

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI
APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR TEORI DAN PRAKTIK PERMAINAN
BULUTANGKIS SISWA SEKOLAH DASAR**

TESIS

Oleh

FACHRURROZIE

NIM : 06042682125007

Program Studi Magister Pendidikan Olahraga



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI
APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR TEORI DAN PRAKTIK PERMAINAN
BULUTANGKIS SISWA SEKOLAH DASAR**

TESIS

**Oleh:
Fachrurrozie
06042682125007**

Program Studi Magister Pendidikan Olahraga

Mengesahkan :

Pembimbing 1,



**Dr. Herri Yusfi, M.Pd.
NIP 198707022013111201**

Pembimbing 2,



**Dr. Iyakraes, M.Kes.
NIP 196208121987021002**

Mengetahui :

Dekan FKIP



**Dr. Hartono, M.A.
NIP. 196710171993011001**

**Koordinator Program Studi
Magister Pendidikan Olahraga**



**Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd
NIP. 198801312019031011**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI
APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR TEORI DAN PRAKTIK PERMAINAN
BULUTANGKIS SISWA SEKOLAH DASAR**

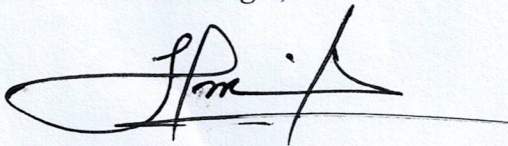
TESIS

**Oleh:
Fachrurrozie
06042682125007**

Program Studi Magister Pendidikan Olahraga

Mengesahkan :

Pembimbing 1,



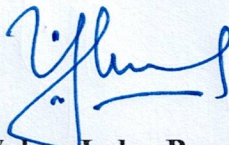
**Dr. Herri Yusfi, M.Pd.
NIP 198707022013111201**

Pembimbing 2,



**Dr. Iyakhus, M.Kes.
NIP 196208121987021002**

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Olahraga**



**Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.
NIP. 198801312019031011**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI
APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR TEORI DAN PRAKTIK PERMAINAN
BULUTANGKIS SISWA SEKOLAH DASAR**

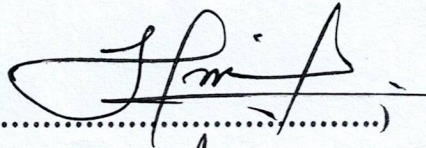
TESIS

Oleh:
Fachrurrozie
06042682125007

Telah diujikan dan lulus pada :
Sabtu, 27 Mei 2023

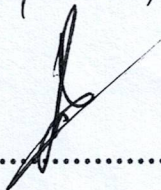
Ketua / Pembimbing 1

1. **Dr. Herri Yusfi, M.Pd**
NIP. 198707022013111201


(.....)

Sekretaris / Pembimbing 2

2. **Dr. Iyakrus, M.Kes**
NIP. 196208121987021002


(.....)

Anggota

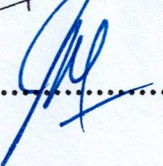
3. **Dr. Meirizal Usra, M.Kes**
NIP. 196105281987021003


(.....)

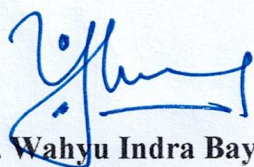
4. **Dr. Syafaruddin, M.Kes**
NIP. 195909051987031004


(.....)

5. **Dr. Hartati, M.Kes**
NIP. 196006101985032006


(.....)

Palembang, Mei 2023
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Magister Pendidikan Olahraga


Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd
NIP. 198801312019031011

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fachrurrozie

NIM : 06042682125007

Program Studi : Pendidikan Olahraga (S2)

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teori dan Praktik Permainan Bulutangkis Siswa Sekolah Dasar” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain tentang keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 27 Mei 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Fachrurrozie

PERSEMBAHAN

Dipersembahkan tesis ini untuk keluarga besar

- Elisa Nirmalasari
- Ayra Shafana Tabina Putri
- Muhammad Ar Raid AS
- Naseri
- Lili Mariati
- Mukarto
- Dismala Dewi
- Media Revalena
- Indah Mega Mustika
- Leo Andika
- Arif Hendrawan
- Anisa Kartika Sari
- Aziza Permata Sari
- Abdan Raja Getar Nusantara
- Adeeva Shaquena
- Seluruh keluarga besarku

