

PARTISIPASI SISWA SMAN 1 WARU TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK SECARA DARING

Moch. Najih Ifsya'ul Haq*, Nanang Indriarsa

S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

*moch.najih.17060464009@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan pembelajaran dengan tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek motorik, aspek afektif dan di masa pandemi ini pembelajaran dilakukan secara daring. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui partisipasi peserta didik SMAN 1 Waru terhadap pembelajaran pendidikan olahraga secara daring dengan menggunakan aplikasi yang tersedia. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode analisis deskriptif dengan jumlah responden sebanyak 111 siswa memakai teknik *cluster random sampling*. Instrumen penelitian ini menggunakan *kuesioner* dan melalui *google form*. Di dalam angket tersebut terdapat sebanyak 21 pernyataan yang sudah di uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisa data yang digunakan kali ini yaitu berdasarkan Skala Likert untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi siswa terhadap berbagai pernyataan yang diberikan, dengan menggunakan empat pilihan jawaban untuk mengetahui partisipasi siswa tersebut. Hasil penelitian ini adalah penelitian yang diperoleh melalui analisa Skala Likert cukup positif dengan partisipasi siswa sebesar 52% siswa SMAN 1 Waru selalu berpartisipasi, 28% sering berpartisipasi, 16% jarang berpartisipasi, 4% tidak pernah berpartisipasi. Menurut hasil yang telah diperoleh dalam penelitian kali ini dapat diambil kesimpulan bahwa partisipasi siswa SMAN 1 Waru terhadap pembelajaran yang dilaksanakan secara daring menunjukkan persentase lebih banyak "selalu" berpartisipasi mengikuti pembelajaran dengan jumlah populasi sebanyak 200 siswa SMAN 1 Waru.

Kata Kunci: pendidikan olahraga; pembelajaran daring; partisipasi siswa

Abstract

Physical Education, Sports and Health are learning with three aspects, cognitive aspect, motoric aspect, affective aspect and during this pandemic it is carried out online. The purpose of this study was to determine the participation of students in SMAN 1 Waru in learning sports education online by using available applications. This study uses quantitative research with descriptive analysis method with 111 students as respondents using cluster random sampling technique. This research instrument uses a questionnaire, and also through a google form. In the questionnaire, there are 21 statements that have been tested for validity and reliability. The data analysis technique used this time is based on a Likert Scale to measure student's attitudes, opinions and perceptions of the various statements given, using four answer choices to determine student's participation. The result of this study obtained through the Likert Scale analysis were quite positive, with the participation of 52% SMAN 1 Waru students always participating, 28% often participating, 16% rarely participating, 4% never participating. Based on the results obtained in this study, it can be concluded that the participation of SMAN 1 Waru students in online learning shows a higher percentage of "always" participate in learning with a population of 200 students of SMAN 1 Waru.

Keywords: sports education; online learning; student participation

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara siswa dan gurunya. Pembelajaran sendiri menurut para ahli merupakan suatu interaksi atau pertemuan antara para siswa maupun siswi dengan para guru untuk menggapai suatu tujuan yang bisa menghasilkan perubahan yang disebabkan oleh pengalaman dan latihan (Sunhaji, 2011). Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran dalam lingkup satuan pendidikan yang ada di wilayah Indonesia yang terdiri dari Sekolah Dasar, Menengah Pertama dan Menengah Atas. Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan memberikan pembelajaran dengan dua aspek yang berbeda yaitu aspek yang pertama motorik, motorik itu sendiri merupakan pembelajaran keterampilan gerak yang diberikan kepada para siswa dan aspek kedua yaitu kognitif, kognitif itu sendiri merupakan pembelajaran pengetahuan yang diberikan kepada para siswa yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa yang berkelanjutan sehingga dapat menyatu dan memberikan kontribusi dalam kemajuan pendidikan di sekolah dan pada akhirnya pendidik atau guru dapat memberikan pendekatan secara seimbang dalam memberikan pendidikan secara menyeluruh dan konsisten terhadap para siswa. Pendapat para ahli yang lain bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan mempunyai keterkaitan dengan pendidikan nasional di Indonesia yang tidak mungkin dapat dipisahkan, karena Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan itu sendiri mempunyai tujuan yang dapat memberikan perkembangan secara motorik atau keterampilan dan secara kognitif atau pengetahuan terhadap peserta didik melalui pembelajaran aktivitas jasmani tersebut (Utama, 2011). Melalui pendidikan jasmani, siswa dapat dibentuk karakternya menjadi pribadi yang jujur, disiplin, bertanggungjawab, percaya diri, bersikap sportif, demokratis, serta mampu menjadi pribadi yang cerdas dalam mengambil keputusan. Selain itu, pendidikan jasmani yang diberikan merupakan upaya lembaga pendidikan untuk meningkatkan dan mempertahankan kesegaran jasmani peserta didik agar peserta didik memiliki kondisi fisik yang dapat menunjang pembelajaran sehari-hari (Komarudin, 2020). Menurut (Mashud, 2015) Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan secara khusus diharapkan dapat memberikan pembelajaran kepada para peserta didik agar mereka bisa berimajinasi dalam pengetahuan keilmuan dengan menyeluruh dan terpadu yang dapat bersaing di era globalisasi yang berada di abad 21 sekarang ini. Selain itu, pemberian Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan sebaiknya dimulai ketika anak masih dalam masa kanak-kanak atau usia dini, karena di

