



MINAT MAHASISWA PENDIDIKAN JASMANI DALAM PROSES PERKULIAHAN BERBASIS E-LEARNING

PHYSICAL EDUCATION STUDENTS' INTEREST IN THE E-LEARNING-BASED LECTURE PROCESS

Muhammad Akbar Syafruddin¹,

^{1,2} Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia
Jalan Wijaya Kusuma No. 14 Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia
Email : akbar.syafruddin@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui minat mahasiswa Program Studi Pendidikan jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Univeristas Negeri Makassar dalam proses perkuliahan berbasis e-learning. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan angket dengan skala likert. Pengukuran minat mahasiswa dilakukan berdasarkan empat indikator yang terdiri dari ketertarikan mahasiswa dalam pelaksanaan perkuliahan berbasis e-learning, perhatian mahasiswa selama proses perkuliahan berbasis e-learning, kesukaan mahasiswa mengenai penerapan perkuliahan berbasis e-learning, dan keterlibatan atau keaktifan mahasiswa selama mengikuti proses perkuliahan berbasis e-learning. Sampel dalam penelitian ini yaitu 92 orang mahasiswa, yang ditentukan dengan teknik random sampling. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa minat mahasiswa dalam proses perkuliahan berbasis e-learning yaitu 6 orang kategori “sangat kurang” (6,5%), 18 orang kategori “kurang” (19,6%), 24 orang kategori “sedang” (26,15%), 36 orang kategori “baik” (39,1%), dan 8 orang kategori “sangat baik” (8,7%). Sehingga dapat disimpulkan minat mahasiswa dalam proses perkuliahan berbasis e-learning berada pada kategori baik.

Kata Kunci : Minat, Proses Perkuliahan, Metode, E-Learning

ABSTRACT

This research is a quantitative descriptive study which aims to determine the interest of students from the Physical Education, Health and Recreation Study Program, Faculty of Sports Sciences, Makassar State University in the e-learning based lecture process. The data collection technique used was a questionnaire with a Likert scale. Measuring student interest is carried out based on four indicators consisting of students' interest in implementing e-learning-based lectures, student attention during the e-learning-based lecture process, students' preferences regarding the application of e-learning-based lectures, and student involvement or activeness during the course-based lecture process. e-learning. The sample in this study was 92 students, which was determined using random sampling techniques. Based on the research results, it is known that students' interest in the e-learning based lecture process is 6 people in the "very poor" category (6.5%), 18 people in the "poor" category (19.6%), 24 people in the "medium" category (26.15%), 36 people in the "good" category (39.1%), and 8 people in the "very good" category (8.7%). So it can be concluded that student interest in the e-learning based lecture process is in the good category.





PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani di Indonesia mencakup seluruh komponen, meskipun masih terdapat tantangan besar dalam pengajaran pendidikan jasmani, sehingga memerlukan identifikasi langkah-langkah efektif untuk meningkatkan kualitas dan efektivitasnya. Keadaan pendidikan jasmani di Indonesia saat ini berada dalam kondisi yang genting karena tidak efisiennya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah dan kurangnya kesadaran akan pentingnya pendidikan jasmani yang kurang disosialisasikan sejak usia dini. Pendidikan jasmani merupakan cara yang paling efektif untuk menumbuhkan sumber daya manusia yang unggul, yang akan mendorong bangsa kita menuju masa depan yang lebih menjanjikan (M. A. Syafruddin, Jahrir, et al., 2022). Penerapan kurikulum pendidikan jasmani yang tepat akan menghasilkan individu-individu luar biasa yang mampu unggul dalam kompetisi internasional.

Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani, pendidik harus menjamin keutuhan proses perkuliahan dalam melaksanakannya. Pemanfaatan teknologi pendidikan merupakan sarana untuk menjunjung atau meningkatkan kualitas pendidikan jasmani (A. Syafruddin, 2023). Tujuannya adalah untuk menyempurnakan kurikulum pendidikan jasmani dengan memanfaatkan teknologi agar lebih menarik. Mutu sekolah mengacu pada

kemampuan sekolah dalam menangani berbagai aspek operasionalnya secara efektif dan efisien, dengan tujuan untuk meningkatkan nilai aspek-aspek tersebut sejalan dengan norma atau standar yang telah ditetapkan. Dalam studinya, Engkoswara (1986) mengkaji kualitas atau kinerja pendidikan melalui tiga perspektif berbeda: prestasi, atmosfer, dan ekonomi (A. Syafruddin, 2023). Sebagian berpendapat bahwa individu sering menilai kualitas atau keunggulan sekolah hanya berdasarkan pada infrastruktur fisik dan jangkauan penawaran ekstrakurikuler.

Tujuan pendidikan jasmani meliputi penanaman budi pekerti, pembentukan landasan kokoh bagi pengembangan kepribadian, peningkatan sikap cinta damai, sikap sosial, dan toleransi, peningkatan kemampuan berpikir kritis, pembinaan sportivitas, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, kepercayaan diri, dan demokrasi, serta peningkatan kemahiran dalam berbagai permainan dan olahraga (Nurafiati et al., 2022).

Penting bagi pendidikan jasmani untuk secara efektif menumbuhkan empat dimensi: fisik, psikomotorik, kognitif, dan afektif (Setyawan, 2017). Keempat ciri tersebut dapat dicapai dengan memperhatikan empat faktor: prinsip, isi, metodologi perkuliahan, dan keakuratan alat evaluasi yang digunakan. Istilah "kualitas pendidikan" mencakup hasil dan proses pendidikan. Pendidikan dianggap



berkualitas tinggi bila proses belajar mengajar berjalan lancar dan efektif (Salamah, 2020).

Era digital ditandai dengan pesatnya kemajuan teknologi dan kemudahan ketersediaan informasi baik di bidang ekonomi maupun social (Syamsuar & Reflianto, 2019). Industri teknologi informasi saat ini dengan cepat bergerak menuju lingkungan yang sepenuhnya digital. Munculnya revolusi digital telah melahirkan gaya hidup baru yang terkait erat dengan penggunaan perangkat teknologi (Hermawanto & Anggraini, 2020). Teknologi berfungsi sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan manusia. Lebih mudah untuk mencapainya dengan menggunakan teknologi apa pun. Teknologi ini memainkan peran penting dalam membawa umat manusia memasuki era digital.

Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan dan tata cara bagi peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya guna memperoleh ketabahan agama dan spiritual, disiplin diri, karakter, kecerdasan, etika yang baik, dan keterampilan yang diperlukan untuk kemajuan pribadi dan masyarakat (Sutiah et al., 2020). Pendidikan di sekolah harus dilaksanakan dengan seefisien mungkin untuk mencapai tujuan proses perkuliahan. Standar Nasional Pendidikan Tinggi dirancang

untuk menjamin tercapainya tujuan pendidikan tinggi yang mempunyai peranan penting dalam mencerdaskan bangsa, memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta memajukan nilai-nilai kemanusiaan.

Hal ini juga bertujuan untuk menjamin integrasi dan pemberdayaan bangsa Indonesia yang berkelanjutan. Standar-standar ini memastikan perkuliahan pada program studi, penelitian, dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh universitas-universitas di seluruh Indonesia memenuhi kriteria mutu yang dituangkan dalam Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Permenristekdikti, 2015). Arti penting media perkuliahan sangat penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Di era globalisasi, penggunaan media perkuliahan berbasis teknologi modern kini diperlukan untuk membantu pelaksanaan perkuliahan (Susilo & Widiya, 2021). Klasifikasi dasar media meliputi audio, visual, video, perubahan, dan tes mata pelajaran.

