

ANALISIS PENERAPAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PJOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI BULAN RAMADHAN 1445 HIJRIYAH

Ibnu Aji Pamungkas

¹First Affiliation

²Department of, University, City, Country

*Corresponding author, email: ibnu.aji.2331617@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um068.v3.i8.2023.3

Kata kunci

Teknologi Pembelajaran

Pendidikan

Pembelajaran PJOK

Abstrak

Pemanfaatan Teknologi di era digitalisasi dan era 21 menjadi harga mati yang harus dikuasai oleh pakar pendidik dan peserta didik saat ini. Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat membuat system pembelajaran juga berubah menjadi berbasis teknologi. Teknologi Pendidikan menjadi harga mati yang harus digunakan pada setiap jenjang pendidikan. Tujuannya adalah agar dapat terlaksananya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sejalan dengan focus Kurikulum Merdeka yang berpihak pada peserta didik pengembangan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran juga memiliki tiga prinsip dasar, yaitu: 1) Pendekatan sistem (system approach), 2) Berorientasi pada peserta didik (learner centered), 3) Pemanfaatan sumber belajar semaksimal dan seberbagai mungkin (utilizing learning resources). Hasil studi menggambarkan bahwa penerapan teknologi pada mata pelajaran PJOK memiliki dampak yang baik bagi pemahaman dan ketercapaian tujuan pembelajaran khususnya di era Ramadhan 1445 Hijriyah. Pembelajaran pada saat Puasa Ramadhan 1445 hijriyah mengharuskan pembelajaran PJOK dilakukan di dalam kelas, sehingga peran teknologi menjadi opsi yang baik bagi pemahaman siswa terhadap materi khusus pada mata pelajaran Pendidikan jasmani.

1. Pendahuluan

Tahun 2024 menjadi tahun dengan kemajuan teknologi yang pesat dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya. Generasi pembelajaran Peserta didik juga bergeser dari yang berbasis ceramah menjadi berbasis teknologi. Seperti kita ketahui bersama, Pendidikan yaitu proses dimana pembelajaran dan pengajaran bertujuan untuk membantu siswa dalam mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang bermanfaat dalam kehidupan sosial, ekonomi dan politiknya (HitA, 2022). Pendidikan juga berfungsi sebagai rumah kedua siswa dalam mendapatkan ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral setelah lingkungan keluarga. Lingkungan sekolah juga menjadi wadah siswa dalam mempersiapkan diri dalam lingkungan pekerjaan nantinya sehingga mendapatkan pekerjaan dengan upah yang baik (Sarnoto, 2023).

Di era sekarang seluruh masyarakat semakin dimanjakan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Globalisasi yang cepat inilah yang membuat orang dewasa, remaja, dan anak-anak ikut menguunakanya dalam berkehidupan sehari-hari. Tak terkecuali di lingkungan pembelajaran, digitalisasi ini juga semakin merambah di lingkungan Pendidikan. Hal yang tak bisa dihindari ini semakin menuntut semua yang terlibat dalam proses pembelajaran untuk mau dan aktif dalam penggunaan media digital pada lingkungan pendidikannya. Pendidikan juga dapat dengan mudah diakses secara online melalui berbagai platform pembelajaran digital sehingga memungkinkan individu untuk belajar di mana saja dan kapan saja. (Dirgantoro & Fauzan, 2016).

Berbicara mengenai dampak dari teknologi yang diterapkan pada Pendidikan, sebagai seorang pendidik juga harus memperhatikan bagaimana Pendidikan dapat berjalan dengan efektif dengan menggunakan sumber teknologi yang menarik dan bermanfaat bagi peserta didik. Seperti yang kita ketahui pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mengajarkan konsep dan teori yang

dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari siswa (Hita et al., 2017). Sehingga tidak hanya penyampaian saja namun juga fokus kepada penerapan di kehidupan nyata peserta didiknya. (Anandkk, 2021) mengungkapkan bahwa penggunaan media digital dalam suatu proses pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan guru agar menciptakan suasana kelas yang aktif sehingga ada interaksi timbal balik yang terjadi antara guru dengan siswanya. Banyak sekali platform dan pembelajaran digital yang dapat digunakan oleh guru seperti e-learning, blended learning, mobile learning dll. Kutsiyah (2021) mengungkapkan bahwa pembelajaran online memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri. Adapun Kelebihannya yaitu pakar pendidik dan peserta didik memiliki efektivitas dan fleksibilitas waktu saat belajar dan dapat mempelajari serta mengaplikasikan penggunaan platform online saat belajar. Semua ini dilakukan pada pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang diinginkan.

