

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK  
BERBASIS *MICROSITE* DALAM MENDUKUNG  
KEBIJAKAN MERDEKA BELAJAR DI ERA INDUSTRI 5.0**

**TESIS**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
Pada Prodi Magister Keguruan Olahraga



OLEH :

**ANTON WIJAYANTO**

NPM: 2301010006

MAGISTER KEGURUAN OLAAHRAGA  
PROGRAM PASCA SARJANA  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2025

## Abstrak

**Anton Wijayanto**, Pengembangan Media Pembelajaran Pjok Berbasis *Microsite* Dalam Mendukung Kebijakan Merdeka Belajar Di Era Industri 5.0, Tesis, MKO, Pascasarjana UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Microsite, PJOK, Sekolah Dasar

Perubahan pola pembelajaran secara signifikan masih terus terlihat dilakukan di seluruh jenjang pendidikan, khususnya dalam menghadapi tantangan dan tuntutan era Revolusi Industri 5.0, yang ditandai dengan pemanfaatan teknologi canggih dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan pesat dalam teknologi dan informasi memberikan kemudahan serta fasilitas yang sangat mendukung kelancaran proses pembelajaran di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, sangat diperlukan adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di tingkat Sekolah Dasar, salah satunya melalui media berbasis *Microsite* yang adaptif dan interaktif.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran pada mata pelajaran PJOK yang lebih modern dan relevan, serta mengukur tingkat efektivitas dari desain pembelajaran PJOK berbasis *Microsite* dalam konteks Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendekatan *Research and Development (R&D)*, dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif, dengan pendekatan survei, dan instrumen yang digunakan adalah angket atau kuesioner. Adapun subjek dalam penelitian ini melibatkan guru PJOK dan siswa-siswi dari SDN 1 Pakunden Kota Blitar, serta stakeholder yang memiliki kompetensi dan keahlian baik dalam bidang materi pelajaran maupun media pembelajaran, dengan total responden sebanyak 33 orang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk skala angket untuk memperoleh gambaran yang lebih objektif.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli di bidangnya, media pembelajaran berbasis *Microsite* ini dinyatakan telah memenuhi kriteria sebagai media yang valid, dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 3,3 dari skala maksimal 4. Kepraktisan dari produk ini juga dibuktikan melalui hasil observasi langsung terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media tersebut, di mana aktivitas siswa mencapai 81% dan termasuk dalam kategori “Aktif,” sementara aktivitas guru juga mencapai 81%, yang dikategorikan sebagai “Optimal.” Selanjutnya, efektivitas produk diukur melalui tanggapan atau respons siswa terhadap penggunaan media, yang menunjukkan hasil rata-rata sebesar 3,3 dan masuk dalam kategori “Positif.” Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk akhir media pembelajaran PJOK berbasis *Microsite* ini telah memenuhi seluruh aspek kelayakan, baik dari segi validitas, kepraktisan, maupun efektivitas, sehingga dinyatakan layak untuk diimplementasikan secara lebih luas dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Pjok Berbasis Microsite Dalam Mendukung Kebijakan Merdeka Belajar Di Era Industri 5.0*. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Magister Keguruan Olahraga Universitas Nusantara PGRI Kediri. Penyusunan tesis ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Dr. Zainal Afandi, M.Pd.**, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan kesempatan dan dukungan selama proses pendidikan.
2. **Dr. M. Muchson, S.E,M.M.**, selaku Direktur Program Pascasarjana, yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan perhatian.
3. **Dr. Puspodari, M.Pd.**, selaku Ketua Program Studi Magister Keguruan Olahraga dan Dosen Pembimbing, yang telah memberikan arahan dan motivasi dalam penyusunan tesis ini.
4. **Dr. Wasis Hemawanto, M.Or.**, yang telah memberikan bimbingan akademik dan saran berharga selama proses penelitian.
5. Keluarga dan teman-teman, yang selalu memberikan dukungan moral dan semangat.

Semoga Tesis ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pendidikan olahraga dan bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Penulis berharap agar hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya serta memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan.

