



**BUKU PANDUAN APLIKASI
PEMBELAJARAN FISILOGI OLAHRAGA
BERBASIS ANDROID**

Dr. Sanusi Hasibuan. M.Kes
Dr. Albadi Sinulingga. M.Pd
Dr. Indra Kasih.S.Pd.M.Or

REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202247044, 23 Juli 2022

Pencipta

Nama : Sanusi Hasibuan, Albadi Sinulingga dkk

Alamat : Jl. Sumantri Brojonegoro No.36, Kel. Laut Dendang, Kec. Percut Sei Tuan, Deli Serdang, SUMATERA UTARA, 20371

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : LPPM Universitas Negeri Medan

Alamat : Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319, Medan, SUMATERA UTARA, 20221

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : Buku

Judul Ciptaan : BUKU PANDUAN APLIKASI PEMBELAJARAN FISILOGI OLAHRAGA BERBASIS ANDROID

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 22 Juli 2022, di Medan

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000362773

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto
NIP.196412081991031002

Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Sanusi Hasibuan	Jl. Sumantri Brojonegoro No.36, Kel. Laut Dendang, Kec. Percut Sei Tuan
2	Albadi Sinulingga	Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319
3	Indra Kasih	Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319



DAFTAR ISI

	Halaman
BAB I PENDAHULUAN	
Latar Belakang Masalah.....	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Digitalisasi	2
B. Konsef Pengembangan.....	3
C. Strategi dan Model Pembelajaran.....	3
D. Bentuk Sumber Belajar	4
E. Kehadiran Teknologi Dalam Pembelajaran	4
F. Fisiologi Olahraga	5
G. Perbedaan Individu Dalam Pembelajaran	7
H. Android	7
BAB III Panduan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android	
A. Instalasi Aplikasi	9
B. Penggunaan Aplikasi	11
Daftar Pustaka.....	17

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajaran secara tatap muka dengan sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.

Setiap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran pasti mempunyai karakteristik sendiri dan bahkan segala upaya dilakukan namun tujuan akhir pendidikan belumlah dapat tercapai. Banyak permasalahan ketika tuntutan kompetensi yang diharapkan diakhir perkuliahan diantaranya: (1) Sarana dan prasarana (2) Metode pembelajaran (3) Media pembelajaran (4) Strategi pembelajaran (5) jumlah waktu pertemuan. Dari permasalahan yang ada maka perlu di kaji kembali seperti apa strategi pembelajaran yang akan dilakukan dalam capaian ketuntasan pembelajaran yaitu kompetensi.

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat tidak dapat dipungkiri bahwa inovasi berbagai penelitian semakin berkembang pesat. Kemajuan Ilmu Pengetahuan Teknologi atau IPTEK telah banyak membantu berbagai aktivitas manusia dalam berbagai kegiatan, terlebih untuk bidang pendidikan, sejak hadirnya era informasi, juga mengalami banyak perubahan. Penetrasi teknologi menawarkan efektivitas dan efisiensi tindakan manusia mendorong berbagai inovasi dalam masyarakat. Kita selalu berusaha untuk mengikuti perkembangan teknologi komunikasi, dengan memasukannya menjadi kebutuhan utama keluarga.

Proses belajar yang dominan terjadi di Indonesia adalah secara tatap muka. Belajar terjadi di dalam ruang kelas, dosen atau guru hadir di dalam kelas dan memandu pembelajaran mulai dari awal sampai akhir. Peserta didik melakukan segala hal di dalam kelas dengan panduan dosen atau guru tersebut. Materi hadir juga secara fisik didalam kelas melalui tampilan power point, buku cetak namun belum dapat menjawab kompetensi dari peserta didik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Digitalisasi

Perkembangan teknologi, khususnya di bidang informasi dan komunikasi, dalam satu dekade sebelumnya dan sesudah abad ke 21 ini telah membuat informasi dapat disimpan, diolah, dan disebarluaskan dengan cepat menembus batas-batas geografi serta budayanya dan begitu mudah diakses secara terbuka. Informasi dalam berbagai bidang dapat dikomunikasikan dan diperoleh melalui jaringan internet. Dapat dikatakan informasi ini berada diujung jari dalam arti bergantung pada keterampilan menggunakan jari-jari atau mengklik atau menyentuh tombol-tombol computer atau telepon genggam untuk mendapatkan informasi yang ditemukan. (Prof. Dr.Bp. Sitepu, 2014)

Era keberlimpahan membawa tantangan sekaligus peluang dalam dunia pendidikan. Salah satu peluang yang terbuka dalam dunia pendidikan yaitu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar lebih efektif. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran mengakibatkan terjadinya digitalisasi dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran. Di era keberlimpahan informasi ini akan sangat membantu proses pembelajaran, baik bagi pendidik maupun siswa.