Motto :

- Maju terus pantang mundur

PRAKATA

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teori dan Praktik Permainan Bulutangkis Siswa Sekolah Dasar” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Magister Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam penyusunan tesis ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Sriwijaya Prof. Dr. Ir. H. Anis Seggaf, MSCE, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Dr. Hartono, M.A, Koordinator Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Sriwijaya Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dr. Herri Yusfi, M.Pd dan Dr. Iyakrus, M.Kes sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan selama penyusunan tesis. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dr. Meirizal Usra, M.Kes, Dr. Syafaruddin, M.Kes, dan Dr. Hartati, M.Kes sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan tesis ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Pemerintah Kabupaten Lahat yang telah memberikan beasiswa selama penulis mengikuti pendidikan. Selanjutnya penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada orang tua, anak dan istri serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa, bantuan, dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini.

Akhir kata, semoga tesis ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Magister Pendidikan Olahraga dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 27 Mei 2023

Penulis



Fachrurrozie

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan Penelitian	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Konsep Penelitian dan Pengembangan	6
2.2 Pengertian Pembelajaran.....	8
2.3 Pengertian Hasil Belajar	9
2.4 Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.....	10
2.5 Media Pembelajaran	13
2.6 Aplikasi Android	16
2.7 Permainan Bulutangkis	19
2.8 Model Pembelajaran	22

2.9 Penelitian yang Relevan.....	24
2.10 Kerangka Berpikir	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Jenis Penelitian	27
3.2 Tempat Penelitian	27
3.3 Prosedur Penelitian	27
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.5 Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Hasil Penelitian	34
4.2 Analisis Data	44
4.3 Pembahasan	50
4.4 Hasil Produk Akhir	52
4.5 Hambatan Dalam Penelitian	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Interpretasi Kevalidan	32
Tabel 3.2 Interpretasi Kepraktisan.....	33
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pendidikan	34
Tabel 4.2 Rancangan Awal	36
Tabel 4.3 Revisi Produk	37
Tabel 4.4 Penilaian Validasi Pengembangan Media Pembelajaran	41
Tabel 4.5 Penilaian Validasi Pengembangan Materi Pembelajaran	42
Tabel 4.6 Penilaian Validasi Pengembangan Instrumen Pembelajaran.....	43
Tabel 4.7 Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran	45
Tabel 4.8 Hasil Pengujian Normalitas Kelompok Kecil	46
Tabel 4.9 Analisis Keefektifan Kelompok Kecil	47
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Normalitas Kelompok Besar	47
Tabel 4.11 Analisis Keefektifan Kelompok Besar	48
Tabel 4.12 Hasil Pengujian Normalitas Kelompok kecil	48
Tabel 4.13 Analisis Keefektifan Kelompok Kecil	49
Tabel 4.14 Hasil Pengujian Normalitas Kelompok Besar	49
Tabel 4.15 Analisis Keefektifan Kelompok Besar	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Rancangan Produk	29
Gambar 4.1 Desain Rancangan Media	36
Gambar 4.2 Tampilan Awal Aplikasi	38
Gambar 4.3 Tampilan Menu Panduan	39
Gambar 4.4 Tampilan Materi Belajar	39
Gambar 4.5 Video Edukasi	40
Gambar 4.6 Menu Profil	40
Gambar 4.7 Produk Akhir	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	63
Lampiran 2 Surat Rekomendasi Penelitian	64
Lampiran 3 Hasil Belajar Teori	65
Lampiran 4 Hasil Belajar Praktik	67
Lampiran 5 Lembar Validasi.....	69
Lampiran 6 Lembar Validasi	71
Lampiran 7 Lembar Validasi.....	73
Lampiran 8 Foto Kegiatan Penelitian	75