Kediri,

**ANTON WIJAYANTO**

**NPM: 2301010006**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II : KAJIAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
A. Media Pembelajaran .....	8
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	8
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	8
3. Jenis – jenis Media Pembelajaran .....	9
B. Metode Pembelajaran Berbasis Microsite .....	11
1. Pengertian Pembelajaran Berbasis Microsite .....	11
2. Penerapan Pembelajaran Berbasis Microsite .....	14
C. PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) .....	16
1. Pengertian PJOK .....	16
2. Pembelajaran PJOK berbasis IT .....	16
D. Penelitian Terdahulu .....	17
E. Kerangka Berpikir .....	20

## **BAB III : METODE PENELITIAN ..... 21**

A. Model Pengembangan .....	21
B. Proses Pengembangan .....	24
C. Uji Coba Produk .....	31
1. Desain Uji Coba .....	31
2. Subjek Uji Coba .....	33
3. Jenis Data .....	34
4. Instrumen Pengumpulan Data .....	34
D. Jenis Data .....	35
E. Instrumen Penelitian .....	36
1. Wawancara .....	36
2. Angket .....	37
F. Teknik Analisis .....	37

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ..... 42**

A. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	42
B. Tahap Perencanaan ( <i>Design</i> ) .....	44
C. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	45
1. Pembuatan Media .....	45
2. Validasi Ahli .....	46
D. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	49
1. Uji Coba Kelompok Kecil .....	49
2. Uji Coba Kelompok Besar .....	51
E. Analisa Data .....	53
1. Analisa Kevalidan Produk .....	53
2. Analisa Kepraktisan Produk .....	53
3. Analisa Keefektifan Produk .....	54
F. Revisi Produk .....	55
1. Revisi Tahap I .....	55
2. Revisi Tahap II .....	56
3. Revisi Tahap III .....	56
G. Kajian Produk Akhir .....	57

## **BAB V : PENUTUP ..... 59**

A. Simpulan .....	59
B. Saran untuk Tindakan Selanjutnya .....	60

<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>61</b>
<b>Lampiran-lampiran .....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
3.1 Tingkat Keefisienan Media Pembelajaran .....	38
3.2 Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran .....	39
3.3 Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran .....	39
3.4 Kriteria Skor Penilaian Media Pembelajaran .....	40
3.5 Nilai Rata-rata Gain Ternormalisasi dan Klarifikasi .....	40
4.1 Rekapitulasi Hasil Validasi .....	53
4.2 Analisis Kepraktisan Produk .....	54
4.3 Rekapitulasi Analisis Data .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir .....	20
3.1 Penelitian R & D Metode ADDIE .....	24
4.1 Berdiskusi dengan Praktisi .....	43
4.2 Media Microsite Sebelum Divalidasi .....	49
4.3 Uji Coba Kelompok Kecil .....	50
4.4 Uji Coba Kelompok Besar .....	52
4.5 Tampilan Microsite setelah Di Validasi .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat permohonan Izin Penelitian .....	63
2. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian .....	64
3. Kartu Bimbingan Tesis .....	65
4. Surat Keterangan Bebas Similarity .....	66
5. Foto Diskusi dengan praktisi .....	67
6. Foto Uji coba kelompok kecil .....	68
7. Foto Uji coba kelompok Besar .....	69
8. Lembar validasi praktisi .....	70
9. Lembar wawancara .....	73
10. Lembar Validasi ahli Media .....	74
11. Lembar Validasi ahli Materi .....	77
12. Petunjuk penggunaan Microsite .....	79

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Masalah**

Revolusi Industri 5.0 ini memiliki dampak yang signifikan terhadap semua aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Revolusi ini merupakan suatu era kolaborasi antara manusia dan teknologi untuk meningkatkan produktivitas, efisiensi, serta kualitas hidup (DJKN Kemenkeu, 2023). Ciri khas dari era ini adalah integrasi antara teknologi fisik, digital, dan biologis, yang tercermin melalui pemanfaatan kecerdasan Buatan (AI), *Internet of Things* (IoT) dan Big Data, yang berpadu dengan nilai-nilai kemanusiaan. Dalam konteks pendidikan, tujuan pembelajaran tidak lagi sekedar mentransfer pengetahuan, melainkan juga menekankan pada pembentukan individu yang memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap dinamika perubahan global. Oleh karena itu, guru, khususnya guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), berkewajiban untuk terus meningkatkan kompetensi profesionalnya agar dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan abad 21.