Pertama, pembelajaran tidak lagi hanya bisa dilakukan di ruang kelas konvensional, tetapi juga dapat dilakukan melalui kelas-kelas maya (virtual). Kedua, berbagai informasi dan perangkat pembelajaran tersedia secara melimpah tidak lagi terjadi kesulitan dalam mendapatkan berbagai kebutuhan pembelajaran. Ketiga, dunia pendidikan dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan kebaruan terkait kurikulum, media pembelajaran, dan perangkat pembelajaran lainnya untuk menghadapi era keberlimpahan yang berdampak pada digitalisasi pembelajaran. Namun, muncul juga persoalan baru yang diakibatkan oleh bergesernya kebiasaan lama yaitu dari sulitnya mencari informasi menjadi sulitnya menyaring informasi.(Khomariyah, 2020)

Pemanfaatan teknologi digital di bidang pendidikan berjalan di empat pilar berbeda: melibatkan siswa, memberdayakan pendidik, mengoptimalkan operasi, dan mentransformasi pembelajaran yang kesemuanya didukung oleh komitmen mendasar lembaga/institusi pendidikan. Untuk memberikan program terpercaya yang dapat dijalankan oleh organisasi tersebut. Institusi

pendidikan sekarang ini telah mulai memanfaatkan teknologi digital diantaranya, meningkatkan efisiensi dan kinerja, meningkatkan hasil pembelajaran dan keberhasilan siswa, dan memajukan penelitian dan inovasi. Dengan memanfaatkan teknologi digital, lebih efisiensi biaya, menghemat waktu sembari memperluas akses belajar yang terjangkau, mendorong pembelajaran yang lebih efektif melalui keterlibatan antara siswa dan pengajar yang lebih baik. Tujuan utamanya adalah memungkinkan kolaborasi penelitian yang lebih kuat pada seluruh fakultas dan institusi.

B. Konsef Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik. Hampir semua produk teknologi, seperti alat-alat elektronik, kendaraan bermotor, pesawat terbang, kapal laut, senjata, obat-obatan, alat-alat kedokteran dan lainnya. Namun demikian penelitian pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen dan lainnya. Penelitian Pengembangan merupakan usaha memecahkan permasalahan dengan cara menyediakan atau mengembangkan suatu produk tertentu yang digunakan untuk memperlancar atau meningkatkan proses kerja. Penelitian pengembangan dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan suatu produk yang berguna untuk mewujudkan pembangunan manusia unggul melalui riset.(Mu'arifin, 2021)

C. Strategi dan Model Pembelajaran

Istilah model pembelajaran amat dekat dengan pengertian strategi pembelajaran dan dibedakan dari istilah strategi, pendekatan dan metode pembelajaran. Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada suatu strategi, metode, dan teknik. Stretegi adalah pendekatan umum mengajar yang berlaku dalam berbagai bidang materi yang digunakan untuk memenuhi berbagai tujuan pembelajaran. Sedangkan model pengajaran adalah pendekatan spesifik dalam mengajar yang memiliki:

- a. Tujuan: Model mengajar dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memperoleh pemahaman mendalam tentang bentuk spesifik
- b. Fase: Model mengajar mencakup serangkaian langkah, sering disebut "fase" yang bertujuan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik
- c. Fondasi: Model mengajar didukung teori dan penelitian tentang pembelajaran dan motivasi (Paul Eggen, 2012)

D. Bentuk Sumber Belajar

Belajar merupakan kebutuhan bagi setiap orang dalam mengatasi berbagai masalah dan tantangan serta meningkatkan taraf hidupnya. Kegiatan belajar tidak dibatasi oleh waktu dan tempat tetapi memerlukan sumber belajar. Bagaimana interaksi antara yang belajar dengan sumber belajar mulai dari sumber belajar yang paling sederhana sampai dengan sumber belajar yang berbasis teknologi. Belajar berbasis aneka sumber belajar memungkinkan setiap individu dapat melakukan kegiatan belajar sesuai dengan gaya belajar, tempat, dan waktu. Kemajuan teknologi telah dapat menghadirkan berbagai sumber belajar dalam berbagai bentuk dan keterampilan. Akan tetapi, karena berbagai keadaan dan kendala, masih terdapat tempat yang belum dapat dijangkau oleh sumber belajar yang berbasis teknologi maju.

Sumber belajar yang diperlukan salah satunya adalah media pembelajaran. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang terjadinya suatu proses pekerjaan. Media merupakan kombinasi antara alat (hardware) dan bahan (software) yang dapat digunakan sebagai pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan. Manfaat media diantaranya : 1) memperjelas penyajian pesan. 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya ingat. 3) objek bisa besar dan kecil. 4) gerak bisa cepat/lambat. 5) Kejadian masa lalu. Objek yang kompleks. 6) kompleks bisa luas/sempit. 7) mengatasi sifat peserta. 8) menciptakan persamaan pengalaman, dan persepsi peserta heterogen (Zainal Aqib, 2013)

