

Improving High School Teacher Skills in Utilizing Learning Models in the Digital Era

Lalita Melasarianti¹, Etin Pujihastuti², Arfin Deri Listiandi³, Didik Rilastiyo Budi⁴, Rindha Widyarningsih⁵, Septi Mariasari⁶

^{1,2,3,4,6}Universitas Jenderal Soedirman, ⁵UIN Saizu Purwokerto

lalita.melasarianti@unsoed.ac.id¹, etin.pujihastuti@unsoed.ac.id², arfinderlistiandi@unsoed.ac.id³, didik.rilastiyo.budi@unsoed.ac.id⁴, rindha.widyarningsih@uinsaizu.ac.id⁵, septi.mariasari@unsoed.ac.id⁶

 <https://doi.org/10.36526/gandrung.v4i1.2250>

Abstract: *The learning model continues to evolve with the times. The learning model is one of the learning tools that support the teaching and learning process. The problem that exists at SMA N 3 Purwokerto is the low skill of teachers in applying learning models that develop in this digital era. Knowledge about the various types of digital-based media that are developing is also still very lacking in teachers. For this reason, this activity aims to improve skills and knowledge in using learning models in the digital era through community service activities to improve skills in using learning models in the digital era. The methods of implementing this activity are seminar presentations, discussions, training, and mentoring. The result of this activity is that the skills of SMA N 3 Purwokerto teachers using learning models in the era are increasing, as well as knowledge about the types of learning models in the digital era is increasing.*

Keyword: *Improve, Skill, Use, Learning Model, Digital Era*

Pendahuluan

Proses pembelajaran yang beralih dari luring ke daring, kemudian daring ke luring ini memengaruhi keefektifan pengajar dalam menyampaikan materi. Strategi model pembelajaran yang dapat digunakan secara daring maupun luring untuk membantu guru dalam menyampaikan materi harus diterapkan dalam proses pembelajaran. Guru harus beradaptasi dengan perubahan dan kemajuan dalam proses pembelajaran yang sekarang mulai memasuki era digitalisasi. Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran langsung, model pembelajaran tidak langsung, model pembelajaran permainan dan model pembelajaran kooperatif (Qohhar and Pazriansyah, 2019; Budi and Listiandi, 2021). Semua model pembelajaran memiliki kebaikan dan kelemahannya masing-masing. Kelemahan dan kelebihan model pembelajaran tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pengajar. Pengajar harus dapat menentukan sebuah model pembelajaran yang nantinya dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan salah satu dari perangkat pembelajaran yang mendukung efektifitas penyampaian materi dari pengajar ke peserta didik. Kedudukan model pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting (Sugiyanto, 2010). Hal ini, karena model dirancang untuk menggambarkan suatu teori yang dijelaskan oleh pengajar supaya para peserta didik mendapat gambaran. Pernyataan ini seperti yang dikemukakan oleh Joyce & Weil dalam Rusman (2018), berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain. Model pembelajaran juga memiliki komponen yang mendukung satu dengan lainnya. Utomo (2020) mengungkapkan, komponen model pembelajaran merupakan bagian-bagian yang menjadikan suatu model pembelajaran menjadi kesatuan utuh.

Pentingnya model pembelajaran yang dapat diterapkan pada era digital sudah tidak dipungkiri lagi. Untuk itu, sebagai pengajar harus senantiasa mengembangkan diri dan selalu berinovasi menciptakan perangkat pembelajaran yang sensitif dengan perkembangan teknologi. Guru sebagai penggerak dunia, berkewajiban membentuk generasi penerus bangsa yang berkompeten dan wawasan luas. Peran guru memiliki pengertian menunjukkan pribadi-pribadi yang mulia kepada peserta didik karena dengan pertunjukkan pribadi-pribadi itulah karakter, sikap, moral, dan akhlak peserta didik dapat terwujud (Asf and Syaiful, 2013; Kirom, 2017).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru di SMAN 3 Purwokerto, keterampilan penggunaan model pada pembelajaran masih sangat rendah. Walaupun banyak pelatihan dan sosialisasi model pembelajaran, mereka masih merasa kesulitan untuk menerapkannya pada proses pembelajaran terutama di era digital ini. Kesulitan yang dialami para Guru SMAN 3 Purwokerto adalah sebagai berikut: 1) mengalami kendala dalam melakukan aperepsi dengan mengaitkan pembelajaran hari ini dengan pembelajaran yang lampau, 2) hanya ada beberapa kelompok yang menyediakan alat dan bahan percobaan, sehingga dalam merancang tahapan tugas yang diberikan guru hanya beberapa kelompok yang selesai, 3) ketika menciptakan model guru merasa terbebani dalam menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan, dan 4) Ketika menerapkan model pembelajaran guru masih bingung dalam proses kerja model tersebut.