Di Indonesia, kebijakan Merdeka Belajar hadir sebagai pilar utama dalam mendorong inovasi pendidikan. Kebijakan ini memberikan fleksibilitas kepada guru dan siswa untuk menciptakan proses belajar yang lebih relevan, inklusif, dan kontekstual. Dalam hal ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi alat yang sangat penting. Dengan TIK, guru dapat memperkaya metode pembelajaran, menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, serta memfasilitasi interaksi yang lebih efektif antara siswa dan guru.

Di sisi lain, potensi optimalisasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) belum sepenuhnya terwujud di ranah praktik. Observasi empiris mengindikasikan bahwa tantangan utama dalam implementasi TIK terletak pada kurangnya kompetensi teknis yang memadai di kalangan pendidik PJOK untuk mengintegrasikannya secara efektif ke dalam proses belajar-mengajar. Keterbatasan penguasaan keterampilan ini menjadi faktor signifikan yang menghambat pemanfaatan TIK secara maksimal, sebagaimana tercermin dalam hasil observasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru PJOK di SDN 1 Pakunden.

Lebih lanjut, realitas implementasi TIK dalam pembelajaran PJOK di tingkat operasional, khususnya di SDN 1 Pakunden, terkonfirmasi melalui observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti. Hasil observasi terhadap guru PJOK di SDN 1 Pakunden menunjukkan bahwa praktik pembelajaran cenderung didominasi oleh metode konvensional. Dalam pelaksanaan pembelajaran, pemanfaatan perangkat teknologi informasi, seperti komputer, proyektor, maupun aplikasi pembelajaran digital, belum terintegrasi secara signifikan. Mayoritas guru PJOK yang diobservasi masih mengandalkan metode ceramah, demonstrasi fisik tanpa bantuan media digital, serta penugasan yang bersifat manual. Kondisi ini mengindikasikan bahwa potensi TIK sebagai *enabler* pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik belum dimanfaatkan secara optimal dalam praktik keseharian pembelajaran PJOK di tingkat sekolah dasar di SDN 1 Pakunden.

Dominasi metode pembelajaran PJOK yang bersifat konvensional, dengan pendekatan yang kurang inovatif dan repetitif, menjadi konsekuensi logis dari situasi yang dipaparkan sebelumnya. Paradigma pedagogis tradisional ini disinyalir

membatasi kapasitas guru dalam mengimplementasikan strategi didaktis yang mampu menstimulasi minat dan motivasi belajar peserta didik. Implikasi dari kondisi ini adalah risiko terjadinya penurunan minat belajar, rendahnya motivasi, serta kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini jelas merupakan antitesis dari prinsip-prinsip Merdeka Belajar yang menekankan esensi pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*), kontekstual, serta berorientasi pada peserta didik (*student-centered*).

Di sisi lain, kondisi ideal yang diharapkan adalah setiap guru PJOK di SDN 1 Pakunden mampu memanfaatkan TIK secara maksimal dalam proses pembelajaran. Hal ini mencakup penggunaan aplikasi interaktif untuk menyampaikan materi, pemanfaatan video pembelajaran untuk memperagakan teknik olahraga, serta pengelolaan data siswa secara digital untuk evaluasi yang lebih efektif. Selain itu, guru juga diharapkan dapat berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Atmojo (Atmojo et al., 2023) ditemukan bahwa tingkat penguasaan dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran oleh guru masih sangat rendah. Tentunya hal ini akan mempengaruhi proses belajar mengajar yang dilaksanakan di dalam kelas. Selain itu, keberadaan teknologi berupa aplikasi, website atau sejenis microsite yang masih tergolong baru belum dikenal oleh guru di sekolah. Guru lebih memilih menggunakan *Google Form* dan *WhatsApp* Group untuk membantu dalam pembelajaran. Melihat adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi dengan kejadian yang terjadi di bidang tersebut, maka penulis merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan platform microsite agar siswa lebih termotivasi, lebih mudah

