

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH MELALUI
VIDEO BERBASIS ANDROID UNTUK PESERTA DIDIK JENJANG SMA**

TESIS

Oleh

ERIES ALPHEBA HADINATA

NIM : 06042682125013

Program Studi Magister Pendidikan Olahraga



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2024**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOMPAT
JAUH MELALUI VIDEO BERBASIS APLIKASI ANDROID
UNTUK PESERTA DIDIK
JENJANG SMA

TESIS

Eries Alpheba Hadinata
NEM : 06042682125013

Program Studi Magister Pendidikan Olahraga

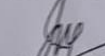
Disetujui Oleh :

Pembimbing 1



Prof. Dr. Meirizal Utra, M.Kes
NIP. 196105281987021003

Pembimbing 2



Prof. Dr. Hartati, M.Kes
NIP. 196006101985032006

Dekan FKIP




Drs. Hartono, M.A
NIP. 196708171955011001

KPS Pendidikan Olahraga



Drs. Wahyu Indra Bayu, M. Pd
NIP. 198001312009030011

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOMPAT
JAUH MELALUI VIDEO BERBASIS APLIKASI ANDROID
UNTUK PESERTA DIDIK
JENJANG SMA

TESIS

Eries Alpheba Hadinata
NIM : 06042682125013

Telah diujikan dan lulus pada :
Senin, 18 Desember 2023

Ketua / Pembimbing 1

1. Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes (.....)
NIP. 196105281987021003

Sekretaris / Pembimbing 2

2. Prof. Dr. Hartati, M.Kes (.....)
NIP. 196006101985032006

Anggota

3. Dr. Wahyu Indra Bayu, M. Pd (.....)
NIP. 198801312019031011

4. Dr. Herri Yusfi, M.Pd (.....)
NIP. 198707022013111201

5. Dr. Arizky Ramadhan, M.Pd (.....)
NIP. 199302222019031008

Palembang, Januari 2024
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Magister Pendidikan Olahraga

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Eries Alpheba Hadinata
NIM : 06042682125013
Program Studi : Pendidikan Olahraga (S2)

Menyatakan dengan sungguh sungguh bahwa tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Lompat Jauh Melalui Video Berbasis Aplikasi Android Untuk Peserta Didik Jenjang SMA" 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 terhadap keaslian karya saya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Eries Alpheba Hadinata
NIM: 06042682125013

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji bagi Allah SWT atas berkah dan nikmatnya tesis ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua Orang Tua kami yang selalu mencurahkan kasih sayang, perhatian dan bimbingannya mulai dari kecil hingga kami sudah berkeluarga. Hanya doa yang dapat kami panjatkan.
2. Kekasih seumur hidup Tiara Tindar Aisyah meskipun selalu merepotkan tapi engkau lah jawaban dari semua doa. Semoga hubungan kita semakin lama semakin dewasa dalam menghadapi gelombang kehidupan dan langgeng sampai mati
3. Untuk ke empat anak-anakku yang pertama kali dalam hidup ini adalah ibadah sholat sehebat apapun dirimu tidak akan berguna di hadapan NYA. Sukses di dunia dan sukses di akhirat.
4. Terimakasih yang tidak terhingga kami ucapkan kepada Pembimbing 1. Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes., Pembimbing 2. Prof. Dr. Hartati, M.Kes yang telah membimbing kami mulai dari Studi Strata 1 sampai dengan Strata 2 Pasca sarjana. Semoga selalu diberikan Kesehatan dan keberkahan.
5. Teruntuk Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Olahraga, Bapak Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd. Terimakasih yang tak terhingga atas semua bimbingan dan bantuannya sehingga tesis ini dapat kami selesaikan.

Motto :

1. Kesempatan dan peluang tidak tercipta begitu saja. Kamu yang menciptakannya

PRAKATA

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Lompat Jauh Melalui Video Berbasis Aplikasi Android Untuk Peserta Didik Jenjang SMA”. 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 mewujudkan tesis ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes dan Prof. Dr. Hartati, M.Kes sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan tesis ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Olahraga yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan tesis ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Dr. Wahyu Indra Bayu, M. Pd, Dr. Herri Yusfi, M.Pd, dan Dr. Arizky Ramadhan, M.Pd. anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan tesis ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Drs. Jumadi Kardi, M.Si sebagai kepala sekolah yang telah memberikan izin selama penulis mengikuti Pendidikan.

