



## Sosialisasi dan pendampingan penggunaan *D'Volleyball Learning Application* bagi guru pendidikan jasmani

Destriani<sup>1</sup>, Herri Yusfi<sup>2</sup>, Hartati<sup>3</sup>, Destriana<sup>4</sup>, Silvi Aryanti<sup>5</sup>, Reza Resah Pratama<sup>6</sup>, Giartama<sup>7</sup>, Zaimuddin<sup>8</sup>, Wahyu Indra Bayu<sup>9</sup>, Muhammad Asrul<sup>10</sup>

<sup>1</sup> Universitas Sriwijaya, Indonesia, email: [destriani@fkip.unsri.ac.id](mailto:destriani@fkip.unsri.ac.id)

<sup>2</sup> Universitas Sriwijaya, Indonesia, email: [herriyusfi@fkip.unsri.ac.id](mailto:herriyusfi@fkip.unsri.ac.id)

<sup>3</sup> Universitas Sriwijaya, Indonesia, email: [hartati@fkip.unsri.ac.id](mailto:hartati@fkip.unsri.ac.id)

<sup>4</sup> Universitas Sriwijaya, Indonesia, email: [destriana@fkip.unsri.ac.id](mailto:destriana@fkip.unsri.ac.id)

<sup>5</sup> Universitas Sriwijaya, Indonesia, email: [silviaryanti@fkip.unsri.ac.id](mailto:silviaryanti@fkip.unsri.ac.id)

<sup>6</sup> Universitas Sriwijaya, Indonesia, email: [rezaresah@fkip.unsri.ac.id](mailto:rezaresah@fkip.unsri.ac.id)

<sup>7</sup> Universitas Sriwijaya, Indonesia, email: [giartama@fkip.unsri.ac.id](mailto:giartama@fkip.unsri.ac.id)

<sup>8</sup> Universitas Sriwijaya, Indonesia, email: [zaimuddin@fkip.unsri.ac.id](mailto:zaimuddin@fkip.unsri.ac.id)

<sup>9</sup> Universitas Sriwijaya, Indonesia, email: [wahyu.indra@fkip.unsri.ac.id](mailto:wahyu.indra@fkip.unsri.ac.id)

<sup>10</sup> Universitas Sriwijaya, Indonesia, email: -

\*Koresponden penulis

### Info Artikel

**Diajukan:** 3 November 2021

**Diterima:** 29 November 2021

**Diterbitkan:** 30 Desember 2021

**Keywords:**

Teacher; physical education; volleyball; application.

**Kata Kunci:**

Guru; pendidikan jasmani; bolavoli; aplikasi.

### Abstract

*During the pandemic, learning media is needed that can help PJOK teachers deliver material, especially in learning volleyball games. This socialization and assistance has the aim of helping educators and students, especially on volleyball game material in carrying out the learning process during the Covid-19 pandemic. The use of technology in conducting learning needs to be applied, one of which is the use of D'Volleyball Learning Application as a medium in providing learning materials, especially volleyball material. The service is carried out online using lecture and demonstration methods. The partner of this activity is the Subject Teacher Consultation Group (MGMP) PJOK Palembang City, with a total of 60 teachers. The results of this activity amounted to 94.6% of the teachers were able to understand about the use of volleyball learning applications. The socialization and assistance on the use of D'Volleyball Learning Application was carried out for three days giving a positive impact on new knowledge of volleyball learning applications, which can be used as an additional variation in the use of learning media.*

### Abstrak

Pada masa pandemi dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu guru PJOK dalam menyampaikan materi khususnya pada pembelajaran permainan bolavoli. Sosialisasi dan pendampingan ini memiliki tujuan untuk membantu pendidik dan peserta didik khususnya pada materi permainan bolavoli dalam melakukan proses pembelajaran selama pandemi Covid-19. Pemanfaatan teknologi dalam melakukan pembelajaran perlu diterapkan, salah satunya adalah penggunaan D'Volleyball Learning Application sebagai media dalam memberikan materi pembelajaran, terutama materi bolavoli. Pengabdian dilaksanakan secara daring menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Mitra kegiatan ini yaitu kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PJOK Kota Palembang, dengan jumlah peserta sebanyak 60 guru. Hasil kegiatan ini sebesar 94,6% guru-guru dapat memahami tentang penggunaan aplikasi pembelajaran bolavoli. Sosialisasi dan pendampingan penggunaan

D'Volleyball Learning Application dilakukan selama tiga hari memberi dampak positif terhadap pengetahuan baru terhadap aplikasi pembelajaran bolavoli, yang dapat digunakan sebagai tambahan variasi dalam penggunaan media pembelajaran.

