

## Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dalam Keterampilan Teknik Dasar Sepak Bola Terhadap Siswa Kelas III SD

Anisa Okta Sari<sup>1</sup>, Maulana Ibrahim Mavic<sup>2</sup>, Dea Yulisa Putri<sup>3</sup>, Niku Saputra<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

\*Correspondence: E-mail: [anisaoktrsr@gmail.com](mailto:anisaoktrsr@gmail.com)

### ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the effectiveness of using computer-based learning media (video techniques) compared to conventional methods in enhancing the activeness, process understanding, and learning motivation of third-grade students at SDN 2 Muara Beliti in basic football (soccer) material. This research employed a descriptive method with a quantitative approach and a One-Group Pretest-Posttest Design. The population and sample of the study were all 22 students in the third grade of SDN 2 Muara Beliti. Data were collected through process observation and a student response questionnaire. The analysis results of the observation data showed that the sample student, Amar, achieved the highest total percentage of activeness and process understanding at 78.0%. Meanwhile, the student response questionnaire results indicated a very good acceptance level, with 81.82% of students stating they were "happy" with learning using computer-based media.

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis komputer (teknik video) dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan keaktifan, pemahaman proses, dan motivasi belajar siswa kelas tiga SDN 2 Muara Beliti pada materi dasar sepak bola. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan Desain Pretest-Posttest Satu Kelompok. Populasi dan sampel penelitian adalah seluruh 22 siswa kelas tiga SDN 2 Muara Beliti. Data dikumpulkan melalui observasi proses dan kuesioner respons siswa. Hasil analisis data observasi menunjukkan bahwa siswa sampel, Amar, mencapai persentase total keaktifan dan pemahaman proses tertinggi sebesar 78,0%. Sementara itu, hasil kuesioner respons siswa menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat baik, dengan 81,82% siswa menyatakan mereka "senang" dengan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer.

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Submitted/Received: 11-12-2025

First Revised: 28-02-2026

Accepted: 21-03-2026

First Available Online: 25-03-2026

Publication Date: 30-03-2026

#### Keyword:

Computer-Based Learning Media1,  
Basic Football Technical Skills2,  
Elementary School Students3

#### Kata kunci:

Media Pembelajaran Berbasis  
Komputer1, Keterampilan Teknik  
Dasar Sepak Bola2, Siswa Sekolah  
Dasar3

## PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek fisik, kognitif, maupun afektif. Melalui pembelajaran PJOK, siswa tidak hanya dilatih untuk meningkatkan kebugaran jasmani, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir, sikap sportif, kerja sama, serta disiplin. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas III, pembelajaran PJOK harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mudah dipahami.

Salah satu materi penting dalam PJOK di sekolah dasar adalah teknik dasar permainan sepak bola, seperti *dribbling*, *passing*, dan *shooting*. Keterampilan-keterampilan tersebut merupakan fondasi utama yang harus dikuasai siswa agar mampu bermain sepak bola dengan baik dan benar. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran teknik dasar sepak bola seringkali masih dilakukan secara konvensional, yaitu melalui penjelasan verbal dan demonstrasi langsung oleh guru. Metode ini memiliki keterbatasan, terutama dalam memberikan gambaran gerakan yang detail dan berulang kepada siswa, sehingga tidak semua siswa mampu memahami dan menirukan teknik dengan optimal.

Menurut Kemendikbudristek (2022), PJOK merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani sebagai sarana untuk meningkatkan kebugaran, keterampilan gerak, pengetahuan, serta pembentukan karakter peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK tidak hanya berfokus pada aktivitas fisik semata, tetapi juga menekankan pada pemahaman konsep serta penguasaan teknik gerak yang benar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran agar tujuan tersebut dapat tercapai secara maksimal.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis komputer. Media ini memungkinkan penyajian materi secara visual, audio, dan interaktif sehingga dapat membantu siswa memahami gerakan secara lebih jelas dan sistematis. Melalui visualisasi yang dinamis, media berbasis teknologi mampu memecah kompleksitas teknik gerak menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran keterampilan olahraga, di mana pemahaman gerakan yang tepat menjadi kunci utama keberhasilan belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Ridwan dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran mampu membantu siswa dalam memahami teknik dasar sepak bola yang kompleks. Hal ini disebabkan karena multimedia dapat menampilkan gerakan secara berulang, memperlambat tempo gerakan, serta memberikan sudut pandang yang lebih jelas dibandingkan demonstrasi langsung. Pada tingkat sekolah dasar, penggunaan media visual menjadi semakin penting karena anak-anak cenderung mengandalkan kemampuan pengamatan (*visual learning*) dalam meniru gerakan.