Media berbasis teknologi kontemporer tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam perkuliahan tetapi juga memupuk kemampuan mereka untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan terkini dalam bidang teknologi informasi (Suhadha et al., 2023). Salah satu media perkuliahan inovatif yang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan proses perkuliahan adalah e-





learning. E-learning mengacu pada penggunaan teknologi internet untuk perkuliahan online. Hal ini bergantung pada media untuk menampilkan konten pendidikan dan pertanyaan interaktif, sehingga memerlukan fasilitas komunikasi untuk pertukaran informasi (Sukmawati et al., 2022). (Farida, 2022) mendefinisikan minat sebagai pergeseran energi individu yang ditandai dengan munculnya emosi dan respons dalam rangka mencapai tujuan. Menurut hasil observasi penulis keterlibatan mahasiswa pada program studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan saat ini masih kurang. Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang pasif, tidak antusias, dan bosan di dalam kelas.

Pendekatan perkuliahan tatap muka tradisional telah membatasi minat dan keterlibatan mereka. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti telah menerapkan metode e-learning untuk menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa. Pendekatan ini memungkinkan perkuliahan fleksibel yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, menghilangkan batasan ruang dan waktu fisik. Selain itu, siswa dapat memanfaatkan berbagai sumber online sebagai alat perkuliahan. Psikologi perkuliahan yang mendasari penggunaan media dan teknologi dalam perkuliahan dapat dianalisis melalui empat perspektif berbeda: behavioris, kognitif, konstruktivis, dan psikologis social (INDIRWAN et al., 2023).

Perspektif behavioris, misalnya, memandang belajar sebagai modifikasi perilaku yang terjadi akibat interaksi antara stimulus dan respons. Dari sudut pandang kognitivisme, hasil belajar tidak semata-mata ditentukan oleh stimulus dan respon, tetapi juga menekankan pada proses belajar bukan sekedar hasil akhir (Khoiriyah & Murni, 2021). Perkuliahan memerlukan introspeksi dan pemanfaatan banyak media perkuliahan untuk menilai pencapaian proses perkuliahan.

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, penggunaan media pengajaran dapat secara efektif mengatasi kendala-kendala yang timbul pada saat proses perkuliahan. Selain itu, media pengajaran dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa, mendorong partisipasi aktif dan mendorong perkuliahan yang lebih efisien dan efektif. Mencapai tujuan yang diinginkan.

Hal ini memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menerapkan perkuliahannya melalui penggunaan media e-learning. Pemanfaatan media e-learning pada Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar mahasiswa sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman terhadap mata kuliah yang diajarkan (Al Ardha, 2022).



METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2023. Sampel pada penelitian ini adalah 92 orang mahasiswa yang mengikuti proses perkuliahan berbasis e-learning. Penelitian ini menggunakan angket sebagai metode pengumpulan data untuk mengumpulkan informasi mengenai minat belajar siswa terhadap penerapan metode e-learning dalam perkuliahan. Rumus persentase digunakan untuk menilai tingkat minat belajar siswa berdasarkan data yang dikumpulkan melalui angket. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan jumlah 25 butir soal <https://shorturl.at/aV017>. Item soal dalam angket ini disusun dengan berdasarkan indikator minat yang terdiri dari ketertarikan mahasiswa dalam pelaksanaan perkuliahan berbasis e-learning, perhatian mahasiswa selama proses perkuliahan berbasis e-learning, kesukaan mahasiswa mengenai penerapan perkuliahan berbasis e-learning, dan keterlibatan atau keaktifan mahasiswa selama mengikuti proses perkuliahan berbasis e-learning.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan dokumen untuk memperoleh informasi mengenai tingkat minat mahasiswa selama mengikuti proses perkuliahan berbasis e-learning. Rumus yang digunakan untuk

menetapkan batasan nilai yang dijadikan norma adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rumus Kategorisasi

No	Rentangan Norma	Kategori
1.	$X > M + 1,5 SD$	Sangat Tinggi
2.	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
3.	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4.	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang
5.	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat kurang

Sumber : Anas Sudijono (2006) dalam (ALVIANSYAH, 2021)

HASIL

Setelah data minat mahasiswa dalam proses perkuliahan berbasis e-learning dikumpulkan, selanjutnya dilakukan analisis data untuk mengetahui serta memberikan gambaran mengenai minat mahasiswa. Pada bagian hasil penelitian ini dianalisis dengan menggunakan uji deskriptif dengan bantuan aplikasi SPSS. Untuk lebih jelasnya mengenai hasil uji deskriptif data minat mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi FIK UNM dalam penerapan perkuliahan berbasis e-learning dapat dilihat di tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Deskriptif