Hasil belajar dapat diukur oleh melalui beberapa hal seperti; ujian sekolah, ujian nasional, maupun ujian internasional (Sarnoto & Romli, 2019). Hasil Belajar yang baik dapat memberikan dampak kepada siswa yaitu dapat dengan mudah masuk sekolah lanjutan yang ia inginkan maupun mendapatkan pekerjaan yang dicita-citakan (Prasetya & Harjanto, 2020). Di era abad 21 ini penilaian juga tidak hanya menitik beratkan pada nilai saja namun juga pada penerapan di kehidupan nyata siswa. Sehingga penerapan teknologi inilah menjadi faktor kunci dalam mewujudkan hasil belajar yang baik. Dengan teknologi dapat memfasilitasi siswa dalam mencari sumber belajar yang lebih banyak dan luas sehingga dapat semakin memajukan kompetensinya (Wijayanti & Widodo, 2021).

Salah satu contoh penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah penggunaan platform pembelajaran digital. Guru dapat menyediakan wadah berupa materi, kuis, penilaian dan evaluasi dan juga dapat bertatap muka dengan siswa-siswanya. Sehingga dengan penggunaan teknologi ini memungkinkan siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja berada dengan waktu yang fleksibel dan memfasilitasi pembelajaran aktif dan kolaboratif (Santoso, 2019). Namun dari berbagai keunggulannya tidak lupa segala sesuatu juga memiliki dampak negatifnya. Teknologi apabila tidak dipergunakan secara bijak maka akan dapat disalahgunakan oleh siswa. Seorang guru juga harus mempertimbangkan beberapa faktor seperti biaya, jaringan, dan ketersediaan alat yang dimiliki siswa. Sehingga guru harus semakin bijak dalam mengarahkan dan menggunakan teknologi pembelajaran ini. Selain itu, Mata Pembelajaran PJOK yang berfokus pada perkembangan keterampilan psikomotorik siswa dibuat beradaptasi pada Bulan Ramadhan. Dikarenakan pada bulan puasa siswa tidak diperkenankan untuk melaksanakan olahraga praktek secara langsung. Sehingga, pembelajaran harus dilaksanakan di dalam ruangan. Penelitian "Analisis Penerapan Teknologi Pembelajaran pada Mata Pelajaran PJOK terhadap Hasil Belajar Siswa Di Bulan Ramadhan 1445 Hijriyah" memiliki beberapa kebaruan yang signifikan. Fokus penelitian ini yang spesifik memberikan pemahaman baru mengenai penerapan teknologi baru dalam pembelajaran PJOK khususnya di Bulan Ramadhan. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi baru dalam memahami bagaimana penerapan teknologi dalam pembelajaran PJOK dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam kaitannya materi-materi PJOK di sekolah. Selain itu dapat menjadi pemahaman bagi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran PJOK.

2. Metode

Metode "Analisis Penerapan Teknologi Pembelajaran pada Mata Pelajaran PJOK terhadap Hasil Belajar Siswa Di Bulan Ramadhan 1445 Hijriyah" menggunakan metode studi literatur yang meliputi beberapa tahapan. Langkah pertama adalah pengumpulan data dari sumber-sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian seperti jurnal, buku, makalah, dan sumber-sumber online lainnya (Sugiyono, 2015). Selanjutnya, dilakukan seleksi data dengan cara menyaring sumber-sumber yang paling relevan dan memberikan kontribusi terbesar terhadap penelitian. Terakhir adalah analisis data dengan cara membaca dan menginterpretasikan isi sumber-sumber literatur yang terpilih. Adapun Tujuan dari analisis adalah untuk mengidentifikasi tema-tema utama dalam literatur yang berkaitan dengan penerapan teknologi dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PJOK. Setelah itu, dilakukan sintesis data dengan cara mengintegrasikan hasil analisis dari sumber-sumber literatur yang berbeda untuk dapat menarik kesimpulan dari penelitian. Hasil dari penelitian ini berupa laporan berdasarkan hasil analisis dan sintesis data yang telah dilakukan, yang berisi deskripsi tentang penerapan teknologi