## PENDAHULUAN

Wabah *coronavirus disease* yang sering kita kenal dengan covid-19 telah terjadi diseluruh negara termasuk Indonesia sejak awal tahun 2020, dampak covid-19 tersebut memberikan banyak perubahan baik cara kita beraktivitas serta cara kita bermasyarakat, dampak wabah covid-19 ini mempengaruhi banyak sektor dikehidupan manusia, tidak terkecuali pada sektor pendidikan. Pada bidang pendidikan ini berdasarkan arahan Menteri Pendidikan dan kebudayaan yaitu bapak Nadiem makarim melalui Surat Keputusan Bersama 3 Menteri memberikan arahan untuk semua aktivitas pembelajaran di berbagai tingkat satuan pendidikan agar dapat melaksanakan pembelajaran secara jarak jauh, dengan pembelajaran yang dilakukan dari rumah peserta didik masing-masing (Kemdikbud, 2020:04). Berdasarkan keputusan tersebut semua aktivitas belajar mengajar dilaksanakan secara online menggunakan berbagai media pembelajaran yang disediakan institusi masing-masing dari tingkat dasar sampai pada perguruan tinggi. Undang-undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 mengamanahkan bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan yang layak, dan pendidikan merupakan kewajiban yang harus dipenuhi negara kepada warga masyarakat. Dalam hal ini pemerintah turut andil dalam mengatasi agar pendidikan pada masa pandemi harus tetap dilaksanakan walaupun dengan cara yang berbeda.

Masa pandemic ini mengubah kebiasaan dalam proses belajar yang biasa selalu tatap muka harus dilaksanakan dengan pembelajaran jarak jauh, harus berganti dengan kebiasaan baru menggunakan pembelajaran secara daring. Hal ini memaksa semua orang khusus tenaga pendidik agar dapat beradaptasi dengan metode pembelajaran yang baru dan memanfaatkan kemajuan teknologi. Perubahan tersebut juga berdampak pada aktivitas belajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang ada pada setiap jenjang pendidikan. Untuk dapat menyesuaikan dengan kebiasaan baru maka setiap pendidik harus dapat kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran guna mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh ini. Suliani & Ahmad (2021) berdasarkan hasil penelitiannya ada beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran dimasa pandemi ini seperti peran serta atau keterlibatan orang tua pada saat proses pembelajaran dirumah dan pemanfaatan teknologi yang digunakan pendidik sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Mata pelajaran PJOK sebaiknya dapat lebih

memfokuskan mengenai kegiatan Latihan jasmani, cara meningkatkan derajat Kesehatan, serta semua komponen pengembangan kebugaran jasmani (Nopiyanto & Raibowo, 2019).

