

EFEKTIFITAS METODE PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI GOOGLE MEET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA N 01 TANJUNG RAYA

Indra Bagus Prayoga
Pendidikan Olahraga
Indrabagusprayoga@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas pembelajarn terhadap hasil belajar siswa SMA N 01 Tanjung Raya yang menggunakan media pembelajaran *Google Meet*. Jenis penelitian ini merupakan *quasi experiment* dengan menggunakan *one group pretest-posttest design*. Sampel dari penelitian ini yaitu siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dari SMA N 01 Tanjung Raya, kelas 12 (XII), jurusan MIPA sebanyak 20 orang dengan mata pelajaran Matematika. Data sampel diperoleh dari analisis deskriptif dan uji coba perbedaan rata-rata menggunakan uji *paired sampel t test* dan *N-Gain Score*. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya proses pembelajaran siswa SMA N 01 Tanjung Raya pada mata pelajaran Matematika menggunakan dengan media *Google Meet* cukup efektif jika dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *Google Meet*. Namun proses pembelajaran ini masih memiliki beberapa kelemahan, diantaranya yaitu sinyal yang susah untuk di jaungkau oleh siswa yang berada di daerah pelosok/desa terpencil, kemudian fitur tidak lengkap dibandingkan dengan aplikasi media belajar lainnya dan dapat membebani sumber daya. Sebaiknya bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang serupa atau dapat menerapkan pembelajaran dan membandingkan dengan media lain seperti *online*, mengingat banyak adanya kekurangan-kurangan pada proses pembelajaran yang melalui media *Google Meet* ini.

Kata Kunci: Efektivitas, Pembelajaran Daring, Aplikasi Google meet

PENDAHULUAN

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat akhir-akhir ini dapat dijadikan sebagai upaya peningkatan prestasi dan mewujudkan proses pembinaan futsal dengan baik dan benar(Mahfud, Gumantan, & Fahrizqi, 2020), (Fernando et al., 2021). Untuk mencetak atlet yang berpotensi dan dijadikan atlet yang berprestasi (Nugroho & Yuliandra, 2021a), (Fahrizqi, Gumantan, et al., 2021), maka munculnya atlet yang berpotensi dan dijadikan atlet yang berprestasi ini juga tidak terlepas dari upaya-upaya kita untuk merangsang serta mendidik mereka melalui proses pembinaan yang berkelanjutan (Agus, Rachmi MarsheillaAgus, 2019), (Aguss, 2020). Dari adanya program latihan yang telahdi susun oleh pelatih (Fahrizqi, Aguss, et al., 2021), (Rizki & Aguss, 2020) dan sarana prasarana yang memadai inilah yang nantinya dikemudian hari diharapkan akan muncul atlet-atlet yang unggul dan profesional (Aguss, 2021b), (Aguss, Fahrizqi, & Abiyyu, 2021b), baik ditingkat nasional maupun internasional dan fondasi program untuk proses pembinaan ini meliputi lapangan yang memadai (Fahrizqi, Agus, et al., 2021b), (Aguss & Yuliandra, 2021a), (Fahrizqi, Agus, et al., 2021a), pengetahuan gizi, dan proses pembinaan agar atlet dapat berprestasi dengan baik(Aguss, Fahrizqi, & Abiyyu, 2021a), (Aguss, 2021a).

Namun letak permasalahannya untuk saat ini yaitu, sistem pendidikan dihadapkan dengan situasi yang menuntut para pengajar untuk dapat menguasai media pembelajaran jarak jauh, terutama pada saat masa pandemi Covid-19 (Maskar et al., 2021), (Rahman Isnain et