Akhir kata, semoga tesis ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan jasmani dan Kesehatan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Palembang, Januari 2024

Penulis

Eries Alpheba Hadinata

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan teknologi yang diharapkan bisa mempermudah guru agar menciptakan dan menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara efisien. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D). penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan dan efektifitas media pembelajaran berbasis android. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran yang bisa dipakai pada mata Pelajaran Pendidikan Jasmani materi lompat jauh jenjang SMA. Penelitian ini divalidasi 3 orang ahli dan dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil uji efektifitas pada kelompok kecil penelitian ini menunjukkan angka 18,330 untuk Thitung lebih besar dari Ttabel 1,761 sedangkan hasil uji efektifitas pada kelompok besar yakni 29,215 untuk Thitung lebih besar dari Ttabel 1,691 yang berarti penelitian sangat efisien dan praktis penggunaannya dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran melalui media ini dapat diakses secara online. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis android yang dikembangkan dan diuji kevalidan dan keefektifannya dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci : Media, Android, Pembelajaran, Lompat Jauh

ABSTRACT

This research aims to produce technology that is expected to make it easier for teachers to create and produce learning media that can be used efficiently. This research is development research (R&D). This research aims to determine the validity, practicality and effectiveness of Android-based learning media. This research produces learning media products that can be used in Physical Education subjects for long jump at high school level. This research was validated by 3 experts and declared suitable for use. The results of the effectiveness test in the small group of this study showed a figure of 18.330 for Tcount greater than Ttable 1.761, while the results of the effectiveness test in the large group were 29.215 for Tcount greater than Ttable 1.691, which means research is very efficient and practical to use in teaching and learning activities. Learning through this media can be accessed online. This research shows that Android-based physical education learning media developed and tested for validity and effectiveness can be used in teaching and learning activities.

Keywords: Media, Android, Learning, Long Jump

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang penelitian

Pendidikan jasmani adalah bagian yang integral dari pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organic, neuromuscular, intelektual, dan emosional (Mashuri et al., 2019). menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mental social, serta emosional dalam kerangka menuju manusia Indonesia seutuhnya dengan wahana aktifitas jasmani sehingga pengertian pendidikan jasmani adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan melalui aktivitas jasmani yang disusun secara sistematis untuk menuju manusia Indonesia seutuhnya.

Kemampuan memahami merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa, hal ini dikarenakan kemampuan memahami (understanding) merupakan kemampuan dasar pada taksonomi bloom revisi (Gunawan & Palupi, 2016) yang merupakan pijakan siswa untuk mengembangkan dirinya sehingga memiliki kemampuan mengaplikasikan (applying), menganalisis (analysing), mengevaluasi (evaluation) hingga pada akhirnya kemampuan mencipta (creating). Oleh karena itu, kemampuan memahami dinilai sangat penting untuk dikuasai oleh setiap siswa. Pada konteks pembelajaran, hal yang terkadang menjadi permasalahan dari beberapa penelitian adalah kemampuan siswa dalam memahami konsep. Salah satu penelitian yang didasari oleh masalah tersebut berhasil membuktikan bahwa media video dapat dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi kemampuan siswa yang rendah dalam memahami sebuah konsep. Kemudahan dari penyajian video yang dapat diulang-ulang saat proses pembelajaran membuat siswa lebih mudah memahami isi dari video tersebut. Untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik maka perlu ditambahkan suatu media pembelajaran. Dengan media video yang efektif membuat anak akan bisa menerima pembelajaran yang diberikan kepadanya. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa orang lebih tertarik belajar menggunakan media video daripada belajar hanya menggunakan media teks dan gambar diam. Secara garis besar media mempunyai makna perantara atau pengantar

(Heinich, 2002), (Arsyad, 2006). Pada konteks pembelajaran media merupakan segala bentuk perantara yang berperan menyampaikan informasi dari guru kepada siswa.

Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dikarenakan faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi atau kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Menurut (*sulistiawan: a survey of students' interest in learning... - google scholar, n.d.*) minat dalam diri seseorang sejatinya dapat tumbuh atau bahkan menghilang. Menumbuhkan minat dalam belajar salah satu caranya adalah dengan berusaha mengaitkan bahan pelajaran dengan bahan yang lain, atau bahkan dengan realitas kehidupan. Menjelaskan dan memahami manfaat mempelajari suatu bahan pelajaran juga termasuk hal yang dapat mendorong adanya minat. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru tersebut. Sebagian dari guru penjaskes juga mengalami kesulitan dalam memberikan contoh gerakan teknik dasar Atletik tertentu salah satunya adalah teknik Lompat Jauh. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam memanfaatkan, mengembangkan dan bahkan menciptakan media pembelajaran, sebagai sarana belajar serta belum adanya alat bantu efisien yang dapat membantu guru PENJASKES dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam penyampaian materi Lompat Jauh.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu, selain itu tidak semua guru bisa memanfaatkan teknologi computer dan internet sebagai media pembelajaran mungkin hanya beberapa guru yang memiliki kemampuan yang bisa memanfaatkan teknologi sebagai media belajar, Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Guru diharapkan dapat meramu kegiatan pembelajaran yang menarik, menimbulkan bakat peserta didik, dan mampu meningkatkan kebugaran peserta didik (*Kurikulum Pembelajaran Penjas - Ayi Suherman - Google Books, n.d.*). Hal ini didasari dengan observasi awal melalui wawancara yang penulis lakukan secara langsung terhadap teman satu profesi yang berada dalam satu sekolah, dengan hasil wawancara satu teman profesi membuat penulis berkeinginan untuk melakukan observasi secara lebih luas dengan menggunakan angket melalui google form yang ada di kabupaten Ogan Komering Ilir. Dari 100% jumlah responden yang terdiri dari 3 Jenjang Pendidikan mulai dari Sekolah dasar (SD)

28,6%, Sekolah Menengah Pertama (SMP) 14,3%, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) 57,1% yang berada di 8 kecamatan di kabupaten Ogan Komering Ilir yang merespon angket yang penulis berikan. Mereka menyatakan sangat memerlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang nantinya dapat membantu dalam menyampaikan materi lompat jauh

Berdasarkan uraian diatas yang mendasari penulis bahwasannya Pembelajaran Lompat Jauh belum diajarkan dengan maksimal, dengan adanya hasil observasi menggunakan angket melalui google form yang disebar kepada guru Penjaskes dari 3 jenjang sekolah sebanyak 73,3% guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi lompat jauh dan mereka juga menyatakan perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video yang dimuat dalam aplikasi android untuk materi lompat jauh yang bisa diakses dengan mudah. Oleh sebab itu penulis mengangkat tema penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Lompat Jauh Melalui Video Berbasis Android Untuk peserta didik jenjang SMA”

1.2 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan diperoleh melalui observasi yang dilakukan pada guru Penjaskes yang ada disekolah baik itu tingkat dasar, menengah dan tingkat atas hasil dari observasi tersebut adalah untuk mengetahui kondisi permasalahan yang ada serta dapat mencari solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Hasil dari pengamatan observasi tersebut adalah pada pembelajaran materi lompat jauh ditemukan guru masih mengajar menggunakan metode demonstrasi dan sedikit yang memanfaatkan media tambahan salah satu contohnya adalah media gambar yang disajikan menggunakan power point melalui infocus. Sehingga membuat siswa tidak semangat mengikuti pembelajaran, belum memahami materi, dan jenuh. Hal ini terjadi dikarenakan guru penjaskes belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi yang ada. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut peneliti mengambil langkah untuk mengembangkan media yang dapat menunjang kelancaran proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kemudahan untuk di akses guru maupun peserta didik. Peneliti berharap melalui pengembangan Media video berbasis android yang bisa diakses menggunakan *smart phone* dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada lebih valid, efektif, dan praktis.

1.3 Kajian Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan berikut dapat menjadi sebuah kajian yang relevan terhadap penelitian yang akan dilakukan penulis. Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, diantaranya sebagai berikut :

1. Hasil penelitian dari Ahmad roby khadafi (2016), yang ditulis dalam Jurnal yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran Variasi Teknik *Service Bola Voli* Menggunakan Media *Audio Visual* Di SMA Sandika Talang Kelapa Banyuasin. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa media pembelajaran ini sangat baik untuk digunakan, dan memiliki efek terhadap meningkatkan prestasi belajar.
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Syamsul Anwar Ramsa (2019) yang berjudul Pengembangan model pembelajaran lompat tinggi melalui media video disekolah Menengah Atas Negeri 22 Palembang. Hasil pengembangan media pembelajaran diketahui bahwa: (1) produk media yang dikembangkan layak digunakan di SMA Negeri 22 Palembang. (2) kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi sebesar (74%) termasuk kriteria “layak” untuk digunakan, sedangkan berdasarkan validasi ahli media sebesar (82,5%) termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan. (3) hasil ujicoba pada peserta didik sebesar (79,41%) termasuk kriteria “tinggi”, dan hasil tes terakhir sebesar (89,66%) termasuk kriteria “sangat tinggi”. (4) media pembelajaran yang dihasilkan mampu meningkatkan minat belajar siswa sebesar (20,70%) setelah menggunakan media
3. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Siti Aminah (2021) yang berjudul pengembangan media melalui video animasi gesture pada pelatihan perwasitan karate. Hasil penelitian menunjukkan pengukuran tes awal dengan menggunakan soal pilihan ganda dengan 10 pertanyaan sebelum diberi media pembelajaran sebesar 50,33 setelah diberikan media pembelajaran menggunakan produk video animasi gesture diperoleh nilai sebesar 80, terdapat perbedaan hasil sebesar 29,67. Sedangkan validasi dengan 2 ahli, ahli materi dengan persentase 99% dan ahli media 100% dengan kategori validasi sangat layak. Untuk hasil dari uji normalitas menunjukkan nilai pada uji coba skala kecil 0,936 dan uji coba skala besar 0,899. Dengan demikian video animasi gesture ini telah dinyatakan layak digunakan sebagai media dalam belajar gesture perwasitan karate.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan diatas, dapat ditemukan adanya perbedaan dan persamaannya. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti pada

