



BRAVO'S

Jurnal Program Studi
Pendidikan Jasmani dan
Kesehatan

Volume 09
No. 03, 2021
page 145-154

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PORTOFOLIO BERBASIS MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN

Deni Yoga Ramadhani¹, Muhammad Soleh Fudin²

^{1,2}STKIP PGRI Trenggalek

Deniyoga80@gmail.com , fudinbanimustaram@gmail.com

Article History:

Submitted:
03-07-2021
Accepted:
28-08-2021
Published:
24-09-2021

URL: <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/penjas/article/view/1918>

DOI: <https://doi.org/10.32682/bravos.v9i3.1918>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangan model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada kelas XI SMA Negeri I Durenan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Peserta didik kelas XI SMAN 1 Durenan berjumlah 201 peserta didik sebagai sampel penelitian dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Kuesioner dengan skala *likert* dan *guttman* sebagai instrumen pengumpulan data. Sedangkan produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif dan kemudian hasil analisis data dikonsultasikan pada kriteria yang sudah ditentukan. Ahli memvalidasi produk awal, menyatakan bahwa masih perlu perbaikan guna lebih menyempurnakan produk agar lebih menarik, jelas dan memudahkan peserta didik. Peneliti merevisi produk berdasarkan saran perbaikan yang disampaikan ahli, kemudian diujicobakan pada subyek penelitian. Analisis data penelitian ini menggambarkan bahwa pada uji coba kelompok kecil didapat rata-rata 92% dan uji coba kelompok besar didapat rata-rata 91 % maka berdasarkan hasil tersebut dan dikonsultasikan pada kriteria yang telah ditentukan maka dapat disimpulkan pengembangan model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Durenan.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Portofolio, Media Interaktif



Abstract

This study aims to determine whether the development of a portfolio learning model based on interactive media can be used as an alternative to learning physical education, sports and health in class XI SMA Negeri I Durenan. This research is a development research with ADDIE model. There were 201 students in class XI of SMAN 1 Durenan as the research sample using purposive sampling technique. Questionnaire with Likert and Guttman scales as a data collection instrument. While the product is validated by material experts and media experts. The data analysis technique used descriptive statistical techniques and then the results of data analysis were consulted on predetermined criteria. The expert validated the initial product, stating that improvements were still needed in order to further refine the product to make it more attractive, clear and easier for students. Researchers revise the product based on suggestions for improvement submitted by experts, then tested on research subjects. The data analysis of this study illustrates that in the small group trial, an average of 92% was obtained and the large group trial obtained an average of 91%, so based on these results and consultation with predetermined criteria, it can be concluded that the development of an interactive media-based portfolio learning model can be used as an alternative to learning physical education, sports and health in class XI students of SMA Negeri 1 Durenan.

Keywords: Learning Model, Portfolio, Interactive Media

Pendahuluan

Pendidikan dilakukan oleh seseorang sebagai proses untuk mendapatkan pengetahuan, ilmu, dan pengalaman pada lembaga formal, informal maupun non formal (Pasaribu & Mashuri, 2019). Menurut Mirdad (2020) “Komponen yang melekat pada pendidikan diantaranya tujuan pendidikan, kurikulum, guru dan peserta didik”. Tujuan pendidikan pada dasarnya membuat suatu lingkungan di mana setiap peserta didik diberi kesempatan untuk mengasah kemampuan yang dimiliki secara maksimal dan pendidikan sesuai dengan kebudayaan pribadi dan kebutuhan masyarakatnya. Perkembangan masyarakat modern, menuntut pendidikan selangkah lebih maju untuk menghadapi perkembangan teknologi yang lebih pesat tanpa meninggalkan kebudayaan di masyarakat. Apalagi pada era modern dengan keadaan pandemi covid-19 sekarang ini, guru dan peserta didik dituntut untuk lebih kreatif, inovatif serta aktif memanfaatkan teknologi dalam proses belajar dan pembelajaran.

