

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Gunarto, P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Generatif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Servis dalam Permainan Bolavoli. *Jurnal Penjakora*, 7(2), 160-164.
- Aspi, M., & Syahrani. 2022. Profesional Guru Dalam Menghadapi Tanangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *ADIBA: Journal Of Education*, 2(1), 64–73.
- Bachtiar, F. A., Herlambang, T., & Setiawan. 2019. Keefektifan Tingkat Keterampilan *Passing* Bawah dan *Passing* Atas Pada Pembelajaran Bolavoli Berbasis Aplikasi Android di SMK Negeri 5 Semarang. Prosiding.Seminar Nasional KeIndonesiaan IV Tahun 2019 “Multikulturalisme dalam Bingkai Ke-Indonesiaan Kontemporer”; 173- 180.
- Boleng, L. M., Babang, V. M. M. F., & Suaib, R. 2020. Pengembangan Media Audio Visual *Passing* Bawah dalam Permainan Bola Voli Siswa Kelas VI SD Inpres Oeba 1 Kupang. *Journal of Physical Education Health and SporSciences*, 1(2), 18-26. <https://penjaskes.undana.ac.id/wp-content/uploads/2022/04/Development-of-Audio-VisualPassing- Lukas.pdf>.
- Erayani, N. L., Sudika, I. W., & Tristaningrat, M. A. N. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL UTUK MENINGKATKAN
- Fahmi, M. 2022. Analisis Gerak Anatomi *Passing* Bawah dalam Permainan Bolavoli Menggunakan Aplikasi Android “VAS” (Volleyball Analysis Skill). *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 21(2), 174-183.
- Fernando, J. 2022. Media Pembelajaran Bolavoli Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 2(2), 94- 99. <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JOK/article/view/587/459>. <https://ojs.ikippgribali.ac.id/index.php/jpkr/article/view/600>
- HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD*, 2(2).
- Irwanto, E. & Setyaningsih, P. 2020. Metode Pembelajaran Langsung dan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Hasil Pembelajaran *Pasing* Bawah Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi* Volume 6, No. 1.

Diakses pada:

- Mulyani, Fitri dan Nur Haliza. 2021. Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 3 (1) : 103.
- Pakpahan, A., et al. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Patah, M. P., Artanayasa, I. W., & Suwiwa, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 7(3), 99-108.
- Pratama, M. A. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE *JIGSAW* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 2(2), 52-67 Pribadi. 2017. *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Cet Ke 1. Jakarta: PT. Balebat Dedikasih Prima.
- Priyatno. 2013. *Mandiri Belajar Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom
- Rahmawati, E., Jaenudin, R., & Fitriyanti, F. (2018). Pengaruh Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SmaNegeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 2(2), 186-193.
- Ramadhan, F., Yulianti, M., & Henjilito, R. 2020. Penerapan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar dribble bolabasket. *Edu Sportivo Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 50–59. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5122](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5122).
- Sugiyono. 2019. *In Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundaya, Rostiana. 2016. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, L., & Seto, S. B. 2021. Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 900–908. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.601>