E. Kehadiran Teknologi Dalam Pembelajaran

Kehadiran teknologi dan komunikasi (TIK) mempunyai pengaruh signifikan terhadap perubahan dalam berbagai sektor kehidupan masyarakat. Computer dan internet misalnya, merupakan teknologi utama dalam mendukung perubahan tersebut dalam bidang pendidikan, sejak hadirnya era informasi, juga mengalami banyak perubahan. Penetrasi teknologi, menawarkan efektifitas dan efisiensi tindakan manusia mendorong berbagai inovasi dalam masyarakat. Kita selalu berusaha mengikuti perkembangan teknologi komunikasi, dengan memasukannya menjadi salah satu kebutuhan utama keluarga. (Prawiradilaga, 2013)

Kemajuan teknologi telah dapat menghadirkan berbagai sumber dalam berbagai bentuk dan tampilan. Akan tetapi, yang belum dapat dijangkau oleh sumber belajar yang berbasis teknologi maju. Di tempat yang demikian diperlukan kreativitas pembelajaran dan pemelajaran mengidentifikasi dan memanfaatkan aneka sumber belajar berbasis digital. Untuk tujuan belajar

tertentu, sumber belajar berbasis digital akan lebih efektif dalam memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik.

F. Fisiologi Olahraga

Dalam fisiologi yang dipelajari bukan bagian-bagian atau struktur tubuh makhluk hidup, tetapi fungsi dan cara kerja organ-organ tubuh makhluk hidup, sehingga secara keseluruhan Fisiologi dapat kita artikan sebagai Ilmu yg mempelajari fungsi dan cara kerja organ-organ tubuh serta erubahan-perubahan yang terjadi akibat pengaruh dari dalam maupun dari luar tubuh. Secara umum pengertian olahraga dapat kita lihat sebagai suatu rangkaian kegiatan keterampilan gerak atau memainkan objek, yang disusun secara terstruktur dan sistematis dengan menggunakan suatu batasan aturan tertentu dalam pelaksanaannya.

Dari kajian tentang fisiologi dan olahraga diatas, dapat kita buat hubungan antara kajian teori fisiologi dan olahraga menjadi suatu kajian teori baru tentang fisiologi olahraga. Dimana kajian terori tentang fisiologi olahraga ini membahas tentang fungsi – fungsi kerja organ tubuh dan keterlibatan organ tubuh manusia dalam aktivitas gerak. sehingga pengertian fisiologi olaharaga adalah:Bagian atau cabang ilmu dari Fisiologi yang secara khusus mempelajari tentang fungsi/cara kerja organ tubuh dan perubahan yang dapat terjadi baik secara sementara maupun secara menetap karena sebuah aktivitas fisik (gerak) atau latihan fisik.

Dalam hal ini tentunya akan dibahas pengkajian tentang : bagaimana perubahan itu terjadi dan apa yang perlu dilakukan untuk mendapatkan perubahan fungsi organ tubuh dengan program-program latihan fisik yang dilakukan guna mendapatkan perubahan fungsi dan cara kerja organ tubuh yang baik secara efektif dan efisien. Perubahan Akibat Olahraga Dengan berolahraga akan terjadi perubahan-perubahan pada tubuh menurut jenis, lama, dan intensitas latihan yang dilakukan. Secara umum olahraga yang dilakukan secara teratur dengan takaran yang cukup akan menyebabkan perubahan sebagai berikut:

1. Perubahan pada Jantung Jantung akan bertambah besar dan kuat sehingga daya tampung besar dan denyutan kuat. Kedua hal ini akan meningkatkan efisiensi kerja jantung. Dengan efisiensi kerja yang tinggi, jantung tak perlu berdenyut terlalu sering. Pada orang yang tidak melakukan olahraga, denyut jantung rata-rata 80 kali per menit, sedang pada orang yang melakukan olahraga teratur, denyut jantung rata-rata 60 kali per menit. Dengan demikian dalam satu menit dihemat 20 denyutan, dalam satu jam 1200 denyutan, dan dalam satu hari 28.800 denyutan. Penghematan

tersebut menjadikan jantung awet, dan boleh diharap hidup lebih lama dengan tingkat produktivitas yang tinggi.

