

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MERBY UNTUK
MENGENALKAN OLAHRAGA RUGBY PADA SISWA SEKOLAH DASAR



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pada
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani

Oleh

Muhammad Imdadurrohman

2100604

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN
JASMANI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH SUMEDANG

2025

LEMBAR PENGESAHAN

MUHAMMAD IMDADURROHMAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MERBY UNTUK
MENGENALKAN OLAHRAGA RUGBY PADA SISWA SEKOLAH DASAR

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

Dosen Pembimbing 1 :

Prof. Dr. Tatang Muhtar, M.Si
NIP. 195906031986031005

Dosen Pembimbing 2 :

Dr. Anggi Setia Lengkana, M.Pd
NIP. 920200119851119101

Mengetahui
Plt. Kaprodi PGSD Pendidikan Jasmani S1
UPI Kampus Sumedang

Dr. Indra Safari, M.Pd
NIP. 197709022008011016

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama ` : Muhammad Imdadurrohman

Nim : 2100604

Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani

Judul Karya : Pengembangan Media Pembelajaran MERBY Untuk
Mengenalkan Olahraga Rugby Pada siswa Sekolah dasar

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri,
Saya menjamin bahwa seluruh karya ini, baik Sebagian maupun keseluruhan,
bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang
telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur
plagiarism, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di
Universitas Pendidikan Indonesia.

Sumedang, 21 April 2025

Muhammad Imdadurohman
NIM. 2100604

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran MERBY untuk Mengenalkan Olahraga Rugby pada Siswa Sekolah Dasar" ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Indra Safari, M.Pd. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang sekaligus Pelaksana tugas Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani yang telah memberikan izin penelitian dan SK.
2. Bapak Prof. Tatang Muhtar, M.Si., selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Anggi Setia Lengkana, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua yang dengan penuh kesabaran dan keikhlasan telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen di Program Studi PGSD Penjas Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Pihak SD Sukamaju Sumedang dan SDN Cipareuag Sumedang, khususnya kepala sekolah, para guru dan siswa yang telah bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini.
6. Pihak Prui Kabupaten Sumedang, dan Bapak Dini Agustiawan, M.Pd selaku Pelatih Rugby Kabupaten Sumedang dan Validator ahli materi

7. Bapak Dr. Prana Dwija Iswara, M.Pd selaku dosen PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang dan Validator Ahli Bahasa
8. Bapak Dr. H. Enjang Yusup Ali, S.Si., M.Kom selaku dosen PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang dan Validator Ahli Media
9. Kedua orang tua saya, Bapak Slamet dan Ibu Nuzihatul Umami, saudara kandung saya, Martin Maulana Syafi, Nabil Ali Suroya, Syauqi Ahkyar, karena mereka hidup saya terasa lebih mudah dan penuh kebahagiaan.
10. Saya juga berterima kasih kepada rekan rekan, mahasiswa Angkatan , khususnya teman-teman seperjuangan saya yaitu Zaki Adib Al Khairi, Rivaldy Adiska Susanto, Restu Dwi Firmansyah, Muhamad Rizkun, Fiqri Al Ayubi, Noufal Akmal Fadhillah, Risalah Samudra, Ian Faturrahman, Reza Rizky Mahendra, Muhammad Lukman Firdaus, Ramadhan yang telah menjadi tempat berbagi, berdiskusi, dan saling mendukung selama proses penelitian ini berlangsung

Saya juga mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada kedua orang tua saya, yang selalu memberikan dukungan tanpa henti, baik secara moral, materi, maupun doa yang tiada putusnya. Kehadiran dan semangat dari mereka menjadi kekuatan terbesar dalam perjalanan akademik saya. Tak lupa, saya juga ingin menyampaikan terima kasih kepada para Dosen di Program Studi PGSD Pendidikan Jasmani Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, yang selama ini telah memberikan ilmu dan wawasan yang luas dalam dunia pendidikan. Kebersamaan ini menjadi bagian berharga dalam perjalanan akademik saya.