dalam mempelajari materi, dan pembelajaran lebih terorganisasi dan terstruktur dengan baik. Dengan penerapan penggunaan *microsite* ini diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami konsep PJOK sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kesenjangan antara potensi pemanfaatan TIK dan realitas implementasinya di lapangan, khususnya terkait kompetensi teknis guru PJOK di SDN 1 Pakunden, mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk intervensi yang terarah dan inovatif. Dominasi praktik pembelajaran konvensional, yang berimplikasi pada penurunan motivasi dan keterlibatan siswa, semakin menegaskan urgensi transformasi pedagogis yang selaras dengan tuntutan Revolusi Industri 5.0 dan visi Merdeka Belajar.

Pada era integrasi teknologi dan nilai-nilai humanistik yang menandai Revolusi Industri 5.0, media pembelajaran memegang peranan krusial dalam memediasi disparitas antara potensi TIK dan implementasi pedagogis di lapangan. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan relevan, yang memanfaatkan kapabilitas TIK, diproyeksikan mampu memberdayakan pendidik PJOK dalam menyajikan materi pembelajaran yang lebih *engaging*, interaktif, serta responsif terhadap karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik di era digital. Lebih lanjut, implementasi media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi signifikan dalam memfasilitasi pembelajaran yang lebih kontekstual dan terdiversifikasi, selaras dengan prinsip-prinsip kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan fleksibilitas dan orientasi pada peserta didik (*student-centered*). Dalam konteks ini, media pembelajaran diidentifikasi sebagai salah satu solusi strategis dalam mengatasi tantangan pembelajaran yang ada. Inovasi dalam media

pembelajaran kontemporer salah satunya memanfaatkan internet sebagai sumber dan wahana pembelajaran, yang didefinisikan sebagai medium yang memfasilitasi interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik (Anang & Sunarso, 2017:26).

Salah satu manifestasi pemanfaatan internet dalam konteks pembelajaran adalah melalui *e-learning*. Rusman et al. (2013:263) mendefinisikan *e-learning* sebagai proses dan aktivitas implementasi pembelajaran berbasis *microsite*, pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual, dan/atau kelas digital. Secara esensial, *e-learning* merepresentasikan transformasi proses pembelajaran konvensional ke dalam ranah digital melalui infrastruktur jaringan internet (Silahuddin, 2015:48). Kedua ahli menyampaikan kesimpulan bahwa E-learning merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui teknologi informasi (Pradana et al., 2020). E-learning yang umum digunakan untuk mengelola pembelajaran dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja adalah Learning Management System (LMS). Salah satu jenis LMS yang belum banyak digunakan oleh para pendidik adalah *microsite*. *Microsite* merupakan sesuatu yang berbeda karena merupakan situs web mini yang terpisah dari situs web sekolah utama (Arifiyani & Pramaditya, 2023). Tujuannya biasanya bersifat spesifik, seperti materi-materi khusus yang memerlukan mesin pencari yang cepat sehingga guru dan siswa tidak perlu membuka situs web utama. Sebagai sarana pendidikan, *microsite* dapat digunakan sebagai sarana pendidikan yang memenuhi kebutuhan siswa dan membantu guru untuk berkolaborasi. Dalam hal ini, peneliti berfokus pada kegiatan pendidikan untuk materi PJOK pada mata pelajaran penjasorkes di sekolah dasar. Lebih lanjut, inisiasi pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis *microsite* berkoherensi dengan semangat kebijakan

