

Hubungan Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar PJOK Siswa Kelas IX SMP Negeri 30 Padang

Al Hadi Saputra¹, Sri Gusti Handayani², Hilmainur Syampurma³, Dessi Novita Sari⁴

Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

alhadisaputra53@gmail.com, srigustihandayani@fik.unp.ac.id, hilmainursyampurma@fik.unp.ac.id, dessinovita10@fik.unp.ac.id

Doi : <https://doi.org/10.24036/JPDO.8.6.2025.151>

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Teknologi, Hasil PJOK

Abstrak : Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IX Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penerapan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) siswa kelas IX di SMP Negeri 30 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 30 Kota Padang yang mengikuti kegiatan pembelajaran PJOK yang berjumlah 64 orang. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan purposive sampling dan jumlah sampel 64 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi angket. Untuk mengetahui ketepatan dan kesahihan instrumen ini dilakukan uji validitas dan reliabilitas Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan uji normalitas, dan uji korelasi dan uji hipotesis dengan bantuan program Microsi excel dan SPSS 22.00. dengan nilai koefisien korelasi yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan perolehan r hitung sebesar $-0,1808 > r_{tabel} 0,1669$ dalam taraf signifikan $\alpha = 0,05$. dan koefisien distribusi thitung $1,445 > t_{tabel} 1,999$.

Keywords : *Learning Media, Technology, PJOK Results*

Abstract : *The problem in this study is the low learning outcomes of class IX students in Physical Education, Sports and Health. This study aims to determine the relationship between the application of technology-based learning media on the learning outcomes of class IX students in SMP Negeri 30 Padang. This study uses a quantitative approach with a correlational method. The population in this study were all class IX students of SMP Negeri 30 Padang City who participated in PJOK learning activities totaling 64 people. The sample in this study was taken using purposive sampling and the number of samples was 64 students. The instruments used included a questionnaire. To determine the accuracy and validity of this instrument, a validity and reliability test was carried out. Data analysis techniques in this study were normality tests, correlation tests and hypothesis tests with the help of the Microsi excel and SPSS 22.00 programs. with the correlation coefficient value obtained from the research conducted, the r count was $-0.1808 > r_{table} 0.1669$ at a significant level of $\alpha = 0.05$. and the distribution coefficient t count $1.445 > t_{table} 1.999$.*

PENDAHULUAN

Olahraga adalah aktivitas yang banyak dilakukan oleh masyarakat, keberadaannya sekarang ini tidak lagi dipandang sebelah mata tetapi sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat (Asnaldi, 2019) Olahraga adalah kegiatan sistematis mendorong, membina, mengembangkan potensi jasmani, dan rohani (Asnaldi, 2016)

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan kinerja manusia melalui kegiatan fisik yang telah dipilih dengan tujuan untuk mewujudkan hasilnya. pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pelajaran wajib yang dilaksanakan di berbagai jenjang sekolah Mustafa dkk (2020).

Pahliwandri (2020) berpendapat bahwa pendidikan jasmani adalah sebuah proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat, aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi peserta didik.

Syarif (2023) Pendidikan merupakan bekal dalam kehidupan manusia. Seperti halnya Hak Asasi Manusia, setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang pantas dan layak. Pendidikan harus memiliki sistem yang terstruktur.

Sistem Pendidikan memiliki beberapa komponen, diantaranya adalah tujuan dan prioritas, peserta didik, manajemen atau pengelolaan, struktur dan jadwal waktu, isi dan bahan pengajaran, guru dan pendidik, alat bantu belajar dan metode Pendidikan, fasilitas, teknologi, pengawasan mutu, penelitian, dan biaya.

Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan sarana dalam

pencapaian hasil belajar siswa dengan menarik minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat antusias dan mampu memahami pembelajaran dengan baik.

Di samping itu keterlibatan pengajar harus dilakukan dengan mengembangkan kemampuannya dan terus berinovasi dengan media pembelajaran yang digunakannya Firmadani (2020).

Wulandari (2023) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Tarigan (2024) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.

Zaini (2017) dengan media pembelajarn, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.

