

KELAYAKAN MODEL PERMAINAN SEPAKBOLA DITINJAU DARI PERSPEKTIF GURU

Abdul Rachman Syam Tuasikal¹, Mochamad Ridwan^{2*}, Afifan Yulfadinata³,
Taufiq Hidayat⁴, Nanang Indriarsa⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Olahraga, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya

¹Alamat E-mail: mochamadridwan@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu sebagai solusi dalam penggunaan media video pada masa pandemi agar peserta didik dapat melakukan aktifitas fisik khususnya sepakbola. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Validitas isi butir instrument diperoleh dengan memberikan angket kepada guru Pendidikan Jasmani dan Keolahragaan (PJOK) yang mengajar pada level SD hingga SMA. Jumlah guru PJOK yang mengisi angket sebanyak 58 guru. Validitas isi dianalisis menggunakan Content Validity Ratio (CVR) dengan tiga skala rating. Skala rating yang digunakan yaitu (1) baik, (2) cukup, (3) kurang. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu apabila CVR yang lebih dari 0.79 maka, semua butir dinyatakan valid digunakan untuk penelitian lebih lanjut

Kata kunci: model pengembangan, video, sepak bola, permainan.

Abstract

This study aims to find a solution to the use of video media during the pandemic so that students can carry out physical activities, especially football. The method used is descriptive quantitative. The validity of the item content of the instrument was obtained by giving a questionnaire to the Physical Education and Sports (PJOK) teachers who teach at the elementary to the high school level. The number of PJOK teachers who filled out the questionnaire was 58 teachers. Content validity was analyzed using three rating scales and the Content Validity Ratio (CVR). The rating scale used is (1) good, (2) sufficient, (3) less. This study concludes that the CVR value exceeds 0.79, then all items are declared valid to be used for further research.

Keywords: development model, video, football, games

PENDAHULUAN

Masa pandemi covid-19 saat ini, memberikan akibat pada beberapa sektor di dalam kehidupan, diantaranya adalah pada bidang pendidikan. Pemerintah menghimbau masyarakat untuk dapat menerapkan *social distancing*, hal itu berdampak pada aktivitas belajar mengajar. Dengan adanya himbauan tersebut saat ini semua proses belajar mengajar menggunakan pembelajaran jarak jauh atau *e-learning*. Proses pembelajaran menggunakan alat dan aplikasi *online* dimana guru dan peserta didik hanya dapat berkomunikasi menggunakan media seperti jejaring sosial atau media yang digunakan di dalam pembelajaran (Herliandry et al., 2020). Hal ini merupakan sesuatu yang baru bagi guru dan peserta didik mengingat

selama ini proses pembelajaran dilakukan secara langsung (Siregar, 2021). Banyak dampak yang terjadi ketika proses belajar mengajar berjalan secara daring. Penggunaan *e-learning* memberikan dampak positif bagi siswa (Ali et al., 2018). Selain itu dalam beberapa hal penerapan belajar mengajar secara daring antara guru dan peserta didik juga mengalami beberapa kendala seperti keterbatasan teknologi ataupun keterbatasan dalam sarana dan prasarana (Raibowo & Nopiyanto, 2020). Seperti halnya mata pelajaran pendidikan jasmani di dalam proses belajar mengajarnya memerlukan sarana dan prasarana yang digunakan oleh peserta didik.

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang hakikatnya dilakukan dengan melakukan aktivitas gerak di luar ruangan yang bertujuan untuk menjaga kebugaran jasmani dan juga dapat melatih peserta didik untuk membudayakan gaya hidup yang baik dan teratur, selain itu juga dapat berdampak pada nilai kognitif, nilai afektif, dan nilai sosial pada peserta didik (Supriyadi, 2018). Dengan adanya pandemi covid-19 ini menyebabkan kurangnya jiwa sosial pada peserta didik, dikarenakan kurangnya interaksi yang terjadi antara peserta didik maupun dengan guru (Kusuma & Sutapa, 2020). Selain itu peserta didik juga banyak yang mengalami kekurangan aktivitas gerak, Keadaan ini menyebabkan siswa harus tetap beraktifitas fisik dalam pendidikan jasmani walaupun tidak bertemu secara langsung dengan gurunya. Proses belajar mengajar yang dilakukan bukan saja memahami materi yang disampaikan oleh guru, tetapi juga dapat melakukan aktivitas fisik ataupun berkomunikasi dengan peserta didik yang lainnya (Hasanah et al., 2021). Oleh karena itu dengan banyaknya siswa tetap beraktifitas fisik di rumah akan memelihara tingkat kebugaran. Pembelajaran pendidikan jasmani harus tetap dilaksanakan setiap minggu walau mengawasi kegiatan melalui pengamatan pada virtual maya. Proses pembelajaran walau melalui virtual maya, tetap harus mengedepankan kesenangan sehingga siswa selalu termotivasi untuk bergerak sesuai dengan arahan dari gurunya.