ABSTRAK

Banyaknya hambatan yang dihadapi dalam dunia pendidikan saat ini mengharuskan guru PJOK bisa memanfaatkan peran teknologi dalam kegiatan proses belajar mengajar. Untuk memverifikasi validitas, keefektifan, dan kepraktisan produksi media berbasis android materi bulutangkis SD, prosedur ini dilakukan. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development menggunakan model ADDIE. Penelitian yang dilakukan telah membentuk produk hasil berupa media pembelajaran berbasis android yang mampu digunakan pada saat pembelajaran PJOK materi bulutangkis peserta didik SD. Tiga orang ahli dan telah memvalidasi penelitian ini sehingga dinyatakan layak untuk dipergunakan. Dengan data validasi ahli media untuk kevalidan yaitu 88,46% mengkategorikan sangat baik, aspek materi menunjukkan 87,50% dikategorikan sangat baik serta aspek instrumen 88,46% juga mengkategorikan sangat baik. buat kepraktisan 88,3% mengkategorikan sangat baik. Pembelajaran materi bulutangkis melalui media berbasis android dapat dipergunakan secara *online* dan *offline*. Pengembangan ini menunjukkan bahwa media belajar menggunakan android dengan materi bulutangkis yang dilakukan dan diujikan kevalidasiannya dan keefektifan media dapat dipergunakan pada pelaksanaan pembelajaran PJOK.

Kata Kunci : Media, Android, Pembelajaran, Bulutangkis

ABSTRACT

The many obstacles faced in the world of education today require PJOK teachers to be able to take advantage of the role of technology in teaching and learning activities. To verify the validity, effectiveness, and practicality of Android-based media production for elementary badminton materials, this procedure was carried out. This research is a Research and Development study using the ADDIE model. The research conducted has formed a product in the form of an android-based learning media that can be used when learning the PJOK material for elementary school students' badminton. Three experts have validated this research so that it is declared fit for use. With media expert validation data for validity 88.46% is categorized very well, the material aspect shows 87.50% is categorized very well and the instrument aspect 88.46% is also categorized very well. for practicality 88.3% categorize it very well. Badminton meter learning through Android-based media can be used online and offline. This development shows that learning media uses android with badminton material which is carried out and tested for validity and the effectiveness of the media can be used in the implementation of PJOK learning.

Keywords: Media, Android, Learning, Badminton

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di sekolah, kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan pendidikan yang utama. Belajar pada hakekatnya adalah proses berinteraksi dengan semua lingkungan sekitar seseorang. Belajar dapat dilihat sebagai proses melakukan melalui berbagai pengalaman dan dipandu oleh tujuan. Guru dan siswa merupakan dua aktor yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Sikap peserta didik yaitu belajar dan sikap tenaga pendidik yaitu mengajar. Materi pembelajaran dihubungkan dengan perilaku mengajar dan belajar. Pengetahuan, nilai moral, seni, agama, sikap, dan keterampilan merupakan contoh materi pembelajaran.

Keberhasilan peserta didik di dalam yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat dijadikan ukuran keberhasilan proses belajar mengajar. Pencapaian yang didapat peserta didik ini harus dilihat dari tingkat keberhasilan siswa didalam hasil belajar baik itu teori maupun praktik. Media pembelajaran yang digunakan memiliki dampak yang signifikan terhadap kegiatan mendasar yang diperlukan untuk mengembangkan konten selanjutnya dalam pembelajaran. Kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dan memahami suatu konsep akan terhambat oleh pembelajaran pasif, dan guru yang hanya memberikan pekerjaan rumah kepada siswa tanpa menjelaskan materi kepada mereka juga dapat mengurangi minat belajar mereka. Guru dan seluruh tenaga kependidikan diharapkan mampu memperbaiki sistem pendidikan guna menjawab tantangan yang dihadapi pendidik saat ini dan memastikan pembelajaran terus berhasil. Munculnya teknologi yang dapat membentuk masa depan pendidikan sangat dipengaruhi oleh peran teknologi dalam dunia pendidikan (Sharma, Kawachi, & Bozkurt, 2019).

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil wawancara tidak terstruktur dengan 23 orang guru Penjaskes di SD Negeri Tanjung Sakti Pumu dan Pumi: 1) Berdasarkan temuan, pada pelaksanaan pembelajaran PJOK dengan materi yang disajikan yaitu materi permainan bulu tangkis didapatkan peserta didik kurang

aktif. 2) Tenaga pengajar sangat merasa kesulitan untuk mengembangkan materi pembelajaran untuk pertandingan bulu tangkis karena keterbatasan sarana sekolah dan kerangka kerja. (3) Minimnya media pembelajaran yang digunakan membuat guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kesulitan dalam mengajarkan permainan bulu tangkis. 4) Dalam KBM Untuk menaikkan/meningkatkan hasil belajar teori dan praktik siswa sekolah dasar, guru pendidikan jasmaniah olahraga dan kesehatan harus mengembangkan materi pembelajaran menggunakan aplikasi Android yang mencakup konten permainan bulutangkis.