Dalam pembelajaran PJOK, penggunaan media berbasis teknologi seperti video tutorial, aplikasi kebugaran, perangkat lunak simulasi olahraga, serta platform pembelajaran daring diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Selain itu, teknologi juga memungkinkan siswa untuk mengakses

informasi dan materi pembelajaran dengan lebih mudah dan fleksibel.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, melalui kreatifitas seorang guru media pembelajaran dapat berkembang menjadi sesuatu yang menarik dan memotivasi siswa untuk lebih giat mengikuti pelajaran (Muslim 2019).

Putri Ayu Maharani (2021) pengertian video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, sikap).

Video dapat memberikan pengalaman dan media yang dapat menarik anak, selain mendengarkan materi yang disampaikan anak juga dapat menonton berupa gambar yang menarik sesuai dengan materi yang disampaikan.

Susilawati (2020) Manfaat video pembelajaran sebagai berikut: (1) Proses pembelajaran lebih cepat dipahami oleh mahasiswa, (2) Dosen lebih mudah menyampaikan materi, (3) Menumbuhkan keaktifan mahasiswa dalam belajar, (4) Memotivasi mahasiswa,

(5) Membantu mahasiswa agar lebih mudah dalam memaknai pesan yang disampaikan dosen agar lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh mahasiswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan tujuan pembelajaran, (6) Sebagai bahan pelengkap materi,

(7) Memberikan informasi yang lebih canggih dan cepat. (8) Memberikan informasi. Kebermanfaatan video pembelajaran tersebut tentunya dapat digunakan pada pembelajaran matakuliah Pemantapan Kemampuan Mengajar.

Perangkat Lunak merupakan seluruh perintah yang digunakan untuk memproses informasi. Perangkat lunak

dapat berupa program maupun prosedur yang didalamnya merupakan kumpulan perintah yang dimengerti oleh komputer sedangkan prosedur adalah perintah yang dibutuhkan oleh pengguna dalam memproses informasi Swara (2016).

Internet dapat diartikan sebagai jaringan kom-puter luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai kom-puter dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia, dimana di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif (Gafar, A., 2017).

pengertian internet adalah suatu media yang digunakan untuk mengefisienkan proses komunikasi menggunakan aplikasi seperti website, email, atau voip Maharani, D., Helmiah, F., & Rahmadani, N. (2021).

Laptop atau komputer jinjing adalah komputer bergerak yang berukuran relatif kecil dan ringan, tergantung pada ukuran, bahan, dan spesifikasi laptop tersebut.

Laptop terkadang disebut juga dengan komputer atau notebook saja. Sebagai komputer pribadi, laptop memiliki fungsi yang sama dengan komputer desktop (desktop computers) pada umumnya. Laptop sangat membantu dalam menyelesaikan tugas tugas mereka dengan lebih cepat dan lebih baik Ginting, E, (2015).



Gambar 1. Laptop

Sumber: Dokumentasi Penelitian

LCD proyektor ialah benda yang dimanfaatkan sebagai media pembantu penyampaian materi di lingkungan lembaga pendidikan, kantor, maupun kegiatan lain. LCD proyektor memberikan manfaat dalam proses pembelajaran yaitu untuk membantu guru dalam penyampaian materi yang sistematis, lengkap, dan detail.



Gambar 2. LCD Proyektor

Sumber: Dokumentasi Penelitian

Implikasinya yaitu penerima atau peserta didik dapat memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh guru. LCD Proyektor dapat berfungsi jika digunakan dengan peralatan pendukung berupa: 1) Kabel data berfungsi sebagai penghubung antara laptop dengan proyektor.

Dalam penggunaannya terdapat dua macam kabel yang biasa di pakai yaitu kabel USB dan kabel parallel; 2) Power supply digunakan sebagai penghubung sumber listrik dengan LCD proyektor. Berupa kabel hubung tegangan listrik dengan LCD proyektor dan adaptor. Maryono, M., Susanto, H., & Syam, A. R. (2022).

Microsoft Power Point merupakan salah satu program berbasis multi media yang dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi. Mengoptimalkan Microsoft Power Point sebagai media belajar berarti memanfaatkan secara maksimal segala fitur yang tersedia dalam Microsoft Power Point untuk menunjang kegiatan belajar mengajar .

Mengoptimalkan Microsoft Power Point sebagai media belajar berarti

memanfaatkan secara maksimal segala fitur yang tersedia dalam Microsoft Power Point untuk menunjang kegiatan belajar mengajar . Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018).

Hilmainur Syampurma (2016:3) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran.

Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Lebih lanjut dalam Ali umar (2018:5) hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri siswa atau anak didik sebagai bukti bahwa ia telah melakukan proses belajar mengajar. Bila seseorang telah melakukan proses belajar maka dalam dirinya akan mengalami perubahan-perubahan akibat dari proses belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Hubungan Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar PJOK Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 30 Padang.

Bertujuan Untuk Mengetahui Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Hasil Belajar PJOK Siswa Kelas IX di Sekolah Menengah Pertama Negeri 30 Padang.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode korelasional. Menurut Berlian dalam (Febrizal & Lawanis (2024) menyatakan bahwa “penelitian korelasi untuk melihat ada atau tidaknya, dan seberapa jauh.

Jadi penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 30 Padang yang terletak di jalan Baru Andalas, Kelurahan Selatan, kecamatan Padang Timur, Kota Padang, Sumatera Barat. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember sampai bulan Januari Semester 1 Tahun Ajaran 2024/2025.

Sugiyono (2016) pengambilan sampel secara random/acak dapat dilakukan dengan bilangan random, komputer maupun dengan undian.

Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan undian. Pada pengambilan undian setiap populasi diberi nomor terlebih dahulu, (nomor tersebut sesuai dengan nomor absensi siswa di kelas). Selanjutnya, nomor yang terpilih dijadikan sebagai sampel.

Penentuan jumlah sampel untuk penelitian menurut Arikunto dalam Asmita, Rahman, & Nasir (2019), jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih.

Sesuai dengan pendapat tersebut maka dalam penelitian ini penentuan jumlah sampel yaitu 26% kelas IX A dan IX E berjumlah 64 orang. jadi total sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 64 orang. Sampel dalam penelitian ini hanya satu kelas saja, dikarenakan keterbatasan waktu maupun kemampuan penulis.

Teknik pengambilan data yang digunakan adalah angket yang berupa pernyataan yang isinya ingin mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran PJOK di kelas

IX SMP N 30 Padang. Setelah pernyataan atau pertanyaan dibuat, maka dilanjutkan dengan pemberian skor atau bobot untuk setiap alternatif jawaban.

Menurut Nurhasan dalam Arsil (2018:191) untuk butir pertanyaan atau pernyataan Skala Likert diolah dengan memberikan skor sebagai berikut yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS).

Setelah mendapat izin dari pihak yang berwenang maka mulailah lembar observasi diisi oleh peneliti selaku peneliti. Sebelum peneliti mengisi lembar angket/kuisisioner, terlebih dahulu diberi beberapa penjelasan berkaitan dengan lembar observasi.

Teknik dan prosedur dalam menganalisis data pada saat sebuah data hasil yang sudah di kumpul langkah selanjutnya adalah mengolah data dan menganalisis secara statistik. Data dianalisis dengan menggunakan teknik kolerasi sederhana.

HASIL

Berdasarkan hasil skor angket yang diberikan sebanyak 20 item pernyataan kepada 64 orang siswa yang dijadikan sebagai responden, ditemukan nilai mean = 69.48, standar deviasi = 4.97, skor tertinggi =80, skor terendah =57, persentase 87% dengan kategori baik.

Uji korelasi dimaksudkan untuk mengukur seberapa besar keterkaitan antar satu variable bebas dengan variable terikat. Berdasarkan analisis uji korelasi sederhana diperoleh r hitung sebesar -0,1808 yang lebih kecil dari rtabel 0.396. berdasarkan pengambilan keputusan, jika r hitung > rtabel, maka ha diterima dan jika jika

rhitung < rtabel, maka ho yang di terima, jadi dalama penelitian ini ho lah yang di terima.

Deskripsi hasil penelitian tentang hubungan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar pjok dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data hasil Skor Angket Pada Butir Pernyataan Kelas IX.A dan Kelas IX. E berdasarkan nilai keseluruhan.

| Kelas interval | kategori | Fa | Fr (%) |
|----------------|-------------|-----------|-------------|
| 0-50 | Kurang | 3 | 4,7% |
| 51- 60 | Sedang | 2 | 3,1% |
| 61 - 75 | Cukup | 2 | 3,1 % |
| 76 - 90 | Baik | 29 | 45,3% |
| 91 - 100 | Sangat Baik | 28 | 43,7% |
| Jumlah | | 64 | 100% |