2. Perubahan pada Pembuluh darah Elastisitas pembuluh darah akan bertambah karena berkurangnya timbunan lemak dan penambahan kontraksi otot dinding pembuluh darah. Elastisitas pembuluh darah yang tinggi akan memperlancar jalannya darah dan mencegah timbulnya hipertensi. Disamping elastisitas pembuluh darah yang meningkat, pembuluh-pembuluh darah kecil (kapiler) akan bertambah padat pula. Penyakit jantung coroner dapat diatasi dan dicegah dengan mekanisme perubahan ini. Kelancaran aliran darah juga akan mempercepat pembuangan zat-zat lelah sebagai sisa pembakaran sehingga bisa diharapkan pemulihan kelelahan yang cepat.
3. Perubahan pada Paru Elastisitas paru akan bertambah sehingga kemampuan berkembang kempis juga akan bertambah. Selain itu jumlah alveoli yang aktif (terbuka) akan bertambah dengan olahraga teratur. Kedua hal diatas akan menyebabkan kapasitas penampungan dan penyaluran oksigen ke darah akan bertambah. Pernafasan bertambah dalam dengan frekuensi yang lebih kecil. Bersamaan dengan perubahan pada jantung dan pembuluh darah, ketiganya bertanggung jawab untuk penundaan kelelahan.
4. Perubahan pada Otot Kekuatan, kelentukan, dan daya tahan otot akan bertambah. Hal ini disebabkan oleh bertambah besarnya serabut otot dan meningkatnya sistim penyediaan energi di otot. Lebih dari itu perubahan pada otot ini akan mendukung kelincahan gerak dan kecepatan reaksi, sehingga dalam banyak hal kecelakaan dapat dihindari.
5. Perubahan pada Tulang Penambahan aktivitas enzim pada tulang akan meningkatkan kepadatan, kekuatan, dan besarnya tulang, selain mencegah pengeroposan tulang. Permukaan tulang juga akan bertambah kuat dengan adanya tarikan otot yang terus menerus.
6. Perubahan pada Ligamentum dan Tendo Kekuatan ligamentum dan tendo akan bertambah, demikian juga dengan perlekatan tendo pada tulang. Keadaan ini akan membuat ligamentum dan tendo mampu menahan beban berat dan tidak mudah cedera.
7. Perubahan pada Persendian dan Tulang rawan Latihan teratur dapat menyebabkan bertambah tebalnya tulang rawan di persendian sehingga dapat menjadi peredam (shock absorber) dan melindungi tulang serta sendi dari bahaya cedera.
8. Perubahan pada Aklimatisasi terhadap Panas Aklimatisasi terhadap panas melibatkan penyesuaian faali yang memungkinkan seseorang tahan bekerja di tempat panas. Kenaikan aklimatisasi terhadap panas disebabkan karena pada waktu melakukan olahraga terjadi pula kenaikan panas pada badan dan kulit.

G. Perbedaan Individu Dalam Pembelajaran

Beberapa konseptualisasi yang cukup luas mengenai kepribadian dan diterapkan pada perilaku guru sebagai instruktur dan sebagai pembelajar. Teori sistem konseptual secara khusus telah mengadakan penelitian dan telah menjadi predictor yang cukup bermanfaat bagi interaksi guru dan murid, gaya-gaya pembelajaran yang ditentukan oleh guru, sensitivitas dan respon guruterhadap siswa, dan yang paling berkaitan disini adalah keterampilan untuk memiliki kompetensi dalam menggunakan skill dan strategi pengajaran. (Joyce, 2009)

Pendekatan individual mempunyai arti yang sangat penting bagi kepentingan pengajaran. Pengelolaan kelas sangat memerlukan pendekatan individual ini. Pemilihan metode tidak bias begitu

saja mengabaikan kegunaan pendekatan individual, sehingga guru dalam melaksanakan tugasnya selalu saja melakukan pendekatan individual terhadap anak didik di kelas. Persoalan kesulitan belajar anak lebih mudah dipecahkan dengan menggunakan pendekatan individual, walaupun suatu saat pendekatan kelompok diperlukan.(Anggriawan, 2015)

H. Andoid

Android adalah sebuah software mobile yang didalamnya terdiri dari sistem operasi, middleware dan aplikasi. Sistem operasi android yaitu sistem operasi berbasis Linux Kernel yang dikembangkan oleh Google dan Open Handset Alliance dan bersifat terbuka untuk para pengembang dalam menciptakan dan menggunakan aplikasi. Dikarenakan android mempunyai sifat open source, banyak pengembang aplikasi (developer) yang mengembangkan aplikasi yang bermanfaat dan dapat dijalankan pada sistem android.(Renata Widya Nanda, 2017)

Keuntungan Belajar Online dengan Android

Ilham menjelaskan bahwa ada keuntungan dan kerugian ketika siswa belajar menggunakan *smartphone*. Keuntungannya, perpaduan antara *smartphone* dengan aplikasi pendidikan dapat memudahkan siswa untuk mengakses konten pembelajaran selama 24 jam.

Kerugian belajar dengan android

Sementara kerugian belajar menggunakan *smartphone*, anak-anak bisa menjadi tidak fokus saat belajar menggunakan *smartphone*. Sebab, dalam satu waktu mereka juga bisa belajar sambil mengakses aplikasi lain seperti musik, *browsing*, *chatting*, dan lainnya.(Muhammad Faisal Hadi Putra, 2020)