usia tersebut mulai untuk memacu perkembangan anak dalam organik, intelektual, emosional dan motorik yang harus tumbuh dalam diri anak-anak usia tersebut (Lee, 2020).

Sekarang ini seluruh dunia sedang di takutkan dengan datangnya wabah atau virus yang mematikan yaitu Corona (Covid-19) yang di beritahukan sejak Bulan Desember 2019 berasal dari Kota Wuhan, China (WHO, 2020). Virus Corona adalah virus yang menyerang *system* pernapasan. Menurut (Sunita & Anburaj, 2020), Corona (covid 19) yang saat ini sedang terjadi di dunia yaitu pandemi berkelanjutan yang diperkirakan mulai pada Bulan Desember 2019 di Wuhan, Cina dan WHO menyatakan pada tanggal 11 Maret 2020 sebagai masa pandemi. Dengan datangnya masa pandemi virus corona (Covid-19) yang meresahkan dan menakutkan di Indonesia sangat memberikan efek di berbagai macam sektor yaitu dari sektor pendidikan, ekonomi, hingga kesehatan.

Dengan adanya wabah virus corona ini, pemerintah menginformasikan bahwa pelaksanaan pembelajaran sekolah wajib dilaksanakan di rumah, maka dari itu seluruh pihak di tuntut untuk bekerja sama dengan baik antara pihak pemerintah itu sendiri, guru, sekolah, dan pastinya orang tua dari siswa/mahasiswa tersebut (Fadlilah, 2021). Pembelajaran daring atau *online* adalah sebuah kegiatan belajar yang memanfaatkan fasilitas yang ada yaitu jaringan internet dengan ketercapaian dalam menggunakan internet, dapat mengakses berbagai macam informasi dari berbagai dunia, belajar dimanapun berada dan kapan pun, dan dapat melakukan berbagai diskusi atau komunikasi dalam bermacam-macam pembelajaran. Menurut para ahli yang lain dalam lingkup mahasiswa sendiri pembelajaran/perkuliahannya *online* atau daring adalah bentuk memanfaatkan teknologi yang ada berupa internet untuk dapat menjadikan para mahasiswa mudah dalam proses menerima pembelajaran daring dan juga meningkatkan peran mahasiswa dalam menyelesaikan penugasan dari hasil pembelajaran (Saifuddin, 2018). Dengan pelaksanaannya pembelajaran daring (*online*) pastinya baik guru ataupun murid memanfaatkan teknologi yang ada. Menurut (Lashley, 2014) jika memanfaatkan fasilitas teknologi yang ada di sekitar kita atau yang kita miliki dan dalam pemanfaatan teknologi ini juga di isi dengan diskusi atau percakapan yang bermanfaat sesuai panduan maka teknologi dapat menjadi alat yang dapat membuat berkembangnya keterampilan berpikir tingkat atas. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran *online* (daring) tentunya membutuhkan dukungan perangkat, jadi tidak hanya internet saja, maksud dari perangkat itu sendiri seperti laptop, *computer*, *tablet*, *smartphone*, *iphone* yang

fungsinya agar dapat mengakses bermacam-macam berita/informasi yang diinginkan dimanapun dan kapanpun (Gikas, 2013). Kegiatan pembelajaran daring ini tentunya mendapatkan respon baik maupun buruk dari para siswa-siswi, apalagi pembelajaran PJOK yang dilakukan secara daring.

