

## **PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SEPAKBOLA**

Twiska Naufal Arsyah Ghiffari<sup>1</sup>, Mochamad Ridwan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya, Kota Surabaya, Indonesia

e-mail: [twiska.19140@mhs.unesa.ac.id](mailto:twiska.19140@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [mochamadridwan@unesa.ac.id](mailto:mochamadridwan@unesa.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Sepakbola termasuk permainan bola besar yang sangat populer di seluruh dunia. Sepakbola memiliki berbagai keterampilan dasar, salah satunya adalah *passing*. Pada pembelajaran PJOK di sekolah para guru kurang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran terbaru untuk memberikan materi kepada para siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh penerapan multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa dan (2) peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan multimedia interaktif. Sampel dari siswa kelas VIII H sejumlah 30 siswa. Metode penelitian yang dipakai yaitu *pre-experimental design* dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Design penelitian yang dipakai yaitu *one grup pretest-posttest design*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, serta angket. Hasil penelitian menunjukkan jika adanya pengaruh penerapan multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa kelas VIII H di SMP Negeri 30 Surabaya dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar  $0,025 < 0,05$ , serta terdapat peningkatan minat belajar siswa kelas VIII H di SMP Negeri 30 Surabaya dengan multimedia interaktif sebesar 7,453% setelah diberikan *treatment*.

**Kata kunci:** multimedia interaktif, minat belajar, passing, sepakbola

### **Abstract**

*Football is a big ball game which is very popular all over the world. Football has a variety of basic skills, one of which is passing. In physical education learning in schools, teachers do not utilize technology as the latest learning media to provide material to students. This study aims to determine (1) the effect of applying interactive multimedia on students' learning interest and (2) increasing student interest in learning by using interactive multimedia. The sample of class VIII H students is 30 students. The research method used is pre-experimental design with a quantitative descriptive approach. The research design used was one group pretest-posttest design. Data collection was carried out by means of observation, interviews, and questionnaires. The results showed that there was an effect of the application of interactive multimedia on the learning interest of students in class VIII H at SMP Negeri 30 Surabaya as evidenced by a significance value of  $0.025 < 0.05$ , and there was an increase in interest in learning for class VIII H students at SMP Negeri 30 Surabaya with interactive multimedia of 7.453% after being given treatment.*

**Keywords :** interactive multimedia, interest to learn, passing, football

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah harus sesuai dengan kemajuan teknologi, pada proses belajar mengajar para guru diharapkan untuk bisa membuat suasana belajar yang aktif, interaktif, kreatif dan asyik. Namun, ketika saat pembelajaran siswa dituntut agar melacak sebuah informasi, memberi solusi, dan menjelaskan gagasan supaya proses belajar di kelas bisa sukses sejalan dengan target dalam pendidikan. PJOK menjadi hal yang tidak bisa dipisah dengan kegiatan dengan memiliki tujuan agar menaikkan level kesanggupan siswa dengan aktivitas jasmani (Sumantri & Neldi, 2019).

Adapun materi yang ada pada pembelajaran olahraga didalam sekolah yakni aktivitas permainan bola besar. Permainan bola besar meliputi sepakbola, bola voli, dan bola basket. Sepakbola sendiri yaitu olahraga yang dilakukan dari 2 tim dengan tiap tim jumlahnya 11 pemain yang saling berlawanan. Sepakbola termasuk permainan bola besar dengan cara bermain dilakukan dengan 2 tim yang akan saling berhadapan yang bertujuan membuat sebuah *gol* ke gawang lawan (Mesnan et al., 2019). Menurut Jatmiko et al (2021), sepakbola ialah sebuah permainan yang bisa dimainkan antara 11 pemain dengan jarak sekitar 105 m dengan lapangan 65 m, permainan dilakukan dengan menyerang ke arah yang berlawanan. Sepakbola secara keseluruhan memakai kaki, terkecuali kiper karena bisa bebas memakai bagian badan yang manapun. Jadi, fokus tiap tim yaitu mencetak sebuah *gol* ke gawang lawan sebanyak mungkin dan juga harus menjaga gawang tim sendiri untuk bisa terhindar dari kebobolan oleh lawan. Sepakbola dilaksanakan sebanyak 2 babak, dan bermain sepakbola yakni menendang, menyundul, mengumpan, mengoper dan menghentikan bola, serta mengumpan bola (Munawar & Hendrawan, 2019)