Sumber : Data Peneliti

Pada variabel hasil belajar ini, berdasarkan hasil nilai data pada lampiran maka diperoleh jumlah sebesar 5106 dengan rata-rata 79,78 dan diperoleh skor tertinggi sebesar 95 dan skor terendah sebesar 50. Selanjutnya tabel di bawah ini adalah distribusi data persentase hasil belajar siswa di SMP Negeri 30 Padang yaitu sebagai berikut :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi hasil belajar Kelas IX.A dan Kelas IX. E

| Kelas interval | Kategori | Fa | Fr (%) |
|----------------|-------------|-----------|-------------|
| 0-50 | Kurang | 1 | 1,56% |
| 51- 60 | Sedang | 2 | 3,12% |
| 61 - 75 | Cukup | 25 | 39,1% |
| 76 - 90 | Baik | 34 | 53,1% |
| 91 - 100 | Sangat Baik | 2 | 3,12% |
| Total | | 64 | 100% |

Sumber: pengolahan data Pribadi peneliti

Berdasarkan pada tabel di atas terlihat kategori sangat baik dengan persentase 53,1% dengan jumlah 34 siswa. Pada kategori baik dengan persentase 53,1%

dengan jumlah 34 siswa. Pada kategori cukup dengan persentase 39,1% dengan jumlah 25 siswa.

Pada kategori sedang dengan presentase 3,12% dengan jumlah 2 siswa. Pada kategori kurang dengan presentase 1,56% dengan jumlah 1 siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar di dapatkan oleh siswa di SMP Negeri 30 Padang dengan persentase 53,1% sebanyak 234 siswa dan berada pada kategori Baik.

Tabel 3.: Uji Normalitas dengan Lilliefors

| Variabel | Sampel | Uji Lilliefors | | Kesimpulan |
|-------------------|--------|----------------|--------------------|------------|
| | | L _o | L _{tabel} | |
| Hasol skor angket | 64 | 0.1082 | 0.1108 | Normal |
| Hasil belajar | 64 | 0.1103 | 0.1108 | Normal |

Sumber : data peneliti

Berdasarkan uraian di atas semua variabel X dan Y datanya berdistribusi normal, karena masing-masing variabel probabilitasnya memenuhi kriteria $L_o < L_{tabel}$. Hal ini dapat dikatakan bahwa data masing-masing tersebar secara normal atau populasi dari data sampel diambil berdistribusi normal.



Gambar 3 : Peneliti menjelaskan cara pengisian kusioner penelitian

Sumber : Dokumentasi Penelitian

Tabel 4. uji Korelasi

| Korelasi | rhitung | rtabel | thitung | ttabel | Keterangan |
|----------|---------|--------|---------|--------|------------------|
| X-Y | -0.1808 | 0.1669 | 1,445 | 1,999 | Tidak Signifikan |

Sumber : Data peneliti

Berdasarkan hasil penelitian, Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar PJOK siswa SMP Negeri 30 Kota Padang, nilai korelasi rhitung sebesar $-0,1808 < rtabel 0,1669$ dalam taraf signifikan $\alpha = 0,05$. dan koefisien distribusi thitung $1,445 < ttabel 1,999$.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mendukung hipotesis bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki hubungan yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan siswa.

Meskipun demikian, perlu dilakukan analisis statistik lebih lanjut untuk memastikan signifikansi hubungan tersebut dan mengidentifikasi faktor-faktor pendukung maupun penghambat dalam penerapan.

Hubungan positif antara penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dan hasil belajar ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa teknologi dalam pendidikan mampu meningkatkan interaktivitas, memotivasi siswa, serta membantu mereka memahami materi lebih efektif.

Namun, terdapat beberapa siswa yang masih berada dalam kategori kurang dan sedang. Hal ini menunjukkan perlunya evaluasi lebih lanjut terkait kendala yang mungkin dialami siswa, seperti akses terhadap teknologi atau tingkat pemahaman awal terhadap materi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar PJOK di SMP Negeri 30 Kota Padang, dapat disimpulkan bahwa:

1) Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan kesimpulan yaitu, Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar PJOK siswa SMP Negeri 30 Kota Padang.