Sumedang 21 April 2025

Muhammad Imdadurrohman

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MERBY UNTUK MENGENALKAN OLAHRAGA RUGBY PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh
Muhammad Imdadurrohman
2100604

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menilai kelayakan media pembelajaran digital MERBY (Mengenal Rugby) sebagai sarana untuk mengenalkan olahraga rugby kepada siswa sekolah dasar. Pengembangan media ini menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) dan dilakukan di dua sekolah di Sumedang, yaitu SDN Sukamaju dengan 12 siswa kelas VI sebagai subjek uji coba kelompok kecil, serta SDN Cipareuag dengan 25 siswa kelas VI sebagai subjek uji coba kelompok besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed method*) dengan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data angket dengan Skala Likert, menilai aspek validitas, kelayakan, dan efektivitas media pembelajaran. Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan melalui observasi, wawancara, serta masukan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media MERBY layak digunakan sebagai media pembelajaran. Validasi ahli materi menunjukkan peningkatan dari 92% menjadi 100% setelah revisi, sementara validasi ahli bahasa memperoleh 98% dan validasi ahli media mencapai 78%. Pada tahap implementasi, uji coba kelompok kecil di SDN Sukamaju menghasilkan skor 85,45%, sedangkan uji coba kelompok besar di SDN Cipareuag memperoleh 88,6%. Berdasarkan hasil tersebut, MERBY dikategorikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan layak digunakan untuk mengenalkan rugby di sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Merby, Rugby

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF MERBY LEARNING MEDIA TO INTRODUCE RUGBY TO ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By
Muhammad Imdadurrohman
2100604

This study aims to develop and assess the feasibility of digital learning media MERBY (Mengenal Rugby) as a means to introduce rugby to elementary school students. The development of this media uses the 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate) and was conducted in two schools in Sumedang, namely SDN Sukamaju with 12 sixth grade students as subjects of small group trials, and SDN Cipareuag with 25 sixth grade students as subjects of large group trials. This study uses a mixed method approach with quantitative and qualitative descriptive analysis. Quantitative analysis is used to process questionnaire data with a Likert Scale, assessing aspects of validity, feasibility, and effectiveness of learning media. Meanwhile, qualitative analysis is carried out through observation, interviews, and input from material experts, media experts, and linguists. The results of the study indicate that MERBY media is feasible to be used as a learning medium. Validation by material experts showed an increase from 92% to 100% after revision, while validation by linguists obtained 98% and validation by media experts reached 78%. In the implementation stage, the small group trial at SDN Sukamaju produced a score of 85.45%, while the large group trial at SDN Cipareuag obtained 88.6%. Based on these results, MERBY is categorized as an effective learning media and is suitable for use to introduce rugby in elementary schools.

Keywords: Learning Media, merby, Rugby

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT	Error! Bookmark not defined.
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah	6
1.3 Manfaat penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORITIK	8
2.1 Pengembangan Media.....	8
2.2 Hakikat Media Pembelajaran.....	9
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.2.2. Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.2.3 Jenis Jenis Media Pembelajaran	14
2.2.4 Tujuan Media Pembelajaran.....	17
2.2.5 Manfaat Media Pembelajaran	18
2.2.6 Tujuan Pengembangan Media Pembelajaran.....	19
2.2.7 Kekurangan dan Kelebihan Media Pembelajaran.....	19
2.2.8. Prinsip Media Pembelajaran	20
2.3. Canva.....	21
2.3.1. Pengertian Canva.....	21
2.3.2 Manfaat Canva.....	22

2.4 Pengertian Rugby	23
2.4.1 . Persatuan Rugby Union Indonesia	24
2.4.2 Rugby di Tingkat Sekolah Dasar	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1. Metode.....	26
3.3.1 <i>Define</i> (Pendefinisian).....	26
3.3.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	27
3.3.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	27
3.3.4 <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan).....	28
3.2. Teknik Analisis Data	28
3.2 Subjek penelitian	30
3.3 Waktu dan tempat penelitian	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 Hasil	31
4.1.1 Tahap <i>Define</i>	31
4.1.2 Tahap <i>Design</i>	32
4.1.3 Tahap <i>Development</i>	35
4.1.4 Tahap <i>Disseminate</i>	42
4.2 Pembahasan	44
4.2.1 <i>Define</i>	44
4.2.2 <i>Design</i>	44
4.2.3 Desain media MERBY	45
4.2.4 <i>Development</i>	47
4.2.5 <i>Disseminate</i>	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN LAMPIRAN	60
RIWAYAT HIDUP	124