dalam pembelajaran PJOK dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa serta rekomendasi yang dapat diambil oleh guru PJOK khususnya atau guru mata pelajaran lain dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era Puasa Ramadhan kedepannya dengan tentunya dengan pemanfaatan teknologi. Metodologi ini memastikan bahwa penelitian dilakukan dengan cara yang terstruktur dan sistematis, dan dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai penerapan teknologi pembelajaran PJOK dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa (Siyoto & Sodik, 2015).

3. Hasil dan Pembahasan

Teknologi adalah kumpulan alat, proses, dan sistem yang digunakan manusia untuk memfasilitasi aktivitas, memenuhi kebutuhan, dan memecahkan masalah. Secara umum, teknologi mencakup berbagai alat, pengetahuan, teknik, dan keterampilan yang digunakan dalam berbagai konteks, mulai dari industri dan komunikasi hingga pendidikan dan kesehatan. Teknologi hadir dalam berbagai bentuk, mulai dari alat sederhana seperti tangan yang memungkinkan pekerjaan fisik hingga sistem kompleks seperti komputer dan jaringan komunikasi global. Bisa juga merujuk pada penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menciptakan produk dan jasa yang bermanfaat bagi manusia. Perkembangan teknologi sering kali ditujukan pada inovasi, penemuan, dan pengembangan baru untuk meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas hidup. Contoh teknologi modern antara lain komputer, internet, ponsel pintar, robotika, kecerdasan buatan, dan bioteknologi. Pada abad ke-21, teknologi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, tidak hanya dalam kehidupan sehari-hari, namun juga dalam sektor bisnis, industri, kesehatan, dan pendidikan (Akhmadi, 2021). Namun perlu diingat bahwa teknologi bukan hanya sekedar perangkat keras atau perangkat lunak, tetapi juga proses, keterampilan manusia, dan sistem sosial yang mendukung penggunaannya. Selain itu, teknologi juga mempunyai implikasi sosial, ekonomi, politik, dan etika yang harus diperhatikan secara serius dalam penggunaannya. Termasuk di dalam dunia Pendidikan teknologi juga harus selalu diawasi penggunaannya.

Teknologi Pendidikan ialah suatu penggunaan teknologi dalam proses Pendidikan dengan tujuan meningkatkan pengalaman belajar mengajar dalam kaitannya pemenuhan tujuan Pendidikan. Sejalan dengan itu (Pebria, 2020) mengungkapkan bahwa "Proses pembelajaran yang efektif dan efisien membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat. Seorang guru, harus mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang baik sehingga mampu mencapai tujuan yang ditetapkan. Pendidikan Di era saat ini selalu menuntut pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan teknologi dan informai yang maju. Namun, Penerapan Teknologi juga wajib memperhatikan karakteristik pembelajaran abad 21 yang memiliki kompetensi antara lain: kreatif dan inovasi, berpikir kritis menyelesaikan masalah, komunikasi dan kolaborasi (Darwin, 2019). Sehingga guru juga harus mengerti mengenai peran teknologi itu sendiri. Peran teknolgi diantaranya adalah sebagai media masa sebagai penyedia berbagai sumber belajar dan sumber ilmu pengetahuan Pendidikan, Selain itu juga teknologi berperan sebagai perintis metode-metode baru dalam pembelajaran dan juga sebagai kebaruan berupa pembelajaran daring yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Namun, dengan adanya kemajuan teknologi kompetensi pakar pendidik juga harus ditingkatkan dan diorientasikan terhadap perkembangan teknologi dan informasi masyarakat digital di era sekarang (Wartomo, 2016).