Setiap siswa dalam mengikuti aktivitas fisik dalam pembelajaran pendidikan jasmani merasa termotivasi karena terdapat variasi gerak dan tugas (Abós et al., 2021). Oleh karena itu, guru dalam proses pembelajarannya harus

memiliki kreatifitas dan inovasi dalam perkembangan teknologi yang dapat mendukung proses belajar mengajar (Winarsieh & Rizqiyah, 2020). Tugas lain yang harus dilakukan oleh guru yaitu dapat menciptakan proses belajar mengajar agar menarik dan bersifat nyata atau kontekstual untuk meninggalkan kesan terhadap peserta didik dalam membangun karakternya (Pujiasih, 2020). Oleh karena itu, saat ini peran guru sangat vital dalam melaksanakan proses belajar mengajar secara daring. Untuk membantu dalam proses pembelajaran yang dilakukan saat ini, peranan teknologi dapat menjadi solusi praktis agar tujuan pembelajaran tercapai, karena terciptanya partisipasi aktif, komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa (Almusawi et al., 2021). Seiring dengan hal tersebut diharapkan guru dan peserta didik dapat mengikuti perkembangan zaman khususnya terkait teknologi dalam pembelajaran. Adanya teknologi, bahan ajar akan semakin beragam dari bentuk yang dinamis maupun interaktif, agar peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran lebih jauh.

Teknologi pembelajaran adalah pembelajaran dan praktik etis untuk memfasilitasi pembelajaran serta meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses teknologi yang tepat dari sumber daya (Haryanti et al., 2021). Peran guru dapat diberdayakan dengan penggunaan teknologi informasi, penerapan media sosial, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan refleksi yang sesuai dan kurikulum berbasis kolaborasi yang dibingkai sesuai kebutuhan siswa abad 21 (Nithyanantham et al., 2019). Berdasarkan penelitian didapatkan bahwa di Indonesia teknologi jarang digunakan dalam proses belajar mengajar karena dikhawatirkan memberikan dampak buruk bagi guru dan siswa (Fauzi & Sastra Khusuma, 2020). Penggunaan media pembelajaran akan memberikan variasi pembelajaran sehingga siswa tidak jenuh ketika melaksanakan pembelajaran secara daring. Media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dimana media dapat berfungsi sebagai pembawa informasi dari guru kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Santoso, 2019). Media pembelajaran terdapat tiga macam diantaranya media visual, media audio dan media audio visual. Pembelajaran materi PJOK di kelas dapat menggunakan berbagai media

yang sesuai, salah satunya adalah media audio visual, khususnya untuk materi aktivitas permainan bola besar seperti sepak bola.

Sepak bola adalah olahraga yang menggunakan bola berukuran besar yang dimainkan oleh sebelas pemain dalam satu timnya. Cabang olahraga yang banyak digemari mulai anak kecil hingga dewasa. Keberhasilan dalam mencetak gol menjadi upaya memenangkan suatu permainan, oleh sebab itu suatu tim perlu adanya kerja sama antar pemain dalam kesebelasan (Tarju & Wahidi, 2017). Keterampilan dalam bermain sepak bola sangat diperlukan, banyak faktor yang dapat berpengaruh agar dapat bermain dengan baik. Faktor fisik, taktik, mental dan teknik merupakan komponen yang dapat mempengaruhi dalam mencapai prestasi (Effendi & Rhamadhansyah, 2017). Keterampilan yang paling dominan dalam sepak bola adalah menguasai teknik-teknik dasar sepak bola, karena tanpa hal tersebut maka tidak dapat mewujudkan prestasinya. Keterampilan dasar yang harus dikuasai yaitu, mengumpan (*passing*), menghentikan bola (*control*), menembak (*shooting*), menyundul (*heading*), melempar bola (*throw in*) dan teknik menangkap bola (bagi penjaga gawang) (Ngolo & Abdul, 2018). PJOK tidak mengharuskan menguasai semua teknik dalam permainan sepak bola hanya siswa mau mencoba melakukan sudah bagus. Hal ini dapat menjadi tugas seorang guru agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa dalam melaksanakan pembelajaran PJOK. Metode bermain sangat cocok untuk siswa dimana siswa tidak akan bosan dalam proses pembelajaran.