Dapat dijelaskan pula pendidikan jasmani merupakan sebuah tahap-tahapan dalam pembelajaran melalui berbagai aktivitas fisik dengan rencana dan memiliki tujuan untuk memperbaiki tingkat kesegaran jasmani, kemudian mengembangkan keterampilan gerak, wawasan serta mengimplementasikan pola hidup sehat, gizi seimbang, aktif, menjunjung tinggi nilai-nilai olahraga, dan kematangan mental. Paramitha & Anggara (2018) menjelaskan pendidikan jasmani merupakan bagian pendidikan yang tidak terlepas dari pendidikan nasional secara utuh yang memiliki tujuan untuk pengembangan keterampilan peserta didik melalui berbagai kegiatan jasmani, sehingga pendidikan jasmani harus diajarkan kepada setiap peserta didik pada semua jenjang pendidikan. Dapat disimpulkan pada hakikatnya pendidikan jasmani merupakan interaksi antara siswa dengan lingkungan yang terlibat pada proses pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis dan berkesimbangan dengan tujuan membentuk manusia secara utuh baik afektif, psikomotor serta kognitif. Yusfi & Solahuddin (2021) kegiatan sosialisasi yang dilakukan Sosialisasi dan pendampingan hasil pengembangan teknik pembelajaran permainan bolavoli bagi guru Penjaskes di Kabupaten Ogan Ilir dilakukan dengan tujuan untuk memberikan tambahan ilmu pengetahuan tentang hasil pengembangan pembelajaran pada materi bola besar khususnya permainan bolavoli. Guru melalui kegiatan-kegiatan sosialisasi dapat memberikan tambahan pengetahuan. Destriani, Destriana, Switri, & Yusfi (2019) menjelaskan bahwa dalam pemilihan metode yang tepat dalam proses pembelajaran akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini juga dijelaskan oleh Rahayu & Firmansyah (2019) bahwa penggunaan metode, perencanaan, dan pemilihan ruang lingkup belajar yang tepat akan dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran. Sofiyana, Yuristiana, Afifah, Aini, Rahmayanti, & Ekawati (2021) juga melakukan kegiatan sosialisasi agar pembelajaran secara daring dapat berjalan lancar dengan melakukan sosialisasi menggunakan aplikasi *Zoom meeting*, *Google Meet*, dan *Google Classroom*.

Banyak kegiatan sosialisasi yang dilakukan dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran, untuk mendukung kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan ini maka diperlukan sebuah media yang dapat menyediakan kebutuhan belajar peserta didik dirumah. Salah satu pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android dengan nama *D'Volleyball Learning Application*, aplikasi ini dapat digunakan melalui perangkat Application Package File (APK) yang dapat dibagikan melalui media

*Whatsapp* kemudian dapat diinstal pada *handphone*. Aplikasi ini berisikan beberapa fitur yang dapat dipilih pengguna seperti fitur deskripsi berupa tulisan (kajian teori) dari teknik-teknik dasar dalam permainan bolavoli, kemudian fitur berupa fase-fase gerakan yang dibuat dengan urutan gambar gerakan setiap teknik dasar, serta fitur video yang akan menjelaskan teknik-teknik dasar dalam permainan bolavoli. Tujuan dilaksanakan pengabdian ini yaitu untuk mensosialisasikan dan mendampingi penerapan penggunaan *D'Volleyball Learning Application* bagi guru-guru PJOK yang merupakan sebuah aplikasi khusus untuk materi pada permainan bolavoli.

Hasil dari tahapan kegiatan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *D'Volleyball Learning Application* pada permainan bolavoli ini merupakan media pembelajaran permainan bolavoli yang berupa aplikasi baru untuk guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan serta dapat digunakan juga untuk peserta didik, aplikasi baru ini dinilai sangat perlu untuk diketahui oleh banyak guru dan peserta didik melalui kegiatan sosialisasi dan pendampingan ini guru dapat informasi baru tentang aplikasi bolavoli baru untuk media pembelajaran khususnya materi bolavoli. Maka kegiatan sosialisasi dan pendampingan ini akan dilaksanakan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan sasaran guru-guru PJOK di Kota Palembang. Tujuan dilaksanakan kegiatan ini adalah untuk memberikan informasi baru terkait aplikasi pembelajaran pada materi bola besar khususnya pada materi permainan bolavoli di Kota Palembang, serta dapat nantinya setelah mengetahui manfaat penggunaan aplikasi ini, dapat dijadikan guru sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran bagi guru PJOK.

Pembelajaran daring yang telah dilaksanakan selama hampir 2 tahun, maka guru-guru PJOK di Kota Palembang membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi selain media yang sering digunakan yaitu menggunakan moodle dan whatsapp, maka berdasarkan hasil analisis situasi tersebut hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa pada permainan bolavoli berupa aplikasi pembelajaran bolavoli yang dapat digunakan pada *smartphone* maka perlu dilakukan sosialisasi *D'Volleyball Learning Application* pada guru-guru PJOK di Kota Palembang. Melalui sosialisasi dan pendampingan ini guru dan siswa dapat informasi mengenai aplikasi baru tentang pembelajaran khususnya dalam materi bolavoli. Dengan demikian dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: (1) bagaimana deskripsi kegiatan sosialisasi dan pendampingan penerapan penggunaan *D'Volleyball Learning Application* bagi guru PJOK di Kota Palembang?; dan (2) adakah peningkatan pemahaman guru-guru mengenai penerapan penggunaan *D'Volleyball Learning Application* bagi guru PJOK di Kota Palembang?