Menurut Pane & Dasopang (2017) “Dalam kegiatan edukatif belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan”. Dalam kegiatan belajar dan pembelajaran harus terdapat interaksi edukatif antara guru dan peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu proses belajar untuk membantu peserta didik mendewasakan diri dan membentuk karakter sebagai bekal dalam bermasyarakat. “Guru sebagai tenaga pendidik, memanfaatkan kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas berfikir sebagai proses belajar” (Fudin, 2016). Pada keadaan pandemi covid 19 ini, proses pembelajaran mengalami beberapa kendala yang dialami guru dan peserta didik, diantaranya kompetensi sumber daya manusia, kebijakan tentang pendidikan, sarana dan

prasarana, peran orang tua wali. Kebijakan pemerintah terhadap pelaksanaan pembelajaran dalam dua semester ini dilakukan dengan daring.

Dalam proses pembelajaran daring guru dituntut lebih kreatif, inovatif dan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran, agar interaksi edukatif peserta didik dan guru terlaksana dengan baik. "Penyampaian pesan berupa materi pelajaran, penanaman sikap dan nilai pada diri peserta didik saat belajar merupakan interaksi edukatif" (Razaq, 2014). Dengan interaksi edukatif maka pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan dan dipahami peserta didik dengan baik. Selain kreatif, inovatif dan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran guru dituntut mampu memajemen kegiatan pengajaran dan memajemen kelas. Dapat memajemen kegiatan pengajaran dan memajemen kelas dengan baik, guru dapat menentukan apakah tujuan pembelajaran tercapai atau tidak. Dalam memajemen kegiatan pengajaran dan memajemen kelas, guru secara umum masih mengalami kendala selama ini. Salah satu cara guru untuk memajemen pembelajaran dengan memanfaatkan ketersediaan teknologi dan pemilihan model pembelajaran yang tepat agar proses belajar mengajar menjadi maksimal. Guru dituntut untuk lebih mengembangkan kompetensinya dengan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan menggunakan jaringan internet dengan program penyelenggaraan kelas belajarnya dapat menjangkau kelompok yang masif dan luas (Kuntarto, 2017). Dalam pembelajaran, materi yang diberikan harus mempunyai makna secara praktis yang dapat berguna untuk kehidupan bermasyarakat. Bukan hanya materi saja yang harus disampaikan dengan menarik dan praktis tentunya juga dalam memberikan penugasan dan penilaian. Selain memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan pembelajaran, guru harus menentukan model pembelajaran sebagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Joyce & Weil dalam Khoerunnisa & Aqwal (2020), "model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain". Guru harus dapat menentukan model pembelajaran yang sesuai, efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam menentukan model pembelajaran, guru harus memperhatikan diantaranya karakteristik peserta didik, karakteristik mata ajar, kurikulum, sarana dan prasarana pendukung pembelajaran. Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mempunyai karekteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lain, karena menggunakan aktivitas fisik untuk mencapai tujuan pembelajaran. "Meningkatkan kinerja manusia melalui media aktivitas fisik untuk mengembangkan dan memelihara tubuh manusia merupakan tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan" (Pambudi, Winarno, & Dwiyogo 2019). Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus dapat menyesuaikan model pembelajaran apa yang cocok sesuai karakteristik mata pelajaran tersebut. "Model pembelajaran sebagai pengorganisasian lingkungan yang dapat mendorong peserta didik berinteraksi dan mempelajari bagaimana belajar" (Gustiawati, 2017).

Guru pendidikan jasmani merupakan tenaga profesional yang menangani proses belajar mengajar antara peserta didik dan lingkungannya secara sistematis yang bertujuan membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohani. Guru pendidikan jasmani yang profesional maka memperhatikan metode mengajar yang diterapkan dengan melihat karakteristik peserta didiknya agar mencapai tujuan pembelajaran, ... hal tersebut tampaknya masih terdapat kesenjangan antara kriteria guru ideal dengan guru yang ada di lapangan (Prabowo, 2017). Pernyataan tersebut tidak jauh dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, diantaranya masih ada sekolah atau guru yang lebih memilih berorientasi pada hasil akhir saja dengan mengabaikan proses yang baik tanpa memikirkan seberapa pentingnya proses, namun rendahnya nilai belajar peserta didik bisa juga disebabkan beberapa faktor, yaitu dari peserta didik sendiri yang kurang siap atau kurang mampu dalam menerima dan memahami pelajaran yang disampaikan dan faktor guru juga patut kita soroti dalam mengajar khususnya dalam menerapkan model pembelajaran dan belum adanya media praktis dan interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan. Kurang siapnya peserta didik dalam pembelajaran dan belum tepatnya guru dalam menentukan dan menerapkan model pembelajaran tersebut berdampak belum tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan penelitian relevan Kuntarto (2017) “pengembangan *online learning model* menggunakan teknik *online interactive learning model* dengan memanfaatkan media sosial berbasis internet serta telepon seluler atau ponsel sebagai sarannya dapat meningkatkan penyerapan mahasiswa terhadap materi kuliah”. Jadi dengan tepatnya dalam menentukan model pembelajaran dapat mempengaruhi hasil pembelajaran peserta didik. Berkaca dari penelitian relevan dan studi pendahuluan yang dilakukan salah satu bentuk upaya dalam mengembangkan proses dan hasil belajar peserta didik dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan penggunaan model portofolio berbasis media interaktif.

