

**PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN  
PJOK BERBASIS *WEB* DIKELAS 2 MTS GUPPI SUKOMORO**

**SKRIPSI**

Oleh

**IRA ASTONIA SUHANTY**

**NIM : 06061082025097**

**Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PJOK  
BERBASIS WEB DI KELAS 2 MTS GUPPI SUKOMORO**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Ira Astonia Suhanty**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061082025097**

**Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

**Mengesahkan :**

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

**Pembimbing,**



**Destriani, M.Pd  
NIP. 198912012019032018**



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



**PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PJOK  
BERBASIS WEB DI KELAS 2 MTS GUPPI SUKOMORO**

**SKRIPSI**

**Oleh  
Ira Astonia Suhanty**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061082025097**

**Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

**Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

**Pembimbing,**



**Destriani, M.Pd  
NIP. 198912012019032018**



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

**PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PJOK  
BERBASIS WEB DI KELAS 2 MTS GUPPI SUKOMORO**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Ira Astonia Suhanty**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061082025097**


**Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

**Telah di ujikan dan lulus pada :**


**Hari : Rabu**  
**Tanggal : 29 November 2023**

**Tim Penguji**

- 1. Ketua : Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes**
- 2. Anggota : Destriana, M.Pd**



---



---

**Palembang, 29 November 2023**  
**Mengetahui,**  
**Koordinator Program Studi,**



**Destriani, M.Pd**  
**NIP.198912012019032018**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ira Astonia Suhanty  
NIM : 06061082025097  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran PJOK Berbasis *WEB* Di Kelas 2 MTS GUPPI Sukomoro” ini adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan 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 skripsi ini dan/atau pengaduan pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 24 Desember 2023

Yang membuat pernyataan,

A 1000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '1000', 'METERAI', and 'TEMPERAI'. The serial number '4068AAJX014111699' is visible at the bottom.

Ira Astonia Suhanty

NIM. 06061082025097

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji Syukur kepada Allah SWT. Dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta. Akhirnya, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga saya ucapkan rasa Syukur dan terimakasih kepada:

- ❖ Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
- ❖ Ibunda tercinta Suryati yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya.
- ❖ Ayahanda M. Subhan yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya.
- ❖ Kakak tercinta Aldhi Febriansyah yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya.
- ❖ Pembimbing saya Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes yang memberikan bimbingan selama berjalannya skripsi ini.
- ❖ Penguji saya ibu Destriana, M.Pd yang telah memberikan kemudahan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Bapak Gatot S Dewa Broto, serta jajaran di lingkungan Kementerian Pemuda dan Olahraga yang telah membantu banyak hal sehingga perkuliahan kami di Penjaskes Unsri berjalan dengan baik.
- ❖ Sahabat yang memberikan dukungan dan semangat kepada saya Shela Udiana Waticasari yang telah memberikan dukungan dan nasihat untuk tetap semangat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Teman saya yang memberikan dukungan dan semangat kepada saya Riski Ridho yang telah memberikan dukungan dan nasihat untuk tetap semangat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Teman-teman yang memberikan dukungan dan semangat kepada saya.
- ❖ Seluruh teman-teman Penjaskes Unsri Jakabaring yang telah berjuang bersama-sama dari awal sampai akhir.
- ❖ Agama, Bangsa, dan Almamaterku Universitas Sriwijaya

**MOTTO**

"Jangan meremehkan kemampuan diri sendiri, walaupun kelihatannya tak berarti."

"Bagi dunia kamu mungkin hanya satu orang, tetapi bagi satu orang kamu mungkin adalah dunianya." (Dr. Seuss)

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran PJOK Berbasis *WEB* Di Kelas 2 MTS GUPPI Sukomoro” untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih juga kepada penguji Destriana, M.Pd. yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Destriani, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pemuda dan Olahraga yang telah memberikan beasiswa selama penulis mengikuti pendidikan di Universitas Sriwijaya. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran.

