



**PENGEMBANGAN KULIAH DARING TERBUKA MASSAL (KDTM) MATA KULIAH
OLAHRAGA TRADISIONAL UNTUK MAHASISWA
PROGRAM STUDI OLAHRAGA REKREASI**

Masnur Ali

Email: ali.masnur@unj.ac.id

Program Studi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Jakarta

Abstrak

Olahraga tradisional adalah olahraga yang sudah ada turun temurun dan diwariskan oleh nenek moyang yang menjadi ciri khas yang tidak terlepas dari budaya, adat istiadat disuatu wilayah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah Pembelajaran Kuliah Daring Terbuka Masal mata kuliah olahraga tradisional. Pengembangan Pembelajaran Kuliah Daring Terbuka Masal olahraga tradisional ini akan digunakan pada mahasiswa program studi olahraga rekreasi yang mengambil mata kuliah olahraga tradisional sesuai capaian pembelajaran olahraga tradisional yaitu melakukan permainan tradisional dan melestarikan olahraga tradisional dengan melakukan permainan-permainan yang dapat meningkatkan keterampilan motorik, membentuk sikap karakter anak dan jenis-jenis olahraga tradisional yang sudah dibakukan. Tempat penelitian dilakukan di Laboratorium Olahraga Masyarakat FIKK UNJ. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi olahraga rekreasi semester tiga yang berjumlah 50 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi terkait kebutuhan dalam pengembangan KDTM, Wawancara penelitian, dokumentasi dan memvalidasi produk. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research & Development* dengan pendekatan SAM. Dengan menggunakan SAM, proses pengembangan menjadi lebih cepat, responsif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Dari hasil penelitian dihasilkan suatu perangkat pembelajaran kuliah daring terbuka massal yang digunakan 90% praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: Kuliah Daring Terbuka Massal, Olahraga Tradisional

Abstrack

Traditional sports are sports that have been passed down from generation to generation and inherited by ancestors which are characteristics that cannot be separated from the culture and customs of a region. This study aims to produce a Mass Open Online Lecture Learning for traditional sports courses. The development of this Mass Open Online Lecture Learning for traditional sports will be used for recreational sports study program students who take traditional sports courses according to the learning outcomes of traditional sports, namely playing traditional games and preserving traditional sports by playing games that can improve motor skills, shape children's character attitudes and types of traditional sports that have been standardized. The research location was conducted at the Laboratorium Olahraga Masyarakat FIKK UNJ. The subjects in this study were 50 third semester recreational sports study program students. Data collection techniques were conducted by conducting observations related to the needs in developing KDTM, research interviews, documentation and validating products. This research is a development research or Research & Development with the SAM approach. By using SAM, the development process becomes faster, more responsive, and more adaptive to the needs of students. The research results produced a mass open online lecture learning tool that is 90% practical for use in the learning process.

Keywords: Massive Open Online Courses, Sport Traditional

PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin berkembang, pendidikan tinggi menghadapi tantangan dan peluang yang belum pernah terjadi sebelumnya (Masa et al., 2020). Teknologi telah menjadi katalis utama dalam transformasi pendidikan, memungkinkan metode pembelajaran yang lebih fleksibel, inklusif, dan dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja (Muhammad Yusuf et al., 2023). Salah satu inovasi terbesar dalam pendidikan tinggi adalah berkembangnya Kuliah Daring Terbuka Masal (KDTM) dan pembelajaran *hyflex*. MOOC telah merevolusi cara belajar dengan menawarkan pembelajaran berkualitas tinggi dari universitas ternama kepada jutaan peserta di seluruh dunia tanpa biaya. KDTM memungkinkan akses pendidikan yang lebih luas dan memberikan kesempatan belajar yang setara bagi semua kalangan. Pembelajaran *hyflex* (*hybrid flexible learning*) juga menjadi tren baru yang menggabungkan pembelajaran daring dan luring, memberikan fleksibilitas kepada mahasiswa untuk memilih mode pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka (Detyna & Koch, 2023).