Keuntungan penerapan teknologi pembelajaran dapat dirasakan oleh guru dan juga siswa di sekolah. Selain itu Lembaga Pendidikan secara keseluruhan juga merasakan dampak adanya teknolog tersebut. Adapun beberapa keuntungan menurut (Akhmadi, 2021) yaitu; Meningkatkan potensi belajar siswa, Meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran, Meningkatkan aksesibilitas pembelajaran, meningkatkan penggunaan data dalam pembelajaran, Meningkatkan keterampilan digital penggunaannya, serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas Lembaga Pendidikan. Semua keuntungan tersebut dapat membantu mencapai tujuan Pendidikan nasional. Namun, teknologi Pendidikan juga memiliki dampak negative. Beberapa dampak tersebut menurut (Hasan, 2021) antara lain ; membuat penggunaannya menjadi ketergantungan terhadap teknologi, Dapat berpotensi mempengaruhi tingkat konsentrasi, Berpotensi juga membuat kesenjangan digital, berpotensi dalam penyaahgunaan ITE, serta apabila penggunaannya berlebihan dapat berpengaruh terhadap Kesehatan penggunaannya. Dari beberpa dampak negatif tersebut alangkah baiknya penggunaannya dapat mengatur management penggunaan teknologi tersebut.

Mata Pelajaran PJOK berfokus pada perkembangan psikomotrik siswa juga tidak mengesampingkan perkembangan kognitif, sosial dan emosional siswa. Penilaian Pendidikan Jasmani di sekolah dapat berupa ujian tes tulis, ketrampilan, observasi langsung, maupun menggunakan portofolio. Selain itu juga dapat menggunakan penugasan proyek dan ujian lisan. Semua penilaian tersebut dapat disesuaikan dengan kondisi dan juga disesuaikan dengan tujuan pembelajarannya. Pada bulan Ramadhan pembelajaran dilakukan di dalam kelas sehingga guru perlu menggunakan bahan ajar atau media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, salah satunya dengan penggunaan teknologi. Banyak sekali pembelajaran digital yang dapat digunakan guru pada Bulan Ramadhan demi ketercapainya tujuan pembelajaran. Diantaranya adalah mobile learning, e-learning, dll. Beberapa platform yang dapat dimanfaatkan guru dalam menunjang proses pembelajaran berbasis teknologi khususnya di Bulan Ramadhan diantaranya ;

3.1. Whatsapp

WhatsApp (WA) merupakan platform yang digunakan untuk berinteraksi antar individu maupun kelompok. WA memiliki banyak fitur yang bisa digunakan untuk melaksanakan pembelajaran. Seperti fitur chat grup, pesan suara, mengirim link, mengirim foto dan video, menelpon, bahkan video call. Dalam penggunaan aplikasi WA, guru dapat memanfaatkan fitur chat grup untuk memberikan informasi kepada seluruh kelas mengenai pembelajaran apa yang akan dipelajari pada kesempatan itu. Para siswa dapat langsung memberikan pertanyaan di grup tersebut apabila ada hal yang belum dipahami mengenai tugas atau materi yang telah disampaikan. Hal ini sangat berguna agar informasi yang disampaikan terpusat dalam satu grup dan dapat dilihat oleh seluruh siswa. Penyampaian materi juga dapat dilakukan dengan mengirimkan foto atau video yang berisi materi yang sedang dipelajari. Mengirim foto dan video juga bisa menjadi bentuk pengumpulan tugas bagi para siswa kepada gurunya (Jessica, 2021).

3.2. Mobile Learning

M-learning adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknologi seluler seperti ponsel pintar, tablet, dan perangkat yang dapat dikenakan sebagai alat untuk memberikan siswa akses terhadap materi pembelajaran, interaksi, dan aktivitas pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhannya tanpa dibatasi oleh lokasi dan waktu. Aplikasi ini dapat digunakan guru sebagai wadah dalam mengumpulkan materi, memberikan wadah siswa dalam mencari sumber belajar dan juga sebagai teknologi baru dalam pembelajaran.

3.3. YouTube

Ada beberapa media digital yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran, yaitu meliputi berbagai video digital berbasis youtube dan juga video animasi pembelajaran serta media pembelajaran digital lainnya (Kasih, 2021). YouTube juga bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran karena saat ini banyak sekali konten video pembelajaran yang dapat diakses. Guru dapat merekomendasikan salah satu konten video kepada para siswanya atau mengunggah sendiri video untuk ditonton oleh para siswanya. Anak juga dapat mengeksplorasi sendiri konten video di YouTube yang ingin mereka pelajari. Tentunya aktivitas tersebut harus dengan bimbingan orang tua masing-masing. Fungsi you tube bagi guru adalah dapat menampilkan video materi penunjang kepada siswa di saat pembelajaran di kelas. Siswa juga dapat mengakses berbagai konten video pembelajaran di dalamnya.