BAB III

PANDUAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID

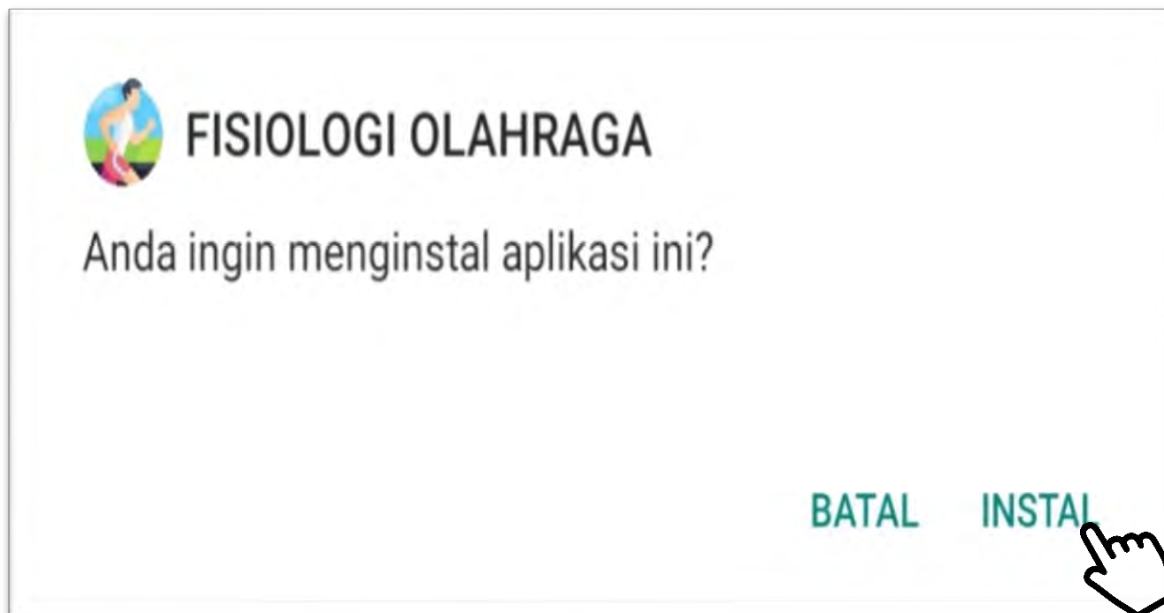
FISIOLOGI OLAHRAGA

1. Instalasi Aplikasi

Untuk dapat menggunakan aplikasi pembelajaran fisiologi olahraga berbasis android, terlebih dahulu diharuskan melakukan instalasi aplikasi, file aplikasi fisiologi dalam format *APK*, aplikasi ini hanya dapat di instal dan digunakan pada smartphone berbasis android system,



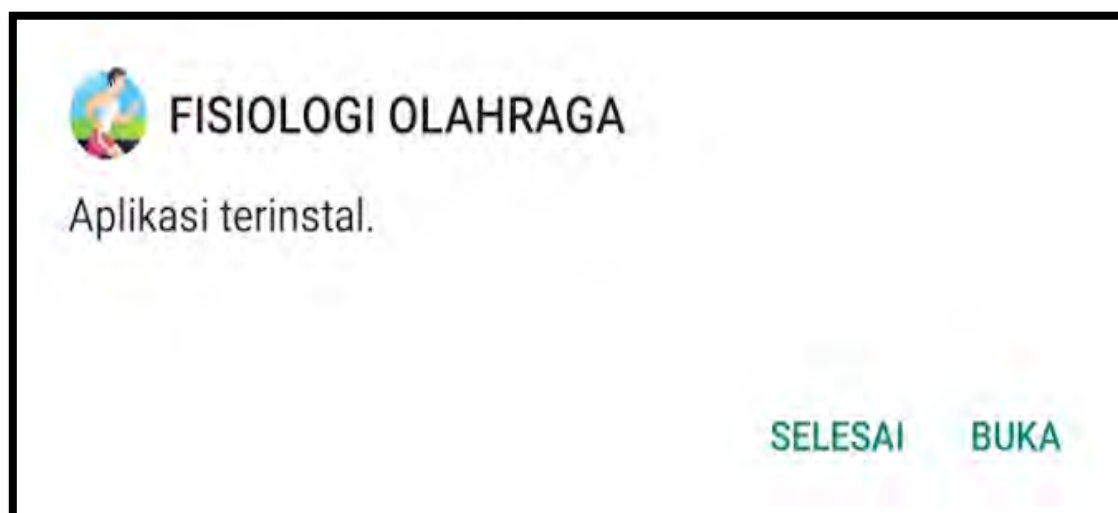
Untuk proses instalasi silahkan klik file instalasi pada layar android dan tunggu beberapa saat, selanjutnya akan muncul halaman instalasi aplikasi seperti pada gambar :



Kemudian klik tombol **INSTAL** untuk melanjutkan proses instalasi aplikasi fisiologi olahraga , akan tampil halaman proses instalasi seperti pada gambar :