Mata kuliah yang akan dikembangkan dalam Kuliah Daring Terbuka Masal (KDTM) adalah olahraga tradisional. Olahraga tradisional atau bisa disebut permainan tradisional adalah kegiatan olahraga yang sudah diakui sebagai tradisi turun-temurun di suatu suku, etnis, maupun kelompok budaya tertentu di Indonesia (Rekreasi et al., 2020). Diperkirakan ada 2500 permainan tradisional yang tersebar di nusantara, dan sudah banyak sekali permainan yang sudah tidak dimainkan lagi. Berdasarkan data, ada sekitar 40% permainan tradisional Indonesia yang telah punah dan sekitar 65% anak-anak Indonesia tidak lagi mengenal permainan tradisional, dengan data tersebut yang diambil pada tahun 2021 tentu perlu upaya-upaya agar dapat melestarikan olahraga tradisional (Tradisional et al., n.d.).

Pegeseran trend secara global, Fakta tentang banyaknya anak yang sangat menggandrungi gawai saat ini juga diperkuat oleh hasil survei yang dilakukan oleh the Asian Parent Insights (2014), pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki gawai dan anak dengan usia 3-8 tahun pada 5 negara yakni Indonesia, Malaysia, Singapura, Thailand dan Philipina. Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3-8 tahun. Sebanyak 98% responden anak-anak di Asia Tenggara tersebut menggunakan gawai atau perangkat seluler (*mobile device*), kebanyakan gawai digunakan sebagai media atau alat bermain, yakni untuk memainkan aplikasi permainan digital. (Ali et al., 2021).

Universitas Negeri Jakarta (UNJ) sebagai salah satu perguruan tinggi terkemuka di Indonesia memiliki komitmen untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan dan aksesibilitas bagi seluruh mahasiswa. Untuk mencapai tujuan ini, UNJ berinisiatif mengembangkan bahan ajar berbasis KDTM yang inovatif dan relevan, menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan *Successive Approximation Model* (SAM). Pendekatan R&D adalah metode yang sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi pembelajaran yang efektif dan relevan. Dengan menggunakan SAM, proses pengembangan menjadi lebih cepat, responsif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. MOOC (*Massive Open Online Courses*) adalah platform pendidikan daring yang memungkinkan akses pendidikan berkualitas kepada banyak orang secara luas.

Pendekatan SAM memungkinkan pengembangan bahan ajar yang cepat, responsif, dan iteratif, dengan melibatkan umpan balik berkelanjutan (Schmidt et al., 2022). Ini memastikan bahwa setiap versi pembelajaran yang dikembangkan selalu lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, penerapan SAM dalam pengembangan MOOC akan meningkatkan kualitas konten melalui evaluasi formatif dan penyesuaian berkelanjutan berdasarkan umpan balik yang diterima. Dengan latar belakang ini, hibah penyusunan bahan ajar berbasis MOOC di UNJ diharapkan dapat mendukung transformasi pendidikan yang lebih inklusif dan fleksibel, serta mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan di

masa depan.

Keterbaruan dalam penelitian ini adalah pengembangan kuliah daring terbuka massal untuk mata kuliah yang dapat digunakan oleh mahasiswa khususnya mata kuliah olahraga tradisional di lingkungan Universitas Negeri Jakarta yang baru pertama kali dikembangkan.

Metode Penelitian

Pendekatan *Research and Development (R&D)* untuk pengembangan KDTM melibatkan serangkaian langkah sistematis untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif dan relevan dalam hal kecepatan, kualitas, fleksibilitas, dan efisiensi. Pendekatan ini memastikan bahwa pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kebutuhan peserta didik saat ini tetapi juga dapat dengan cepat menyesuaikan dengan perubahan kebutuhan dan kondisi, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang optimal dan berkelanjutan. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi olahraga rekreasi semester tiga yang berjumlah 50 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi terkait kebutuhan dalam pengembangan KDTM, Wawancara penelitian, dokumentasi dan memvalidasi produk pengembangan KDTM.