Menurut Ahiri & Hafid (2011) “Portofolio adalah instrumen penilaian yang digunakan untuk menyajikan hasil karya pilihan dan kemajuan belajar siswa dalam kurun waktu tertentu”. Sedangkan Budimansyah dalam Anugraheni (2017) menyatakan bahwa “model pembelajaran berbasis portofolio dilandasi oleh pemikiran empat pilar pendidikan yaitu belajar mengetahui, belajar melakukan, belajar menulis menjadi diri sendiri dan belajar hidup dalam kebersamaan”. Jadi dalam mengembangkan model pembelajaran portofolio harus ada empat pilar tersebut agar sesuai makna dari pembelajaran model portofolio dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran portofolio lebih efektif dan menarik dalam menyampaikan pesan pembelajaran dikemas dalam media interaktif. Menurut Mintorogo, Adib & Suhartono (2014) “media interaktif adalah media yang bisa menghasilkan interaksi antara peserta didik dengan media yang disajikan”.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran daring, peneliti tertarik untuk mengembangkan produk model portofolio berbasis media interaktif sebagai alternatif pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

“Penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada” (Mulyatiningsih & Nuryanto 2014). Sehingga penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk model pembelajaran yang efektif dan efisien yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dimana dengan produk model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif ini, peserta didik dapat mengetahui, memahami dan mudah akses apa yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan produk model tersebut secara mandiri peserta didik dituntut untuk mengembangkan apa yang dia ketahui, lakukan dan mengevaluasi proses pembelajaran serta menyampaikan hal tersebut dalam tulisan.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. “Model ADDIE disusun secara terprogram mencakup urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar” (Tegeh & Kirna 2013). Sesuai dengan namanya, model ADDIE terdiri atas lima langkah yang saling berurutan satu sama lain, yakni: “*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*” (Branch, 2009). Langkah-langkah pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut 1) *Analyze* “menganalisis masalah pada model pembelajaran yang sudah diterapkan dan menganalisis kebutuhan perlunya pengembangan model pembelajaran baru yang belum diterapkan” 2) *Design* “membuat produk awal tentang model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif yang menggambarkan proses sistematis diantaranya menetapkan tujuan belajar, merancang skenario kegiatan belajar mengajar, materi pembelajaran dan evaluasi hasil belajar” 3) *Development* “produk awal yang sudah dirancang divalidasi kepada ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan masukan agar produk lebih berkualitas” 4) *Implementation* “produk yang sudah tervalidasi oleh ahli dapat diimplementasikan kepada subyek penelitian untuk menggunakan produk dan melaksanakan kegiatan belajar seperti skenario yang disampaikan di produk tersebut” 5) *Evaluation* “Subyek penelitian merespon kualitas produk yang sudah diimplementasikan sebagai evaluasi produk”.

Peserta didik kelas XI SMAN 1 Durenan berjumlah 278 peserta didik sebagai populasi penelitian ini. Sedangkan sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria yang ditentukan peneliti berjumlah 201 peserta didik. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner untuk uji validitas produk dengan menggunakan skala *likert*. Adapun dalam pengukuran skala *likert* dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Skor dalam Skala *Likert*

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik/ Sangat Setuju
4	Baik/ Setuju
3	Cukup Baik/ Cukup Setuju
2	Tidak Baik/ Tidak Setuju

1	Sangat Tidak Baik/ Sangat Tidak Setuju
---	--

Sedangkan instrumen pengumpulan data untuk subyek penelitian menggunakan skala guttman dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Skor dalam Skala *Guttman*

Skor	Keterangan
2	Ya
1	Tidak

Instrumen tersebut sebelum digunakan dilakukan uji validitas. Validitas merupakan suatu derajat ketepatan instrumen. Validitas yang digunakan validitas isi untuk menguji kelayakkan dan kesesuaian intrumen yang digunakan. Apakah instrumen tersebut sudah sesuai dan layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Sedangkan untuk uji validitas produk menggunakan dua ahli untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan yaitu ahli materi dan ahli media.