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan pendampingan ini dilakukan secara daring dimulai pada tanggal 21 sampai tanggal 23 Oktober 2021 dengan peserta yang berasal dari MGMP PJOK Kota Palembang, Sumatera Selatan, kegiatan yang dilakukan menggunakan *zoom* maka Sebagian peserta juga berasal dari luar Kota Palembang, dan Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Dalam Jabatan yang sedang melaksanakan PPG di Universitas Sriwijaya. Sosialisasi dan pendampingan ini dapat menambah informasi mengenai media pembelajaran kepada guru-guru PJOK dalam melaksanakan proses pembelajaran yang saat ini dilaksanakan secara daring.

Pada tanggal 21 Oktober kegiatan diisi dengan pemberian materi mengenai gambaran umum pelaksanaan pembelajaran PJOK selama pandemi covid-19. Sosialisasi dan pendampingan ini menitikberatkan pada pemberian penjelasan mengenai kondisi terkini pandemi covid-19 yang berkaitan dengan pendidikan, pertemuan kedua; dalam sesi ini menjelaskan mengenai *D'Volleyball Learning Application* untuk pendukung pembelajaran jarak jauh, pertemuan ketiga; pada sesi ini dijelaskan penggunaan *D'Volleyball Learning Application* sebagai salah satu media yang dapat mendukung pembelajaran secara daring. Evaluasi pelaksanaan sosialisasi dan pendampingan ini dilaksanakan selama proses maupun akhir kegiatan. Evaluasi proses dengan indikator pencapaian tujuan yang dilaksanakan menggunakan instrumen kuesioner, kemudian tanya jawab selama kegiatan, serta observasi, sedangkan evaluasi aspek penyelenggaraan pelatihan dengan bentuk pemberian angket untuk melihat indikator keberhasilan dalam pelaksanaan pelatihan penggunaan *D'Volleyball Learning Application* sebagai pendukung pembelajaran jarak jauh yang mengikuti sosialisasi dan pendampingan setelah kegiatan selesai atau diakhir kegiatan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari kegiatan sosialisasi dan pendampingan Volleyball learning application ini dapat dilihat melalui hasil evaluasi terhadap beberapa tahap kegiatan, yang terdiri dari keikutsertaan peserta serta pemahaman peserta terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran permainan bolavoli. Pada akhir kegiatan semua peserta diharapkan dapat mengetahui adanya aplikasi *D'Volleyball Learning Application* serta dapat menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini dilihat dari beberapa indikator yang dilihat dari pengetahuan dan pemahaman teoritis tentang penggunaan aplikasi ini, yang dimulai dari cara melakukan registrasi atau pendaftaran, melakukan *login*, serta menggunakan

semua yang tersedia didalam aplikasi ini. Persentase untuk peserta pengabdian yang dapat menggunakan aplikasi sebesar 94.6%.

Capaian kegiatan sosialisasi dan pendampingan pengabdian pada masyarakat dapat dilihat dengan melakukan kegiatan evaluasi yang berdasarkan tingkat menyelesaikan materi sosialisasi dan pendampingan, serta tim pengabdian melakukan evaluasi dengan menyebarkan angket melalui *google form*. Berdasarkan hasil pengisian *google form* tersebut diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 1.** Pemahaman Peserta Sosialisasi dan Pendampingan Aplikasi *D'Volleyball Learning Application*

Pertanyaan	Jumlah	Persentase (%)
Pengetahuan tentang aplikasi <i>D'Volleyball learning application</i>	60	100
Mengetahui cara pendaftaran aplikasi	60	100
Memahami cara melakukan <i>login</i> pada aplikasi	55	91,6
Mengetahui isi yang ada pada aplikasi	56	93
Memahami kegunaan fitur-fitur yang ada pada aplikasi	53	88,3
Rata-rata		94.6