Kegiatan pembelajaran dari luring ke daring dan daring ke luring membutuhkan strategi pengajar untuk menciptakan pembelajaran yang efektif (Pratama and Mulyati, 2020; Rojali *et al.*, 2021). Sebagai pengajar di era digital, harus mengembangkan diri dan siap menghadapi tantangan permasalahan pada dunia pendidikan. Untuk itu, Kepala SMAN 3 Purwokerto selalu memfasilitasi guru-guru di SMAN 3

Purwokerto supaya dapat mengembangkan diri dan menambah wawasan mengenai dunia pendidikan. Kemajuan teknologi menjadikan manusia mendapatkan kemudahan-kemudahan yang membuat berkurangnya aktivitas fisik. Untuk itu, teknologi juga diharapkan mendukung para pengajar pada proses pembelajaran (Haryoko, 2009; Listiandi *et al.*, 2020). Teknologi juga membawa pengaruh positif pada dunia pendidikan, memberikan banyak pilihan mengembangkan inovasi pada perangkat pembelajaran guna meningkatkan proses hasil belajar siswa. Pembelajaran akan lebih menarik, kreatif, lebih hidup secara visual, dan juga interaktif. (Prayitno, Kurniawati and Arvianto, 2018) mengungkapkan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat melalui internet bisa dijadikan pusat pembelajaran dengan menggunakan teknologi tersebut, pembelajaran teknologi atau pembelajaran yang dilakukan dengan internet. Berdasarkan kondisi yang telah diuraikan pada SMAN 3 Purwokerto, maka Tim Pengabdian Masyarakat Unsoed mengadakan kegiatan pengabdian guna meningkatkan keterampilan penggunaan model pembelajaran di era digital. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan keterampilan penggunaan model pembelajaran di era digital pada guru SMA.

Metode

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) meningkatkan keterampilan penggunaan model pembelajaran di era digital pada guru sma diikuti oleh 35 guru. Metode kegiatan menggunakan seminar dan pelatihan. Kegiatan seminar dan pelatihan menjadi hal penting bagi guru untuk dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam proses pembelajaran (Budi and Suhartoyo, 2021; Melasarianti *et al.*, 2022). Tempat pelaksanaan kegiatan ini yaitu di SMAN 3 Purwokerto yang beralamat di Jl. Kamandaka Barat No 3. Karangsalam Kec. Kedung Banteng, Kab. Banyumas, Jawa Tengah 53152. Jawal pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

Tabel. 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Hari Tanggal	Waktu	Jenis Kegiatan
Jumat 15 Juli 2022	07.30-08.00	Persiapan dan Pembukaan
	08.00-09.00	Pemaparan materi model pembelajaran era digital
	09.00-10.00	Pemaparan Jenis dan contoh-contoh model pembelajaran di era digital
	10.00-11.00	Pemaparan materi Inovasi Pembelajaran di era digital
	11.00-12.00	Diskusi dan tanya jawab
	12.00-12.15	Penutup