Partisipasi yaitu Kehadiran, keikutsertaan dan terlibat peran dalam sesuatu kegiatan apapun yang kaitannya sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam diri masing-masing individu seseorang (Saputra, 2019). Dan salah satu mata pelajaran di sekolah yang banyak diminati para siswa siswi yaitu mata pelajaran PJOK karena identik dengan permainan di lapangan sehingga siswa-siswi merasa senang, sehingga partisipasi para murid sangatlah luar biasa. Namun di masa pandemi Covid-19 ini pembelajaran PJOK dilakukan secara daring, maka dari itu partisipasi siswa tentunya tidak sama ketika pembelajaran PJOK dilakukan secara tatap muka. Terkait uraian di atas peneliti melakukan penelitian partisipasi siswa SMAN 1 Waru terhadap pembelajaran PJOK secara daring.

METODE

Penelitian yang digunakan kali ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, metode yang dipakai yaitu metode deskriptif jenis survei dan instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dengan berbagai pernyataan tentang partisipasi siswa. Penyebaran angket tersebut secara *online* melalui *google form* yang isinya adalah berbagai pernyataan berkaitan dengan partisipasi siswa terhadap pembelajaran PJOK secara daring di SMAN 1 Waru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui partisipasi para siswa dalam menerima pembelajaran

Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK) yang dilakukan secara daring di SMAN 1 Waru. Populasi yang akan digunakan dalam penelitian kali ini adalah seluruh siswa di SMAN 1 Waru. Untuk penentuan sampel yang digunakan yaitu menggunakan teknik *cluster random sampling*, jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4 kelas yaitu kelas 11 IPA di SMAN 1 Waru yang berjumlah 111 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket (Kusuma, 2016). Kemudian ada pengubahan kata-kata dari sebagian pernyataan yang ada, lalu di uji validitas dan reliabilitas, dan dari semua 21 pernyataan yang dibuat kemudian di uji validitas dan reliabilitas, hasilnya 21 pernyataan tersebut valid dan bisa digunakan. Perubahan terkait variabel dalam judul di instrumen ini, 21 pernyataan yang dikatakan valid setelah di uji validitas karena r hitung lebih besar dibandingkan dengan r tabel (Maksum, 2018). Sementara hasil uji reliabilitas di dapatkan dari 21 pernyataan yang dinyatakan telah reliabel karena menurut (Tjoeng, 2014) *cronbach's alpha* lebih besar dari 0,6 dan reliabilitas instrumen ini yaitu 0,844 melebihi dari 0,6. Kemudian teknik analisis data pada penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif yang mana menerangkan hasil perhitungan partisipasi siswa SMAN 1 Waru dalam pembelajaran PJOK secara daring dengan bentuk persentase, diagram lingkaran, dan tabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti setelah melakukan penelitian partisipasi siswa SMAN 1 Waru terhadap pembelajaran PJOK secara daring hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Partisipasi Siswa SMAN 1 Waru terhadap Pembelajaran PJOK secara Daring

No	Pernyataan	Jawaban	Skor
1.	Saya di rumah sudah siap untuk mengikuti pembelajaran PJOK daring	SL = 67 SR = 36 JR = 8 TP = 0	60,4% 32,4% 7,2% 0%
2.	Saya menyiapkan pakaian olahraga sebelum mengikuti pembelajaran PJOK daring	SL = 30 SR= 28 JR = 43 TP = 10	27% 25,2% 38,7% 9%
3.	Saya menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pembelajaran PJOK secara daring seperti (<i>laptop, handphone, dll.</i>)	SL = 98 SR = 9 JR = 4 TP = 0	88,3% 8,1% 3,6% 0%
4.	Saya mempersiapkan perlengkapan olahraga (sesuai materi yang di sampaikan)	SL= 47 SR=32 JR=25 TP=7	42,3% 28,8% 22,5% 6,3%
5.	Saya masuk <i>google meet/zoom</i> 15 menit sebelum pembelajaran dimulai	SL= 37 SR=38	33,3% 34,2%

