

## Pemanfaatan *Software Kinovea* untuk Meningkatkan Literasi Pembelajaran Sepakbola Kelas X

Khiyar Faizi<sup>1</sup>, Bertika Kusuma Prastiwi<sup>2</sup>, Purno Darmanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas PGRI Semarang

e-mail: [khiyarfaizi2619@gmail.com](mailto:khiyarfaizi2619@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan *software kinovea* untuk meningkatkan literasi pembelajaran sepakbola di kelas X SMAN 11 Semarang. Peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan penelitian yang menggambarkan peristiwa atau fenomena dengan data-data yang berbentuk informasi berupa deskripsi dari SMA Negeri 11 Semarang. Teknik analisis data penelitian kualitatif melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian yang diperoleh di lapangan menunjukkan bahwa peningkatan literasi dalam materi sepakbola yang diterapkan pada peserta didik kelas X SMAN 11 Semarang, memiliki peningkatan literasi dalam materi sepakbola dengan pendekatan pemaparan biomekanika olahraga dalam gerakan *passing* sepakbola. Dalam kemampuan peserta didik untuk berpartisipasi dalam menjalankan materi sepakbola belum diterapkan. Hal tersebut yang menyebabkan peserta didik kurang memiliki ketrampilan dalam *passing* sepakbola, tidak mempunyai kepercayaan diri untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan kurang memahami akan pentingnya materi sepakbola dalam penerapan kehidupan sehari-hari.

**Kata Kunci :** *Software Kinova, Sepakbola, Teknologi*

### Abstract

This research aims to determine the utilization of Kinovea software in improving football learning literacy in grade 10 students of SMAN 11 Semarang. The researcher uses a qualitative descriptive approach. This research aims to describe events or phenomena with data in the form of descriptive information from SMAN 11 Semarang. The technique of analyzing qualitative research data is through data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The research results obtained in the field show that there is an increase in literacy in football material applied to grade 10 students of SMAN 11 Semarang, with an increase in literacy in football material through the approach of explaining sports biomechanics in football passing movements. However, in terms of students' ability to participate in implementing football material, it has not been fully applied. This causes students to lack skills in football passing, lack self-confidence to participate in learning activities, and have a limited understanding of the importance of football material in daily life application.

**Keywords:** *Kinova Software, Football, Technology*

### PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Supaya tujuan tersebut tercapai, pengalaman belajar langsung sangatlah berpengaruh bagi peserta didik. Pengalaman ini terjadi ketika peserta didik berinteraksi secara langsung dengan lingkungan belajarnya selama proses pembelajaran. Konsep ini menunjukkan bahwa seseorang memiliki ingatan yang lebih baik jika mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar. Keterlibatan aktif peserta didik ini dapat ditingkatkan dengan penggunaan berbagai media pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang

bervariasi dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menarik, karena kelas tersebut dihidupkan dengan inovasi dan kreativitas baru.

Dalam sebuah pembelajaran, terjadi interaksi antara guru dan peserta didik, di mana guru berfungsi sebagai pengirim informasi dan peserta didik sebagai penerimanya. Keberhasilan proses ini sangat bergantung pada kelancaran komunikasi antara kedua belah pihak. Guru harus dapat menyampaikan informasi dengan efektif, sementara peserta didik dapat menerima informasi tersebut dengan baik. Agar komunikasi antara pengirim dan penerima informasi lebih efektif, penggunaan alat komunikasi atau media yang tepat menjadi sangat penting (Hasan, 2021).

Keberhasilan guru dalam membimbing peserta didik didasarkan pada tiga kemampuan utama, yaitu: mengawasi, membina, dan mengembangkan kompetensi peserta didik dalam aspek personal, sosial, dan manajerial. Namun, kenyataannya, masih banyak guru yang belum melaksanakan tugas ini dengan optimal. Salah satu hambatan yang dihadapi adalah keterbatasan kemampuan guru, terutama dalam penggunaan, penyediaan, dan penguasaan teknologi media pembelajaran. Di era digital saat ini, media pembelajaran menjadi kunci penting untuk menyesuaikan pengajaran. Penguasaan media pembelajaran oleh guru sangat penting untuk menyampaikan materi secara efektif, efisien, dan berhasil guna (Wulandari et al., 2023).