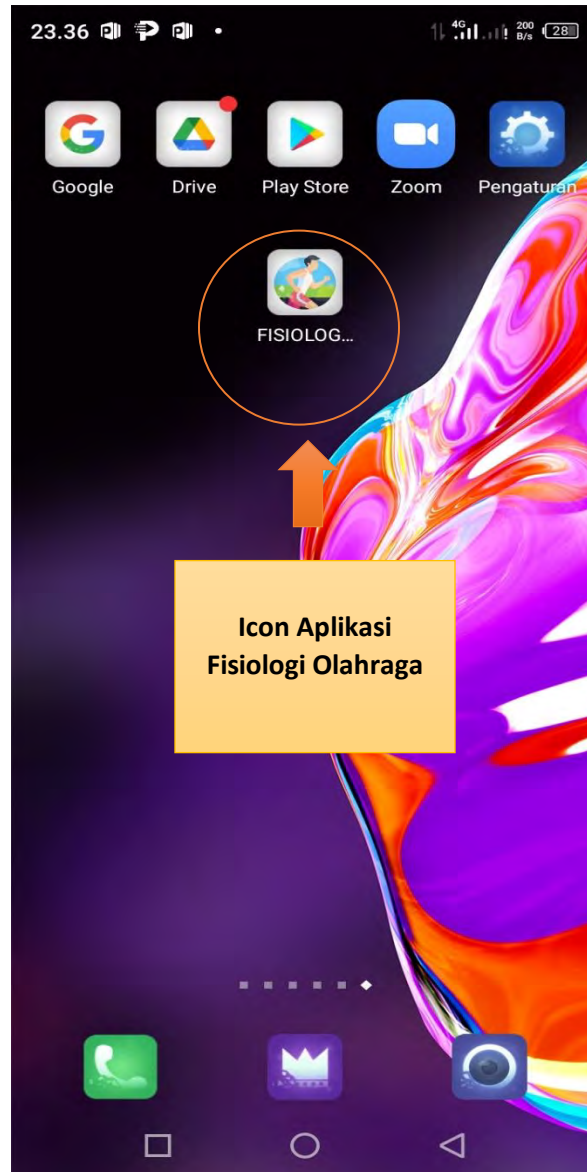
Jika proses instalasi telah selesai akan tampil halaman sebagai berikut :



Selanjutnya klik **SELESAI** untuk keluar dari halaman instalasi dan klik **BUKA** untuk memulai menggunakan aplikasi.

2. Penggunaan Aplikasi

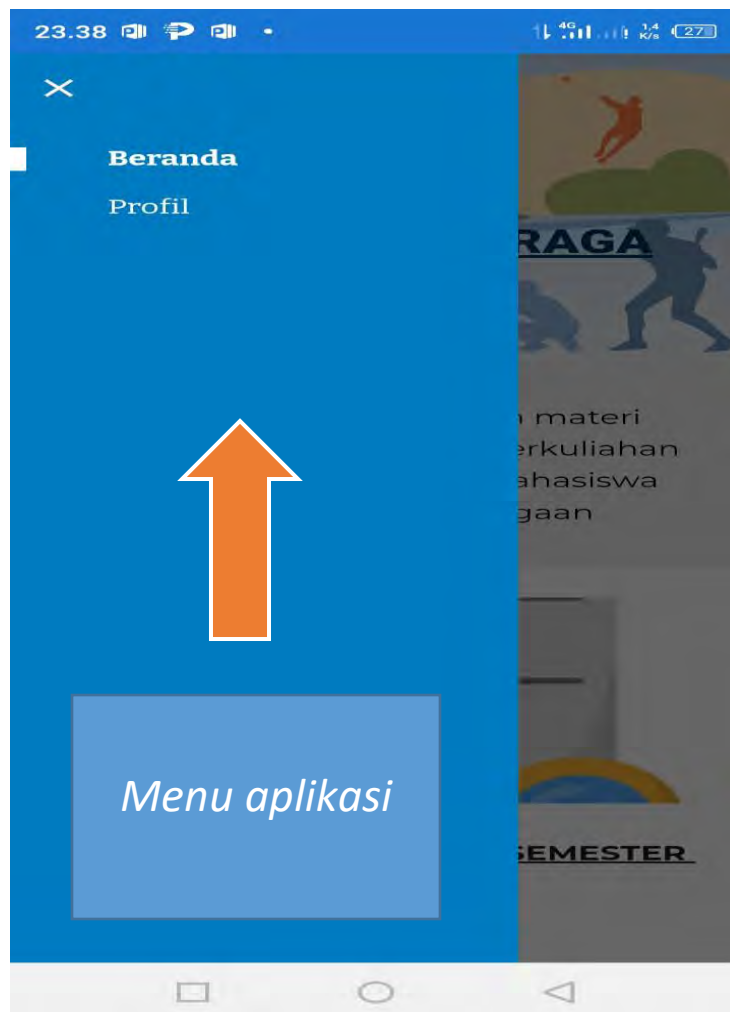
Berikut tampilan icon aplikasi yang tampil pada layar android setelah instalasi aplikasi berhasil di instal