Narasumber dari kegiatan ini yaitu Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Unsoed, Dosen Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan Unsoed dan Dosen Fakultas Da'wa Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri Purwokerto, dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Lalita Melasarianti, S.Pd., M.Pd. dan Etin Puji Hastuti, S.S., M.Pd. Memaparkan materi model pembelajaran era digital.
2. Didik Rilastiyo Budi, S.Pd., M.Pd. dan Rindha Widyaningsih, S.Fil., M.A. Memaparkan instrumen penilaian pada pembelajaran dengan menerapkan model-model era digital.
3. Arfin Deri Listiandi, S.Pd., M.Pd. dan Septi Mariasari, S.Pd., M.Hum. Memaparkan materi inovasi pembelajaran era digital.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat (PKM) dilaksanakan dengan tujuan memberikan informasi dan pemahaman kepada Guru SMAN 3 Purwokerto untuk meningkatkan keterampilan menerapkan model pembelajaran di era digital. Kegiatan ini dilaksanakan dengan beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru SMAN 3 Purwokerto mengenai kendala proses pembelajaran yang selama ini dialami oleh para guru.
2. Melakukan perizinan kepada Kepala Sekolah SMAN 3 Purwokerto.
3. Koordinasi dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMAN 3 Purwokerto untuk melaksanakan kegiatan pengabdian.
4. Melakukan Koordinasi dengan tim pengabdian guna persiapan kegiatan.
5. Melaksanakan kegiatan pengabdian di SMAN 3 Purwokerto
6. Mengadakan evaluasi secara keseluruhan kepada peserta kegiatan pengabdian.

Hasil dan Diskusi

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ada beberapa tahapan. Tahapan-tahapan kegiatannya adalah sebagai berikut:

1. Pembukaan



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

Pembukaan kegiatan oleh Kepala Sekolah SMAN 3 Purwoketo. Beliau memotivasi seluruh peserta kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) untuk semangat dan sungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan ini. Kepala Sekolah SMAN 3 Purwokerto juga menyampaikan pentingnya penggunaan model pada proses pembelajaran dan manfaat model pada keberhasilan pembelajaran. Kepala Sekolah SMAN 3 Purwokerto juga mengungkapkan kondisi dan situasi proses pembelajaran selama pasca pandemi. Sekolah-sekolah kembali melaksanakan pembelajaran secara luring atau tatap muka. Hal ini, kembali menjadi proses habituasi bagi para peserta didik dan para pengajar. Maka sebagai pengajar harus benar-benar terus berinovasi di era digital supaya dapat mewujudkan Pendidikan yang mengikuti perkembangan zaman.

2. Pemaparan Model Pembelajaran di Era Digital



Gambar 2. Pemaparan Materi Model Pembelajaran Di Era Digital

Pemaparan materi mengenai model pembelajaran di era digital disampaikan oleh Lalita Melasarianti, S.Pd., M.Pd dan Etin Puji Hastuti, S.S., M.Pd.. Zaman sekarang merupakan era digital atau era informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Perkembangan teknologi dan informasi ini juga merambah ke bidang Pendidikan. Pendidikan juga mengalami perkembangan yang sangat pesat pula, diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (*digital learning*). Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi itu, pendidikan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran di era digital, berpusat pada siswa/peserta didik.

Pemateri juga menyampaikan ciri khusus model pembelajaran yang dapat dicermati oleh para peserta pengabdian masyarakat. Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yaitu: 1) Rasional teoretis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya. Model pembelajaran mempunyai teori berfikir yang masuk akal. Maksudnya para pencipta atau

pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan sebenarnya serta tidak secara fiktif dalam menciptakan dan mengembangkannya, 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai), Model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana siswa belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran, 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Model pembelajaran mempunyai tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga apa yang menjadi cita-cita mengajar selama ini dapat berhasil dalam pelaksanaannya, dan 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang kondusif serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang apa yang selama ini menjadi tujuan pembelajaran (Nurbalqis, 2021).



Gambar 3. Pemaparan Contoh Model Pembelajaran di Era Digital

Pemaparan contoh model pembelajaran dibawakan oleh Didik Rilastyo Budi, S.Pd., M.Pd. Beliau menyampaikan mengenai beberapa model pembelajaran di era digital yang dapat diimplentasikan pada proses pembelajaran. Berdasarkan kemajuan teknologi pendidikan, teknologi pembelajaran, menuntut model dan media pembelajaran yang lebih canggih untuk memenuhi pembelajaran (Trianto, 2007; Nurseto, 2011; Melasarianti and Andini, 2016). Kesempatan ini, pemateri menyampaikan beberapa model pembelajaran di era digital, antara lain sebagai berikut:

1. Model *E-Learning*, disampaikan bahwa model ini adalah sebuah model pembelajaran yang penggunaannya guru dan siswa menggunakan internet dan teknologi informasi sebagai

sarana dan prasarana, Model pembelajaran ini mendorong siswa mempelajari materi yang didapat melalui website, blog, video, bahkan sosial media.