Berdasarkan tabel 1 pemahaman peserta terkait aplikasi *D'Volleyball learning application* didapatkan rata-rata sebesar 94,6% peserta pengabdian mengetahui tentang aplikasi ini. Rata-rata persentase ini didapatkan berdasarkan hasil pengetahuan peserta tentang aplikasi *D'Volleyball Learning Application* yang sebesar 100%, kemudian peserta dapat melakukan pendaftaran dengan persentase 100%, serta sebesar 91,6% peserta dapat melakukan login pada aplikasi. Peserta mengetahui fitur-fitur apa saja yang ada pada aplikasi dan tahu kegunaan dari setiap fitur-fitur tersebut.

Hasil dari kegiatan ini yaitu semua peserta yaitu guru-guru dapat mengetahui adanya aplikasi tentang pembelajaran permainan bolavoli dan dapat menggunakan aplikasi ini. Kegiatan pengabdian ini dilakukan secara daring melalui *zoom* dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, serta demonstrasi hal ini sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh (Waluyo et al., 2020) kegiatan pelatihan yang digunakan menggunakan metode ceramah, kemudian tanya jawab multiarah. Pada pengabdian ini dijelaskan bahwa untuk mengetahui hasil kegiatan dapat dilakukan evaluasi pada tahap akhir dari kegiatan.

Hasil kegiatan sosialisasi dan pendampingan ini dapat dilihat dari besarnya persentase peserta guru-guru yang mengetahui tentang aplikasi

pembelajaran bolavoli ini, hal ini selaras dengan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan oleh [Hartati et al. \(2021\)](#) bahwa dengan pelatihan yang beorientas pada media pembelajaran interaktif dapat menambah pengetahuan dan menambah variasi penggunaan media media pembelajaran. Berdasarkan jabaran dari [Bangun \(2016\)](#) peserta didik tidak hanya diajarkan pada ranah akademik akan tetapi juga pada ranah olahraga dan aktivitas lain, sehingga dapat menjadi manusia yang berkualitas.

Evaluasi kegiatan pendampingan ini berupa keterlibatan dan kemampuan peserta sosialisasi dalam menggunakan aplikasi pembelajaran pada materi permainan bolavoli. Tahap akhir dari kegiatan ini yaitu guru-guru PJOK dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu media pembelajaran pada materi permainan bolavoli. Pada kegiatan pengabdian ini dapat dilihat berdasarkan hasil persentase sebesar 93% peserta telah mengetahui fitur-fitur apa saja yang ada pada aplikasi *D'Volleyball Learning Application*. Hal ini sesuai dengan dengan kegiatan pelatihan yang dilakukan [Arigiyati et al. \(2021\)](#), bahwa dengan memberikan pelatihan terhadap media-media online yang bervariasi maka dapat meningkatkan minat dan motivasi bagi guru-guru hal ini terlihat dari peningkatan pada motivasi guru dalam menggunakan aplikasi-aplikasi media *online*. [Bujang, Sulastrri, & Pradita, \(2021\)](#) hasil kegiatan penelitiannya bahwa dengan pelatihan yang ada peserta didik dapat mengurangi bermain online karena dapat menggunakan atau menerapkan pembelajaran bolavoli, sehingga permainan bolavoli ini dapat dimainkan oleh peserta didiknya.