Merdeka Belajar yang memberikan otonomi kepada pendidik untuk berinovasi dalam merancang materi ajar yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran yang beragam. Desain *microsite* dapat mengakomodasi variasi gaya belajar peserta didik, menyediakan materi yang dapat diakses secara mandiri (*self-paced learning*), serta memfasilitasi mekanisme umpan balik yang lebih efektif dan terpersonalisasi. Dengan demikian, pemanfaatan *microsite* diproyeksikan menjadi solusi strategis dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran PJOK di SDN 1 Pakunden, sejalan dengan tuntutan Revolusi Industri 5.0 dan implementasi kebijakan Merdeka Belajar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka disusunlah sebuah karya tulis ilmiah dalam bentuk tesis, dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Microsite Dalam Mendukung Kebijakan Merdeka Belajar Di Era Industri 5.0.**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan pembelajaran mata pembelajaran PJOK berbasis *Microsite* di sekolah dasar?
2. Bagaimana efektivitas desain pembelajaran mata pembelajaran PJOK berbasis *Microsite* di sekolah dasar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengembangan pembelajaran mata pembelajaran PJOK berbasis *Microsite* di sekolah dasar.
2. Efektivitas desain pembelajaran mata pembelajaran PJOK berbasis *Microsite* di sekolah dasar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah pengetahuan dan wawasan terutama menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran mapel PJOK di Sekolah Dasar berbasis *Microsite*.
2. Menambah khasanah keilmuan bagi lembaga pendidikan dalam hal yang berkaitan dengan desain pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi Ibrahim. 2005. Pengantar ilmu perpustakaan dan kearsipan. Gunadarma.
- Anitah, Sri. 2009. Media Pembelajaran. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon. 13 FKIP UNS Surakarta.
- Borg, W.R & Gall, M.D. 1983. Eucation research: an introduction.4th Edition. New. York: Longman Inc.
- Branch, R. M. 2009. Instructional Design-The ADDIE Approach. New York: Springer.
- Darmawan, D. 2014. Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi. Multimedia dan Pembelajaran Online. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : PT Rineka. Cipta.
- Halidi, H. M., Husain, S., & Saehana, S. 2015. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn Model Terpadu Madani Palu. Jurnal Mitra Sains, 3(1), 53–60. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JIPI/article/download/9691/7671>.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. 2020. Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. Vol 8(3), 496–503. EISSN:23389621.
- M. Silahuddin. 2015. Buku 1: Kewenangan Desa dan Regulasi Desa. Jakarta: Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal dan Transmigrasi Republik Indonesia.
- McMillan, James H., and Sally R. Morrison. 2015. *Research in Education: Evidence-Based Inquiry*. 7th ed. Boston: Pearson Education.
- Meltzer. 2002. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Munadi. 2008. Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Gaung. Persada Perss.
- Murni. 2010. Panduan Penulisan. Bahan Ajar. Jakarta. (online).
- Puspodari, Nur Ahmad Muharram. 2020 . Poket Book Development Mobile Learning-IOT ( Internet Of Thinking ) Berbasis Android Tentang Sinyal

Wasit Bola Voli Kota Kediri. *Archive: Jurnal Kejora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olahraga*, 5 (2 ). 72-79.  
<https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.1007> diakses 8 Juli 2025

- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. Prinsip Disain Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rudi Susilana.Cepi Riyana. 2008. Media Pembelajaran. Bandung :CV Wacana. Prima.
- Rusman. 2012. Model – Model Pembelajaran. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman. 2013. Model-model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Smaldino, Sharon; James D. Russel; Robert Heinich; Michael Molenda. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall, Upper Saddle River.
- Sugiarto dkk. 2007. Teknik Sampling, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka. Utama
- Sugiyono. 2012:95. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV.Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Suherman.A.M 2012. Pengantar Perbandingan Sistem Hukum Cetakan ke-4. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sukintaka. 2004. Tujuan Pendidikan Jasmani, Jakarta : Depdikbud.
- Sukmadinata. 2010. Metode penenelitian pendidikan. Bandung: PT Remaja. Rosdakarya.
- Sunarso.A. 2017. Pemanfaatan Internet Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di SMA Negeri 1 Sleman, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Hukum*.
- Syarifudin.A.2011. Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Diakses dari laman web tanggal 15 April.2008  
<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadib/article/download/57/52/0>.