N	92
Mean	85,6
Median	86





Std. Deviasi	4,7
Minimum	75
Maximum	98

Berdasarkan hasil uji deskriptif data minat mahasiswa dalam proses perkuliahan berbasis e-learning, dari total 92 orang sampel didapatkan nilai mean sebesar 85,6, median sebesar 86, standar deviasi sebesar 4,7, nilai minimum sebesar 75, dan nilai maximum sebesar 98. Setelah uji deskriptif, selanjutnya dilakukan kategorisasi data dan distribusi frekuensi untuk mengetahui tingkat minat mahasiswa dalam perkuliahan berbasis e-learning. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel kategorisasi di bawah ini.

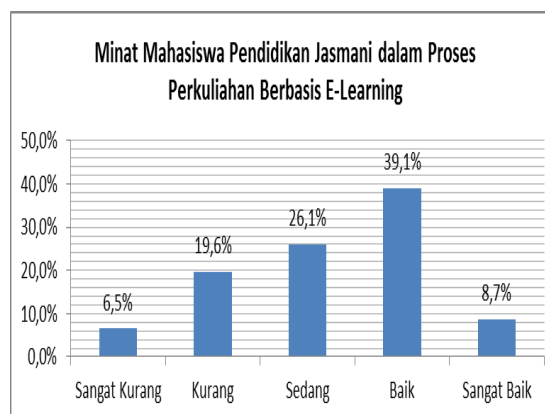
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Minat Mahasiswa dalam Perkuliahan Berbasis E-Learning

No	Interval	Kategori	F	Persentase (%)
1	<78,5	Sangat Kurang	6	6,5
2	78,6-83,2	Kurang	18	19,6
3	83,3-87,8	Sedang	24	26,1
4	87,9-92,6	Baik	36	39,1
5	>92,65	Sangat Baik	8	8,7
Total			92	100

Berdasarkan hasil kategorisasi data minat mahasiswa dalam proses perkuliahan berbasis e-learning maka didapatkan hasil

bahwa 8 orang mahasiswa atau sebesar (8,7%) berada pada kategori “sangat baik”, 36 orang mahasiswa atau sebesar (39,1%) berada pada kategori “baik”, 24 orang mahasiswa atau sebesar (26,1%) berada pada kategori “sedang”, 18 orang mahasiswa atau sebesar (19,6%) berada pada kategori kurang, dan 6 orang mahasiswa atau sebesar (6,5%) berada pada kategori “sangat kurang). Sehingga dapat dikatakan minat mahasiswa dalam proses perkuliahan berbasis e-learning berada pada kategori “baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram di bawah ini.

Gambar 1. Diagram Minat Mahasiswa dalam Perkuliahan Berbasis E-Learning



PEMBAHASAN

Minat mengacu pada kecenderungan pribadi individu terhadap sesuatu yang menarik perhatiannya dan dipengaruhi oleh dua variabel, yaitu faktor internal seperti perhatian, kesenangan, dan aktivitas, dan faktor eksternal seperti pengaruh guru, orang tua, lingkungan sekitar, dan sumber daya. Minat merupakan faktor yang sangat menentukan dalam kelangsungan proses perolehan





pengetahuan pendidikan jasmani di sekolah (M. A. Syafruddin, Sutriawan, et al., 2022).

Tingkat minat mahasiswa terhadap perkuliahan pendidikan jasmani sangat dipengaruhi oleh peran guru, dosen, dan kualitas fasilitas (Rekadaya, 2017). Peningkatan keterlibatan instruktur dalam pengajaran dan infrastruktur yang memadai berkorelasi positif dengan keterlibatan mahasiswa yang lebih tinggi. Tingkat keterlibatan mahasiswa dalam proses perkuliahan pendidikan jasmani di perguruan tinggi dapat bervariasi, mulai dari tinggi hingga rendah. Dosen dalam pendidikan jasmani harus memiliki kompetensi diri dan rasa tanggung jawab yang tinggi agar dapat memprediksi potensi rendahnya keterlibatan mahasiswa (Bangun, 2016).