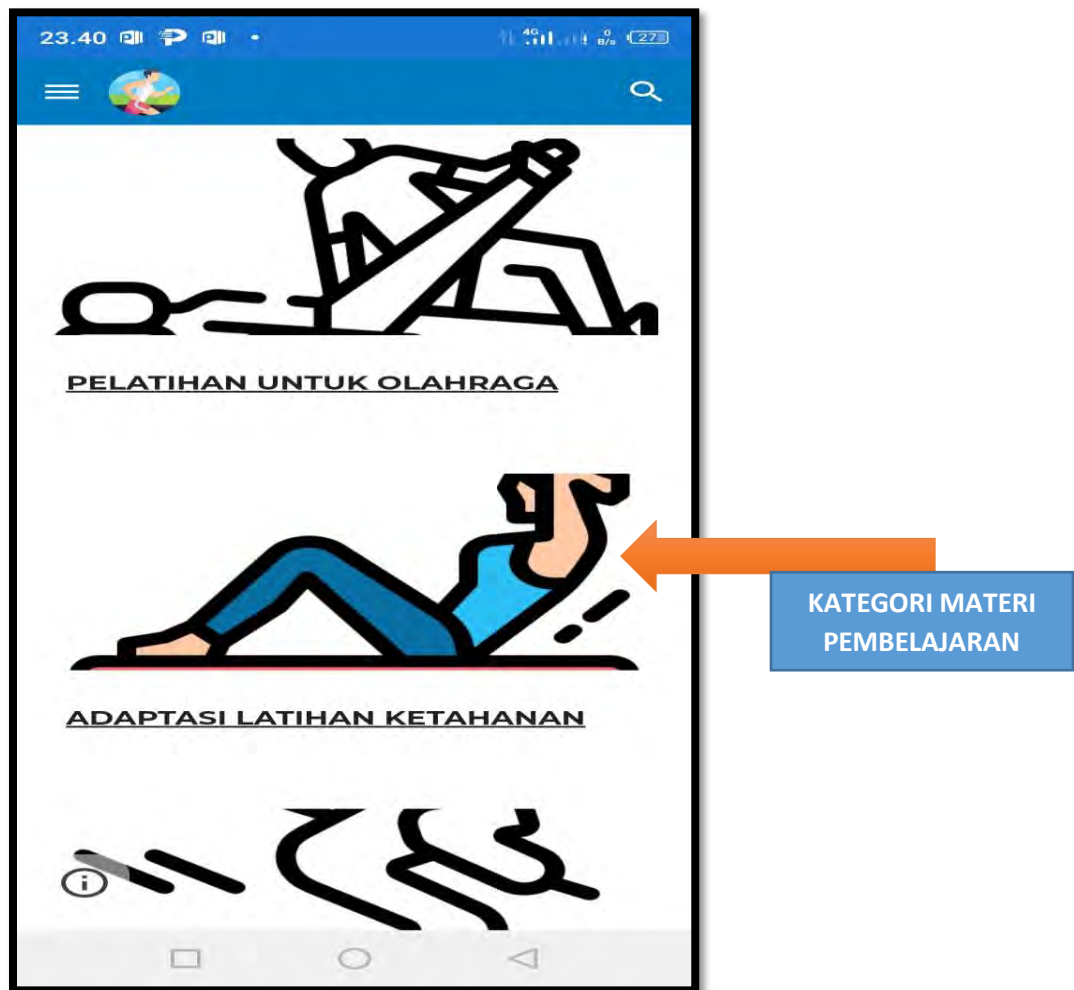
Untuk menggunakan aplikasi fisiologi olahraga silahkan klik icon aplikasi kemudian tunggu beberapa saat maka akan tampil halaman depan dashboard beranda depan aplikasi fisiologi olahraga seperti pada gambar :



Berikut tampilan menu aplikasi fisiologi olahraga, silahkan pilih menu untuk menampilkan halaman yang dipilih.



Selanjutnya untuk menampilkan halaman materi pembelajaran silahkan klik kategori mataeri pembelajaran pada menu dashboard halaman depan aplikasi fisiologi olahraga seperti pada gambar :



Pengguna dapat memilih materi hanya dengan menekan tautan link materi yang disediakan, berikut tampilan halaman materi pembelajaran :