Palembang, November 2023

Penulis,



Ira Astonia Suhanty

NIM.06061082025097



## KATA PENGANTAR

*Bissmillahirrahmaanirrahiim,*

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran PJOK Berbasis *WEB* Di Kelas 2 MTS GUPPI Sukomoro" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan model media pembelajaran berbasis *web* yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di lingkungan MTS GUPPI. Dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan dunia pendidikan, khususnya dalam bidang Pendidikan Jasmani. Semoga skripsi ini juga dapat bermanfaat bagi pembaca yang ingin lebih memahami tentang pengembangan model media pembelajaran berbasis *web*.

Wassalam,

**DAFTAR ISI**

<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakakang .....	1
1.2. Permasalahan Penelitian .....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	2
1.2.2 Batasan Masalah.....	2
1.3. Rumusan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Kajian Teori.....	5
2.1.1 Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani di MTS .....	5
2.1.2 Pengertian Pendidikan Jasmani.....	6

2.1.3	Karakteristik Siswa MTS .....	7
2.1.4	Pembelajaran Penjaskes di MTS.....	8
2.2	Hakikat Media Pembelajaran.....	9
2.2.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.2.2	Perkembangan Media Pembelajaran.....	11
2.2.3	Ciri-Ciri Media Pembelajaran .....	11
2.2.4	Manfaat Media Pembelajaran Yang Efektif.....	12
2.2.5	Jenis - Jenis Media Pembelajaran .....	13
2.3	Hakikat Aplikasi Berbasis <i>Web</i> .....	15
2.3.1	Pengertian Aplikasi.....	15
2.3.2	Pengertian <i>Web</i> .....	15
2.3.3	Media Pembelajaran Berbasis <i>Web</i> .....	16
2.3.4	Fungsi Dan Manfaat Pembelajaran Berbasis <i>Web</i> .....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>18</b>
3.1	Jenis Penelitan .....	18
3.2	Waktu dan Tempat.....	19
3.3	Subjek Penelitian .....	19
3.4	Prosedur Pengembangan.....	19
3.4.1	Analisis Kebutuhan.....	22
3.4.2	Pengembangan Produk Awal Model Media Pembelajaran PJOK di MTS .....	23
3.4.3	Melakukan Validasi Ahli.....	23

3.4.4 Melakukan Uji Coba Lapangan.....	24
3.4.5 Revisi Produk .....	24
3.4.6 Uji Coba Produk.....	24
3.4.7 Desain Uji Coba.....	25
3.4.8 Subjek Penelitian.....	26
3.4.9 Jenis Data.....	26
3.4.10 Instrumen Pengumpulan Data.....	26
3.4.11 Teknik Analisa Data.....	30
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>34</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	34
4.2 Deskripsi Persiapan Penelitian.....	34
4.2.1 Deskripsi Pelaksanaan Media Pembelajaran Penjas Berbasis <i>Web</i> .....	35
4.2.2 Wawancara Terhadap Pendidik PJOK.....	35
4.2.3 Analisis Kebutuhan Siswa.....	36
4.2.4 Tahap Perencanaan .....	37
4.2.5 Tahap Pengembangan Produk Awal .....	37
4.2.6 Validasi Ahli Materi .....	38
4.2.7 Validasi Ahli Media.....	39
4.2.8 Uji Coba Kelompok Kecil.....	41
4.2.9 Revisi Produk .....	43
4.2.10 Uji Coba Kelompok Besar .....	44

4.2.11 Revisi Produk Akhir.....	46
4.2.12 Pembahasan.....	47
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>50</b>
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran .....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>51</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>54</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Proses Penelitian Pengembangan .....	19
Gambar 3.2 Tampilan Halaman <i>Website</i> .....	20
Gambar 4.1 Tampilan Halaman <i>Web</i> Sebelum Revivi .....	36
Gambar 4.2 Tampilan Halaman <i>Web</i> Setelah Revivi.....	37
Gambar 4.3 <i>Layout</i> Sebeleum Direvisi .....	42
Gambar 4.4 <i>Layout</i> Setelah Direvisi .....	43
Gambar 4.5 <i>Bgaroud</i> dan <i>Icon</i> Sebelum Direvisi .....	45
Gambar 4.6 <i>Bgaroud</i> dan <i>Icon</i> Setelah Direvisi .....	45