Menurut Nurrita (2018), media pembelajaran adalah alat yang mendukung proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas, dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran harus dipilih dan digunakan sesuai dengan pola belajar yang telah ditentukan. Guru perlu lebih kreatif dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran, termasuk memanfaatkan teknologi seperti internet. Penggunaan TIK dalam pembelajaran mengubah fokus dari yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik. Hal ini mendorong minat peserta didik untuk belajar secara mandiri dan memudahkan mereka dalam mengakses informasi melalui internet. Selain itu, TIK juga mendukung keseluruhan proses belajar mengajar di sekolah (Fatria, 2018).

Menurut Mustikawati (2020), di era modern ini, proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada interaksi antara guru dan murid di dalam kelas. Berbagai media pembelajaran hadir sebagai pelengkap yang memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan kualitas belajar dan mengajar. Salah satu manfaat utama dari media pembelajaran adalah keseragaman dalam penyampaian materi. Dengan menggunakan media, guru dapat menyampaikan materi secara konsisten dan seragam kepada semua peserta didik, sehingga mereka menerima informasi yang sama dan terhindar dari potensi kesalahpahaman. Dalam suatu proses pembelajaran pendidikan jasmani, pendidikan jasmani merupakan pembelajaran yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan jasmaniah dan rohaniah serta kesehatan peserta didik. Oleh karena itu pendidikan jasmani di sekolah mengajarkan berbagai cabang olahraga.

Salah satu cabang olahraga yang cukup populer dan dapat melatih kerja sama peserta didik yaitu permainan sepakbola. Menurut Emral, H (2013: 1) sepakbola merupakan cabang olahraga yang paling populer di dunia, yang dimainkan di setiap negara. Sepakbola telah banyak mengalami perubahan dan perkembangan dari berbagai bentuk baik peraturan maupun permainannya yang digemari oleh seluruh lapisan masyarakat. Menurut Bahtra, R (2022: 30) sepakbola merupakan suatu permainan yang dilakukan dengan cara menyepak bola, dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola.

Dimiyati (2019: 30) berpendapat bahwa sepakbola merupakan olahraga yang terdiri dari teknik-taktik-fisik-mental asosiasi dunia yang mengelola cabang olahraga memiliki keanggotaan yang paling banyak dibandingkan cabang olahraga apa pun di dunia ini. Dalam materi sepakbola kelas X di SMA Negeri 11 Semarang, berfokus pada teknik-teknik dasar yang dilakukan dalam materi sepakbola, maka dari itu peserta didik perlu untuk mengetahui bagaimana kualitas biomotor. Hal ini berdampak pada proses pembelajaran teknik dasar sepakbola.

Pada umumnya, didalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan tidak bisa dilepaskan dari adanya kegiatan menyimak, mempelajari, sampai meniru yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif. Kegiatan menyimak, mempelajari, hingga meniru sudah tentu akan memerlukan sebuah keterampilan literasi pada peserta didik. Literasi sendiri

dapat diartikan sebagai kemampuan serta keterampilan seseorang dalam membaca, menulis, berbicara, dan pemecahan masalah.

Upaya untuk meningkatkan literasi peserta didik dalam materi sepakbola adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *software Kinovea*. Salah satu keunggulan dari *Kinovea software* ini adalah dapat mempermudah analisis gerakan dengan melihat video latihan dengan memperlambat gerakan untuk dicatat dan digunakan sebagai bahan untuk penilaian (Fachrezzy, 2020). Kelebihan yang lain adalah aplikasi tersebut memiliki fitur untuk mengunggah video tanpa berbayar, sehingga memudahkan untuk menganalisis sudut gerakan passing dengan melihat rekaman video passing yang telah diedit dan disimpan yang kemudian digunakan sebagai sumber media pembelajaran materi passing sepakbola.