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 2 Skema Pengembangan 4D.....	26
Tabel 3. 3 Kriteria Kelayakan Media	29
Tabel 3. 4 kriteria keefektifan media.....	30
Tabel 4. 1 Tabel Penilaian Ahli Materi 1	37
Tabel 4. 2 Tabel Penilaian Ahli Materi 2	38
Tabel 4. 3 Komentar dan Saran Validator	38
Tabel 4. 4 Tabel Validasi Ahli Bahasa.....	39
Tabel 4. 5 Komentar dan Saran Validator	41
Tabel 4. 6 Tabel Validasi Ahli Media	41
Tabel 4. 7 Saran dan Komentar Validator	42
Tabel 4. 8 Tabel Presentase Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar	43
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	49
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Kelompok Besar	49
Tabel 4. 11 Tabel Diagram Uji Kelompok Kecil dan Uji Kelompok Besar	50
Tabel 4. 12 Tabel Hasil Revisi Pengembangan Media Pembelajaran Merby Untuk Mengenalkan Olahraga Rugby Pada Siswa Sekolah Dasar	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Tampilan Awal Media.....	33
Gambar 4. 2 Tampilan Awal Kuis.....	34
Gambar 4. 3 Tampilan Video	35
Gambar 4. 4 Tampilan Desain Canva	46
Gambar 4. 5 Tampilan Desain Pada Aplikasi Smart Apps Creator	46

DAFTAR LAMPIRAN

1. lampiran Surat Permohonan Izin Observasi dan Wawancara	60
2. Lampiran Surat Permohonan Izin Observasi dan Wawancara	61
3. Lampiran Hasil Wawancara di SDN Sukamaju Sumedang	62
4. Dokumentasi Observasi dan Wawancara.....	65
5. Lampiran Hasil Wawancara di SDN Cipareuag Sumedang.....	66
6. Dokumentasi Observasi dan Wawancara	69
7. Lampiran Surat Permohonan Izin Validasi Ahli Materi.....	70
8. Lampiran lembar Hasil Validasi Ahli Materi 1.....	71
9. Lampiran Lembar Hasil Validasi Ahli Materi 2	75
10. Lampiran Lembar Permohonan Izin Validasi Ahli Bahasa.....	78
11. Lampiran Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa	79
12. Lampiran Lembar Permohonan Izin Validasi Ahli Media	83
13. Lampiran Lembar hasil Validasi Ahli Media.....	84
14. Lampiran Lembar Surat Permohonan izin Penelitian SDN Sukamaju Sumedang	87
15. Dokumentasi Kegiatan dan Implementasi Penelitian di SDN Sukamaju Sumedang	89
16. Lampiran Lembar Surat Permohonan Izin Penelitian di SDN Cipareuag Sumedang	91
17. Lampiran Dokumentasi Kegiatan Dan Implementasi SDN Cipareuag Sumedang	93
18. Lampiran Lembar Hasil Validasi Instrumen Angket Respon Siswa.....	97
19. Lampiran Tabel Hasil Uji coba Kelompok Kecil.....	99
20. Lampiran Tabel Hasil Uji Coba Kelompok Besar	100
21. Lampiran Hasil Angket Respon Siswa SDN Sukamaju Sumedang.....	101
22. Lampiran Hasil Angket Respon siswa SDN Cipareuag Sumedang	102
23. Lampiran Contoh Tabel Instrumen Pedoman Wawancara.....	103
24. Lampiran Contoh Tabel Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi.....	106
25. Lampiran Contoh Tabel Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa	108
26. Lampiran Contoh Tabel Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	111
27. Lampiran Contoh Tabel Instrumen Lembar Validasi Angket Respon Siswa.....	114
28. Lampiran Contoh Lembar Angket Respon Siswa.....	116
29. Lampiran Lembar Surat Balasan Penelitian Sekolah	119
30. Lampiran Lembar Surat Balasan Penelitian Sekolah	120
31. Platform Pendukung Media.....	121
32. Lampiran Surat Letter Of Acceptance.....	115
33. Lampiran Lembar Monitoring.....	116
34. Lampiran Bukti Bayar.....	117
35. Lampiran Koresponden Jurnal	118
36. Lampiran Publish Artikel	119
37. Lampiran Artikel	120