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Respon Kepraktisan Siswa .....	26
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi .....	27
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	28
Tabel 3.4 Keterangan Kevalidan.....	30
Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Angket Respon Untuk Pernyataan Positif dan Negatif .....	31
Tabel 3.6 Pedoman Mengubah Rata-rata Aspek Menjadi Data Kualitatif Pada Penilaian Kepraktisan .....	31
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran.....	32
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Persiapan Penelitian.....	33
Tabel 4.2 Validasi Ahli Materi.....	38
Tabel 4.3 Angket Validasi Ahli Media .....	39
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi .....	40
Tabel 4.5 Angket Kepraktisan Siswa Skala Kecil .....	41
Tabel 4.6 Angket Kepraktisan Siswa Skala Besar .....	43

**PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PJOK  
BERBASIS WEB DI KELAS 2 MTS GUPPI SUKOMORO**

**ABSTRAK**

**Oleh : Ira Astonia Suhanty**

**06061082025097**

**Pembimbing : Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran PJOK berbasis *web*, dan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur pengembangan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Produk berupa media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran PJOK yang telah dinyatakan layak sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dengan nilai rata-rata 3,58 dengan kategori “sangat valid”, ahli media dengan rata-rata 3,47 dengan kategori “sangat valid”, uji coba lapangan kelompok kecil diperoleh rata-rata 4,96 dengan kategori “sangat baik”, uji coba lapangan skala besar diperoleh rata-rata 4,90 dengan kategori “sangat baik”. Media pembelajaran PJOK berbasis *web* dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa berdasarkan data hasil evaluasi pretest dan posttest. Penelitian ini dinyatakan valid dan praktis.

**Kata Kunci:** pembelajaran PJOK berbasis *web*



**DEVELOPMENT OF A WEB-BASED PHYSICAL EDUCATION  
LEARNING MEDIA APPLICATION IN CLASS 2 MTS GUPPI  
SUKOMORO**

***ABSTRACT***

**By Ira Astonia Suhanty**

**06061082025097**

**Mentor : Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes**

*This research aims to produce a product in the form of web-based PJOK learning media, and to determine the level of feasibility of the learning media. This type of research is research and development (R&D). Development procedures include potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, usage trials, product revision, and mass production. The product is web-based learning media for PJOK subjects which has been declared suitable as learning media based on validation results from material experts with an average score of 3.58 in the "very valid" category, media experts with an average of 3.47 in the "very valid" category. very valid", small group field trials obtained an average of 4.96 in the "very good" category, large scale field trials obtained an average of 4.90 in the "very good" category. Web-based PJOK learning media is proven by increasing student learning outcomes based on data from pretest and posttest evaluation results. This research was declared valid and practical.*

***Keywords:*** *web-based PJOK learning*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Dunia pendidikan memasuki, periode pesatnya kemajuan teknologi dan media, termasuk pendidikan jasmani olahraga (PJOK). Perlu di ketahui Pengembangan merujuk pada upaya meningkatkan keterampilan Teknis teoritis, konseptual, moral yang dapat diperoleh sesuai dengan kebutuhan. melalui proses pendidikan dan pelatihan. Saat ini, pemanfaatan teknologi dan media dalam konteks pendidikan dapat menyederhanakan jalannya proses pembelajaran dan tentu saja memudahkan guru dalam proses kegiatan mengajar dengan perkembangan teknologi yang sekarang seperti penggunaan aplikasi *web* yang merupakan perangkat lunak teknologi yang dapat di akses dengan browser (seperti *HTML, JavaScript, AJAX, Java* dll), namun sayangnya pemanfaatan penggunaan teknologi di SMP/MTS Guppi sangat minim terutama dalam pembelajaran pjok padahal sebagian besar siswa sudah memiliki *handphone*. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar, diinginkan agar siswa terlibat, berpartisipasi dalam belajar, lebih fokus pada guru selama pembelajaran. Signifikansi penerapan media pembelajaran telah diungkapkan dalam penelitian Kurniawan dan Trisharsiwi (2016), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu menciptakan kegembiraan, minat, dan antusiasme peserta didik selama pembelajaran, sehingga hasil belajar dapat dicapai secara optimal (Novita et al., 2019).