Aplikasi *kinovea software* ini telah didukung beberapa fitur yang dapat digunakan saat melakukan analisis video struktur fisik pada sebuah gerakan. Aplikasi ini menyajikan berbagai fitur analisis, seperti stopwatch, slowmotion, mengidentifikasi sudut gerak, detail gerakan, dan angle degree (sudut derajat) (Faruk, 2020). Dengan adanya analisis biomekanika ini diharapkan dapat bisa membuat para peserta didik dapat meningkatkan literasi mereka dalam materi sepakbola. Biomekanika pada olahraga merupakan tindakan otot, sendi dan rangka tubuh selama pelaksanaan tugas, keterampilan dan/atau teknik tertentu.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas X SMA N 11 Semarang pada mata pelajaran PJOK mengenai materi sepakbola, ditemukan bahwa peserta didik mengalami kebosanan, kejenuhan, dan kurang antusias terhadap materi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan penyempurnaan dalam metode pembelajaran. Selain itu, perkembangan teknologi yang mendisrupsi banyak aspek kehidupan, termasuk dalam konteks pendidikan, menuntut integrasi yang lebih kuat dengan teknologi. Pendekatan ini harus berorientasi pada peserta didik sebagai pusat pembelajaran (student-centered).

Penerapan aplikasi *Kinovea* dalam pembelajaran sepakbola memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kreativitas mereka dan terlibat dengan teknologi. Pendekatan pembelajaran ini mendukung kebebasan berpikir, dan analisis yang mendalam terkait sepakbola. Adapun fokus dari penulisan ini mencakup faktor yang mendasari penggunaan *software kinovea* dalam meningkatkan literasi pembelajaran sepakbola, langkah-langkah implementasinya dalam konteks tersebut, serta hasil pembelajaran yang dihasilkan melalui penggunaan *software kinova* di kelas X SMA Negeri 11 Semarang.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan karena untuk menggambarkan secara mendetail pelaksanaan, hasil, dan faktor-faktor yang memengaruhi pengalaman peserta didik dalam pembelajaran materi sepakbola dengan memanfaatkan penggunaan *software kinovea* sebagai media pembelajaran. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 11 Semarang pada kelas X-6 yang terdiri dari 36 siswa. Kemudian langkah-langkah persiapan meliputi penyusunan modul pembelajaran, LKPD, dan penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *software kinovea*. Sumber data utama berasal dari literatur ilmiah yang relevan, wawancara dengan subjek, observasi, serta dokumentasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Faktor yang Melandasi Implementasi *software Kinovea* dalam pembelajaran sepakbola di SMAN 11 Semarang.**

Pada era globalisasi ini sangatlah penting untuk mengembangkan dan menggunakan media pada proses pembelajaran, oleh karena itu, sangatlah berdampak dalam proses pembelajaran, terutama karena peserta didik pada jenjang SMA umumnya telah menggunakan teknologi seperti gawai dalam kegiatan belajar mereka. Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran telah menjadi suatu keharusan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang konvensional, yang hanya berfokus pada demonstrasi dari guru ke peserta didik, belum tentu cukup untuk memotivasi peserta didik atau memunculkan antusiasme mereka dalam mempelajari materi seperti sepakbola. Oleh sebab itu, guru perlu melakukan usaha untuk menyelaraskan

teknologi kedalam proses pembelajaran. Salah satu contoh penerapan teknologi yang relevan adalah penggunaan software kinovea dalam mengajar materi sepakbola. Adapun faktor yang melandasi penggunaan aplikasi Software kinovea dalam materi sepakbola ialah:

a. Distrupsi Teknologi

Pada era perkembangan zaman saat ini yang dipengaruhi oleh teknologi, menuntut kita untuk selalu beradaptasi pada perubahan tersebut supaya proses pembelajaran berjalan dengan menarik dan peserta didik dapat lebih bersemangat. Terutama dalam pembelajaran PJOK yang terkesan membosankan apabila penyampaian materi dilakukan didalam kelas terlebih dahulu peserta didik akan merasa bosan. Penggunaan teknologi yang efektif dapat membuat peserta didik lebih merasa senang dan bersemangat, terutama dengan banyaknya media atau aplikasi yang menggunakan elemen gambar yang menarik atau game dalam sistemnya.