3.4. Power Point

PowerPoint adalah perangkat lunak presentasi yang menjadi satu alat yang paling umum digunakan untuk membuat presentasi digital, baik untuk tujuan pendidikan, bisnis, atau penggunaan pribadi. PowerPoint memungkinkan pengguna untuk membuat slide presentasi yang berisi teks, gambar, grafik, tabel, dan media lainnya, seperti audio dan video. PowerPoint juga memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi yang menarik dan informatif dengan relatif mudah, serta menyediakan berbagai fitur untuk menyesuaikan dan menyempurnakan tampilan presentasi. PowerPoint ini dapat digunakan siswa dalam tugas kelompok maupun individu dan membutuhkan bahan dalam presentasinya yang lebih menarik dan mudah digunakan. Selain itu template yang beragam dan mudah di unduh adalah salah 1 kelebihan dari power point ini. Selain itu guru juga dapat menyampaikan materi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa melalui platform ini.

3.5. Canva

Canva adalah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi desain, termasuk poster, infografis, presentasi, sampul buku, media sosial, dan banyak lagi. Dengan Canva, pengguna dapat membuat desain profesional tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang rumit. Aplikasi ini dapat digunakan siswa dalam pemenuhan tugas berupa portofolio dari guru. Sehingga presentasi siswa lebih menarik dan juga mudah digunakan oleh siswa.

3.6. Quizizz

Quizizz adalah platform pembelajaran online yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dan siswa untuk mengikuti kuis tersebut secara mandiri atau dalam mode kompetitif. Dalam Quizizz, guru dapat membuat kuis dengan pertanyaan-pertanyaan multiple choice, true/false, atau pilihan ganda lainnya untuk menguji pemahaman siswa tentang berbagai topik pembelajaran. Platform ini dapat digunakan guru dalam melakukan penilaian hasil belajar siswa dengan metode kuis yang menarik bagi siswa.

3.7. Kahoot

Kahoot adalah platform pembelajaran yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif, diskusi, dan jajak pendapat, serta memungkinkan siswa untuk mengikuti aktivitas tersebut menggunakan perangkat mereka sendiri. Kahoot dirancang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif di kelas atau dalam konteks pembelajaran jarak jauh. Platform ini juga dapat menjadi instrument penilaian hasil belajar siswa menggunakan aplikasi yang menarik bagi siswa.

Platform-platform diatas dapat digunakan oleh guru dalam penyampaian materi di kelas khususnya pada mata pelajaran PJOK. Guru juga dapat mengkombinasikan antar platform yang satu dengan yang lainnya. Selain itu penilaian hasil belajar dan pemahaman siswa juga dapat menggunakan aplikasi-aplikasi yang tersedia tersebut. Tujuannya pembelajaran dapat tetap dapat berjalan lancar, adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PJOK, serta tetap dapat menarik minat belajar siswa meskipun dilakukan di dalam kelas dan pada Bulan Ramadhan 1445 H. Adapun Penelitian lain yang juga menyebutkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah peneneitian; (Hoerunisa, 2023) yang menyebutkan bahwa pemanfaatan dapat dilihat bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara yaitu pembelajaran berbasis web, google classroom, quizziz, media e-book berekstensi epub, video pembelajaran, komputer interaktif memberikan dampak positif melalui peningkatan hasil belajar siswa selain itu pemanfaatan teknologi juga dapat meningkatkan minat belajar serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