Menurut Wibawanto (2017) mengemukakan bahwa media pendidikan ialah sumber pembelajaran yang dapat diartikan sebagai segala hal, baik berupa manusia, objek, atau peristiwa, yang dapat menciptakan situasi di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Fakta pembelajaran pjok saat ini dengan memanfaatkan media pembelajaran yang semakin berkembang dapat mempermudah tenaga pengajar dalam proses belajar mengajar Di sekolah MTS Guppi Sukomoro Kelas 2, ditemukan bahwa belum adanya aplikasi media pjok berbasis *web* di sekolah tersebut sedangkan *web* tersebut

memiliki banyak manfaat seperti dapat mempermudah proses belajar mengajar dan dapat diakses dimana saja. Hasil observasi peneliti di sekolah MTS Guppi Sukomoro yaitu siswa jenuh terhadap proses pembelajaran pjok yang tidak menarik, dan kurangnya model dan media pembelajaran karna gambar pada buku pjok tidak jelas dan tidak adanya video praktik dalam konteks belajar-mengajar padahal sejumlah siswa memiliki handphonetetapi tidak menggunakannya dalam proses pembelajaran.

Setelah menggambarkan permasalahan, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tujuannya memberikan kontribusi dalam meningkatkan kemudahan guru dalam kegiatan belajar-mengajar sehingga murid dapat mudah memahami isi pelajaran tersebut. Maka, penelitian ini difokuskan pada **“Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran PJOK Berbasis Web Pada Kelas 2 MTS GUPPI Sukomoro”**.

## **1.2. Permasalahan Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut :

1. Kejenuhan peserta didik terhadap proses pembelajaran.
2. Pemanfaatan model, metode, dan media pembelajaran yang belum baik.
3. Minimnya media pembelajaran pjok berbasis *web* di MTS.
4. Sebagian besar siswa memiliki akses menggunakan *handphone* dan internet, tetapi tidak menggunakannya dalam proses pembelajaran.

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian lebih terfokus mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka perlu adanya pembatasan masalah yaitu media pembelajaran yang berupa *Web/Website*, Materi yang di sajikan hanya pokok bahasan materi pembelajaran pjok di sekolah MTS Gupp Sukomoro.

### 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *web* pada materi pembelajaran pjok di MTS Guppi Sukomoro?

### 1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan aplikasi media pembelajaran pjok berbasis *web* yang dapat meningkatkan pembelajaran pjok pada peserta didik MTS Guppi Sukomoro.
2. Untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran pjok berbasis *web* yang efektif dan efisien agar dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik MTS Guppi Sukomoro.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini dapat diperoleh manfaat antara lain adalah :

1. Manfaat teoritis  
Penggunaan media berbasis *web* dapat membantu guru untuk memberikan materi yang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Manfaat praktis
  - 1) Bagi peneliti  
Peneliti dapat mempraktekkan penggunaan media pembelajaran berbasis *web* yang dapat digunakan untuk bahan ajar.
  - 2) Bagi guru  
Hasil penelitian diharapkan dapat membantu guru dalam memilih media *variatif* dan diminati oleh peserta didik.
  - 3) Bagi peserta didik  
Hasil penelitian ini diharapkan peserta didik dapat menggunakan media yang dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