Berikut penjelasan langkah aktivitas dan uraian yang bisa dijadikan panduan dalam melaksanakan kegiatan penyusunan KDTM dengan SAM mata kuliah olahraga tradisional:

Table 1. Design Metode Pengembangan

No	Aktivitas	Uraian
1	Identifikasi Kebutuhan dan Analisis Awal	a. Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui survei, wawancara, dan analisis data. b. Merumuskan tujuan mata kuliah (CPMK) yang spesifik dan terukur.
2	Persiapan (<i>Preparation</i>)	a. Mengumpulkan informasi dasar tentang topik mata kuliah, audien target, dan konteks pembelajaran. b. Mengadakan pertemuan awal dengan pemangku kepentingan untuk mendiskusikan tujuan, batasan, ekspektasi, dan <i>timeline</i> proyek.
3	Desain Iteratif (<i>Iterative Design</i>) – Iterasi 1	a. Membuat prototipe awal dari pembelajaran KDTM, termasuk struktur modul, contoh konten, format evaluasi, dan antarmuka pengguna. b. Mengadakan sesi uji coba dengan sekelompok kecil pengguna untuk mendapatkan umpan balik awal. Menggunakan umpan balik untuk memperbaiki prototipe awal.
4	Desain Iteratif (<i>Iterative Design</i>) – Iterasi 2	a. Mengembangkan versi lebih lengkap dari KDTM Mata kuliah yang dibuat berdasarkan umpan balik dari iterasi pertama. b. Melakukan uji coba kedua dengan kelompok pengguna yang lebih besar. c. Menggunakan umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut.

5	Pengembangan Iteratif (Iterative Development) - Iterasi 1	<ol style="list-style-type: none"> Mengembangkan modul-modul pembelajaran berdasarkan desain yang telah disempurnakan. Meluncurkan KDTM dalam versi beta kepada sekelompok pengguna terpilih. Mengumpulkan data tentang pengalaman pengguna, tingkat keterlibatan, dan hasil belajar. Menggunakan hasil evaluasi untuk perbaikan.
6	Pengembangan Iteratif (Iterative Development) - Iterasi 2	<ol style="list-style-type: none"> Menyempurnakan dan mengembangkan lebih lanjut konten pembelajaran berdasarkan umpan balik dari iterasi pertama. Meluncurkan KDTM secara penuh kepada khalayak yang lebih luas. Mengumpulkan data evaluasi akhir dan lakukan perbaikan terakhir.
7	Evaluasi dan Validasi	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan evaluasi formatif selama proses desain dan pengembangan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kelemahan. Melakukan evaluasi sumatif setelah KDTM Mata kuliah selesai untuk menilai keseluruhan efektivitas program. Melakukan validasi KDTM dengan data tambahan atau melalui studi replikasi.
8	Pelaporan dan Diseminasi	<ol style="list-style-type: none"> Menulis laporan yang mendokumentasikan proses pengembangan pembelajaran, temuan, dan rekomendasi. Menyebarkan pembelajaran kepada audiens yang lebih luas berdasarkan hasil evaluasi dan validasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk pembelajaran berupa bahan ajar berbasis KDTM untuk mata kuliah Teori dan Praktik Olahraga Tradisional yang dapat diakses melalui <https://moocs.unj.ac.id>. Produk ini ditujukan sebagai sumber belajar bagi mahasiswa program studi S1 Olahraga Rekreasi. Bahan ajar berbasis KDTM ini terdiri dari 5 CPMK. Media pembelajaran pada bahan ajar ini disajikan dalam bentuk yang beragam, seperti Games Interaktif, E-Comic, Mind Mapping, Video Animasi, Quiz Interaktif.