4. Simpulan

Banyak hal mengalami beberapa penyesuaian khususnya di era abad-21 saat ini, salah satunya yaitu pendidikan. Pendidikan yang harus diterapkan perlu memperhatikan kondisi dan berpihak kepada peserta didik, yang mengharuskan proses pembelajaran dilakukan berbasis teknologi. Banyak hal yang perlu diupayakan agar pelaksanaan pembelajaran Khususnya PJOK dapat berjalan dengan optimal dan tetap memperhatikan tujuannya. Diantaranya yaitu dengan mengelola pembelajaran PJOK berbasis teknologi atau multiplatform. Multiplatform adalah aplikasi yang dapat diaplikasikan, baik oleh guru maupun peserta didik yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Dengan adanya multiplatform, diharapkan proses pembelajaran dapat lebih mudah dan efisien, baik oleh guru sebagai pendidik dan peserta didik sebagai subjek dalam proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya yaitu dengan menggunakan platform atau media sosial yang dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar, seperti WhatsApp, YouTube, power Power Point, kahoot dan lain sebagainya. Dari analisis tentang penerapan teknologi dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar PJOK, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi dapat memberikan banyak keuntungan bagi pembelajaran seperti meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, memfasilitasi keterampilan belajar, dan memperkaya konten pembelajaran. Namun juga sebagai penggunaannya harus tetap bijak dan memperhatikan dampak negatif dari penggunaan teknologi tersebut.

5. Daftar Rujukan

- Ahmad Zain, S., dkk. (2023). Analisis penerapan teknologi dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar. *Journal on Education*, 6(1), 82-92. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Akhmadi, A. (2021). Implementation of blended learning in training penerapan blended learning dalam pelatihan. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 15(1), 78-87.
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektivitas penggunaan digital dalam proses belajar mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Dirgantoro, E. W., & Fauzan, L. A. (2016). Sosialisasi manfaat kebugaran jasmani pada masa pandemi Covid-19 pada masyarakat pesisir desa Tanete Kabupaten Tanah Bumbu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 1-23.
- Efendi, D., & Wahidi, R. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 03 Mei 2019. *Jurnal.univpgri-palembang.ac.id*
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media pembelajaran. *Tahta Media Group*.
- Hita, I. P. A. D. (2022). Kebugaran jasmani peserta didik dimasa awal full day school. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 5(2), 1-7. <https://doi.org/10.26418/jilo.v5i2.56325>
- Hita, I. P. A. D., Astra, I. K. B., & Lestari, N. M. S. D. (2017). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT terhadap hasil belajar teknik dasar passing control kaki bagian dalam sepak bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/14784>
- Hoerunisa, M., & Fauziah, S. R. (2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPA sebagai upaya peningkatan hasil belajar. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 3(2).
- Jessica, A. D. E. T., Salsha, F. P. I., Siti, Z. A. M., & Husen, W. (2021). Strategi pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi (multiplatform) di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 9(2), 113-120. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa>
- Kasih, A. P. (2021). Guru, manfaatkan 5 aplikasi pembuat media pembelajaran interaktif. <https://www.kompas.com/edu/read/2021/10/22/152752071/guru-manfaatkan-5-aplikasipembuat-media-pembelajaran-interaktif?page=all>
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIM Sinjai, 2.
- Kutsiyah, K. (2021). Analisis fenomena pembelajaran daring pada masa pandemi (harapan menuju blended learning). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1460-1469. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.580>
- Prasetya, T. A., & Harjanto, C. T. (2020). Pengaruh mutu pembelajaran online dan tingkat kepuasan mahasiswa terhadap hasil belajar saat pandemi Covid-19. *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 188-197.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan kompetensi pedagogik. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), Oktober 2020. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- Santoso, P. B. (2019). Efektivitas penggunaan media penilaian Google Form terhadap hasil belajar pelajaran TIK.
- Sarnoto, A. Z., & Romli, S. (2019). Pengaruh kecerdasan emosional (EQ) dan lingkungan belajar terhadap motivasi belajar siswa SMA Negeri 3 Tangerang Selatan. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 55-75.
- Tobing, J. A. D. E., Isa, S. F. P., Munawaroh, S. Z. A., & Windayana, H. (2021). Strategi pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi (multiplatform) di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 9(2), 113-120. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa>
- Wartomo. (2016). Peran guru dalam pembelajaran era digital. Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII, Universitas Terbuka Convention Center. <http://repository.ut.ac.id/6500/1/TING2016ST1-26.pdf>
- Wijayanti, N., & Widodo, S. A. (2021). Studi korelasi motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika selama daring. *Journal of Instructional Mathematics*, 2(1), 1-9.