al., 2021). Sistem pendidikan jarak jauh saat ini menjadi salah satu opsi untuk mengatasi dalam kesulitan pembelajaran tatap muka karena adanya *social distancing* mengingat permasalahan waktu, lokasi, jarak dan biaya yang menjadi faktor kendala besar saat ini (Agus & Fahrizqi, 2020; Aguss & Yuliandra, 2021b). Didunia pendidikan sering juga menggunakan media seperti *Google Meet*. Media sosial ini merupakan salah satu media yang banyak dipergunakan oleh seluruh pendidik/pengajar (Sandika & Mahfud, 2021), (Nugroho et al., 2021a), (Nugroho et al., 2021b). Penggunaan media sosial *Google Meet* ini menjadi salah satu media yang mencakup seluruh kepentingan bagi pengajar/pendidik dalam berkomunikasi saat melakukan proses pembelajaran (Nugroho & Yuliandra, 2021b), (Melyza & Aguss, 2021a). Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur untuk membantu pengguna dalam memakainya seperti *Cross Domain Live Streaming*, *Google Meet Recording*, *Add Caption to Live Streaming*, dan *Admin Setting For Joinning Meeting*. Berbagai pilihan fitur yang tersedia di *Google Meet* salah satunya yaitu bernama *Cross Domain Live Streaming* yang sering dipergunakan para pelajar/siswa, mahasiswa, dan dosen sebagai media untuk berkomunikasi dan melaksanakan pembelajaran (Gumantan & Fahrizqi, 2020), (Aguss, Fahrizqi, & Wicaksono, 2021).

Google Meet untuk saat ini dijadikan cara untuk memecahkan permasalahan, dalam melakukan proses pembelajaran dan membahas sesuatu yang penting harus disampaikan pada orang-orang yang tergabung dalam *Google Meet Cross Domain Live Streaming* (Saputra & Aguss, 2021), (Aguss, 2021c), (Saputra & Agus, 2021). Pembelajaran atau diskusi melalui *Google Meet* ini sangat membantu pengguna untuk dapat berkomunikasi dalam pembelajaran (Melyza & Aguss, 2021b), (Aguss, 2020). Tetapi dalam pelaksanaannya aplikasi ini memiliki keluhan oleh beberapa peserta didik dikarenakan faktor mikrofon dan pendidik hanya memiliki waktu selama 60 menit (Mahfud, Gumantan, & Nugroho, 2020), (Sudibyso & Nugroho, 2020), (Nugroho & Gumantan, 2020). Cara penggunaan media sosial *Google Meet* ini adalah peserta didik dapat melakukan diskusi dengan guru misalnya dengan cara menghidupkan mikrofon dan kamera, sehingga pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam pikiran peserta didik dapat di sampaikan ke pengajar/pendidik, peserta didik juga dapat menanyakan permasalahan yang berkaitan dengan soal-soal yang diberikan tersebut (Gumantan et al., 2021), (Nugroho, 2021). Permasalahan yang ingin ditanyakan dapat langsung disampaikan dengan cara menghidupkan mikrofon dan kameranya. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menguji efektifitas pembelajaran statistika matematika dengan media *Google Meet* yang dilihat dari hasil belajar siswa SMA N 01 Tanjung Raya, kelas 12 (XII), jurusan MIPA (Safitri & Nani, 2021), (Ahdan et al., 2021), (Maskar & Dewi, 2021).

TINJAUAN PUSTAKA

COVID 19

Penyakit virus corona (COVID-19) adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus SARS-CoV-2 (Isnain et al., 2021). Sebagian besar orang yang tertular COVID-19 akan mengalami gejala ringan hingga sedang, dan akan pulih tanpa penanganan khusus (Guru et al., 2021), (Rahman, 2021). Namun, sebagian orang akan mengalami sakit parah dan memerlukan bantuan medis (Panganiban1 & Madrigal, 2020). Virus dapat menyebar dari mulut atau hidung orang yang terinfeksi melalui partikel cairan kecil ketika orang tersebut batuk, bersin, berbicara, bernyanyi, atau bernapas (Sulistiani et al., 2020), (Nadir et al., 2021). Partikel ini dapat berupa droplet yang lebih besar dari saluran pernapasan hingga aerosol yang lebih kecil. Anda dapat tertular saat menghirup udara yang mengandung virus

jika berada di dekat orang yang sudah terinfeksi COVID-19 (Mastan et al., 2022). Anda juga dapat tertular jika menyentuh mata, hidung, atau mulut setelah menyentuh permukaan benda yang terkontaminasi. Virus lebih mudah menyebar di dalam ruangan dan di tempat ramai (Tuhuteru, 2020), (Novitasari et al., 2021), (Syaifulloh & Aguss, 2021).