2. Model *Project Based Learning*, model pembelajaran ini bersifat mempelajari pembelajaran yang bermakna sesuai dengan kebutuhan sehari-hari. Model pembelajaran ini menyesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan. Kelebihan model ini yaitu dari segi waktunya yang tidak harus diselesaikan atau dikumpulkan saat itu juga. Hal ini mendorong guru untuk selalu mendampingi siswanya dan tidak memburu siswa untuk mengumpulkan tugas.
3. Model *Playful Learning*, model pembelajaran ini mengutamakan kegembiraan dari para peserta didik Ketika mempelajari materi. Siswa akan merasa seperti bermain padahal sejatinya mereka sedang melakukan proses pembelajaran bersama dengan guru dan teman-teman.
4. Model *Blended Learning*, model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang menggunakan dua pendekatan sekaligus. Model ini menggunakan sistem daring sekaligus tatap muka melalui *video converence*. Meskipun pengajar dan peserta didik melakukan pembelajaran jarak jauh, keduanya masih bisa berinteraksi satu sama lain.
5. Model *Integrated Curriculum*, model pembelajaran ini tidak hanya melibatkan satu mata pelajaran saja, namun mengaitkan model pembelajaran lainnya. Peserta didik melakukan kerjasama dalam mengerjakan proyek dan pengajar lain juga diberi kesempatan untuk mengadakan *team teaching* dengan guru pada mata pelajaran lainnya. Model *Integrated Curriculum* bisa diaplikasikan untuk seluruh pelajar yang berada di semua wilayah, karena metode ini akan diterapkan dengan sistem daring. Jadi pelaksanaan pembelajaran dengan model *integrated curriculum* dinilai aman bagi pelajar.

Berbagai jenis model pembelajaran di era digital yang dapat dikembangkan guru untuk diterapkan pada proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Berbagai dampak positif mengenai perkembangan teknologi yang dapat dikembangkan menjadi model pembelajaran oleh pengajar. Tentu saja semua itu bergantung pada kebutuhan masing-masing pengajar.



Gambar 4. Pemaparan Inovasi Model Pembelajaran Era Digital

Pemaparan materi berikutnya yaitu mengenai inovasi pembelajaran di era digital disampaikan oleh Arfin Deri Listiandi, S.Pd. M.Pd. Perkembangan teknologi dan informasi juga mengakibatkan inovasi pembelajaran di era digital ini. Generasi digital dapat mengakses informasi tanpa batas ruang dan waktu. Menjadi tugas untuk pengajar melakukan inovasi pada pembelajaran bahkan disetiap perkembangan teknologi.

Selanjutnya pemateri menyampaikan pentingnya perangkat pembelajaran dalam membentuk karakter dan mengakomodasi keberhasilan belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Setyaningrum, 2021; Anwar, 2022) Model-model pembelajaran yang dirujuk untuk mengakomodasikan tujuan yakni yang sesuai dengan paradigma konstruktivistik sebagai alternative paradigm. Pemateri selanjutnya menyampaikan beberapa inovasi pembelajaran di era digital antara lain sebagai berikut:

1. *Google Sites* merupakan salah satu produk google tools untuk membuat situs. Penggunaan *google sites* sangat mudah dibuat dan dikelola oleh pengguna baru. *Google sites* sangat bermanfaat untuk *e-learning* dan menawarkan situs user friendly menggunakan dashboard yang mudah dimengertioleh pengguna umum. *Google sites* dirancang bertujuan untuk *e-learning*, pengajar dapat memanfaatkan dalam pembelajaran online.
2. *Whatsapp* merupakan alat komunikasi dalam genggaman. Berkaitan dengan pemanfaatan *whatsapp* dalam pembelajaran sangatlah tepat dan cepat. Beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) pemberian tugas, 2) pengiriman silabus, 3) interaksi lebih cepat, bisa dalam hitungan detik, 4) pemberian materi dengan mudah.
3. *Teamviewer* adalah aplikasi *remote deskop* gratis paling mudah digunakan. Dikaitkan dengan pembelajaran adalah proses pembelajaran yang langsung dipandu oleh seorang mentor atau fasilitator secara langsung kapan dan dimanapun berada.

4. *Remote Utilities* merupakan aplikasi yang menjadi salah satu referensi yang dapat dimanfaatkan seiring dengan perkembangan teknologi informasi sebagai media pembelajaran era digital. *Remote Utilities* merupakan aplikasi remote deskop dengan beberapa fitur yang sangat baik. *Remote Utilities* bekerja dengan menghubungkan dua komputer dengan nama yang mereka sebut "*Internet ID*". Aplikasi ini mampu mengontrol hingga 10 PC dengan aplikasi ini.
5. *AeroAdmin*, menjadi salah satu referensi dan strategi pembelajaran jarak jauh (*distance learning*).
6. *Google Drive*, pengajar dapat melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas melalui *Google Drive* dengan cara: 1) siswa diberikan bahan tayang (atau semacam video), 2) guru memberikan topik pelajaran dan siswa diminta untuk memberikan respon baik pertanyaan maupun pernyataan yang sesuai, sehingga terjadi diskusi interaktif, 3) dapat digunakan untuk merekam aktivitas siswa di kelas, diantaranya adalah merekam kehadiran, nilai, dan aktivitas siswa, 4) dapat dilakukan untuk melakukan evaluasi Pendidikan, 5) sangat mendukung kerja tim, 6) merangsang kreativitas siswa, 7) layanan presentasi memberikan fasilitas pengguna untuk membuat *file-file* presentasi pembelajaran di kelas., 8) *Spreadsheet* yang dimiliki dapat dimanfaatkan untuk membuat objek matematika berupa bidang datar, bangun ruang, dan masih banyak lagi, 9) layanan formulir memungkinkan seseorang untuk membuat formulir-formulir untuk kepentingan Pendidikan, salah satunya adalah evaluasi Pendidikan.

Setelah kegiatan seminar pemaparan materi selesai, kemudian dilaksanakan diskusi dan tanya jawab. Para peserta kegiatan yaitu Guru SMAN 3 Purwokerto antusias bertanya dan mencoba membagi pengalaman mengenai model pembelajaran yang selama ini telah diterapkan pada proses pembelajaran. Pemateri juga memfasilitasi serta mengadakan contoh proses penggunaan salah satu model pembelajaran era digital yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) menunjukkan beberapa hasil. Hasil tersebut adalah sebagai berikut:

1. Peserta pengabdian masyarakat yaitu Guru SMAN 3 Purwokerto memperoleh pengetahuan dan informasi mengenai model-model pembelajaran di era digital.
2. Peserta pengabdian memperoleh pengetahuan dan meningkatkan informasi mengenai contoh-contoh model pembelajaran serta inovasi-inovasi dari model pembelajaran di era digital yang dapat mereka gunakan dalam mendukung proses belajar mengajar mereka. Model-model tersebut dapat mendukung pengajar melaksanakan pembelajaran baik secara daring maupun luring.