Metode bermain merupakan metode yang mengajarkan keterampilan psikomotorik dengan cara peragaan teknik kemudian siswa mempraktikkan dalam permainan (Soniawan, 2018). Untuk itulah guru harus memahami dan mampu menyajikan berbagai bentuk permainan sebagai upaya pendekatan mengajar dalam upaya menumbuhkembangkan seluruh aspek yang dimiliki siswa (Baidi, 2020). Bentuk permainan yang tidak memiliki aturan yang baku, dalam penerapannya baik peraturan permainan, ukuran lapangan, durasi, dan alat yang digunakan bisa disesuaikan dengan keadaan kondisi yang ada disekolah (Dwi et al., 2019). Dengan adanya pengembangan model permainan melalui permainan yang diberikan oleh guru dapat membawa suasana yang menyenangkan, lebih inovatif, yang

diharapkan siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, saat ini, diperlukan suatu media video agar peserta didik tetap dapat bermain sepak bola di rumah dengan menggunakan perlengkapan yang ada dan jumlah pemain yang bisa disesuaikan. Melalui media pengembangan video ini, diharapkan menjadi solusi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani materi sepak bola. Tujuan penelitian ini yaitu sebagai solusi dalam penggunaan media video pada masa pandemi agar peserta didik dapat melakukan aktifitas fisik khususnya sepakbola.

METODE

Instrumen angket dikembangkan berdasarkan aspek menurut Tuasikal et al. (2020) meliputi materi, konten pendidikan, tulisan, layanan interaktif dan penggunaan produk. Instrumen memuat 16 butir pernyataan. Data yang diperoleh dilakukan uji validitas isi. Validasi isi mengacu pada proses yang bertujuan untuk memberikan jaminan bahwa instrumen angket dapat mengukur variabel yang diharapkan untuk diukur dengan tepat (Frank-Stromberg & Olsen, 2004). Validitas isi butir instrument diperoleh dengan memberikan angket kepada guru Pendidikan Jasmani dan Keolahragaan (PJOK) yang mengajar pada level SD hingga SMA. Jumlah guru PJOK yang mengisi angket sebanyak 58 guru.

Validitas isi dianalisis menggunakan Content Validity Ratio (CVR) menurut Lawshe (1975) dengan tiga skala rating. Skala rating yang digunakan yaitu (1) baik, (2) cukup, (3) kurang. Nilai CVR mempunyai rentang antara -1 sampai dengan 1. Apabila 50% dari Subject Matter Experts (SME) menyatakan baik, maka CVR bernilai 0. CVR akan bernilai 1 apabila seluruh SME menyatakan seluruh butir dalam kategori baik. Nilai CVR yang melebihi 0,79 maka seluruh butir dinyatakan valid dan layak digunakan untuk penelitian lebih lanjut. Formula persamaan Lawshe sebagai berikut.

$$CVR = \frac{2ne}{n} - 1 \quad (1)$$

Keterangan:

Ne = banyaknya *Subject Matter Experts* (SME) yang menilai suatu butir baik
n = banyaknya *Subject Matter Experts* (SME) yang melakukan penilaian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan instrument validitas isi yang digunakan oleh guru. Hasil validitas dianalisis menggunakan Content Validity Ratio (CVR) menurut Lawshe (1975) dengan tiga skala rating. Skala rating yang digunakan yaitu (1) baik, (2) cukup, (3) kurang. Nilai CVR yang melebihi 0,79 maka seluruh butir dinyatakan valid digunakan untuk penelitian lebih lanjut. Hasil validitas isi oleh guru disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validitas Isi oleh Guru