PEMBELAJARAN DARING

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet (Maskar et al., 2020). Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah (Sengkey et al., 2020), (Maskar et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan dengan penelitian *quasi experiment* untuk melihat akibat dari suatu perlakuan dengan membandingkan hasil belajar dua kelompok kelas (*independent class*) atau dua kelompok kelas dengan waktu yang sama (*dependent class*) (Sugiyono, 2010). Penelitian ini menggunakan dua kelompok waktu yaitu kelompok eksperimen I (Siswa belum menggunakan media *Google Meet Cross Domain Live Streaming* /sebelum UTS) dan kelompok eksperimen II (siswa sudah menggunakan media *Google Meet Cross Domain Live Streaming* /sesudah UTS). Jadi untuk siswa kelompok eksperimen I sama dengan siswa pada kelompok eksperimen II, dengan kelompok waktu belajar yang berbeda yaitu sebelum UTS dan sesudah UTS. Untuk rancangan pada penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA 9 Bandar Lampung. Kelas 12, jurusan MIPA yang berjumlah 30 orang. Hal ini berdasarkan pertimbangan dari kelas yang memiliki rata-rata nilai hasil belajar yang relatif sama (dilihat dari hasil Quiz). Berdasarkan jumlah populasi <100, maka semua anggota populasi dijadikan sebuah sampel (Arikunto, S dan Jabar, C.S: 2010). Data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil UTS (Ujian Tengah Semester) yaitu untuk kelompok I dan dari hasil UAS (Ujian Akhir Semester) yaitu untuk kelompok II.

Menghitung *N-Gain Score*

Pada uji *paired sampel t test* di peroleh karena terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan *Google Meet Cross Domain Live Streaming* dan setelah menggunakan *Google Meet Cross Domain Live Streaming*, kemudian dilakukan dengan menghitung skor Gain (uji *N-Gain*) yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan *Google Meet Cross Domain Live Streaming* dalam proses pembelajaran mata pelajaran statistika matematika. Adapun rumus yang digunakan yaitu :

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan : ideal adalah nilai maksimal (tertinggi) yang diperoleh.

Tabel.1. Kategori Tafsiran *N-Gain*

No.	Persentase (%)	Tafsiran
1.	<40, 00	Tidak Efektif
2.	40, 00 - 55, 99	Kurang Efektif
3.	56, 00 – 75, 00	Cukup Efektif

4.	>75,00	Efektif
----	--------	---------

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif Data Hasil Belajar

Berikut hasil analisis deskriptif hasil belajar siswa SMA N 01 Tanjung Raya, kelas 12 (XII), jurusan MIPA.

Tabel 2 Deskriptif Hasil Belajar Sebelum Menggunakan Aplikasi Google Meet

No.	Nama Siswa	Nilai UTS (Kelas Sebelm Menggunakan Cross Domain Live Streaming)	Tafsiran
1.	Tedi	57,00	Cukup Efektif
2.	Khoiron	79,00	Efektif
3.	Friska	7,71	Tidak Efektif
4.	Devita	68,07	Cukup Baik
5.	Defri	66,05	Cukup Baik
6.	Edo	65,00	Cukup Baik
7.	Agung.D	60,55	Cukup Baik
8.	Agung.S	60,00	Cukup Baik
9.	Mira	55,50	Kurang Baik
10.	Yusril	0,21	Tidak Baik

Tabel 3 Deskriptif Hasil Belajar Setelah Menggunakan Aplikasi Google Meet

No.	Nama Siswa	Nilai UAS (Kelas Setelah menggunakan Cross Learning Live Streaming)	Tafsiran
1.	Tedi	59,00	Cukup Efektif
2.	Khoiron	90,00	Efektif
3.	Friska	9,92	Tidak Efektif
4.	Devita	79,08	Efektif
5.	Defri	77,14	Efektif
6.	Edo	77,00	Efektif
7.	Agung.D	70,92	Cukup Efektif
8.	Agung.S	70,50	Cukup Efektif
9.	Mira	70,00	Cukup Efektif
10.	Yusril	0,23	Tidak Efektif