Teknik analisis data statistik deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis data penelitian. Dimana teknik tersebut menggambarkan layak tidaknya produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus Sudijono (2011) sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase skor yang dicari

ΣR = Jumlah jawaban pilihan yang terpilih

N = Jumlah skor maksimal

Sedangkan untuk mengetahui layak tidaknya produk yang dikembangkan, hasil analisis data yang diperoleh dikonsultasikan dalam tabel kriteria Arikunto (2010) sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Kualitas Produk

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
81 - 100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61 - 80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
41 - 60%	Cukup baik	Kurang layak perlu direvisi
21 - 40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu revisi
<20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

Pengembangan model pembelajaran portofolio berbasis media interkatif dinilai layak dan sangat layak atau baik dan sangat baik oleh para ahli dan peserta didik jika memperoleh skor $\geq 81\%$ dan $\geq 61\%$.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Data penelitian ini diperoleh dari penilaian kelayakan produk dari subyek penelion dan uji validitas produk dari ahli materi dan ahli media. Hasil analisis data uji validitas produk kuantitatif dari ahli materi dan ahli media dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validitas Produk oleh Ahli (Kuantitatif)

Validitas	Presentase	Keterangan
Ahli Media	93%	Sangat layak
Ahli Materi	96%	Sangat layak

Berdasarkan hasil tersebut produk dapat diujikan pada subyek penelitian. Sedangkan Hasil analisis data uji validitas produk kualitatif dari ahli materi dan media paparkan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validitas Produk oleh Ahli (Kualitatif)

Validitas	Saran Perbaikan	Perbaikan
Ahli Materi	Materi sesuai dengan KD dan Indikator, namun belum terlalu lengkap	Materi disesuaikan dengan KD pada kelas XI dalam satu semester
Ahli Materi	Tugas yang diberikan jelas namun sedikit kurang lengkap	Tugas menyampaikan kode lembar kerja dengan petunjuk yang jelas sesuai dengan tahapan pembelajaran dan dilengkapi tugas sesuai KD dalam satu semester
Ahli Media	<i>Layout</i> cari alternatif lain yang penting jangan sampai mengganggu materi yang disampaikan	<i>Layout</i> dibuat menarik dengan garis tepi dan font tulisan yang menarik dan sesuai dengan layout
Ahli Media	Background tidak harus polos	Background dibuat sesuai dengan tema materi yang disampaikan
Ahli Media	Penulisan harus menurut kamus besar bahasa Indonesia	Disesuai dengan kamus besar bahasa Indonesia

Hasil analisis data terkait kelayakan produk dari subyek penelitian dipaparkan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Data Kelayakan Produk

Validitas	Presentase	Kesimpulan
Uji Kelompok Kecil	92%	Baik, dapat digunakan
Uji Kelompok Besar	91%	Baik, dapat digunakan

Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk. Menurut Maksum (2012) "istilah produk bisa sebut sebagai model *hardware* atau model *software*, seperti model pembelajaran interaktif, model bimbingan dan lain sebagainya". Produk yang dihasilkan yaitu berupa model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif sebagai alternatif pembelajan pendidikan

jasmani olahraga dan kesehatan yang dikemas dalam bentuk *Articulate Storyline*. "*Articulate Storyline* merupakan suatu aplikasi komputer yang dapat digunakan sebagai media presentasi dan dapat juga merancang media interaktif" (Syabri, 2020). Model pembelajaran portofolio ini menyajikan materi yang cukup sederhana dan mudah diakses oleh peserta didik. Model pembelajaran portofolio ini dikembangkan peneliti dengan tujuan untuk mengembangkan hasil belajar peserta didik. Penelitian pengembangan ini melalui tahapan dalam mewujudkan produk model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif yang berkualitas. Tahap pertama membuat produk awal dan diujikan ahli materi dan ahli media yang mempunyai kualifikasi sesuai bidangnya. Hasil validasi mendapatkan saran perbaikan untuk direvisi dan setelah direvisi dan mendapatkan rekomendasi bawasannya produk bisa diujikan. Kemudian produk diujikan pada kelompok kecil dan kelompok besar pada peserta didik kelas XI sejumlah 278 peserta didik. Hasil Uji tersebut dari 278 peserta didik yang valid datanya sesuai ketentuan teknik sampling yang digunakan hanya data dari 201 peserta didik yang dianalisis.