Dampak dari globalisasi yang luas, membuat pesatnya perkembangan teknologi. Dengan demikianlah yang mendasari dalam menggunakan *software kinovea* dalam pembelajaran materi sepakbola di kelas X-6 SMAN 11 Semarang. Para peserta didik menunjukkan sikap antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan *software kinovea* dalam pembelajaran, yang tercermin dari semangat mereka dalam melihat dan mendengarkan materi yang sedang dipaparkan.

b. Kurikulum Merdeka

Kurikulum adalah seperangkat peraturan yang mengatur proses pembelajaran di kelas, yang melibatkan guru maupun peserta didik. Kurikulum Merdeka adalah sebuah perangkat yang memuat sebuah inovasi baru yang berfokus pada kebebasan, kreativitas, dan inovasi peserta didik dalam proses pembelajar. Pelaksanaan kurikulum Merdeka sendiri, peserta didik akan diberikan kebebasan dalam menghubungkan teknologi dan unsur budaya dalam mempelajari suatu materi. Penggunaan *software kinovea* menjadi merupakan contoh kongkrit dari integrasi teknologi dalam pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dalam menerapkan unsur-unsur pada Kurikulum Merdeka.

Mulai dari tahun 2021, SMA N 11 Semarang telah menerapkan Kurikulum Merdeka secara bertahap. Hal ini membawa perubahan yang baik dalam proses pembelajaran, dengan pemanfaatan teknologi yang menjadi unsur-unsur yang diangkat dalam pembelajaran. *Software Kinovea* dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sepakbola.

c. Degradasi Literasi Pada Aktivitas Pembelajaran

Proses pembelajaran dengan memanfaatkan media memiliki peran yang besar terhadap semangat belajar dan literasi peserta didik, terutama pada generasi Z dan generasi Alpha yang sudah bergantung dengan teknologi. Selama pembelajaran hanya berfokus pada ceramah atau demonstrasi tanpa interaksi yang cukup, peserta didik akan merasa bosan, kehilangan minat, bahkan melakukan obrolan yang tidak sesuai dengan materi yang sedang berlangsung. Untuk mengatasi penurunan minat belajar dan literasi ini, penting bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dan media secara kreatif dalam proses pembelajaran.

Guru perlu menyiapkan media-media pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga peserta didik dapat merasa lebih termotivasi dan meningkatkan literasi untuk mengikuti pembelajaran. Dengan memanfaatkan media yang sesuai dengan nilai kehidupan sehari-hari, seperti teknologi digital atau aplikasi interaktif, guru dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, tidak hanya membuat pembelajaran yang lebih menyenangkan akan tetapi juga membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pelajaran.

Di SMAN 11 Semarang, implementasi pembelajaran di kelas X dengan tidak menggunakan media atau teknologi akan dianggap kurang menarik, menyebabkan penurunan minat dan literasi peserta didik. Ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, ada beberapa peserta didik yang terlihat hanya diam, bingung, dan kurang fokus saat guru menjelaskan materi.

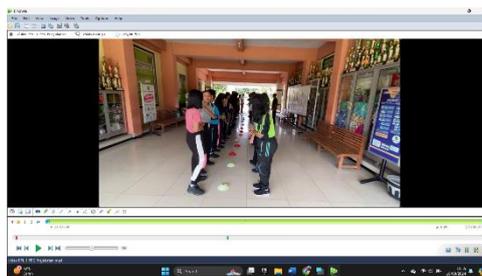
Salah satu unsur Merdeka Belajar, pengintegrasian teknologi dalam pendidikan, merupakan langkah transformatif dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas, berorientasi

pada peserta didik, dan relevan dengan tuntutan zaman saat ini. Penggunaan teknologi pendidikan secara cerdas dan bertanggung jawab dapat menawarkan peluang besar untuk memperbaiki akses, personalisasi, interaktivitas, dan efektivitas pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mencetak generasi masa depan yang kompeten dan siap menghadapi tantangan global di era digital. (Nuridayanti, 2023)