Terkait hasil dari pemahaman kegunaan atau fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi didapat hasil sebesar 88.3%, dilihat dari hasil tersebut masuk pada kategori baik dengan demikian pengabdian masyarakat ini dapat memberikan informasi baru mengenai aplikasi pembelajaran bolavoli, hal ini juga selaras dengan kegiatan pelatihan mengenai media *Edmodo* yang dilakukan [Mafulah & Wilujeng \(2018\)](#) pada kegiatan ini juga disosialisaikan bagaimana cara menggunakan aplikasi *Edmodo* yang diawali dengan sosialisasi dan kemudian dilakukan praktik dalam menggunakan aplikasi. Karena dengan melakukan kegiatan sosialisasi khalayak sasaran yang ingin kita berikan informasi akan mengetahui informasi tersebut melalui kegiatan sosialisasi. Sehingga kegiatan sosialisasi dan pendampingan aplikasi *D'Volleyball Learning Application* sebaiknya untuk selalu dilaksanakan dan dibuat program jangka panjangnya, sehingga kebermanfaatannya menggunakan berbagai media dalam proses pembelajaran tersebut dapat langsung digunakan oleh guru-guru.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan sosialisasi dan pendampingan ini dapat memberikan informasi baru tentang media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk proses pembelajaran daring, salah satunya yaitu *D'Volleyball Learning Application*, serta dapat menggunakan aplikasi tersebut. Dengan menggunakan aplikasi ini, harapannya peserta didik dapat menerima materi terkait bolavoli secara lengkap. Aplikasi tersebut juga membantu guru untuk dapat memberikan petugasan serta penilaian yang sesuai dengan indikator pembelajaran kepada peserta didik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya yang telah membiayai kegiatan ini dengan Dana PNBPFKIP Universitas Sriwijaya, sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Tenaga Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat Nomor: 2208/UN9.FKIP/TU.SK/2021, tanggal 24 Agustus 2021.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arigiyati, T. A., Kusumaningrum, B., Kuncoro, K. S., Wijaya, M. T., & Hidayat, T. (2021). Berlatih Ragam Aplikasi Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Warta Desa*, 3(2), 70–77.
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikandi Indonesia. *Publikasi Pendidikan*, 6(3), 156–167. <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>
- Bujang, J. S., Sulastri, S., & Pradita, I. A.. (2021). Olahraga Voli Sebagai Sarana Mengurangi Aktivitas Game Online Bagi Remaja Di Desa Jambat Akar Kabupaten Seluma. *Jurnal Dharma Pendidikan dan Keolahragaan*, 1(1), 7-18.
- Destriani, D., Destriana, D., Switri, E., & Yusfi, H. (2019). The development of volleyball games learning for students. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(1), 16-28.
- Hartati, Aryanti, S., Destriana, Destriani, Yusfi, H., & Bayu, W. I. (2021). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Penjaskes Berorientasi Pada Media Pembelajaran Interaktif. *Bravo's*, 8(1), 13–18.
- Kemendikbud. Nomor 04 Tahun (2020). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia:Jakarta.
- Mafulah, S., & Wilujeng, T. T. R. (2018). Pelatihan Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Edmodo bagi Mahasiswa Universitas Kanjuruhan



- Malang. JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat), 3(1).  
<https://doi.org/10.21067/jpm.v3i1.2663>
- Nopiyanto, Y. E., & Raibowo, S. (2019). *Filsafat Pendidikan Jasmani & Olahraga*. Bengkulu: Zara Abadi.
- Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. (2018). Revitalisasi pendidikan jasmani untuk anak usia dini melalui penerapan model bermain edukatif berbasis alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(1), 41-51.
- Rahayu, G. D. S., & Firmansyah, D. (2019). Pengembangan Pembelajaran Inovatif Berbasis Pendampingan Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Siliwangi*, 1(1). <https://doi.org/10.22460/as.v1i1p17-25.36>
- Republik Indonesia. (2003). Undang-undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional.
- Sofiyana, M. S., Yuristiana, F., Afifah, E. N., Aini, F. N., Rahmayanti, N., & Ekawati, Y. (2021). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Sutojayan. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 79-83.
- Suliani, M., & Ahmad, A. M. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Hasil Pembelajaran Jarak Jauh di MTs Negeri 6 HSS di Masa Pandemi Covid-19. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(2).
- Waluyo, W.-, Yusfi, H., Destriana, D., & Destriani, D. (2020). Pelatihan Penulisan Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Bagi Guru- Guru Penjas Di Belitang Kabupaten Oku Timur. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 9(1), 57–63. <https://doi.org/10.36706/altius.v9i1.11514>
- Yusfi, H., & Solahuddin, S. (2021). Socialization and Mentoring of the Results of the Development of Volleyball Game Learning Techniques for Physical Education Teachers. *Jurnal Dharma Pendidikan dan Keolahragaan*, 1(2), 1-8.