Penelitian pengembangan ini dikembangkan berdasarkan kajian teori dan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas XI. Penelitian Kuntarto (2017) yang merupakan penelitian relevan menyatakan "pengembangan *Online Learning Model* menggunakan *Online Interactive Learning Model* dengan memanfaatkan media sosial berbasis internet serta telepon seluler atau ponsel sebagai sarannya dapat meningkatkan penyerapan mahasiswa terhadap materi kuliah". Produk pengembangan tersebut mengembangkan model pembelajaran online dengan memanfaatkan media sosial, yang mana dapat meningkatkan penyerapan materi yang disampaikan. Sedangkan produk pengembangan model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif ini yaitu produk yang mengedepankan proses pembelajaran mulai dari pendahuluan, pelaksanaan dan penutup pembelajaran yang dikemas dalam media interaktif. Dimana produk ini dapat memajemen pembelajaran pelaksanaannya disesuaikan dengan jam pembelajaran dan peserta didik mengetahui, melakukan dan mengevaluasi proses pembelajaran serta menyampaikan hal tersebut dalam tulisan pada lembar kerja. Hal tersebut sesuai yang disampaikan oleh Budimansyah dalam Anugraheni (2017) bahwa model pembelajaran berbasis portofolio dilandasi oleh pemikiran empat pilar pendidikan yaitu belajar mengetahui, belajar melakukan, belajar menulis menjadi diri sendiri dan belajar hidup dalam kebersamaan.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dipaparkan dari keseluruhan hasil uji kelompok kecil dengan nilai 92% dan uji kelompok besar nilai 91% dengan kategori sangat layak dan bisa digunakan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Durenan.

Pengembangan model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif sebagai alternatif pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas XI SMA Negeri 1 Durenan ini tentu belum sempurna dan masih perlu adanya perbaikan atau pengembangan yang lebih lanjut yang tentunya disesuaikan dengan kondisi yang ada pada peserta didik kelas XI agar pengembangan ini lebih baik lagi dan dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Daftar Referensi

- Ahiri, J., & Hafid, A. (2011). *Evaluasi Pembelajaran dalam Konteks KTSP*. Bandung: Humaniora.
- Anugraheni, I. (2017). Penggunaan Portofolio Dalam Perkuliahan Penilaian Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 246–258. <https://doi.org/10.31932/JPDP.V3I1.40>
- Arikunto, S. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. In *New York:Spinger*.
- Fudin, M. S. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Lari Jarak Pendek dengan Pendekatan Permainan Petani dan kancil. *BRAVO'S (Jurnal Prodi Pendidikan Jasmani & Kesehatan)*, 4(1), 27–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.32682/bravos.v4i1.235>
- Gustiawati, R. (2017). Implementasi Model-Model Pembelajaran Penjas dalam Meningkatkan Kemampuan Guru Memilih dan Mengembangkan Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.26740/jossae.v1n1.p27-31>
- Iqbal Pambudi, M., Winarno, M. E., & Djoko Dwiyo, W. (2019). Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. In *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* (Vol. 4, Issue 1). <https://doi.org/10.17977/JPTPP.V4I1.11906>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99–110.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mintorogo, J. M., Adib, A., & Suhartono, A. W. (2014). Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alphabet Berbasis Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia 2-4 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4), 13. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/1964>
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2(1), 1–10.
- Mulyatiningsih, E., & Nuryanto, A. (2014). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*.

- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pasaribu, A. M. N., & Mashuri, H. (2019). The role of rhythmic gymnastics for physical fitness for elementary school students. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(1), 89–97.
- Prabowo, A. (2017). Problematika Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Terkait dengan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga*, 1(1), 374–384.
- Razaq, A. R. (2014). Interaksi Pembelajaran Efektif Untuk Berprestasi. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 05(2). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/466>
- Sudijono, A. (2011). Pengantar Statistik Pendidikan. In *Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Syabri, K. I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 95–99. <http://jpte.ppj.unp.ac.id/index.php/JPTE/article/view/43>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).