Pendekatan yang efektif adalah dengan memberikan pengetahuan kepada mahasiswa mengenai manfaat yang diperoleh dari latihan fisik dan perkuliahan teori di kelas. Hal ini akan menumbuhkan rasa perlu dan membangkitkan semangat yang kuat dalam mempelajari pendidikan jasmani. Untuk mengetahui minat mahasiswa dibuat instrumen berupa angket dengan cara mengumpulkan dan menganalisis unsur-unsur tersebut dari sampel. Kuesioner berisi pertanyaan yang dapat mengungkap sentimen kesenangan, rasa ingin tahu, perhatian, dan keterlibatan mahasiswa dalam proses perkuliahan dalam lingkup pendidikan jasmani. Menanggapi

pertanyaan ini dapat memastikan kecenderungan mahasiswa terhadap pengajaran pendidikan jasmani berbasis e-learning.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, minat mahasiswa pendidikan jasmani terhadap perkuliahan berbasis e-learning termasuk dalam kategori “Baik”. Kondisi ini dipengaruhi oleh berbagai indikasi antara lain emosi puas, antusiasme siswa, fokus, dan keterlibatan mahasiswa. Temuan ini menunjukkan tingkat antusiasme mahasiswa dalam mengikuti proses perkuliahan pendidikan jasmani dan berbagai elemen yang mempengaruhinya. Keberhasilan perkuliahan yang dikemas dosen pada proses perkuliahan sangat dipengaruhi oleh kecenderungan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan berbasis e-learning. Mahasiswa sebagai partisipan aktif dalam proses perkuliahan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mencapai hasil belajar yang baik (Safrida et al., 2017). Untuk memaksimalkan hasil perkuliahan, penting untuk menyediakan konten pendidikan dengan cara yang merangsang rasa ingin tahu dan semangat belajar mahasiswa. Dosen hendaknya berupaya untuk membatasi terjadinya permasalahan-permasalahan yang sering muncul pada saat perkuliahan agar dapat menumbuhkan keterlibatan dan semangat mahasiswa dalam proses perkuliahan.



Beragamnya tantangan yang dihadapi mahasiswa dan cara penyajian pendidikan dapat berdampak signifikan terhadap motivasi mahasiswa untuk terlibat dalam proses perkuliahan. Minat merupakan suatu keadaan psikologis yang membangkitkan rasa ingin tahu atau suka terhadap suatu subjek atau barang tertentu (Heri, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan menunjukkan tingkat minatnya dalam mempelajari segala materi dalam proses perkuliahan. Tingginya partisipasi mahasiswa dalam perkuliahan akan menunjukkan kuatnya semangat mahasiswa. Sebaliknya jika minat mahasiswa kurang maka akan terwujud pada berkurangnya keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ukuran kebahagiaan pada mahasiswa tergolong baik, dengan skor rata-rata 39,1%. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami rasa puas dan senang terhadap proses perkuliahan berbasis e-learning.

Meskipun diketahui bahwa sebagian besar minat mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi FIK UNM berada pada kategori “baik” tetapi masih ada beberapa mahasiswa yang tingkat minat dalam proses perkuliahan berbasis e-learning masuk kategori “sangat kurang” dan “kurang”. Tentunya berdasarkan fakta tersebut, dapat dijadikan bahan evaluasi bagi dosen sendiri terkait

bagaimana upaya dalam meningkatkan minat siswa dalam mengikuti perkuliahan berbasis e-learning. Hal tersebut dapat dilakukan melalui pemberian materi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi serta menerapkan metode pembelajaran yang meningkatkan keaktifan mahasiswa saat mengikuti proses perkuliahan berbasis e-learning (Effendi, 2016).