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng Kania Trisnawati Sunandar. (2022). *Ajeng Kania Trisnawati Sunandar, 2022 PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 3-4 TAHUN PADA KONSEP MENGENAL BENTUK GEOMETRI* Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.
- Alif Khorouman Abidin, Nurhidayat Nurhidayat, & Muhad Fatoni. (2023). TINGKAT KESIAPAN MENTAL ATLET RUGBY 7's JAWA TENGAH DALAM PERSIAPAN PORPROV. *Indonesian Journal of Sport Science and Technology (IJST)*, 2(2), 124–131. <https://doi.org/10.31316/ijst.v2i2.5582>
- Amali, Z. (2022). Kebijakan olahraga nasional menuju Indonesia Emas tahun2045. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 2(1), 63–83. <http://jopi.kemenpora.go.id/index.php/jopi>
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Ayi Suherman, Rizal Ahmad Fauzi, Anggi Setia Lengkana, T. M. & D. D. (2021). Pelatihan Digital Learning pada Guru Penjas Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Humanities*, 2, 0–6.
- BADRUS BARNAMAN, M. (2020). Survei Minat Siswa Terhadap Olahraga Rugby Di Sma Negeri Se-Kecamatan BADRUS BARNAMAN, MOCHAMADJombang. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 8(1), 145–149. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/33569%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/33569/30013>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Boy Sandy, Bafirman, Damrah, Wilda Welis, Bambang Muhammad Arba'i, & Trio Nanda Putra. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teori Renang Pjok Pada Kelas Iv Sd Negeri 179 Pekanbaru. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 7(2), 199–210. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v7i2.2111>
- Cahyani, I. D., Afifah, U. U., & Utami, N. R. R. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Penginderaan Jauh Kelas X Sma Negeri 1 Rumbio Jaya*. 5(Benar 2019), 815–822.
- Christianto, J., & Dwiyoogo, W. D. (2020). *Effectiveness, Efficiency, Attractiveness Development of the Cricket Learning Media Based on Mobile Learning on the Sport Cricket Team of State University of Malang*. 31(Ismophs 2019), 203–206. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.201203.038>
- Damayanti, F. A. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI (BERBASIS DIGITAL) DI KB AISIYAH JABUNG GANTIWARNOW KLATEN SKRIPSI* Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Surakarta.
- Durrotun Nafisah, A. G. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144–152. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran

- Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fauzi, R. A. (2019). Motivasi Siswa Sekolah Dasar dalam Mengikuti Program Pembelajaran Luar Kelas dengan Menggunakan Aplikasi Pokemon Go. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(1), 39–44. <https://doi.org/10.17509/tegar.v3i1.20846>
- Firda, H., & Nurhadi, D. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Hikari*, 7(1), 14–26. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/50739>
- Fitri, F., Lamada, M. S., & Zulhajji, Z. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Mit App Inventor di SMKN 2 Wajo. *Jurnal MediaTIK*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jmtik.v4i1.19720>
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti. (2021). EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Penerapan Media Pembelajaran Visual dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184.
- Handayani Parinduri, S. (2023). Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan (INTERN)*, 2(2), 51–61. <https://doi.org/10.58466/intern.v2i2.1171>
- Handoyo, A. S., Hadi, H., & Zahraini, D. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi bulutangkis Sekolah Menengah Atas Kelas XI. *Jurnal JPDO*, 4(1), 34–39.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(2), 539–544. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- Hasyim, M., & Listiawan, T. (2014). Penerapan Aplikasi Ibm Spss Untuk Analisis Data Bagi Pengajar Pondok Hidayatul Muhtadi'in Ngunt Tulungagung Demi Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Dan Kreativitas Karya Ilmiah Guru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 28–35.
- Hendratno, Yasin, F. N., Istiq'faroh, N., & Suprayitno. (2023). Development of Textbook Based on Character Using Multimedia to Improve Critical Thinking Skills for Elementary School Students. *Studies in Learning and Teaching*, 4(1), 52–67. <https://doi.org/10.46627/silet.v4i1.193>
- Ilham, M. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif materi cinta indonesia sekolah dasar*.
- Jafnihirida, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734>
- Jayawardana, H. B. A., & Gita, R. (2020). Inovasi Pembelajaran Biologi di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Biologi Di Era Pandemi COVID-19 Gowa, September*, 58–66. <http://journal.uin-alaudidin.ac.id/index.php/psb/>
- Kirana, A., Tri Azari, R., Kurniawan, P., & Wijaya Kusuma Surabaya, U. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Melatih Kompetensi Profesional

- Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru. *Journal of Education Research*, 5(1), 9–16.
- Koekoek, J., & van Hilvoorde, I. (2018). Digital Technology in Physical Education. *Digital Technology in Physical Education*. <https://doi.org/10.4324/9780203704011>
- Laela Lutfiana Rachmah¹, D. F., & Munawaroh³. (2025). Pengembangan Media Pakar untuk Pengenalan Nilai-Nilai Karakter pada Anak Kelompok B. *Jurnal Care (Children Advisory Research and Education): Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 191–199.
- Lengkana, A. S. (2018). Kontribusi Belajar Lompat Katak Dan Engklek Terhadap Penampilan Teknik Lompat Jauh Gaya Jongkok Di Sekolah Dasar. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 1(2), 149. <https://doi.org/10.31851/hon.v1i2.1975>
- Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). Kebijakan Pendidikan Jasmani dalam Pendidikan. *Jurnal Olahraga*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37742/jo.v3i1.67>
- Manik, Y., & I Wayan Widiana. (2023). Comic Video Learning Media in Science Content: Nature of Objects and Their Changes. *Mimbar Ilmu*, 28(3), 498–507. <https://doi.org/10.23887/mi.v28i3.65840>
- Maulia, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional: Hasil Penelitian, Pengabdian, Dan Diseminasi*, 5(1), 86.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Muhtar, T., Supriyadi, T., & Lengkana, A. S. (2020). Character development-based physical education learning model in primary school. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 8(6), 337–354. <https://doi.org/10.13189/saj.2020.080605>
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>
- Nabila, M. K., & Mawaddah, P. W. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI “ BELAJAR SHOLAT ANAK SHOLEH ” BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR*. 4(2), 123–143.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative : Journal of Educational Studies*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>
- Parapat, K. M., Fali Daffa, M., & Siregar, N. A. (2024). Hakikat Media Pembelajaran di Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(5), 656–662. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12463592>
- Pendidikan, J., Juniarti, I., Nabilah, M. I., Nirmala, A., Wijaya, I. H., & Herianto, E. (2025). Pengembangan Modul Ajar Seni Rupa Berbasis Numerasi untuk Sekolah. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 6(1).
- Pranata, D., & Kumaat, N. (2022). Pengaruh Olahraga Dan Model Latihan Fisik Terhadap Kebugaran Jasmani Remaja: Literature Review. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 10(02), 107–116. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan->

- olahraga/article/view/45189
- Putra, D. R. (2019). Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby. *Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 0–6. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pjkr/article/download/16522/15984>
- R, D. N. U., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Keislaman, F. I., Islam, U., & Rahmat, R. (2021). *Pengembangan media pembelajaran galeri pan- casila sebagai alat bantu memahami pengama- lan nilai pancasila siswa kelas ii mi al mubarak kidangbang wajak*.
- Rahman, A., Suherman, A., Susilawati, D., & Putra, G. P. (2020). RADEC (reading, answering, demonstrating, explaining, and creating) in lms to teach tennis without field practicing. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5433–5442. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081146>
- Ramadhan1, M. G., Barata2, I., & Muhamad Arif. (2022). Kata Kunci: Permainan, olahraga rugby, anak usia dini. *Journal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat)*, 1(1), 61–77.
- Rizki, A., Ilmi, M., Junaidi, A., Yusnanto, T., Kase, E. B. S., Safar, M., & Sari, M. N. (2024). Belajar di Era Digital: Memahami Teknologi Pendidikan dan Sumber Belajar Online. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 782–789. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/24799>
- Rodiah, N., Ramadi, R., & Vai, A. (2024). Pengembangan komik digital interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada materi pencak silat. *Jurnal Porkes*, 7(1), 534–546. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.25763>
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048–3054. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12840/9856>
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Schneider, S., Beege, M., Nebel, S., Schnaubert, L., & Rey, G. D. (2022). The Cognitive-Affective-Social Theory of Learning in digital Environments (CASTLE). In *Educational Psychology Review* (Vol. 34, Issue 1). Educational Psychology Review. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09626-5>
- Scottish Water. (2020). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析*Title. 21(1), 1–9.
- Silalahi, M. P., & Faizal. (2022). Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 1(2), 59–71.
- Sistiasih, F. Z. R. S. S. (2023). O f a h. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia 2023*, 3(November 2023), 1132–1144.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sudirjo, E., Susilawati, D., Lengkana, A. S., Alif, M. N., Indonesia, U. P., Tubuh, K., & Dasar, S. (2019). *MENTORING AND TRAINING OF BODY BALANCE ON PRIMARY*. 18(1), 93–101.
- Syafikah, N., & Wijaya, F. J. M. (2020). *MOTIVASI MAHASISWA BERPARTISIPASI DALAM UKM RUGBY UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA* Nor Syafikah * Fransisca Januarumi Marhaendra Wijaya *. 23–32.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90.

- <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Wahyu Tri Sudaryanto, Ilham Nur Hihmawan, Ajeng Sabtorini, & Ike Puteri Elgina. (2023). Edukasi Pencegahan Cidera Bahu Terhadap Atlet Rugby di PRUI Boyolali. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 83–90. <https://doi.org/10.30640/abdimas45.v2i2.1699>
- Wijayanti, R., & Waitaby, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pola Bilangan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 135–143. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.5187>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuliawan, E., & Indrayana, B. (2021). Sosialisasi Sport Massage Untuk Pencegahan dan Rehabilitasi Cedera Olahraga Pada Siswa SMP 1 Muhammadiyah Kota Jambi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Dharma*, 1(2), 164–172. <https://doi.org/10.33557/pengabdian.v1i2.1497>