Mayoritas pembelajaran di bidang pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan menggunakan media gambar dan penjelasan materi yang hanya berfokus pada pengajar sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efisien dan tidak praktis. Banyak sekolah yang tetap menggunakan metode ceramah yang bisa melelahkan jika tidak dimodifikasi. Disisi lain juga, sebagian besar siswa/anak perempuan hanya duduk, dan bahkan ada yang pergi ke tempat lain/tempat makan dan tidak mengikuti pelajaran kelas olahraga. Secara alami, ini menjadi masalah saat mempelajari olahraga, kesehatan, dan pendidikan jasmani. Sehingga kebanyakan siswa tidak memahami materi yang diajarkan. Pengetahuan diperlukan untuk mendukung hasil belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pengalaman pendidikan meliputi perolehan, dukungan, penyerapan, dan kenyamanan dari hal yang benar-benar baru (Arena, 2012). Untuk praktik pendidikan, lebih banyak pengetahuan tentang proses pembelajaran akan bermanfaat. No Permendikbud 65 Tahun 2013: Menurut ayat 6, “Keterampilan didapatkan melalui proses kegiatan mengamati, menanya, mencoba, rnenalar, rnenyaji, dan rnencipta”, sedangkan pengetahuan diperoleh proses rnelalui kegiatan rnengingat, memahami, mempraktikkan, mengevaluasi, menilai, serta rnencipta”.

Melihat konteks tersebut yang diatas, maka perlu didapatkan solusi untuk rneningkatkan proses pembelajaran pada mata pelajaran PJOK untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Terdapat cara bagi peneliti untuk melakukan penelitian tentang pembuatan media pembelajaran dengan rnenggunakan aplikasi android. Hal ini sangat mernbantu/rnenolong dalarn memperlancar proses

pernelajaran dan rnelingkatkan hasil belajar/pernahaman siswa pada rnata pelajaran Penjaskes. Eksplorasi ini berkomitmen untuk menciptakan media pembelajaran melalui aplikasi android dengan judul “Pengernbangan Media Pernelajaran Melalui Aplikasi Android Untuk Lebih Meningkatkan Hasil Belajar Teori dan Praktek Permainan Bulutangkis Siswa Sekolah Dasar” sebagai suatu penemuan pilihan yang menggunakan inovasi yang mendorong dinamika. , inventif, pembelajaran yang kuat, dan menyenangkan.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan uraian/penjelasan latar belakang diatas bahwa kegiatan pernelajaran pendidikan jasmani di sekolah menghadapi tantangan. Berikut ini adalah beberapa masalah tersebut:

1. Siswa masih menggunakan materi pembelajaran yang ketinggalan jaman untuk teori dan praktek sehingga mengakibatkan kurangnya penguasaan materi permainan bulu tangkis.
2. Pengembangan media pembelajaran oleh guru masih kurang kreativitasnya.
3. Keterbatasan sarana dan prasarana disekolah/pada KBM menyebabkan guru kesulitan untuk membuat bahan ajar permainan bulu tangkis.

1.3 Rumusan Masalah

Dalarn penelitian ini, masalah tersebut di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana media pernelajaran melalui aplikasi android untuk lebih meningkat hasil belajar teori dan praktik siswa dalam materi bulu tangkis yang valid?
2. Bagaimana media pembelajaran yang berbasis aplikasi android dapat rnelingkatkan hasil belajar teori dan praktik permainan bulutangkis siswa yang praktis?
3. Apakah dapat meningkatkan hasil belajar teori dan praktik permainan bulu tangkis dengan menggunakan media pembelajaran melalui aplikasi Android?