• Analisis Kebutuhan

Dalam upaya pengembangan bahan ajar berbasis KDTM yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan mahasiswa dan menentukan komponen pembelajaran yang paling sesuai untuk mata kuliah Olahraga Tradisional sebagai model pembelajaran daring memungkinkan penyampaian materi secara luas dan inklusif. Proses ini melibatkan identifikasi materi esensial serta pemilihan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri dan interaktif. Dengan demikian, tahap persiapan ini menjadi dasar untuk menciptakan bahan ajar yang efektif dan menarik bagi mahasiswa Program Studi S1 Olahraga Rekreasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tabel berikut menyajikan hasil analisis mengenai

aspek, kondisi saat ini, dan kebutuhan untuk pengembangan bahan ajar berbasis KDTM yang efektif bagi mata kuliah ini.

Tabel 2. Tabel hasil Analisis Kebutuhan

Aspek	Kondisi Saat ini	Kebutuhan
Materi	Materi pembelajaran Olahraga Tradisional disajikan dalam bentuk teks dan presentasi yang terbatas pada teori, dengan praktik langsung yang kurang terakomodasi.	Diperlukan materi yang lebih komprehensif dan aplikatif yang mencakup teori dan praktik dengan berbagai pendekatan, seperti video tutorial, e- comic, dan simulasi permainan interaktif.
Media	Media pembelajaran terbatas pada bahan teks dan video dasar, tanpa adanya interaksi atau simulasi yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara praktis di luar ruang kelas.	Dibutuhkan media pembelajaran yang variatif dan interaktif, seperti game interaktif, mind mapping digital, video animasi, dan quiz interaktif untuk mendukung pengalaman learning by doing.
Desain Pembelajaran	Desain pembelajaran masih tradisional dengan fokus pada ceramah dan presentasi, kurang mendukung keterlibatan mahasiswa dan fleksibilitas waktu belajar secara mandiri.	Diperlukan desain pembelajaran berbasis KDTM yang mengutamakan self- paced learning, dilengkapi panduan jelas untuk akses platform, serta tutorial multimedia yang mudah diikuti mahasiswa.

Pembuatan Prototipe Awal

Sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah Olahraga Tradisional, bahan ajar berbasis ini dirancang untuk menyajikan pembelajaran yang fleksibel, mudah diakses, dan interaktif. Setiap materi dalam KDTM disusun berdasarkan Sub-CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah) yang bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan teoretis serta keterampilan praktis melalui media pembelajaran yang beragam. Dalam perencanaan ini, setiap Sub-CPMK diuraikan dengan materi yang relevan serta media pendukung seperti games interaktif, e-comic, video animasi, dan quiz interaktif, yang semuanya dapat diakses secara online. Tabel di bawah ini menyajikan rencana bahan ajar lengkap untuk setiap Sub-CPMK.

Review Prototipe oleh Ahli

Uji validasi ahli media pembelajaran dilakukan bersama dengan Ahli Pembelajaran. Berikut merupakan hasil uji validasi ahli media pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah tampilan peta konsep menarik dan mudah dipahami?	Tampilan peta konsep menarik dan jelas.
2.	Apakah contoh media visual yang disertakan sudah sesuai dengan konten?	Contoh media visual sangat sesuai dengan konten.

3.	Adakah aspek yang perlu diperbaiki dalam desain media audiovisual?	Media audiovisual perlu beberapa perbaikan minor seperti pemilihan warna yang lebih kontras.
4.	Apakah media yang direncanakan dapat menarik minat mahasiswa?	Media yang direncanakan menarik untuk audiens.
5.	Bagaimana pendapat Anda tentang kombinasi elemen visual dalam sample media yang disajikan?	Kombinasi elemen visual cukup efektif.
6.	Adakah elemen multimedia yang perlu ditambahkan?	Menambahkan fitur interaktif bisa meningkatkan keterlibatan.
7.	Apakah peta konsep dapat diakses dengan mudah oleh mahasiswa?	Peta konsep mudah diakses, tidak ada masalah.
8.	Apakah Anda melihat potensi masalah teknis dalam media yang direncanakan?	Tidak ada potensi masalah teknis yang signifikan terdeteksi.