Selain meningkatkan pemahaman, penggunaan media pembelajaran berbasis komputer juga berperan dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Integrasi teknologi dalam pembelajaran PJOK tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sejalan dengan temuan Ghiffari dkk. (2023), penerapan multimedia interaktif terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dalam materi olahraga, termasuk sepak bola. Media yang interaktif mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa menjadi lebih antusias dan tidak mudah merasa bosan.

Minat belajar yang tinggi merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, terutama pada siswa sekolah dasar. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik yang baik cenderung lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, lebih berani mencoba, serta lebih cepat dalam menguasai keterampilan yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan

media pembelajaran berbasis komputer tidak hanya berdampak pada aspek kognitif dan psikomotor, tetapi juga pada aspek afektif siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan teknik dasar sepak bola pada siswa sekolah dasar. Namun, dalam praktiknya, pemanfaatan media tersebut di sekolah dasar, khususnya di SDN 2 Muara Beliti, masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan keterampilan teknik dasar sepak bola pada siswa kelas III SDN 2 Muara Beliti. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran PJOK yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan keterampilan teknik dasar sepak bola pada siswa. Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Muara Beliti, Kecamatan Muara Beliti, yang didukung oleh fasilitas seperti ruang multimedia dan lapangan terbuka sehingga memungkinkan pelaksanaan pembelajaran dan pengambilan data secara optimal. Peserta dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 2 Muara Beliti yang berjumlah 22 orang, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Pemilihan peserta dilakukan secara menyeluruh dengan melibatkan seluruh populasi yang ada, sehingga hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih konkret dan representatif terhadap kondisi sebenarnya di lapangan.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling, yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil dan memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan, sehingga tidak diperlukan pengambilan sampel secara acak. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan lebih akurat dalam menggambarkan hubungan antara variabel yang diteliti. Dalam pelaksanaan penelitian, digunakan beberapa bahan dan alat untuk mendukung proses pengumpulan data. Perangkat keras yang digunakan berupa laptop dan kamera, yang berfungsi untuk menampilkan media pembelajaran serta merekam aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung sebagai bahan evaluasi. Media pembelajaran yang digunakan adalah media audio visual berupa video yang menampilkan animasi gerak teknik dasar sepak bola, seperti *passing*, *dribbling*, dan *shooting*. Selain itu, instrumen penilaian yang digunakan berupa lembar rubrik penilaian keterampilan teknik dasar sepak bola dengan skala 1 sampai 4 yang mengukur ketepatan dan koordinasi gerakan siswa. Untuk melengkapi data, digunakan pula kuesioner berupa angket respon siswa yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komputer.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan, di mana guru menyiapkan media pembelajaran berupa video atau simulasi teknik dasar sepak bola yang akan ditampilkan menggunakan perangkat seperti laptop dan proyektor. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, siswa diberikan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer dengan menampilkan video teknik dasar sepak bola di dalam kelas. Setelah itu, siswa diminta untuk mempraktikkan teknik yang telah diamati melalui video tersebut di lapangan. Selama kegiatan berlangsung, observer melakukan pengamatan dan penilaian terhadap keaktifan serta pemahaman siswa dalam mempraktikkan gerakan. Pada tahap akhir, siswa diberikan angket respon untuk diisip guna mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah diterapkan.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk menggambarkan kondisi data secara umum, serta uji korelasi untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan keterampilan teknik dasar sepak bola siswa. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan penelitian.

## HASIL

Penelitian yang dilaksanakan di SDN 2 Muara Beliti terhadap 22 siswa kelas III menghasilkan data yang menunjukkan adanya peningkatan dalam kualitas pembelajaran teknik dasar sepak bola. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dikelompokkan ke dalam dua aspek utama, yaitu hasil observasi keterampilan teknik dasar serta respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komputer.

Hasil observasi keterampilan teknik dasar menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan gerakan *dribbling*, *passing*, dan *shooting* berada pada kategori cukup baik hingga baik. Pada aspek *dribbling*, rata-rata capaian siswa sebesar 7,1 dari skor maksimum 9 dengan persentase 78,8%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu mengontrol bola dengan cukup baik serta memiliki koordinasi mata dan kaki yang cukup optimal. Pada aspek *passing*, rata-rata capaian siswa sebesar 7,6 dari skor maksimum 12 dengan persentase 63,3%. Nilai ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan umpan masih perlu ditingkatkan, terutama dalam hal akurasi dan kekuatan umpan. Sementara itu, pada aspek *shooting*, rata-rata capaian siswa sebesar 7,4 dari skor maksimum 12 dengan persentase 61,6%, yang menunjukkan bahwa ketepatan sasaran dan teknik perkenaan bola masih menjadi tantangan bagi sebagian siswa.