4) Bagi sekolah

Penggunaan media pembelajaran yang *variatif* dan *inovatif* di sekolah diharapkan akan mempengaruhi proses belajar peserta didik dan apabila proses belajar baik akan diharapkan prestasi yang dapat diraih oleh peserta didik juga dapat meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Pengertian Kebugaran Jasmani.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Matusea, A. A. F., & Suprianto, A. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Pasien*
- Wahyuni, R., & Irawan, Y. (2020). *Aplikasi E-Book Untuk Aturan Kerja Berbasis Web*
- Kemendikbud. (2020). *Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)*.  
<https://siln-riyadh.kemdikbud.go.id/smp/2020/04/16/karakteristik-siswa-sekolah-menengah-pertama-smp/>
- Listianto, F. Fauzi, R. Irviani, K. Kasmi, G. G. (2017). *Aplikasi E-Commerce Berbasis WEB Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu*. *Jurnal TAM(Technology Acceptance Model)*, 8(2), 146–152.
- Septy Nurfadhillah, (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat. CV Jejak, anggota IKAPI.
- Aghni, R. I. (2018). *Jurnal Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018. *Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI(1), 98–107.
- Anisa Herdiyana, G. P. W. P. (2016). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Mengacu Pada Pembiasaan Sikap Fair Play Dan Kepercayaan Pada Peserta Didik*. *Olahraga Prestasi*, 12(1), 77–85.
- Aprida Pane, M. D. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. *Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2), 333–352.
- Azis, N. (2018). *Perancangan Aplikasi Enkripsi Dekripsi Menggunakan Metode Caesar Chiper Dan Operasi Xor*. *IKRAITH-Informatika*, 2(1), 72–80.
- Destriana, Destriani, Yusfi, H. (2021). *Pembelajaran Smash Permainan Bola Voli*. *Jurnal Menssana*, 7(2), 126–132.  
<http://menssana.ppj.unp.ac.id/index.php/jm/article/view/180/172>

- Destriana. (2019). Latihan Pasing Atas Double Contact Terhadap Keterampilan Bola Voli. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(1).  
<https://doi.org/10.36706/altius.v7i1.8112>
- Destriana, Darmawan, M., & Bayu, W. I. (2021). Motivasi Belajar Pada Pembelajaran PJOK Peserta Didik Kelas VIII. *Seminar Nasional Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Stkip Pessel*, 3(2), 139–144. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>
- Iyakrus, Susi Indriani, Hengki Kumbara, W. I. B. (2022). Peningkatan Gerak Dasar Meroda Dalam Pembelajaran Senam Lantai Melalui Metode Bagian. *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(200), 87–92.  
<http://journal2.um.ac.id/index.php/gpji/article/view/26775/11012>
- Iyakrus Anas. (2013). *Membangun Kepribadian Atlet Dalam Olahraga*. scholar.google.co.id.  
[https://repository.unsri.ac.id/17527/1/JURNAL\\_OLAHRAGA\\_VOLUME\\_1\\_NO\\_1.pdf](https://repository.unsri.ac.id/17527/1/JURNAL_OLAHRAGA_VOLUME_1_NO_1.pdf)
- Iyakrus Anas. (2019). *Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Merupakan Media Bagi Keberhasilan Prestasi Olahraga*. scholar.google.co.id.  
<https://repository.unsri.ac.id/17523/>
- Junaedi, A. (2015). Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di SMA, SMK, Dan MA Negeri Se-Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(3), 834–842.
- Lestari, D. F. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Tradisional bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(1), 7–12.  
<https://doi.org/10.23887/jjp.v8i1.33742>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD N Meruya Selatan 06 Pagi*. 3, 312–325.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). *Indonesian Journal of*

*Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. 3(2), 64–72.*

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 1(1)*, 86–100.

Okra, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal of Education Studies, 4(2)*.

Rohmansyah, N. A. (2015). Peran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dalam Upaya Pembentukan Karakter Kewarganegaraan. *Ilmiah CIVIS, 5(2)*, 879–887.

Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik, 11(1)*, 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>

Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. *BMC Public Health, 5(1)*, 1–8.

<https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298>  
<http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005>  
<http://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58>  
<http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>