JENIS PENYAJIAN MATERI

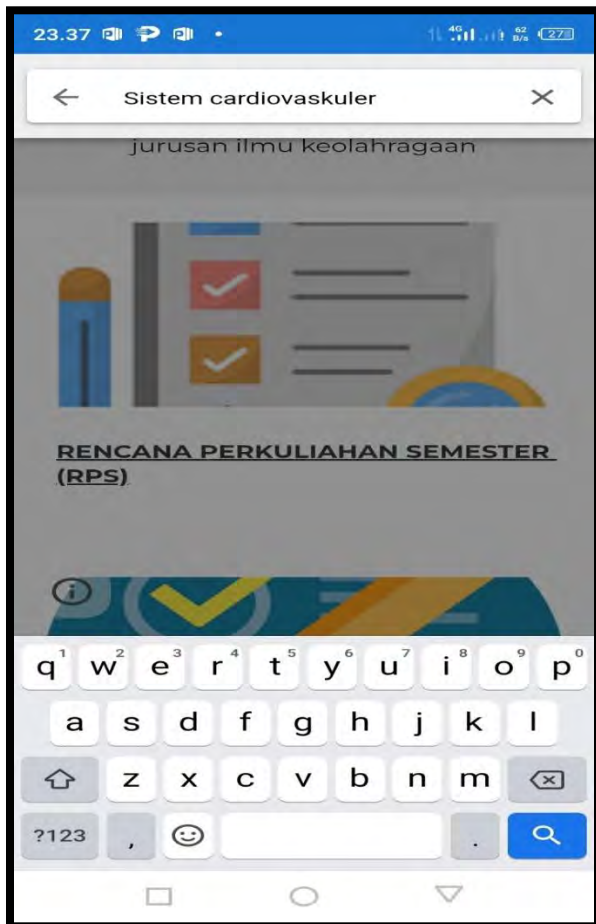
MATERI KULIAH DALAM BENTUK SLIDE PPT

MATERI KULIAH DALAM BENTUK VIDEO

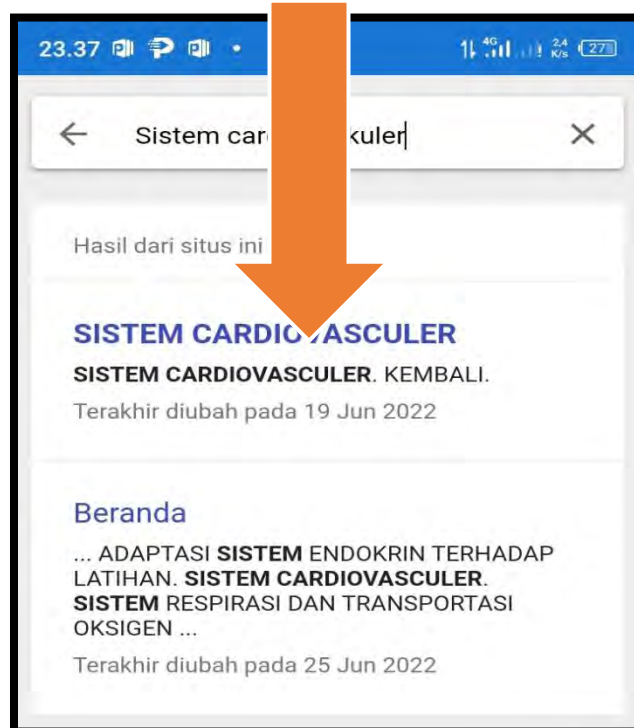
Pengguna juga dapat mencari jenis materi yang di dinginkan dengan mengklik menu pencarian dengan icon kaca pembesar seperti pada gambar :



Inputkan materi yang akan di cari pada kolom pencarian kemudian klik **ENTER** kemudian tunggu beberapa saat maka akan muncul daftar materi yang dicari :



HASIL PENCARIAN



Untuk keluar aplikasi silahkan klik tombol kembali atau **back**, akan tampil notifikasi dan silahkan pilih **yes**.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggriawan, N. (2015). Peran Fisiologi Olahraga Dalam Menunjang Prestasi. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 11(2), 114694. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v11i2.5724>
- Joyce, B. (2009). *Modeld Of Teaching*. Allyn \$ Bacon.
- Khomariyah, K. N. (2020). Digitalisasi Dalam Proses Pembelajaran Sebagai Dampak Era Keberlimpahan. *Isolec*, 72–78. <file:///C:/Users/HP/AppData/Local/Temp/50-Article Text-69-1-10-20201202.pdf>
- Mu'arifin. (2021). Konsep pendidikan pengembangan dalam praktik pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmanidan Olahraga*, 20, 103–118. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v20i2.10587.g7172>
- Muhammad Faisal Hadi Putra. (2020). No Title. *Telset*.
- Omega, S. A., Restu, A., & Salsabila, R. (2021). : *Jurnal Pendidikan Dasar Volume V, Nomor 1, Mei 2021. V*.
- Paul Eggen. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Pearson.
- Prawiradilaga, D. S. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Kencana.
- Prof. Dr.Bp. Sitepu, M. . (2014). *No TitlPengembangan Sumber Belajare*. OT. Rajagrafindo Persadang.
- Prof.Dr.Sugiono. (2007). *Metode penalitin pendidikan*. alfabeta.
- Prof.Dr.Sugiono. (2014). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R & D*. alfabeta.
- Purwa Ningrum. (2017). Pengembangan Model dan Rancangan Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Dalam Pendidikan Ekonomi. *Prosiding Pluralisme Dalam Ekonomi Dan Pendidikan, 1*. <http://ekp.fe.um.ac.id/wp-content/uploads/2017/06/9.-Purwaningrum-Puji-Lestari.pdf>
- RenataWidya Nanda. (2017). Transformasi Sistem Pendidikan Full Day School di Era Globalisasi. *Unesa*, 2. <https://media.neliti.com/media/publications/248272-transformasi-sistem-pendidikan-full-day-82a14020.pdf>
- Ricky, E. N., Hudah, M., & Widiyatmoko, F. A. (2021). Pengembangan aplikasi pembelajaran pencak silat berbasis multimedia. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 10(1), 40–52. <https://doi.org/10.36706/altius.v10i1.13990>
- Sutapa, P. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Kinestetik Untuk

Anak Usia Pria Sekolah. *Pembangunan Pendidikan*, 2, 143–155.

<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i2.2655>

Tegeh, I. M., & Pudjawan, I. N. J. K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208–216.

Zainal Aqib. (2013). *Model model Media dan Strategi Pembelajaran konstektual*. CV Yrama Widya.