Berdasarkan tabel 2 dan 3 terlihat bahwa arata-rata hasil belajar siswa dari UTS ke UAS mengalami peningkatan yang cukup signifikan atau bisa dikatakan nilai ujian siswa setelah diberikan dengan menggunakan media *Cross Learning Live Streaming* terjadi peningkatan dari sebelum menggunakan media *Cross Learning Live Streaming* dan diketahui bahwa hasil belajar siswa memiliki perbedaan yang cukup baik.

KESIMPULAN

Proses pembelajaran siswa SMA N01 Tanjung Raya, kelas 12 (XII), jurusan MIPA dengan menggunakan *Cross Learning Live Streaming* Cukup Efektif jika dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *Cross Learning Live Streaming* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran dengan media *Google Meet Cross Learning Live Streaming*. Saran yang dapat diberikan adalah hendaknya jika melakukan penelitian lain yang tertarik dengan yang serupa dapat menerapkan pembelajaran dan membandingkan dengan media online

yang lain dengan adanya kekurangan pembelajaran melalui media *Cross Learning Live Streaming*.

REFERENSI

- Agus, Rachmi Marsheilla Agus, R. M. (2019). (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kriteria Layanan Bantuan: Meningkatkan Gerak Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Tunagrahita Ringan Pada Pembelajaran Penjasorkes Slb Pkk Bandar Lampung. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 2(2), 186–197.
- Agus, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2020). Analisis Tingkat Kepercayaan Diri saat Bertanding Atlet Pencak Silat Perguruan Satria Sejati. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 164–174.
- Aguss, R. M. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 43–53.
- Aguss, R. M. (2021a). ANALISIS PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS USIA 5-6 TAHUN PADA ERA NEW NORMAL. *SPORT SCIENCE AND EDUCATION JOURNAL*, 2(1).
- Aguss, R. M. (2021b). ANALYSIS OF PHYSICAL ACTIVITY CHILDREN AGED 7-8 YEARS IN THE TIME OF ADAPTATION TO NEW HABITS. *The 1st International Conference on Language Linguistic Literature and Education (ICLLE)*.
- Aguss, R. M. (2021c). *Kemampuan Mobilitas Gerak Anak Usia Dini 4 Sampai 5 Tahun Melalui Gerakan-Gerakan*. 1(1), 58–64.
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Abiyyu, F. F. A. (2021a). ANALISIS DAMPAK WABAH COVID-19 PADA PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 46–56.
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Abiyyu, F. F. A. (2021b). Analisis Dampak Wabah Covid-19 Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 46–56.
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Wicaksono, P. A. (2021). Efektivitas vertical jump terhadap kemampuan smash bola voli putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).
- Aguss, R. M., & Yuliandra, R. (2021a). The effect of hypnotherapy and mental toughness on concentration when competing for futsal athletes. *MEDIKORA*, 20(1), 53–64.
- Aguss, R. M., & Yuliandra, R. (2021b). The effect of hypnotherapy and mental toughness