Dalam proses pembelajaran sepakbola, seringkali guru menggunakan metode yang monoton dan hanya memberikan tugas tanpa melibatkan peserta didik secara aktif. Metode yang umum diterapkan adalah ceramah dan demonstrasi yang mengacu pada buku paket atau pemahaman guru, sehingga peserta didik tidak berpartisipasi secara aktif. Sehingga, peserta didik kurang termotivasi dan kurangnya literasi dalam belajar sepakbola karena merasa tidak dilibatkan oleh guru. Guru hanya menunjukkan bagaimana cara melakukan sesuatu dan kemudian meminta peserta didik untuk melakukannya tanpa melibatkan mereka dalam proses pembelajaran.

### **Langkah-Langkah Penggunaan Media Berbasis Software Kinovea Dalam Pembelajaran Sepakbola Kelas X Di SMAN 11 Semarang.**

Pemanfaatan *Software kinovea* sebagai media pembelajaran saat ini penting untuk mendukung minat dan literasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru perlu menyiapkan sebuah video atau gambar bergerak dalam aplikasi *Software kinovea* yang mencakup materi yang akan diajarkan, supaya peserta didik secara tidak langsung memperdalam literasi mereka melalui pemanfaatan aplikasi ini. Guru perlu menyiapkan video dengan memanfaatkan *Software kinovea* yang terkait dengan materi yang akan dipelajari, seperti sepakbola.



**Gambar 1. Tampilan Awal *Software Kinovea***

Penggunaan *Software kinovea* telah menjadi media yang efektif untuk meningkatkan literasi peserta didik dalam pembelajaran. Dengan adanya video yang menampilkan biomekanik yang terdapat pada teknik passing dalam sepakbola seperti sudut, jarak dan gerakan lanjutan yang terdapat pada gerakan passing sepakbola. Saat video ditayangkan, suasana kelas langsung berubah jadi seru dan peserta didik berusaha menyimak yang sedang ditampilkan video. Hasilnya pun selain peserta didik jadi lebih aktif, guru juga bisa langsung melihat pemahaman peserta didik terhadap materi. Jadi, pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.



**Gambar 2. Peserta didik menyimak materi dengan pemanfaatan *software kinovea***

Salah satu wujud penggunaan aplikasi *Software kinovea* adalah dalam pembelajaran mata Pelajaran PJOK terkait materi sepakbola. Hal ini digunakan agar mempermudah peserta didik dalam menganalisa dan mengkaji sepakbola khususnya di kelas X. Menurut Bahtra, R (2022: 50) Sepakbola adalah olahraga permainan yang sangat digemari masyarakat dunia. Secara sederhana sepakbola diartikan olahraga permainan yang dimainkan oleh 2 tim yang terdiri 11 orang masing-masing tim. Setiap cabang olahraga tentu memiliki tujuan seperti permainan sepakbola ada tujuan yang ingin dicapai oleh pemain dan tim. Tujuan permainan sepakbola adalah untuk meraih kemenangan. Selama pertandingan berlangsung 90 menit pemain akan berjuang di lapangan untuk meraih kemenangan.

Permainan sepakbola membutuhkan kerja sama yang sangat baik antara anggota tim. Selain itu, kekompakan, respons cepat, kondisi fisik yang optimal, mental yang kuat, dan teknik permainan yang tinggi sangat penting agar tim dapat bertahan dan menyerang dengan efektif serta efisien.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah aplikasi *Software kinovea*, sebuah platform pengeditan video untuk mengetahui biomekanika gerakan. *Software kinovea* memungkinkan pembelajaran bersama di ruang kelas dengan menggunakan laptop, dan proyektor. Dengan *Software kinovea*, proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, bahkan untuk materi yang kompleks.