No.	Pernyataan	Content Validity Ratio (CVR)	Keterangan
1.	Materi yang tersedia telah memenuhi syarat agar menarik bagi peserta didik	0,897	Valid
2.	Sajian materi telah memenuhi syarat untuk dapat menumbuhkan atensi peserta didik	0,931	Valid
3.	Materi telah diatur dalam konteks pelajaran yang berhubungan dengan konten pendidikan yang menarik bagi peserta didik	0,862	Valid
4.	Tampilan visual materi telah cukup untuk dapat memaksimalkan daya tarik peserta didik	0,862	Valid
Total		0,888	Valid
5.	Narasi, dan permainan, atau dalam bentuk lainnya cukup untuk dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik	0,793	Valid
6.	Pesan pendidikan yang ada memungkinkan dapat disimpulkan oleh peserta didik	0,862	Valid
7.	Konten memungkinkan telah disajikan secara sederhana bagi peserta didik	0,862	Valid
8.	Bahan yang ada sudah memungkinkan konkret bagi peserta didik	0,793	Valid
Total		0,828	Valid
9.	Tulisan memungkinkan mudah dibaca oleh peserta didik	0,828	Valid
10.	Ukuran tulisan sudah sesuai untuk peserta didik	0,897	Valid
11.	Warna tulisan dan <i>background</i> sudah cukup kontras untuk memudahkan	0,862	Valid

peserta didik			
12.	Tata letak tulisan telah cukup memudahkan peserta didik	0,862	Valid
Total		0,862	Valid
13.	Layanan interaktif memungkinkan dapat digunakan oleh peserta didik	0,897	Valid
14.	<i>Control device</i> memungkinkan dapat dikontrol secara fisik oleh peserta didik	0,862	Valid
Total		0,880	Valid
15.	Dapat membantu siswa dalam menentukan target aktivitas fisik	0,897	Valid
16.	Produk dapat memfasilitasi orang tua dalam mendampingi anak beraktivitas	0,828	Valid
Total		0,863	Valid
Rata-rata		0,862	Valid

Berdasarkan Tabel 1, dapat dijelaskan bahwa hasil analisis CVR pada seluruh indikator mempunyai nilai CVR melebihi 0,79 yang dinyatakan valid. Aspek yang digunakan dalam instrument ini meliputi materi, konten pendidikan, tulisan, layanan interaktif dan penggunaan produk. Nilai rata-rata CVR sebesar 0,862, sehingga butir-butir instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Metode bermain merupakan metode yang mengajarkan keterampilan psikomotorik dengan cara peragaan teknik kemudian siswa mempraktikkan dalam permainan (Soniawan, 2018). Bentuk permainan yang tidak memiliki aturan yang baku, dalam penerapannya baik peraturan permainan, ukuran lapangan, durasi, dan alat yang digunakan bisa disesuaikan dengan keadaan kondisi yang ada disekolah (Dwi et al., 2019). Adanya pengembangan model permainan melalui media video agar peserta didik tetap dapat bermain sepak bola di rumah dengan menggunakan perlengkapan yang ada dan jumlah pemain yang bisa disesuaikan. Model permainan berupa media video yang telah disusun kemudian diberikan kepada guru untuk mengetahui kelayakan model permainan sepak bola. Guru diminta untuk memberi koreksi dan memberi saran pada model permainan sepak bola, sehingga diketahui kelemahan dan kekuatan dari model permainan sepak bola yang telah disusun. Adanya validasi dari guru sehingga dapat diketahui kelemahan-

kelemahan model permainan sepak bola agar segera dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Analisis validitas yang dilakukan menggunakan uji validitas isi. Validitas isi erat kaitannya dengan materi yang akan diukur dalam tes. Validitas isi mencerminkan sejauh mana butir-butir dalam tes mencerminkan materi yang disajikan dalam kurikulum. Sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi jika butir-butir tes bersifat representatif terhadap isi materi dalam kurikulum tersebut (Goodwin & Leech, 2003). Validasi isi mengacu pada proses yang bertujuan untuk memberikan jaminan bahwa instrumen angket dapat mengukur variabel yang diharapkan untuk diukur dengan tepat (Frank-Stromberg & Olsen, 2004). Analisis validitas isi didasarkan rasio validitas isi atau content validity ratio (CVR). Pendekatan yang dilakukan adalah dengan melibatkan subject matter expert (SME) diminta untuk menyatakan apakah aitem dalam tes sifatnya esensial bagi operasional konstruk teoritik tes yang bersangkutan (Lawshe, 1975). Validasi guru dinilai dalam beberapa aspek meliputi materi, konten pendidikan, tulisan, layanan interaktif dan penggunaan produk.

