi dengan inovasi baru sehingga guru tidak selalu menulis dalam papan tulis dan membantu dalam memberikan informasi mengenai bola voli karena di dalam produk tercantum alamat *website* yang bisa diakses oleh guru dan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mudlofir. (2011). Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar Dalam Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dwi Siswoyo, dkk. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Harry Aprianto dan Suhadi. (2010). Meningkatkan Kemampuan *Passing* Bola Voli Siswa SMA Melalui Pembelajaran dengan Model Bermain. Yogyakarta: FIK UNY.
- KBBI. (2015). "Kamus Besar Bahasa Indonesia Online Versi 1.3". Diambil dari <http://kbbi.web.id>, pada tanggal 13 Januari 2015.
- Nur Rohmah Muktiani. (2008). "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembela-

jaran Pendidikan Jasmani,
Olahraga, dan Kesehatan
SMA”. *Tesis*. Program Pasca
Sarjana UNY.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, dan
R&D*. Bandung: ALFABETA

Tim Dosen AP. (2011). *Manajemen
Pendidikan*. Yogyakarta:
UNY Press.