- on concentration when competing for futsal athletes. *Medikora*, 20(1), 53–64.
<https://doi.org/10.21831/medikora.v20i1.36050>
- Ahdan, S., Sucipto, A., Priandika, A. T., & ... (2021). Peningkatan Kemampuan Guru SMK Kridawisata Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Pengelolaan Sistem Pembelajaran Daring. *Jurnal ABDINUS ...*, 5(2), 390–401.
<http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/PPM/article/view/15591>
- Fahrizqi, E. B., Agus, R. M., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (2021a). The Learning Motivation and Physical Fitness of University Students During the Implementation of the New Normal Covid-19 Pandemic. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 6(1), 88–100.
<https://doi.org/10.33222/juara.v6i1.1184>
- Fahrizqi, E. B., Agus, R. M., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (2021b). The Learning Motivation and Physical Fitness of University Students During the Implementation of the New Normal Covid-19 Pandemic. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 6(1), 88–100.
- Fahrizqi, E. B., Agus, R. M., & Yuliandra, R. (2021). PELATIHAN PENANGANAN CIDERA OLAHRAGA DI SMA NEGERI 1 PRINGSEWU. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 11–14.
- Fahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021). Pengaruh latihan sirkuit terhadap kekuatan tubuh bagian atas unit kegiatan mahasiswa olahraga panahan. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 20(1), 43.
<https://doi.org/10.20527/multilateral.v20i1.9207>
- Fernando, J., Mahfud, I., & Indonesia, U. T. (2021). SURVEY MOTIVASI ATLET FUTSAL SMKN 2 BANDAR LAMPUNG DIMASA PANDEMI COVID-19. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 39–43.
- Gumantan, A., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengaruh Latihan Fartlek dan Cross Country Terhadap Vo2Max Atlet Futsal Universitas Teknokrat Indonesia. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 1–9.
- Gumantan, A., Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021). Learning during the covid-19 pandemic: Analysis of e-learning on sports education students. *Journal Sport Area*, 6(1), 51–58.
- Guru, P., Staff, D. A. N., Mathla, M. A., & Anwar, U. L. (2021). PELATIHAN PEMBUATAN DAN PENGEDITAN WEB-BLOG BAGI. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 82–88.
- Isnain, A. R., Hendrastuty, N., Andraini, L., Studi, P., Informasi, S., Indonesia, U. T., Informatika, P. S., Indonesia, U. T., Studi, P., Komputer, T., Indonesia, U. T., & Lampung, K. B. (2021). Comparison of Support Vector Machine and Naïve Bayes on Twitter Data Sentiment Analysis. *Journal Sport Area*, 6(1), 56–60.

- Mahfud, I., Gumantan, A., & Fahrizqi, E. B. (2020). Analisis IMT (Indeks Massa Tubuh) Atlet UKM Sepakbola Universitas Teknokrat Indonesia. *SATRIA: Journal of Sports Athleticism in Teaching and Recreation on Interdisciplinary Analysis*, 3(1), 9–13.
- Mahfud, I., Gumantan, A., & Nugroho, R. A. (2020). PELATIHAN PEMBINAAN KEBUGARAN JASMANI PESERTA EKSTRAKURIKULER OLAHRAGA. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 56–61.
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2021). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MA DARUR RIDHO AL-IRSYAD AL ISLAMIYYAH PADA PEMBELAJARAN DARING MELALUI MOODLE. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 1–10.
- Maskar, S., Dewi, P. S., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Online Learning & Blended Learning: Perbandingan Hasil Belajar Metode Daring Penuh dan Terpadu. *PRISMA*, 9(2), 154–166.
- Maskar, S., Puspaningtyas, N. D., Fatimah, C., & Mauliya, I. (2021). Catatan Daring Matematika: Pelatihan Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 487–493. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1979>
- Mastan, I. A., Sensuse, D. I., Suryono, R. R., & Kautsarina, K. (2022). Evaluation of Distance Learning System (E-Learning): a Systematic Literature Review. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 132. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1736>
- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021a). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 8–16.
- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021b). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 8–16.
- Nadir, R. D. A., Athaya, H., Sensuse, D. I., & Suryono, R. R. (2021). Factors Influencing E-learning System Success During COVID-19 Pandemic (Case Study: Faculty of Computer Science, Universitas Indonesia). *2021 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, 1–6.
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nugroho, R. A. (2021). *SISWA EKTRAKURIKULER KARATE BKC*. 2(2), 13–22.
- Nugroho, R. A., & Gumantan, A. (2020). Pengaruh Latihan Plyometric Terhadap Peningkatan Kemampuan Vertical Jump Peserta Nugroho, R. A., & Gumantan, A. (2020). Pengaruh Latihan Plyometric Terhadap Peningkatan Kemampuan Vertical Jump Peserta Kegiatan Ekstrakurikuler Bolabasket Sman 1 Pagelaran. *Sp. Sport Science And Education Journal*, 1(1).

- Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021a). Analisis Kemampuan Power Otot Tungkai Pada Atlet Bolabasket. *Sport Science and Education Journal*, 2(1), 34–42. <https://doi.org/10.33365/ssej.v2i1.988>
- Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021b). ANALISIS KEMAMPUAN POWER OTOT TUNGKAI PADA ATLET BOLABASKET. *SPORT SCIENCE AND EDUCATION JOURNAL*, 2(1).
- Nugroho, R. A., Yuliandra, R., Gumantan, A., & Mahfud, I. (2021a). Pengaruh Latihan Leg Press dan Squat Thrust Terhadap Peningkatan Power Tungkai Atlet Bola Voli. *Jendela Olahraga*, 6(2), 40–49.
- Nugroho, R. A., Yuliandra, R., Gumantan, A., & Mahfud, I. (2021b). Pengaruh Latihan Leg Press dan Squat Thrust Terhadap Peningkatan Power Tungkai Atlet Bola Voli. *Jendela Olahraga*, 6(2), 40–49. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i2.7391>
- Panganiban1, G. L., & Madrigal, D. V. (2020). A new decade for social changes. *Technium Social Sciences Journal*, 7, 312–320. <https://techniumscience.com/index.php/socialsciences/article/view/332/124>
- Rahman Isnain, A., Pasha, D., & Sintaro, S. (2021). Workshop Digital Marketing “Temukan Teknik Pemasaran Secara Daring.” *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 113–120. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1365>
- Rahman, Y. A. (2021). Vaksinasi Massal Covid-19 sebagai Sebuah Upaya Masyarakat dalam Melaksanakan Kepatuhan Hukum (Obedience Law). *Khazanah Hukum*, 3(2), 80–86. <https://doi.org/10.15575/kh.v3i2.11520>
- Rizki, H., & Aguss, R. M. (2020). Analisis Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 20–24.
- Safitri, V. A. D., & Nani, D. A. (2021). Does Good Corporate Governance and Eco-Efficiency Really Contribute To Firm Value? an Empirical Study in Indonesian State-Owned Enterprises (Soes). *Akuntabilitas*, 15(1), 73–88. <https://doi.org/10.29259/ja.v15i1.12526>
- Sandika, A., & Mahfud, I. (2021). Penerapan Model Latihan Daya Tahan Kardiovaskuler With The Ball Permainan Sepak Bola SSB BU Pratama. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 32–36.
- Saputra, G. Y., & Agus, R. M. (2021). Minat Siswa Kelas Vii Dan Viii Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Smp Negeri 15 Mesuji. *Journal of Physical Education (JouPE)*, 2(1), 17–25. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanolahraga/index>
- Saputra, G. Y., & Aguss, R. M. (2021). Minat Siswa Kelas VII Dan VIII Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 17–25.

- Sengkey, D. F., Kambey, F. D., Lengkong, S. P., Joshua, S. R., & Kainde, H. V. F. (2020). Pemanfaatan Platform Pemrograman Daring dalam Pembelajaran Probabilitas dan Statistika di Masa Pandemi CoVID-19. *Jurnal Informatika*, 15(4), 217–224.
- Sudiby, N. A., & Nugroho, R. A. (2020). Survei sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada sekolah menengah pertama di kabupaten pringsewu tahun 2019. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 18–24.
- Sulistiani, H., Rahmanto, Y., Dwi Putra, A., & Bagus Fahrizqi, E. (2020). Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Dalam Menghasilkan Siswa 4.0. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 178–183. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoabdimas>
- Syaifulloh, M. D., & Aguss, R. M. (2021). Analisis peningkatan gerak dasar dalam permainan kasti. 1(1), 51–57.
- Tuhuteru, H. (2020). Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Pembatasan Sosial Berksala Besar Menggunakan Algoritma Support Vector Machine. *Information System Development (ISD)*, 5(2), 7–13.