Selain aspek teknik, keaktifan siswa selama proses pembelajaran juga diamati. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan siswa mencapai 5,5 dari skor maksimum 8 dengan persentase 68,7%. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer mampu mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam memperhatikan instruksi, bertanya, maupun menunjukkan antusiasme.

Secara individual, terdapat variasi capaian keterampilan antar siswa. Siswa bernama Amar memperoleh skor tertinggi dengan total 32 dari 41 (78%), yang menunjukkan penguasaan teknik yang lebih baik dibandingkan siswa lainnya, khususnya pada aspek *passing*. Di sisi lain, siswa seperti Pipin dan Bilqis menunjukkan tingkat keaktifan yang sangat tinggi dengan persentase mencapai 100%, yang menandakan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, mayoritas siswa, yaitu sekitar 70%, berada pada kategori “Berkembang Sesuai Harapan” dengan rata-rata capaian sekitar 65,9%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer memberikan dampak yang cukup merata terhadap peningkatan keterampilan dasar sepak bola pada siswa.

Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komputer. Dari 22 siswa, sebanyak 18 siswa (81,82%) menyatakan merasa senang, tertarik, dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui media audio-visual. Sementara itu, 4 siswa (18,18%) menyatakan kurang senang, yang disebabkan oleh beberapa faktor seperti kesulitan mengikuti instruksi atau kurangnya minat. Tingginya persentase respon positif ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Siswa merasa lebih mudah memahami teknik dasar sepak bola karena disajikan dalam bentuk visual yang bergerak dan disertai suara, sehingga membantu proses pemahaman dan peniruan gerakan.

Data keterampilan individual siswa juga menunjukkan bahwa sebagian besar nilai berada pada rentang 61% hingga 71%. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media

pembelajaran berbasis komputer mampu memberikan pemahaman yang cukup merata kepada siswa, termasuk bagi siswa dengan kemampuan awal yang relatif rendah. Dengan demikian, media ini tidak hanya membantu siswa yang sudah memiliki kemampuan baik, tetapi juga mendukung siswa lain untuk mencapai standar minimal keterampilan.

## DISCUSSION

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan positif antara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan keterampilan teknik dasar sepak bola pada siswa kelas III SDN 2 Muara Beliti. Media berbasis komputer, khususnya yang berbentuk audio-visual, terbukti mampu membantu siswa dalam memahami dan mempraktikkan gerakan teknik dasar secara lebih efektif. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi peningkatan keterampilan siswa adalah kemampuan media visual dalam menyajikan gerakan secara jelas, terstruktur, dan berulang. Siswa dapat mengamati detail gerakan seperti posisi kaki, arah bola, serta koordinasi tubuh dengan lebih baik dibandingkan dengan penjelasan verbal semata. Hal ini sejalan dengan teori *observational learning* yang menyatakan bahwa proses belajar dapat terjadi melalui pengamatan terhadap model atau contoh yang ditampilkan.

Dalam konteks pembelajaran PJOK di sekolah dasar, penggunaan media visual menjadi sangat relevan karena karakteristik siswa yang masih berada pada tahap perkembangan konkret. Siswa cenderung lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual dan langsung dapat ditiru. Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna. Selain meningkatkan aspek kognitif dan psikomotor, penggunaan media pembelajaran berbasis komputer juga terbukti berdampak pada aspek afektif siswa, khususnya dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. Tingginya persentase siswa yang merasa senang menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Ketika siswa merasa tertarik, mereka cenderung lebih fokus, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Keaktifan siswa yang cukup tinggi selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa media berbasis komputer dapat menjadi stimulus yang efektif dalam mendorong partisipasi siswa. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui pengamatan, praktik, dan interaksi dengan guru maupun teman. Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa beberapa aspek teknik, seperti *passing* dan *shooting*, masih berada pada kategori cukup dan memerlukan peningkatan lebih lanjut. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran berbasis komputer memberikan kontribusi positif, faktor lain seperti frekuensi latihan, bimbingan guru, serta kondisi fisik siswa juga turut mempengaruhi hasil belajar.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran berbasis komputer memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK, khususnya pada materi teknik dasar sepak bola. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep gerakan, tetapi juga meningkatkan keterampilan motorik serta minat belajar siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PJOK perlu terus dikembangkan sebagai bagian dari inovasi pendidikan di era digital.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan keterampilan teknik dasar sepak bola pada siswa kelas III SDN 2 Muara Beliti. Penggunaan media ini terbukti mampu membantu siswa dalam memahami gerakan teknik dasar seperti *dribbling*, *passing*, dan *shooting* secara lebih jelas melalui visualisasi yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran berbasis komputer juga

memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PJOK tidak hanya berpengaruh pada aspek kognitif dan psikomotor, tetapi juga pada aspek afektif siswa.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis komputer dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Penggunaan media ini diharapkan dapat terus dikembangkan dan diintegrasikan secara optimal guna meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa secara menyeluruh.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala SDN 2 Muara Beliti yang telah memberikan izin serta fasilitas untuk melaksanakan penelitian. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada guru PJOK yang telah membantu dalam proses pelaksanaan penelitian serta memberikan arahan selama kegiatan berlangsung. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa kelas III SDN 2 Muara Beliti yang telah berpartisipasi secara aktif dan kooperatif selama penelitian dilaksanakan.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas dukungan, bantuan, dan doa yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran, khususnya dalam bidang Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

### CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan tidak memiliki konflik kepentingan dalam penelitian dan publikasi artikel ini. Seluruh isi artikel ini merupakan karya asli penulis dan telah dipastikan bebas dari plagiarisme.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afri Tantri, A., dkk. (2021). *Pengembangan model pembelajaran sepakbola berbasis multimedia interaktif*.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Dahlan, F. (2023). Analytical hierarchy process (AHP) sebagai solusi pembinaan sepakbola amatir: Literatur review. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 9(2), 274–285.
- Firdaus, M. A. (2020). Penerapan model pembelajaran blended learning dalam pendidikan jasmani dan olahraga.
- Ghiffari, T. N. A., dkk. (2023). Penerapan multimedia interaktif terhadap minat belajar sepakbola. *Jurnal Penjakora*, 10(2), 73–79.
- Hamalik, O. (2019). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sekolah dasar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, 2, 1–10.
- McLaren, H., Jones, M., & Patmisari, E. (2023). Multicultural quality of life: Experiences of a South Australian Muslim community amid the COVID-19 pandemic. *Indonesian Journal of Islam and Muslim Societies*, 13(1), 57–84. <https://doi.org/10.18326/ijims.v13i1.57-84>
- Purwantiningsih, A. (2019). Pendidikan karakter bagi generasi milenial dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Penguatan Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah sebagai Fondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial* (hlm. 268–273).

- Ridwan, M., dkk. (2024). Pengaruh multimedia pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar sepak bola mahasiswa FIKK UNESA. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olahraga)*, 9(1), 7–11.
- Rozi, F. (2025). A digital training model for 21st century PE teacher professionalism. *Jurnal Eduscience*, 12(4), 1138–1147.
- Rosyidi, A., Heynoek, F. P., Kurniawan, A. W., & Hariyanto, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran pencak silat berbasis aplikasi android materi variasi dan kombinasi. *Sport Science and Health*, 4(9), 770–777. <https://doi.org/10.17977/um062v4i92022p770-777>
- Sanita, S., & Saparia, A. (2023). Peran teknologi pendidikan dalam inovasi pembelajaran di MTSN 1 Poso. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 22(4), 69. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16587>
- Shabiriani, U. N., Dewi, W. K., Putri, S. A., Pratama, F. C., Bhanuwati, A. T., & Valencia, C. S. (2023). Garudeya illustrated digital book as a supporting media to children learning. *E3S Web of Conferences*, 426. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202342602001>
- Smith, C., Burns, S., & Wilson, M. (2022). Socio-constructivist pedagogy in physical and virtual spaces: The impacts and opportunities on dialogic learning in creative disciplines. *Architecture MPS*, 22(1), 1–18. <https://doi.org/10.14324/111.444.amps.2022v22i1.001>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susilo, A., Sari, R. W., & Y. S. (2024). History learning for students through Lubuklinggau local history study tour activities. *LANGGAM: International Journal of Social Science Education, Art and Culture*, 3(2), 1–7. <https://doi.org/10.24036/langgam.v3i2.190>
- Susilo, A., dkk. (2022). Pendampingan optimalisasi aplikasi website manajemen koleksi museum Subkoss Garuda Sriwijaya. *Madaniya*, 3(4), 974–983. <https://doi.org/10.53696/27214834.313>
- Susilo, A., Mulyono, D., & S. (2024). Optimalisasi manajemen koleksi museum Subkoss Garuda Sriwijaya Lubuklinggau. *Jurnal PKM Linggau*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.55526/pkml.v2i2.292>