penelitian ini adalah materi lompat jauh sedangkan pada penelitian relevan lainnya adalah materi permainan bola voli, lompat tinggi dan bela diri karate. Perbedaan lainnya yaitu pada tujuan penelitiannya adalah berguna bagi beberapa pihak dalam proses mempelajari perwasitan dan juri karate. Dan juga penelitian relevan lainnya tujuan penelitiannya adalah meningkatkan minat belajar dan prestasi siswa. Akan tetapi pada penelitian ini tujuan penelitiannya lebih kepada pengembangan media pembelajaran melalui video yang berbasis aplikasi android yang mudah diakses dan aplikasi tersebut bisa di unduh melalui *Google Play Store* secara online sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam mengakses materi serta lebih mudah dalam penguasaan materi lompat jauh sehingga guru dapat mengurangi kegiatannya dalam menjelaskan dan mendemonstrasikan pelajaran dan memiliki banyak waktu untuk membimbing peserta didik dalam belajar serta dapat melihat progress sejauh mana pemahaman dan penguasaan peserta didik akan kompetensi lompat jauh, sedangkan untuk peserta didik kegiatan pembelajaran ini dapat diulang dengan mudah karena peserta didik sudah mempunyai aplikasi tersebut. Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan lainnya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu video, dan persamaan lainnya terletak pada jenis penelitian yaitu *Research and Development (RnD)*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana mengembangkan media video melalui aplikasi berbasis android pada materi lompat jauh yang valid dan praktis ?
- b. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran lompat jauh menggunakan video melalui aplikasi berbasis android yang praktis baik berupa bentuk maupun cara penggunaannya serta sesuai dengan lingkungan sekolah ?
- c. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Lompat jauh menggunakan Video melalui aplikasi berbasis android yang dapat meningkatkan efek potensial hasil belajar siswa baik dari aspek kognitif, dan psikomotor ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka, secara operasional penelitian yang berkaitan dengan pengembangan video melalui aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran materi lompat jauh bertujuan untuk :

a. Tujuan umum :

- 1) Menghasilkan video berbasis aplikasi android sebagai media pembelajaran lompat jauh

b. Tujuan Khusus

- 1) Mengetahui tingkat kevalidan video berbasis android sebagai media pembelajaran lompat jauh
- 2) Mengetahui efektifitas video berbasis android sebagai media pembelajaran lompat jauh.
- 3) Mengetahui tingkat kelayakan produk video berbasis aplikasi android sebagai media pembelajaran lompat jauh.

1.6 Spesifikasi produk yang di hasilkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran lompat Jauh melalui media video berbasis aplikasi android menjadi lebih efektif, valid dan praktis sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta tercapainya tujuan pembelajaran. Spesifikasi produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran lompat Jauh melalui video berbasis aplikasi android yang bisa diakses melalui *google play store*, diharapkan pengembangan media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, valid dan praktis

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pengembangan video pembelajaran lompat jauh adalah, sebagai berikut :

1. Bagi siswa, diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini siswa lebih termotivasi dan lebih bisa memahami materi lompat jauh yang benar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi siswa, dengan adanya video pembelajaran berbasis aplikasi android ini memudahkan siswa mengakses materi lompat jauh dimanapun, kapanpun.
3. Bagi guru penjaskes,
 - a) Dengan adanya video pembelajaran lompat jauh berbasis android akan mempermudah para guru pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan dalam melaksanakan penilaian.