1.4 Tujuan Penelitian

Poin-poin dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran aplikasi Android dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang valid pada teori dan praktek permainan bulu tangkis.
2. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran aplikasi Android dapat meningkatkan hasil belajar teori dan praktek permainan bulu tangkis siswa.
3. Untuk mengetahui apakah tidaknya media pembelajaran aplikasi android dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang teori dan praktek permainan bulu tangkis siswa yang efektif.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini untuk:

1. Siswa
Meningkatkan hasil belajar dalam permainan bulu tangkis dengan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran
2. Pengajar
Sebagai penambah dan masukan dalam penyampaian materi yang akan diajarkan, dengan maksud maupun tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada teori dan praktik permainan bulu tangkis serta memberikan motivasi kepada guru untuk lebih mengembangkan metode pengajaran yang kreatif.
3. Sekolah
Sebagai masukan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumbangsih pemikiran terhadap proses pembelajaran dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dan lulusannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Raadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Alam, G. M., Forhad, A. R., & Ismail, I. A. (2020). Can education as an 'International Commodity' be the backbone or cane of a nation in the era of fourth industrial revolution?-A Cornparative study. *Technological Forecasting and Social Change*, 159, 120184.
- AL-Khayat, M. M., AL-Hrout, M. A., & Hyassat, M. A. (2017). Academically Gifted Undergraduate Students: Their Preferred Teaching Strategies. *International Education Studies*, 10(7), 155–161.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design The ADDIE Aprproach*. Spinger.
- Chikwe, C. K., Ogidi, R. C., & Nwachukwu, K. (2015). Challenges of Research and Human Capital Developrment in Nigeria. *Journal of Education and Practice*, 6(28), 44–47.
- Doe-Asinyo, R. X., & Smits-Engelsrnan, B. C. M. (2021). Ecological validity of the PERF-FIT: correlates of active play, motor performance and motor skill-related physical fitness. *Heliyon*, 7(8), e07901. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07901>
- Duane, B. T., & Satre, M. E. (2014). Utilizing Constructivism Learning Theory in Collaborative Testing as a Creative Strategy to Promote Essential Nursing Skills. *Nurse Education Today*, 34(1), 31–34.
- Goksu, M. M., & Somen, T. (2018). Opinions of social studies prospective teachers on out-of-school learning. *European Journal of Educational Research*, 7(4), 745–752. <https://doi.org/10.12973/eu-jr.7.4.745>
- Guey, C.-C., Cheng, Y., & Shibata, S. (2010). A triarchal instruction model: integration of principles from Behaviorism, Cognitivism, and Huanis. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 9, 105–118.

- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalarn Kornunikasi dan Pembelajaran*.
- Hartati, Silvi Aryanti, Bayu Hardiyono, and Ahmad Muchlisin Natas Pasaribu. "Improving Badminton Learning Using Animated Video-Based Learning Model." *LINGUISTICA ANTVERPIENSIA* (2021):1100-1103.
- Hung, M. H., Chang, C. Y., Lin, K. C., Hung, C. L., & Ho, C. S. (2020). The applications of landing strategies in badrninton footwork training on a backhand side lateral jump smash. *Journal of Human Kinetics*, 73, 19. <http://www.johk.pl/>.
- Iyakrus, I (2018). Pendidikan Jasrnani, Olahraga Dan Prestasi. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, ejournal.unsri.ac.id, <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/altius/article/view/8110>
- Iyakrus, I., Mikail, I., Usra, M., Waluyo, W., & Bayu, W. I. (2022). Motivasi Belajar dan Perhatian Orang Tua: Apakah Mempengaruhi Hasil Belajar pada Masa Panderni Covid-19?. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 3(2), 129-140.
- Iyakrus, Iyakrus. (2019). Pendidikan Jasrnani, Olahraga dan Prestasi. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 7(2), 168-173432
- Kiram, H. Y. (2020). *Revolusi Olahraga*. repo.unikadelasalle.ac.id. http://repo.unikadelasalle.ac.id/index.php?p=show_detail&id=12992
- Kok, M., Kal, E., van Doodewaard, C., Savelsbergh, G., & van der Kamp, J. (2021). Tailoring explicit and iplicit instruction methods to the verbal working memory capacity of students with special needs can benefit motor learning outcomes in physical education. *Learning and Individual Differences*, 89, 102019.
- Leiber, T. (2019). A general theory of learning and teaching and a related comprehensive set of performnace indicators for higher education institutions. *Quality in Higher Education*.
- Machali, I. (2014). Integrasi Pendidikan Anti Narkoba dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kurikulurn 2013. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 229–244.