		JR=29 TP=7	26,1% 6,3%
6.	Saya berdoa sebelum pembelajaran	SL= 62 SR=29 JR=18 TP=2	55,9% 26,1% 16,2% 1,8%
7.	Saya berpakaian rapi dan bersikap patuh terhadap perintah guru (misal mendapat perintah menyalakan kamera ketika <i>zoom/meet</i>) sebelum hingga sesudah pembelajaran	SL= 70 SR=32 JR=9 TP=0	63,1% 28,8% 8,1% 0%
8.	Saya melakukan pemanasan pada saat sebelum pembelajaran	SL= 25 SR=26 JR=47 TP=13	22,5% 23,4% 42,3% 11,7%
9.	Saya mengisi presensi daftar hadir sebelum pembelajaran dimulai	SL=88 SR=19 JR=4 TP=0	79,3% 17,1% 3,6% 0%
10.	Saya memperhatikan penjelasan dan gerakan guru pada saat menjelaskan materi	SL= 79 SR=29 JR=3 TP=0	71,2% 26,1% 2,7% 0%
11.	Saya tertarik dengan materi yang diajarkan oleh guru	SL= 33 SR=56 JR= 20 TP= 2	29,7% 50,5% 18% 1,8%
12.	Saya mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru	SL= 35 SR=61 JR=15 TP=0	31,5% 55% 13,5% 0%
13.	Saya mengikuti seluruh pembelajaran yang diajarkan oleh guru	SL= 87 SR= 22 JR= 2 TP=0	78,4% 19,8% 1,8% 0%
14.	Saya melakukan gerakan sesuai dengan yang diajarkan guru	SL= 67 SR=38 JR=6 TP=0	60,4% 34,2% 5,4% 0%
15.	Saya memperhatikan pada saat guru membetulkan gerakan yang salah dengan menunjukkan sebuah contoh video gerakan yang salah melalui <i>zoom/meet</i>	SL= 56 SR=31 JR= 14 TP= 10	50,5% 27,9% 12,6% 9%
16.	Saya memperhatikan pada saat guru mengulang gerakan dari awal sampai akhir penyampaian materi	SL= 58 SR=47 JR= 5 TP= 1	52,3% 42,3% 4,5% 0,9%
17.	Saya senang jika guru menyuruh untuk mengoreksi gerakan dari video yang ditampilkan oleh guru.	SL= 26 SR= 37 JR= 38 TP= 10	23,4% 33,3% 34,2% 9%
18.	Saya bertanya apabila tidak paham dengan materi yang diajarkan guru	SL= 17 SR= 28 JR= 52 TP= 14	15,3% 25,2% 46,8% 12,6%
19.	Saya melakukan pendinginan sesudah pembelajaran dan melakukan doa penutup	SL= 28 SR=37 JR=33 TP=13	25,2% 33,3% 29,7% 11,7%
20.	Saya mengerjakan tugas tulis dari guru dan pengiriman tugas melalui (<i>classroom, whatsapp,dll</i>)	SL=105 SR=6	94,6% 5,4%

		JR=0 TP=0	0% 0%
21.	Saya membuat video gerakan sesuai perintah guru dan mengirim tugas tersebut melalui (classroom,whatsapp,dll)	SL=98 SR=11 JR=2 TP=0	88,3% 9,9% 1,8% 0%

Keterangan:

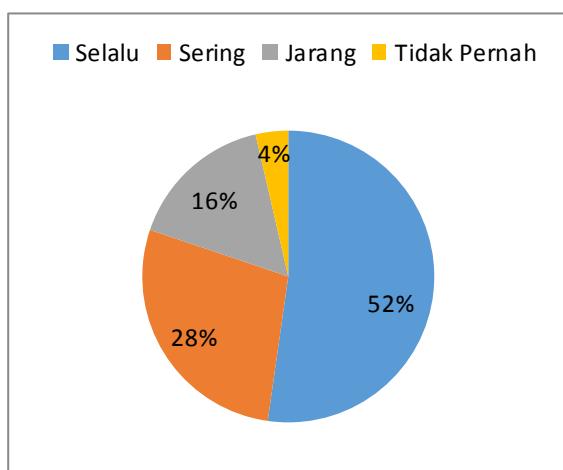
SL = Selalu

SR = Sering

JR = Jarang

TP = Tidak Pernah

Penelitian ini untuk mengetahui partisipasi siswa SMAN 1 Waru terhadap pembelajaran PJOK secara daring selama masa pandemi covid-19, yang terbagi atas beberapa indikator yang menunjukkan hasil beragam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada masa pandemi Covid-19 partisipasi siswa SMAN 1 Waru terhadap pembelajaran PJOK secara daring masih terbilang cukup positif yaitu 52% selalu berpartisipasi dilihat dari faktor mempersiapkan perlengkapan pembelajaran, mengikuti pembelajaran, aktif dalam pembelajaran hingga dalam hal mengerjakan tugas dari guru, 28% kategori sering, 16% kategori jarang dan 4% kategori tidak pernah, meskipun dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini terbilang tidak mudah.



Gambar 1 Rata-Rata Partisipasi Siswa SMAN 1 Waru Terhadap Pembelajaran PJOK Secara Daring

Partisipasi siswa tersebut diperoleh melalui pengisian angket yang diberi oleh peneliti pada siswa SMAN 1 Waru. Selain itu, penelitian juga menemukan faktor terpenting yang mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK secara daring yaitu guru dan peran orang tua. Dalam proses pembelajaran, semua guru rata-rata 40% memberikan pembelajaran PJOK melalui *google meet* atau *zoom* 60% siswa diberikan penugasan berupa soal, membuat video dan belajar mandiri dengan menonton video pembelajaran melalui aplikasi yang tersedia seperti *youtube*, sehingga untuk pertemuan

selanjutnya siswa bertanya ketika menemukan ketidakpahaman dari hasil belajar mandirinya. Karena guru tidak mungkin memberikan 100% pembelajaran PJOK dengan kondisi pembelajaran daring.

Guru SMAN 1 Waru merupakan guru yang inovatif dalam mengajar dan mampu memilih media yang bagus untuk proses belajar mengajar sehingga memunculkan daya tarik siswa dalam berpartisipasi menerima pembelajaran. Selain itu, SMAN 1 Waru juga bekerja sama dengan orang tua peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Di masa pandemi ini, pembelajaran daring menjadi alternatif yang tepat dengan memanfaatkan teknologi yang ada, maupun aplikasi pembelajaran *online* yang sudah tersedia. Dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari media pembelajaran diantaranya media cetak, media audio visual, *e-learning* dan lain sebagainya (Ramli, 2012).

SMAN 1 Waru sendiri menggunakan *google meet* guna menyampaikan materi kepada siswa baik berupa *power point* dan juga menampilkan video gerakan, sehingga pembelajaran melalui video tutorial dengan berbagai animasi yang menarik membuat siswa SMAN 1 Waru tidak merasa jemu dalam menerima pembelajaran dan paham dengan apa yang disampaikan guru. Selain itu juga menggunakan *e-learning* seperti *google classroom* dan berbagai macam aplikasi yang dipakai sebagai media pembelajaran. Aplikasi tersebut dapat memudahkan guru dalam memberikan penugasan terkait pembelajaran PJOK baik tugas berupa soal-soal maupun tugas berupa pembuatan video gerak. Video tutorial sebagai rangkaian gambar hidup yang digunakan oleh pengajar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik (Batubara, 2020).

Agar siswa menjadi aktif guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dan berdiskusi lalu memberikan pujian dan nilai ketika siswa tersebut berhasil menjawab, sehingga memicu siswa lain bersemangat untuk berlomba-lomba mendapatkan itu semua. Dalam mengumpulkan tugas, baik tugas tulis maupun praktik siswa juga tidak kesulitan dalam mengumpulkannya, karena dapat mengirim melalui aplikasi *whatsapp* atau *google classroom*.