Setiap cabang olahraga memiliki keterampilan dasarnya masing-masing untuk dimainkan, terutama, permainan sepakbola yang memiliki keterampilan dasar mengumpan (*passing*), menggiring (*dribbling*), menendang bola ke gawang (*shooting*), melempar bola (*throw-in*), menghentikan bola (*control*), dan masih banyak keterampilan dasar lainnya. Menurut pendapat Wardana et al (2018) mengatakan jika "sepakbola merupakan sebuah tim permainan dan passing adalah keterampilan yang paling tepat dipakai oleh pemain sepakbola untuk menghubungkan pemain". *Passing* pada sepakbola berfungsi sebagai mengoper bola kepada teman satu tim, dan passing memiliki 3 jenis cara untuk kita melakukan gerakannya yakni passing memakai kaki bagian dalam, kaki bagian luar, dan bagian punggung kaki.

Pembelajaran di luar ruang kelas memiliki kelebihan dan kekurangan ketika kita akan menyampaikan materi kepada para siswa, ketika di lapangan para siswa bisa melakukan praktik secara leluasa namun ketika guru menyampaikan materi banyak siswa yang menjadi kurang fokus karena lingkungan sekitar sedangkan jika melakukan pembelajaran di dalam kelas bisa lebih fokus kepada materi yang disajikan melalui LCD di dalam kelas. Akhir-akhir ini para guru terbatas memberikan pembelajaran dengan penyampaian secara verbal atau dengan demonstrasi. Pemakaian media untuk kegiatan belajar menjadi dibutuhkan dalam menyampaikan suatu pembelajaran serta materi terhadap para siswa pada saat belajar mengajar (Maulidia & Ridwan, 2021)

Multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah rangkaian alat peraga (media) yang disusun atau dibuat agar mencapai tujuan pendidikan. Menurut Majid et al (2020) multimedia interaktif adalah media perkembangan dari teknologi karena menggabungkan lebih dari satu unsur media yang terdapat teks, gambar, video, foto, audio dan juga animasi yang bisa menjadikan pembelajaran di kelas lebih asyik bagi para siswa. Setiap siswa mempunyai tingkat minat yang berbeda dalam setiap mata pelajaran, hal itu disebabkan oleh beberapa faktor yang berbagai macam jenisnya baik dari faktor dalam dan juga faktor luar. Minat merupakan rasa bahagia serta keinginan seseorang kepada sesuatu dengan tidak ada paksaan orang sekitar, tetapi diakrenakan masing individu (Safitri et al., 2022). Karena itu, guru berperan ketika menaikkan tingkat minat belajar para siswa saat pembelajaran untuk bisa memperoleh prestasi yang dicapai. Minat memiliki pengaruh yang positif kepada setiap siswa (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Minat belajar dalam pembelajaran memiliki pengaruh dalam kegiatan pembelajaran, dengan terdapat minat belajar siswa menjadi lebih tertarik dan fokus. Hal tersebut sesuai dengan (Ratnasari, 2017) yang mengatakan jika proses belajar mengajar bisa berjalan lancar jika diikuti oleh minat dalam hal pelajaran itu sendiri. Saat seseorang memiliki minat belajar yang kuat terhadap suatu subjek, maka belajar

akan menjadi lebih terasa senang dan memuaskan, sehingga akan cenderung lebih bersemangat untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuannya di bidang tersebut. Hal tersebut mampu untuk membantu menaikkan prestasi belajar seseorang, karena bisa lebih mudah dalam paham terhadap materi juga mampu mengingat informasi yang telah dipelajarinya.

Berdasarkan hasil pengalaman mengajar ketika pelaksanaan mata kuliah Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 30 Surabaya pada tanggal 11 Agustus sampai 11 November 2022, kegiatan pembelajaran yang berlangsung terbilang kurang efektif, dapat dilihat saat guru PJOK mengajar permainan bola besar dengan materi permainan sepakbola, masih terdapat siswa yang kurang fokus dengan materi disampaikan yang oleh guru di lapangan. Dengan adanya multimedia interaktif diharapkan para siswa lebih berminat dalam pemberian materi yang diberikan oleh pengajar. Menurut Cahyaningtias & Ridwan (2021) menemukan jika media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh signifikan kepada motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