2) Nilai koefisien korelasi yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan rhitung sebesar $-0,1808 < rtabel 0,1669$ dalam taraf signifikan $\alpha = 0,05$. dan koefisien distribusi thitung $1,445 < ttabel 1,999$.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, M. R., Arsil, A., Damrah, D., Sari, D. N., & Zalindro, A. (2023). Hubungan Kebugaran Jasmani dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa SMP N 2 Kecamatan Payakumbuh. *Jurnal JPDO*, 6(11), 143-150.
- Ali umar, Abbas Syamsuar, Syahrastani. 2018. "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Status Gizi Terhadap Hasil Belajar Penjasorkes Di SD Negeri 40 Sungai Lareh Kota Padang." *Journal Menssana* 3(2).

- Asnaldi, A. (2019). Kontribusi Motor Ability Dan Konsentrasi Terhadap Kemampuan Penguasaan Kata Heian Yodan Karateka Lemkari Dojo Angkasa Lanud Padang. *Jurnal MensSana*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.24036/jm.v4i1.30>
- Asnaldi, A. (2016). Hubungan Pendekatan Latihan Massed Practice Dan Distributed Practice Terhadap Ketepatan Pukulan Lob Pemain Bulutangkis. *Jurnal MensSana*, 1(2), 20. <https://doi.org/10.24036/jm.v1i2.51>
- Asmita, Rahman, & Nasir. (2019). Pengaruh Pengawasan Terhadap Disiplin Kerja Pegawai Negeri Sipil Pada Sekretariat DPRD Provinsi Sulawesi Tenggara. *Jurnal Ilmu Pemerintahan Vol. 1 No.1*, 44-57.
- Febrizal, T., & Lawanis, H. 2024. "Hubungan Kecepatan Reaksi Dan Kelincahan Terhadap Kemampuan Mendribble Bola SBB Putra Painan." 7(1):46-53.
- Firmadni, F. (2020). Media Pembelajaran berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN Konferensi Pendidikan Nasional*, volume 2(1), 93 - 97.
- Gafar, A. (2017). Penggunaan Internet sebagai media baru dalam pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 8(2), 36-43.
- Ginting, E. (2015). Pengaruh Faktor Budaya, Sosial, Pribadi Dan Psikologis Terhadap Keputusan Pembelian Laptop Merek "Asus" (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Budi Luhur) Periode September-Desember 2014. *Jurnal Ekonomika dan Manajemen*, 4(2).
- Hilmainur Syampurma. 2016. "Kontribusi Status Gizi Terhadap Hasil Belajar Penjasorkes Bagi Siswa-Siswi SMPN 10 Padang." *Journal Menssana* 1(2).
- Maryono, M., Susanto, H., & Syam, A. R. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD proyektor terhadap prestasi belajar Aqidah Akhlak di sekolah. *Journal of Islamic Education and Innovation*, 106-115.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 422-438.
- Maharani, D., Helmiyah, F., & Rahmadani, N. (2021). Penyuluhan manfaat menggunakan internet dan website pada masa pandemi Covid-19. *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1(1), 1-7.
- Muslim, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Keberhasilan Mapel PJOK pada Kelas IV SD Negeri 01 Banjarsari. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2(3), 187-191.
- Pahliwandari, R. (2020). Meningkatkan Kesegaran Jasmani Melalui Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada Siswa Kelas VIII SMP 04 Kecamatan Sungai Kakap. *Jurnal Keolahragaan*, 6(2), 87-95.
- Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi penggunaan media

- pembelajaran interaktif dengan microsoft power point pada guru-guru sekolah dasar. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 265-271.
- Putri Ayu Maharani, E. N. (2021). Pengaruh Video Animasi Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *Jce (Journal Of Childhood Education)*, 5(1), 159-173.
- Sugiyono. 2016. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D." Alfabeta 81.
- Susilawati, E. (2020). Upaya meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam menganalisis video pembelajaran melalui strategi pembelajaran webinar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 146-154.
- Swara, G. Y., Kom, M., & Pebriadi, Y. (2016). Rekayasa perangkat lunak pemesanan tiket bioskop berbasis web. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 4(2), 27-39.
- Syarif, A., Juwita, D. R., & Wisman, Y. (2023). Kreativitas Guru Dalam Mengatasi Keterbatasan Prasarana Sarana Pembelajaran PJOK. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(2), 338-347.
- Tarigan, P. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Iii Sd Negeri 040446 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024 (Doctoral Dissertation, Universitas Quality Berastagi).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.