Selain melalui *whatsapp* dan *google classroom*, evaluasi pembelajaran daring bisa melalui aplikasi *quizizz*. Aplikasi *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas permainan dan latihan interaktif yang menyenangkan (Nurhayati, 2020). Jika

pembelajaran PJOK secara daring menggunakan aplikasi *quiziz*, tentunya akan lebih meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena memiliki berbagai animasi, karakter, tema, dan musik yang menarik sehingga mendorong siswa lebih aktif untuk berpartisipasi. Sehingga pembelajaran PJOK secara daring dari awal hingga akhir akan berjalan dengan baik dan lancar. Di sisi lain pembelajaran PJOK secara daring dapat menambah kemampuan siswa dalam mengerti pengetahuan teknologi.

PENUTUP

Simpulan

Dari data di atas yang sudah terkumpul, bahwasanya bisa kita ketahui partisipasi siswa SMAN 1 Waru terhadap pembelajaran PJOK secara daring menghasilkan rata-rata yaitu 4% tidak pernah, 16% jarang, 28% sering, 52% selalu dalam melaksanakan pembelajaran PJOK daring. Dari rata-rata di atas bahwasanya dapat kita ambil kesimpulan siswa SMAN 1 Waru sangat antusias dalam mengikuti berbagai rangkaian pembelajaran PJOK meskipun dilakukan secara daring dengan bantuan aplikasi yang ada sehingga memudahkan siswa dalam menerima dan mengakses materi yang disampaikan oleh guru.

Saran

Saran kepada guru dalam memberikan materi PJOK kepada siswa supaya lebih kreatif dan juga inovatif agar menciptakan suasana belajar mengajar yang efisien meskipun dilakukan secara daring, karena meskipun dilaksanakan secara daring siswa tetap mengikuti dan melaksanakan pembelajaran dengan semangat dan gembira.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 21.
- Fadlilah, A. N. (2021). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 melalui Publikasi Abstrak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 373–384.
- Gikas, J. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. In *Internet and Higher Education*. 19, 18–26.
- Komarudin. (2020). Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olah Raga Dan Kesehatan Pada Masa Pandemi Covid-19. *Majalah Ilmiah Olahraga*, 26(2), 56–66.
- Kusuma, M. (2016). Tingkat Partisipasi Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga di SMP Negeri 2 Mrebet Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga. *Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 5(4).
- Lashley. (2014). Integrating computer technology in the teaching of Biology. *International Journal Of Biology Education*, 3(2).
- Lee, A. (2020). Wuhan novel coronavirus (COVID-19): why global control is challenging? In *Public health* (Vol. 179, p. A1). Elsevier.
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga* (edisi kedua). Surabaya: Unesa University Press.
- Mashud. (2015). Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Era Abad 21. *Jurnal Multilateral*, 14(2), 89–114.
- Nurhayati, N. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 147
- Ramli, M. (2012). Media dan Teknologi Pembelajaran. In *e-conversion - Proposal for a Cluster of Excellence*.
- Saifuddin, M. F. (2018). E-Learning dalam Persepsi Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 29(2), 102–109. <https://doi.org/10.23917/varidiika.v29i2.5637>
- Saputra, I. (2019). *Pengaruh Motivasi Disiplin Dan Partisipasi Terhadap Prestasi Siswa Pada Futsal SMP Hang Tuah Makassar*. S2 thesis, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.
- Sunhaji, S. (1970). Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30–46.
- Sunitha, V., & Anburaj, G. (2020). From Epidemic to Pandemic-Covid-19-Psychological, Social and Environmental Impact- A Qualitative Study. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(7), 4883–4893.
- Tjoeng, S. (2014). Pengaruh Perceived Organizational Support Terhadap Corporate Entrepreneurship Pada Perusahaan Keluarga Di Jawa Timur. *Agora*, 2(1), 1–8.
- Utama, B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(April), 1–9.
- WHO. (2020).. Retrieved 16 March. <https://www.who.int/docs/defaultsource/coronavirus/use/getting-workplace-ready-for-covid-19.pdf6>.