## **METODE**

Penelitian yang dilakukan termasuk jenis eksperimen semu memakai pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif yaitu pendekatan yang berfokus pada fenomena objektif dengan disajikan secara kuantitatif (Maksum, 2018). Pada penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen *pre-experiment* tujuannya adalah mengukur tingkat perubahan *pretest* dan *posttest* tanpa adanya kelompok kontrol. Penelitian Kuantitatif ini menggunakan rancangan desain penelitian yang dipakai yakni desain *preexperiment* yang berjenis *One Group Pretest-Posttest*. Desain *One Group Pretest-Posttest* adalah desain penelitian mencakup pengukuran variabel dalam waktu sebelum dan setelah intervensi diberikan kepada satu kelompok subjek

Penelitian ini memakai metode sampling yaitu *cluster random sampling*. *Cluster random sampling* yakni suatu teknik sampling dilaksanakan melalui acak untuk memilih sebuah kelompok, kemudian mengambil semua anggota kelompok yang dipilih untuk dijadikan sampel (Nurdin et al., 2018). Penelitian ini menggunakan populasi sebanyak 299 siswa dari SMP Negeri 30 Surabaya, dan mengambil sebanyak 30 siswa dari kelas VIII H. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 30 Surabaya dengan waktu 3 x 30 menit sesuai dengan RPP yang digunakan di sekolah tersebut. Beralamat di Jl. Medokan Semampir Indah, Medokan Semampir, Kec. Sukolilo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60119. Penelitian dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 30 menit setiap pertemuan sesuai dengan RPP yang dipakai di sekolah tersebut.

Instrumen penelitian ini memakai instrumen angket yang mengadopsi skripsi sebelumnya dari (Alim Irhamna, 2018) memiliki nilai validitas sebesar 0,349 dan reliabilitas sebesar 0,921 dengan skala *likert*. Angket merupakan alat yang dipakai dalam pengumpulan data serta informasi terbaru dari sekelompok responden melalui serangkaian pertanyaan tertulis. Angket biasanya berisi kumpulan pertanyaan atau pernyataan terstruktur atau terbuka yang dirancang untuk menggali informasi tentang sikap, pendapat, perilaku, atau karakteristik lain dari responden.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian kali ini memiliki tujuan agar mengetahui pengaruh multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa. Kegiatan penelitian dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama peneliti melakukan *pre test* dengan diberi angket minat belajar melalui *google form* sebanyak 28 pernyataan setelah diberikan *pre test* siswa menerima perlakuan atau *treatment* dengan diberikan multimedia interaktif. Pada

minggu kedua siswa diberikan *post test* berupa angket minat belajar melalui *google form* sebanyak 28 pernyataan.

Hasil analisis statistik deskriptif *pre test* dan *post test* minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Analisis Statistik Deskriptif *Pre test* dan *Post test*

<b>Statistik</b>	<b>Pre Test</b>	<b>Post Test</b>
<i>Mean</i>	85,87	92,27
<i>Std. Deviation</i>	7,380	9,292
<i>Range</i>	29,00	26,00
<i>Minimum</i>	74,00	76,00
<i>Maximum</i>	103,00	112,00

Berdasarkan data tabel di atas, *pre test* dan *post test* minat belajar siswa dapat disajikan dalam gambar 1 berikut:



Gambar 1. Diagram *Pre test* dan *Post test*

Bisa disimpulkan jika minat belajar siswa mengalami kenaikan dari *pre test* ke *post test*. Persentase *pre test* pertemuan 1 85,87%, sedangkan pada *post test* di pertemuan 2 92,27%. Jadi, minat belajar siswa dari *pre test* ke *post test* mendapat peningkatan sebesar 6,4%.

Statistik inferensial terdapat uji normalitas dan uji hipotesis, pengujian normalitas memakai uji *shapiro wilk* dibantu dengan SPSS versi 25 dengan nilai signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05. Data pengukuran kadar diameter zona hambat bisa dibidang memiliki distribusi normal jika nilai signifikansi  $> \alpha$ . namun, jika nilai signifikansi  $< \alpha$  maka data memiliki distribusi dengan tidak normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

<b>Variabel</b>	<b>P</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Pre Test</i>	0,063	Normal
<i>Post Test</i>	0,385	Normal

Dari hasil tersebut, didapatkan data *pre test* dan *post test* mendapat nilai signifikansi  $>$  *significant alpha* 5% atau 0,05. Nilai ini memiliki arti data nilai *pre test* dan *post test* mengikuti distribusi normal.