### **Manfaat Penggunaan *Software kinovea* Dalam Pembelajaran Sepakbola di Kelas X SMAN 11 Semarang**

Dengan memanfaatkan *Software kinovea* sebagai media pembelajaran, peserta didik menunjukkan tingkat literasi yang lebih tinggi dalam memahami materi sepakbola. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa peserta didik Kelas X SMAN 11 Semarang, yang merupakan generasi Z, telah terbiasa dengan teknologi, sehingga mereka merasa nyaman menyimak video dengan pemanfaatan aplikasi ini. Selain itu, *software Kinovea* juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi sepakbola secara menyeluruh.

Aplikasi *Software kinovea* dapat berfungsi sebagai alat yang memungkinkan analisis gerakan secara detail, membantu literasi peserta didik dalam memahami dan memperbaiki teknik sepakbola mereka melalui rekaman video yang dapat diperlambat dan dianalisis frame per frame. Kemudian dengan fitur seperti pengukuran jarak dan sudut, serta perbandingan video, peserta didik dapat melihat kesalahan mereka dan belajar dari contoh yang benar, meningkatkan pemahaman literasi mereka tentang strategi dan teknik permainan. Selanjutnya, *Software* ini dapat memfasilitasi umpan balik yang lebih efektif dari guru dengan menunjukkan secara visual aspek-aspek yang perlu diperbaiki, sehingga memudahkan peserta didik untuk melakukan perbaikan yang diperlukan dalam gerakan mereka

Menurut Mustikawati (2020), di era modern, proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada interaksi langsung antara guru dan peserta didik di kelas. Berbagai media pembelajaran kini tersedia untuk meningkatkan kualitas belajar dan mengajar. Salah satu manfaat utama media pembelajaran adalah konsistensi dalam penyampaian materi. Dengan menggunakan media, guru dapat menyampaikan materi secara seragam kepada seluruh peserta didik, memastikan bahwa semua mendapatkan informasi yang sama dan mengurangi kemungkinan kesalahpahaman.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan analisis pemanfaatan aplikasi *Software Kinovea* dalam pembelajaran sepakbola di Kelas X SMAN 11 Semarang, disimpulkan bahwa alasan utama penggunaan aplikasi ini meliputi distruksi teknologi, penerapan kurikulum Merdeka di SMAN 11 Semarang, dan penurunan literasi pembelajaran. Prosedur penggunaan *Software Kinovea* dimulai dengan guru membuat sebuah video. Selanjutnya, guru akan mengedit video tersebut menggunakan *software kinovea*, kemudian peserta didik akan menyimak hasil analisis gerakan tersebut, dan mendiskusikan hasil pembelajaran yang ditampilkan dalam aplikasi. Manfaat penggunaan *Software Kinovea* dalam pengajaran sepakbola mencakup peningkatan literasi, i, kreativitas, dan inovasi dalam pembelajaran, penekanan pada kebutuhan peserta didik, serta penciptaan pengalaman belajar yang terintegrasi dengan teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahaman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., ... & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11).
- Bahtra, R. (2022). Buku Ajar Permainan Sepakbola.
- Emral, E., Arsil, A., & Lawanis, H. (2023). Pengaruh Model Latihan Filanesia terhadap Kemampuan Teknik Dasar Sepakbola di SMP Negeri 15 Padang. *Jurnal Jpdo*, 6(6), 1-8.
- Fatria, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Jariono, G., Subekti, N., Indarto, P., Hendarto, S., Nugroho, H., & Fachrezzy, F. (2020). Analisis kondisi fisik menggunakan software Kinovea pada atlet taekwondo Dojang Mahameru Surakarta. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(2), 133-144.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Nopiyanto, Y. E., Dimyati, D., & Dongoran, F. (2019). Karakteristik psikologis atlet sea games indonesia ditinjau dari cabang olahraga tim. *Sporta Sainitika*, 4(2), 27-46.
- Nurfalah, S., Hanif, A. S., & Satyakarnawijaya, Y. (2019). Model latihan smash dalam permainan bola voli untuk pemula. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 8(1), 15-26.
- Nuridayanti Nuridayanti. (2023). Peran Teknologi Pendidikan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. 5(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- 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>