KESIMPULAN

Setelah dilakukan pengumpulan data penelitian dan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa minat mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar dalam proses perkuliahan berbasis e-learning berada pada kategori baik. Fakta tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa menyambut baik penerapan model pembelajaran tersebut karena proses perkuliahan dapat dilaksanakan tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Selain itu dengan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi, sehingga kedepannya diharapkan dosen lebih variatif dan terus berupaya dalam meningkatkan kompetensi khususnya berkaitan dengan teknologi pendidikan demi upaya meningkatkan kompetensi pribadi dan pengetahuan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

Al Ardha, M. A. (2022). Inovasi Digital Learning Pada Mata Pelajaran





- Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan (Pjok). *Metaverse*, 39.
- Alviansyah, M. (2021). *Tingkat Pengetahuan Pertolongan Pertama Cedera Olahraga Pada Atlet Bola Tangankota Bekasi*. Universitas Negeri Jakarta.
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikandi Indonesia. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(3), 157.
- Effendi, M. (2016). Integrasi pembelajaran active learning dan internet-based learning dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 283–309.
- Farida, N. (2022). Fungsi dan aplikasi motivasi dalam pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 2(2), 118–125.
- Heri, T. (2019). Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- Hermawanto, A., & Anggraini, M. (2020). *Globalisasi, Revolusi Digital dan Lokalitas: Dinamika Internasional dan Domestik di Era Borderless World*. LPPM Press UPN" Veteran" Yogyakarta.
- Indirwan, I., Nurhidayah, N., Khatimah, N., & Awulyah, N. (2023). *Psikologi Pendidikan Membangun Jembatan Menuju Pembelajaran Optimal*.
- Khoiriyah, B. K., & Murni, M. (2021). "Peran Teori" Discovery Learning" Jerome Bruner Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Thawalib: Jurnal Kependidikan Islam*, 2(2), 67–80.
- Nurafiati, S., Rahayu, T., Pramono, H. H., & others. (2022). *Strategi Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani* (Vol. 1). Zahira Media Publisher.
- Rekadaya, A. (2017). Minat Mahasiswa Pjkr Terhadap Matakuliah Olahraga Pilihan Judo. *Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 6(6).
- Safrida, L. N., Ambarwati, R., & Albirri, E. R. (2017). Partisipasi Mahasiswa dalam Pembelajaran Kooperatif Berdasarkan Lesson Study. *Jurnal Edukasi*, 4(3), 54–58.
- Salamah, W. (2020). Deskripsi penggunaan aplikasi google classroom dalam proses pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 533–538.
- Setyawan, D. A. (2017). Peningkatan Mutu Pendidikan Jasmani Melalui Pemberdayaan Teknologi Pendidikan. *Seminar Nasional Olahraga 2016 Program S3 Pendidikan Olahraga Pascasarjana UNJ*, 1–21.
- Suhadha, M. K., Firnando, H. G., Sobarie, N., Septiani, R., Daroini, H., Setiawan, V., Zawawi, A. A., Amal, B. K.,



- Rienovita, E., Fadliansyah, F., & others. (2023). *Teknologi Pendidikan Berbasis Artificial Intelligence (AI)*. Balai Literasi Bangsa.
- Sukmawati, E., ST, S., Keb, M., Fitriadi, H., Pradana, Y., Dumiyati, M. P., Arifin, S. P., Saleh, M. S., Trustisari, H., Wijayanto, P. A., & others. (2022). *Digitalisasi sebagai pengembangan model pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Susilo, A., & Widiya, M. (2021). Video animasi sebagai sarana meningkatkan semangat belajar mata kuliah media pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience*, 8(1), 30–38.
- Sutiah, D., Pd, M., & others. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran*. NLC.
- Syafruddin, A. (2023). Peran Teknologi Pendidikan Terhadap Perubahan Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 36–44.
- Syafruddin, M. A., Jahrir, A. S., Yusuf, A., & others. (2022). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Dalam Pembentukan Karakter Bangsa. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 10(2), 73–83.
- Syafruddin, M. A., Sutriawan, A., & Hamid, M. W. (2022). Pengaruh Minat dan Motivasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Gerak: Journal of Physical Education*, *Sports, and Health*, 1(2), 77–81.
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).