Tabel 3. Hasil *Paired Samples Pre Test dan Post Test*

Variabel	<i>Paired Samples Test</i>		
	Mean	Correlation	Sig.
<i>Pre test</i>	85,87		
<i>Post test</i>	92,27	0,409	0,025

Pada Tabel diatas menunjukkan bahwa *mean pre test* pada pertemuan 1 85,87, sedangkan *mean post test* pertemuan 2 92,27. Nilai ini berarti terdapat kenaikan hasil minat belajar siswa setelah diberi sebuah *treatment* atau perlakuan. lalu, data tabel tersebut menandakan bahwa nilai signifikansi pengujian hasil *pre test* serta *post test* adalah 0,025. Jika signifikansi dibawah 0,05 maka hasil tersebut menunjukkan adanya keterkaitan antara pre test dan post test.

Tabel 4. Persentase Peningkatan

<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	Peningkatan	Selisih
85,87	92,27	7,453%	6,4

Besarnya peningkatan berfungsi agar mengetahui besarnya peningkatan minat belajar siswa sebelum *treatment* dan sesudah diberi *treatment*, nilai hasil peningkatan minat belajar siswa dari *pre test* hingga ke *post test* adalah 7,453%.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan multimedia interaktif terhadap minat belajar sepakbola siswa. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu dari mata pelajaran yang mempelajari materi dengan teori serta praktik. Luh & Ekayani (2021) Sebagian besar guru PJOK memberikan materi di lapangan dan sebagian kecil di dalam kelas. Ketika pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas guru bisa memberikan teori yang nantinya akan di praktikkan di lapangan ketika pembelajaran. Sehingga, dalam pembelajaran PJOK siswa tidak hanya paham materi saja namun juga paham praktik yang dilakukan sesuai materi yang telah diberikan oleh guru.

Dengan menerapkan permainan sepakbola yang bertujuan minat belajar para siswa yang sebelumnya pernah diberikan di SMP Negeri 30 Surabaya. Siswa sangat tertarik dengan multimedia interaktif, karena mereka sering kali mendapatkan materi yang dibuat oleh guru berupa power point biasa sehingga menyebabkan pembelajaran yang monoton yang membuat siswa menjadi bosan ketika melakukan pembelajaran di kelas. Jadi, dengan menerapkan belajar berbasis multimedia interaktif yang memiliki banyak fitur dan juga animasi diharapkan siswa mengalami peningkatan minat belajar dalam pembelajaran PJOK (Satriana et al., 2021). Penerapan multimedia interaktif memberikan ketertarikan yang tinggi pada siswa, karena pada saat ini siswa lebih suka pembelajaran yang disajikan secara digital. Melalui multimedia interaktif minat para siswa untuk belajar PJOK semakin meningkat karena memiliki animasi, gambar, video, teks dll. yang menjadi satu sehingga membuat para siswa tertarik. Multimedia interaktif menjadi alternatif pembelajaran pada saat ini untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran.

Dari hasil analisis yang telah didapat, hasil tersebut sesuai dengan Istiqlal (2017) yang menyatakan jika multimedia interaktif mempunyai potensi yang sangat besar yang bisa merangsang siswa untuk bisa merespon secara positif pada saat

pembelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran yang bagus diharuskan memenuhi berbagai macam syarat, yakni media pembelajaran harus bisa menaikkan motivasi belajar para siswa, penggunaan media mempunyai tujuan motivasi belajar, dan media pembelajaran harus memberi pembelajaran untuk memudahkan para siswa mengingat materi yang diberikan.

Penelitian ini terdapat peningkatan hasil minat belajar yang bisa dilihat melalui hasil angket yang sudah siswa isi sebelumnya sehingga didapatkan hasil pengaruh penerapan multimedia interaktif terhadap minat belajar sepakbola siswa kelas VIII H SMP Negeri 30 Surabaya. Selaras oleh penelitian (Jannah, 2020) menyatakan jika multimedia interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan signifikan, ditandai oleh nilai signifikansi sebesar  $0,00 < 0,05$ . Lalu, adapun penelitian yang dilakukan (Fitri Rahmawati, 2020) menjelaskan jika multimedia interaktif bisa menambah minat belajar siswa secara signifikan, dinyatakan oleh nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ . Hasil dari penelitian ditunjukkan jika penggunaan multimedia interaktif memiliki pengaruh pada proses belajar hingga mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII H serta mampu sebagai suatu alternatif pembelajaran materi passing sepakbola di SMP Negeri 30 Surabaya.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Multimedia interaktif materi passing sepakbola memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar sepakbola siswa kelas VIII H di SMP Negeri 30 Surabaya. Multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sebesar 7,453%.