Aspek materi yang diukur dalam instrument ini meliputi (1) materi yang tersedia telah memenuhi syarat agar menarik bagi peserta didik; (2) sajian materi telah memenuhi syarat untuk dapat menumbuhkan atensi peserta didik; (3) materi telah diatur dalam konteks pelajaran yang berhubungan dengan konten pendidikan yang menarik bagi peserta didik; serta (4) tampilan visual materi telah cukup untuk dapat memaksimalkan daya tarik peserta didik. Hasil validasi aspek materi memperoleh skor 0,888, sehingga dinyatakan valid. Aspek konten pendidikan yang diukur dalam instrument ini meliputi (1) narasi, dan permainan, atau dalam bentuk lainnya cukup untuk dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik; (2) pesan pendidikan yang ada memungkinkan dapat disimpulkan oleh peserta didik; (3) konten memungkinkan telah disajikan secara sederhana bagi peserta didik; (4) bahan yang ada sudah memungkinkan konkret bagi peserta didik. Hasil validasi aspek konten pendidikan memperoleh skor 0,828, sehingga dinyatakan valid.

Aspek tulisan yang diukur dalam instrumen ini meliputi (1) tulisan memungkinkan mudah dibaca oleh peserta didik; (2) ukuran tulisan sudah sesuai

untuk peserta didik; (3) warna tulisan dan background sudah cukup kontras untuk memudahkan peserta didik; (4) tata letak tulisan telah cukup memudahkan peserta didik. Hasil validasi aspek tulisan memperoleh skor 0,862, sehingga dinyatakan valid. Aspek layanan interaktif yang diukur dalam instrument ini meliputi (1) layanan interaktif memungkinkan dapat digunakan oleh peserta didik; (2) control device memungkinkan dapat dikontrol secara fisik oleh peserta didik. Hasil validasi aspek layanan interaktif memperoleh skor 0,880, sehingga dinyatakan valid. Aspek penggunaan produk yang diukur dalam instrument ini meliputi (1) dapat membantu siswa dalam menentukan target aktivitas fisik; (2) produk dapat memfasilitasi orang tua dalam mendampingi anak beraktivitas. Hasil validasi aspek penggunaan produk memperoleh skor 0,863, sehingga dinyatakan valid.

Rata-rata total seluruh aspek sebesar 0,862. Berdasarkan hasil perhitungan nilai CVR dengan 5 aspek dan 16 kriteria, semua kriteria tersebut dinyatakan valid karena memenuhi nilai CVR minimum Lawshe sebesar 0,79 artinya model permainan sepak bola layak untuk penelitian lebih lanjut.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengisian yang dilakukan oleh guru PJOK didapatkan data yaitu produk video yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan karena nilai CVR lebih dari 0.79. Berdasarkan pembahasan, penggunaan video pengembangan permainan dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru PJOK untuk menampilkan video dalam pembelajaran daring.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Negeri Surabaya atas diberikannya dana penelitian kebijakan Fakultas serta Bapak dan Ibu guru PJOK dari berbagai daerah yang telah bersedia mengisi angket.