- b) Sebagai referensi guru penjasokes dalam pemilihan media dan strategi pembelajaran.
- c) Bagi sekolah hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar kebijakan untuk bahan ajar.
- d) Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan dalam pengembangan produk media pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
[Http://R2kn.Litbang.Kemkes.Go.Id:8080/Handle/123456789/62880](http://R2kn.Litbang.Kemkes.Go.Id:8080/Handle/123456789/62880)
- Benny, R., & Pribadi, A. (2009). *Desain Sistem Pembelajaran*. [Www.Dianrakyat.Co.Id](http://www.Dianrakyat.Co.Id)
- Chusna, N. L. (2019). Learning Media For Spatial Intelligence. *National Seminar On Technology*, 17.
[Https://Journal.Teknikunkris.Ac.Id/Index.Php/Semnastek/Article/Download/560/498](https://Journal.Teknikunkris.Ac.Id/Index.Php/Semnastek/Article/Download/560/498)
- Daryanto, J. (N.D.). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar*.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 2(02). [Https://Doi.Org/10.25273/Pe.V2i02.50](https://doi.org/10.25273/Pe.V2i02.50)
- Hartati, H., Destriana, D., Silvi Aryanti, S. A., & Destriani, D. (2018). *Macro Flash-Based Multimedia For Improvement Of The Learning Result Of Volleyball Game*.
- Kurikulum Pembelajaran Penjas - Ayi Suherman - Google Books*. (N.D.). Retrieved October 12, 2022, From [Https://Books.Google.Co.Id/Books?Hl=En&Lr=&Id=Omnqdwaaqbaj&Oi=fnd&Pg=Pr1&Ots=Ho99ch9mv5&Sig=Bcy51hpblrucxqbgd0jbrdwhtoa&Redir_Esc=Y#V=Onepage&Q&F=False](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Omnqdwaaqbaj&oi=fnd&pg=pr1&ots=Ho99ch9mv5&sig=Bcy51hpblrucxqbgd0jbrdwhtoa&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Kurniawan, D., Yulianti, D., & Riswandi, Ri. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Savi Untuk Meningkatkan Prestasi Lompat Jauh Gaya Jongkok (Gaya Ortodok) Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2372–2382. [Https://Edukatif.Org/Index.Php/Edukatif/Article/View/1119](https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1119)
- Mashuri, H., Puspitasari, I. C., & Abadi, S. M. (2019). *Pendidikan Jasmani Dan Olahraga: Sebuah Pandangan Filosofis*.
[Http://Ojs.Semdikjar.Fkip.Unpkediri.Ac.Id/Index.Php/Semdikjar/Article/View/41](http://ojs.semndikjar.fkip.unpkediri.ac.id/index.php/semndikjar/article/view/41)
- Metidesiana, M., Iyakrus, I., Hartati, H., & Arisman, A. (2021). *Development Of Training*

Model Through Media Images In The Form Of Pocketbook Taekwondo Kick Technique For Beginners. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/hon/article/view/6157>

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.*

Ridwandani, R., Iyakrus, I., & Sumarni, S. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Metode Examples Non Examples Saat Pandemi Covid-19 Di Smp.*

S-, M., Jasmani, P., Rekreasi, Dan, & Ilmu Keolahragaan, F. (2014). Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas Iv Sdn Bibis 113 Surabaya Tahun Ajaran 2013-2014. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(3). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/9/article/view/9983>

Sanaky: Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif - Google Scholar. (N.D.). Retrieved October 12, 2022, From https://scholar.google.com/scholar?cluster=3464888160234627045&hl=en&as_sdt=2005&sciodt=2007

Sugiyono;, P. D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.*

Sukintaka: Pembelajaran Dan Masa Depan Teori Pendidikan... - Google Scholar. (N.D.). Retrieved October 11, 2022, From https://scholar.google.com/scholar?cluster=699041036592535563&hl=en&as_sdt=2005&sciodt=2007

Sulistiawan: A Survey Of Students' Interest In Learning... - Google Scholar. (N.D.). Retrieved October 13, 2022, From https://scholar.google.com/scholar?cluster=16730584602276878240&hl=en&as_sdt=2005&sciodt=2007

Suherman. (2009). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan*. Jakarta: Armandelta

View Of Konsep Belajar Dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali. (N.D.). Retrieved October 18, 2022, From [Http://Jurnal.Uinbanten.Ac.Id/Index.Php/Qathruna/Article/View/247/246](http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/qathruna/article/view/247/246)

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design The ADDIE Approach*. Spinger.

<https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-pembelajaran-menurut-para-ahli/>.