3. Kemampuan dan keterampilan Guru SMAN 3 Purwokerto untuk mengaplikasikan beberapa model pembelajaran meningkat. Seperti mengoptimalkan penggunaan youtube, pembuatan berbagai macam fitur video pembelajaran dan power poin, dan aplikasi-aplikasi *plat form* yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat untuk meningkatkan keterampilan penggunaan model pembelajaran di era digital melalui seminar pemaparan materi, diskusi dan tanya jawab, serta pendampingan Latihan penggunaan model pembelajaran era digital ini memperoleh beberapa hasil. Hasil tersebut adalah sebagai berikut: 1) Peserta pengabdian masyarakat yaitu Guru SMAN 3 Purwokerto memperoleh pengetahuan dan informasi mengenai model-model pembelajaran di era digital, 2) Peserta pengabdian memperoleh pengetahuan dan meningkatkan informasi mengenai contoh-contoh model pembelajaran serta inovasi-inovasi dari model pembelajaran di era digital yang dapat mereka gunakan dalam mendukung proses belajar mengajar mereka. Model-model tersebut dapat mendukung pengajar melaksanakan pembelajaran baik secara daring maupun luring, dan 3) Kemampuan dan keterampilan Guru SMAN 3 Purwokerto untuk mengaplikasikan beberapa model pembelajaran meningkat.

Daftar Referensi

- Anwar, A. (2022) 'Media Sosial sebagai Inovasi pada Model PjBL dalam Implementasi Kurikulum Merdeka', *Upi*, pp. 237–249.
- Asf, J. and Syaiful, M. (2013) *Supervisi Pendidikan: Terobosan Baru dalam Peningkatan Kinerja Pengawas Sekolah dan Guru*. Yogyakarta: Ar-. Ruzz.
- Budi, D. R. and Listiandi, A. D. (2021) 'Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani'. doi: <https://doi.org/10.31219/osf.io/xzh3g>.
- Budi, Didik Rilastiyo and Suhartoyo, T. (2021) 'Improving Knowledge of Sports Games Training Programs for Junior High School Physical Education Teachers in the Purwokerto Region', *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), pp. 73–82. doi: 10.36526/gandrung.v2i1.1161.
- Haryoko, S. (2009) 'Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran', *Jurnal Edukasi Elektro*, 5, pp. 1–10.
- Kirom, A. (2017) 'Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural', *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), pp. 69–80.
- Listiandi, A. D. *et al.* (2020) 'Pemanfaatan Aplikasi Smartphone untuk Meningkatkan Daya Tahan',

- Jendela Olahraga*, 05(2), pp. 9–17.
- Melasarianti, L. et al. (2022) 'Pelatihan Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru', *Solidaritas: Jurnal Pengabdian*, 2(1), pp. 1–10. doi: 10.24090/sjp.v2i1.6514.
- Melasarianti, L. and Andini, N. P. (2016) 'Media Film Animasi Bemuatan Nilai Nilai Karakter Sebagai Upaya Meningkatkan Keterambilan bercerita Siswa Kelsa VII A SMP Negeri Mandiraja Kabupaten banjarnegara Tahun AJan 29018/2019', *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), pp. 44–59.
- Nurbalqis, E. (2021) 'Perkembangan Self Esteem Melalui Aktivitas Olahraga Dalam Rangka Positive Youth Development', pp. 17–20.
- Nurseto, T. (2011) 'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik', *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1).
- Pratama, R. E. and Mulyati, S. (2020) 'Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19', *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), pp. 49–59. doi: 10.30870/gpi.v1i2.9405.
- Prayitno, E., Kurniawati, D. and Arvianto, I. R. (2018) 'Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran', in *Seminar Nasional Call For Paper & Pengabdian masyarakat*.
- Qohhar, W. and Pazriansyah, D. (2019) 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola', *Physical Activity Journal*. doi: 10.20884/1.paju.2019.1.1.1998.
- Rojali, W. I. et al. (2021) 'Evaluasi Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA Pada Era Pandemi Covid-19', *Jurnal MensSana*, 6(1), pp. 92–99.
- Rusman (2018) *Model-model pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyaningrum, A. A. (2021) 'Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Menggunakan Media Sosial Grup Whatsap dan Youtube', *Jurnal Educatio*, 7(2), pp. 520–526. doi: 10.31949/educatio.v7i2.1121.
- Sugiyanto, H. (2010) 'Model-model pembelajaran inovatif', *Surakarta: Yuma Pustaka*.
- Trianto (2007) 'Model-model pembelajaran inovatif berorientasi Konstruktivistik', *Jakarta: Prestasi Pustaka*.
- Utomo, D. P. (2020) *Mengembangkan model pembelajaran*. Yogyakarta: Bildung.