DAFTAR PUSTAKA

- Abós, Á., García-González, L., Aibar, A., & Sevil-Serrano, J. (2021). Towards a better understanding of the role of perceived task variety in Physical Education: A self-determination theory approach. *Psychology of Sport and Exercise*, 56(May). <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2021.101988>
- Ali, M., Raza, S. A., Qazi, W., & Puah, C. H. (2018). Assessing e-learning system in higher education institutes: Evidence from structural equation modelling. *Interactive Technology and Smart Education*, 15(1), 59–78. <https://doi.org/10.1108/ITSE-02-2017-0012>
- Almusawi, H. A., Durugbo, C. M., & Bugawa, A. M. (2021). Innovation in physical education: Teachers' perspectives on readiness for wearable technology integration. *Computers and Education*, 167(January), 104185. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104185>
- Baidi, B. (2020). Pengaruh Permainan Kecil 4 2 Terhadap Ketepatan Passing Tim Sepakbola Sd Negeri No.166/Ii Tirta Mulya. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(1), 619–626. <https://doi.org/10.52060/mp.v5i1.280>
- Dwi, P. P., Puspitaningsari, M., & Indriarsa, N. (2019). Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Keterampilan Sepakbola Pada Peserta Didik Kelas IX A SMP Negeri 1 Jombang. *Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan BRAVO'S*, 07(3), 136–144. <https://doi.org/10.32682/bravos.v7i3.1331>
- Effendi, A. R., & Rhamadhansyah, F. (2017). Peningkatan Pembelajaran Menggiring Bola. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 54–64. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31571/jpo.v6i1.574>
- Fauzi, I., & Sastra Khusuma, I. H. (2020). Teachers' Elementary School in Online Learning of COVID-19 Pandemic Conditions. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(1), 58–70. <https://doi.org/10.25217/ji.v5i1.914>
- Frank-Stromberg, M., & Olsen, S. J. (2004). Instruments for clinical health-care research. *Jones & Bartlett*.
- Goodwin, L. D., & Leech, N. L. (2003). The meaning of validity in the new standards for educational and psychological testing: Implications for

- measurement courses. *Measurement and Evaluation in Counselin and Development*, 36, 181–191.
- Haryanti, A., Yusuf, M., & Agung, L. (2021). Students' Perceptions About the Use of Android-Based Learning Media in Physical Education Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 836–842. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.633>
- Hasanah, N. R., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2021). Survey Pelaksanaan Pembelajaran Pjok Secara Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 189–196. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1295>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2020). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1635–1643. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.940>
- Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity". *Personnel Psychology*. *Personnel Psychology*, 28, 563–575.
- Ngolo, H., & Abdul, M. N. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Passing Permainan Sepak Bola Di Smp Negeri 7 Wasilei Halmahera Timur. *JP.JOK (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 2(1), 30–41. <https://doi.org/10.33503/jpjok.v2i1.190>
- Nithyanantham, V., Paulmony, R., & Ramadan Hasan, S. (2019). Self-Perspective of 21st Century Educators: A Challenge in The Globalised Educational World. *International Journal of Educational Research Review*, 325–333. <https://doi.org/10.24331/ijere.573869>
- Pujiasih, E. (2020). Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42–48. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>

- Raibowo, S., & Nopiyanto, Y. E. (2020). Proses Belajar Mengajar PJOK di Masa Pandemi Covid-19. *STAND : Journal Sports Teaching and Development*, 1(2), 112–119. <https://doi.org/10.36456/j-stand.v1i2.2774>
- Santoso, D. A. (2019). Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK*, 2, 12–16.
- Siregar, S. (2021). Pembelajaran Daring Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Selama Pandemi Covid-19 di Sumatera Utara Tahun 2020. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 20(1), 93–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jik.v20i1.26289>
- Soniawan, V. (2018). Metode Bermain Berpengaruh Terhadap Kemampuan Long Passing Sepakbola. *Jurnal Performa Olahraga*, 3(01), 322214. <https://doi.org/10.31227/osf.io/6vgxz>
- Supriyadi, M. (2018). Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahrag Dan Kesehatan Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1, 64–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/jpjo.v1i2.136>
- Tarju, T., & Wahidi, R. (2017). Pengaruh Metode Latihan Terhadap Peningkatan Passing Dalam Permainan Sepak Bola. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 2(2), 66. <https://doi.org/10.33222/juara.v2i2.35>
- Tuasikal, A. R. S., Kartiko, D. C., Nurhayati, F., Prakoso, B. B., & Juniarisca, D. L. Ristanto, K. O. (2020). Kelayakan produk pengembangan tutorial aktivitas fisik bagi anak berkebutuhan khusus saat pandemi. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 20(2), 157–168.
- Winarsieh, I., & Rizqiyah, I. P. (2020). Peranan Guru Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid – 19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1, 159–164.