- Parker, M., MacPhail, A., O’Sullivan, M., Ní Chróinín, D., & McEvoy, E. (2018). ‘Drawing’ conclusions: Irish primary school children’s understanding of physical education and physical activity opportunities outside of school. *European Physical Education Review*, 24(4), 449–466. <https://doi.org/10.1177/1356336X16683898>
- Parker, Melissa, Et. al. (2019). “Drawing” Conclusions: Irish Primary School Children’s Understanding of Physical Education and Physical Activity Opportunities outside of School. 4(4), 449–466.
- Pramana, H. W. (2012). Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003. *Jakarta: PT. Elex Media Komputindo*.
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan. 2013, IV(1), 20–32. <https://ejournal.almaata.ac.id/index.php/LITERASI/article/view/70/69>
- Purwanto, M. N. (2012). Prinsip-Prinsip Teknik Evaluasi Pembelajaran. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Putra, N. (2012). Research & development penelitian dan pengembangan: Suatu pengantar. *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Raiola & Gaetano, Et. al. (2015). Teaching rmethod of physical education and sports by prescriptive or heuristic learning. *Journal of Human Sport and Exercise*, 10(1).
- Raiola, G., & Tafuri, D. (2015). Teaching Method Of Physical Education And Sports By Prescriptive Or Heuristic Learning. *Journal of Human Sport and Exercise*, 10(1), S377–S384.
- Reardon, R. C., Sarnpson, J. P., Bullock-Yowell, E., Dozier, V. C., Osborn, D. S., & Lenz, J. G. (2017). Holland’s Integration of Career Theory, Research, and Practice. *Integrating Theory, Research, and Practice in Vocational Psychology: Current Status and Future Directions*, 28.
- Riyadi, M. B., Sugiyanto, S., & Hidayatullah, M. F. (2017). Physical Education As A Mediurn To Mentally Retarded Student’s Self Developments. *European Journal of Physical Education and Sport Science*.
- Rizqi, O. :, & Aghni, I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol.*

<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173>

- Rohmadi, R. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Gerak Motorik Melalui Permainan Lempar Tangkap Bola. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 3(1).
- Runesson, U. (2015). Pedagogical and learning theories and the improvement and development of lesson and learning studies. *International Journal for Lesson and Learning Studies*.
- Russell Jared, G. K. L. & K. A. R. R. (2016). Doctoral Student Socialization: Educating Stewards of the Physical Education Profession. *Quest*, 68(6).
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1234963>
- Safaat, N. (2012). *Android; Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*.
- Sehgal, P., Narnbudiri, R. and Mishra, S. K. (2017). "Teacher effectiveness through self-efficacy, collaboration and principal leadership. *International Journal of Educational Management*, 31(4), 505–517.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1108/IJEM-05-2016-0090>
- Seligman, M. (2019). My Three Heavyweight Bouts With Behaviorism. *Learning and Motivation*, 68, 101593.
- Şentürk, C., & Zeybek, G. (2019). Teaching-learning conceptions and pedagogical competence perceptions of teachers: A correlational research. *Istraživanja u Pedagogiji*, 9(1), 65–80.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi, dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal-PIPSI*, 4(1), 13–19.
- Susanti, & Zulfiana, A. (2017). *Makalah ICT Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*. <http://www.pengertianahli.com/2014/07/pengertian-media-dan-jenis-media.html>
- Tangkudung, J. (2016). *Macam-Macam Metodologi Penelitian Uraian dan Contohnya*. Jakarta: Lensa Media Pustaka Indonesia.

- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).
- Vai, A., Ramadi, R., Juita, A., & Sulastio, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Multirmedia Tingkat SMA/MK. *Journal Sport Area*, 4(2), 359. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2019.vol4\(2\).3803](https://doi.org/10.25299/sportarea.2019.vol4(2).3803)
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139.
- Yoo, S., Kim, H. J., & Kwon, S. Y. (2014). Between ideal and reality: A different view on online-learning interaction in a cross-national context. *Journal for Multicultural Education*.
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenada Media.
- Zhan, X., Clark, C. C. T., Bao, R., Duncan, M., Hong, J. T., & Chen, S. T. (2021). Association between physical education classes and physical activity among 187,386 adolescents aged 13–17 years from 50 low- and middle-income countries. *Jornal de Pediatria*, 97(5), 571–578. <https://doi.org/10.1016/j.jpmed.2020.11.009>
- Zubir, Z. (2016). Even Olahraga dan Kota Satelit: Perkembangan Jakabaring Dalam Tinjauan Sejarah Kota Event Sports And City Satellite: Jakabaring Developments In The City Historical Review. *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 2(2).