### **Saran**

Adanya penggunaan multimedia interaktif ini berguna untuk untuk guru PJOK agar melakukan suatu tindakan terkait media pembelajaran multimedia interaktif dengan dasar hasil penelitian agar menaikkan tingkat minat belajar para siswa. Media pembelajaran yang dipakai masih bisa untuk dikembangkan melalui berbagai inovasi yang baru oleh peneliti selanjutnya dan sebagai referensi guru PJOK untuk menggunakan media pembelajaran terbaru terkait multimedia interaktif. Peneliti berharap dengan penelitian selanjutnya bisa membuat agenda sosialisasi atau workshop guru penjas terkait multimedia interaktif dan Peneliti berharap minat belajar para siswa semakin tinggi, ditunjukkan di lingkungan sekolah dan kehidupan keseharian.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada para siswa kelas VIII H SMP Negeri 30 Surabaya yang telah bersedia dan menyediakan waktu untuk kepentingan penelitian ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alim Irhamna, S. (2018). Dampak Pengembangan Pariwisata Terhadap Perekonomian Masyarakat Sekitar Objek Wisata di Dieng Kabupaten Wonosobo. *Economics Development Analysis Journal*, 6(3), 320–327. <https://doi.org/10.15294/edaj.v6i3.22277>
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Fitri Rahmawati, B. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 4(2), 60–67. <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>

- Jannah, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Jatmiko, D., Yunus, M., & Widiawati, P. (2021). Pengembangan Model Latihan Teknik Passing Sepak Bola Berbasis Modul Untuk SSB Kharisma Elang Muda Kota Malang. 3(11), 884–892. <https://doi.org/10.17977/um062v3i112021p884-892>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16.
- Majid, W., Adi, S., & Dwiyoogo, W. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Pjok Materi Permainan Bola Basket Berbasis Multimedia Interaktif Pada Siswa Kelas XI. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2), 132–141. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpj>
- Maksum. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. In *Jawa Barat: CV Jejak*.
- Maulidia, T. R., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap sikap kritis pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 10(2), 206–214. <https://doi.org/10.36706/altius.v10i2.15686>
- Mesnan, M., Supriadi, A., & Siregar, I. (2019). Pengembangan Log Book Pembelajaran Sepak Bola Dengan Pendekatan Taktis. *Jurnal Prestasi*, 3(6), 68. <https://doi.org/10.24114/jp.v3i6.15895>
- Munawar, A. Al, & Hendrawan, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Pembelajaran Sepak Bola. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7(2), 67–74. <https://doi.org/10.55081/jsbg.v7i2.15>
- Nurdin, Hamdhana, D., & Iqbal, M. (2018). Aplikasi Quick Count Pilkada Dengan Menggunakan Metode Random Sampling Berbasis Android. *E-Journal Techsi Teknik Informasi*, 10(1), 141–154. <https://doi.org/10.29103/techsi.v10i1.622>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 289–293. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>
- Safitri, E., Usra, M., & Yusfi, H. (2022). Peran Guru Penjaskes dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa terhadap Pembelajaran PJOK. *Jendela Olahraga*, 7(1), 27–34. <https://doi.org/10.26877/jo.v7i1.8835>
- Satriana, M., Buhari, M. R., Makmun, M., Maghfirah, F., Haryani, W., Wahyuningsih, T., Wardana, H., Sagita, A. D. N., Oktamarina, L., & Bakar, A. A. (2021). Persepsi Guru PAUD terhadap Pembelajaran Online: Fenomena Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 362–373. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1353>
- Sumantri, A., & Neldi, H. (2019). Profil Pelaksanaan Pembelajaran PJOK di SD Gugus 1 Kecamatan Bintang Timur. *JPO Jurnal Pendidikan Dan Olahraga*, 2(1), 160–164. [jpdo@ppj.unp.ac.id](mailto:jpdo@ppj.unp.ac.id)
- Wardana, C. R., Setiabudi, M. A., Candra, A. T., & Kesehatan, O. (2018). Pengaruh Latihan Small-Sided Games Terhadap Keterampilan Passing, Controlling dan Shooting Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola SMK Negeri 1 Tegalsari Kabupaten Banyuwangi. 3(November), 194–201.