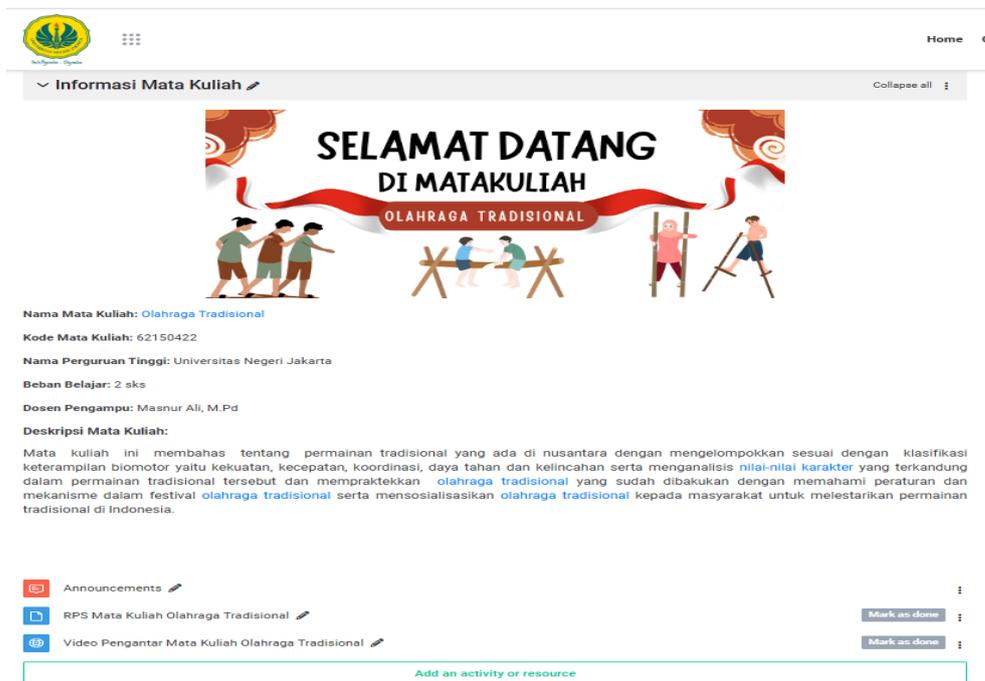
• Ahli Desain Pembelajaran
Uji validasi ahli desain pembelajaran dilakukan Berikut merupakan hasil uji validasi ahli desain pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah peta konsep ini mendukung tujuan pembelajaran?	Peta konsep mendukung tujuan pembelajaran dengan baik.
2.	Bagaimana pendapat Anda tentang urutan materi dalam tabel?	Urutan materi logis dan membantu pemahaman.
3.	Saran apa yang bisa meningkatkan efektivitas media yang direncanakan?	Lebih disesuaikan kembali contoh-contoh yang disajikan agar lebih relevan.
4.	Adakah komponen yang perlu ditambahkan untuk mendukung pembelajaran?	Sejauh ini belum ada, komponen yang direncanakan sudah sesuai.
5.	Apakah format media yang dipilih sudah tepat untuk audiens target?	Format media sudah tepat untuk audiens target.
6.	Apakah Anda melihat tantangan dalam implementasi desain pembelajaran ini?	Tidak ada tantangan yang signifikan terdeteksi..

Ahli media yang dijadikan penilai produk pengembangan bahan ajar berbasis KDTM. Produk pengembangan yang diserahkan pada Juli 2024 kepada ahli media. Rerata persentase bahan ajar berbasis KDTM sebesar 87,5% berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi. Bahan ajar berbasis KDTM untuk mata kuliah Olahraga Tradisional ini dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran. Rerata persentase bahan ajar berbasis microlearning sebesar 90% berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi. Bahan ajar berbasis KDTM untuk mata kuliah Teori dan Praktik Olahraga Tradisional ini dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Berikut ini adalah hasil pengembangan Kuliah daring Terbuka Massal Mata Kuliah Olahraga Tradisional:



Gambar 1. Halaman muka KDTM Olahraga Tradisional



Gambar 2. Halaman Pada pertemuan ke-1

- **Evaluasi**

Berdasarkan penilaian oleh para ahli perlu divalidasi ulang karena berada pada kualifikasi cukup dan keterangan revisi, perlu adanya perbaikan sesuai komentar dan saran ahli perlu divalidasi ulang karena berada pada kualifikasi cukup dan keterangan revisi, perlu adanya perbaikan sesuai komentar dan saran ahli. Berikut daftar perbaikan pada produk bahan ajar berbasis KDTM.

Pembahasan

Kuliah Daring Terbuka Masal (KDTM) merupakan program yang bertujuan untuk memperluas akses Pendidikan Tinggi berkualitas melalui penggunaan teknologi digital (Tim SFD, 2024). Program ini tidak hanya membantu meningkatkan partisipasi mahasiswa tetapi juga mendorong inovasi dalam metode pengajaran dan pembelajaran.

Kurikulum yang di tawarkan harus terus dievaluasi dan disesuaikan dengan kebutuhan pasar dan perkembangan ilmu pengetahuan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus dipadukan dengan pendekatan pedagogis yang efektif memastikan kualitas Pendidikan tinggi.

Kuliah daring terbuka massal mata kuliah olahraga tradisional yang dikembangkan digunakan untuk memadukan mahasiswa untuk dapat mengakses pembelajaran secara efektif dan efisien. (Xu et al., 2022). KDTM olahraga Tradisional cara yang efektif untuk belajar dan melestarikan budaya. Dengan fleksibilitas dan aksesibilitas yang tinggi siapa saja bisa mempelajari olahraga tradisional darimana saja dan kapan saja (Budiningsih et al., 2020). (Kravets et al., 2021) dengan beberapa project yang ada di dalamnya dapat membuat mahasiswa berpikir kritis dan kreatif dalam proses pembelajaran. KDTM tidak hanya menyajikan materi secara pasif tetapi di buat dengan menawarkan berbagai umpan balik, seperti pengembangan KDTM Olahraga Tradisional terdapat ruang untuk melakukan diskusi, kuis, project dan berbagai studi kasus yang dapat di lakukan secara bersama (Agustina et al., 2023).

Simpulan

Pengembangan Kuliah Daring Terbuka Massal (KDTM) untuk mata kuliah Olahraga Tradisional merupakan langkah inovatif dalam upaya pelestarian budaya dan peningkatan minat masyarakat terhadap olahraga tradisional. Dengan jangkauan yang luas dan fleksibilitas waktu, KDTM memungkinkan mahasiswa dari berbagai latar belakang untuk mempelajari dan mempraktikkan olahraga tradisional. Penggunaan teknologi yang tepat, seperti video tutorial, simulasi, dan platform interaktif, sangat penting untuk mengatasi keterbatasan jarak dan waktu dalam pembelajaran mata kuliah olahraga tradisional.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Universitas Negeri Jakarta Melalui Hibah Saudi Fund Development terkait penyusunan perangkat pembelajaran Mata Kuliah daring Terbuka Massal Tahun 2024 sehingga KDTM untuk mata kuliah Olahraga Tradisional dapat dilaksanakan dan akan diterapkan di dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A., Nur Aini, F., & Studi Ilmu Administrasi Negara, P. (2023). *DAMPAK TRANSFORMASI PENDIDIKAN MELALUI "MOOCs" DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 5.0*.
- Ali, M., Nugraha, H., & Aqobah, Q. J. (2021). *TRADITIONAL GAMES AND SOCIAL SKILLS OF CHILDREN IN THE PANDEMIC ERA*. 7(1).
- Budiningsih, M., Siregar, N., & Ali, M. (2020). *People's Clean and Healthy Behaviors during the COVID-19 Outbreak: A Case Study in DKI Jakarta Province*. <https://doi.org/10.4108/eai.22-7-2020.2300293>
- Detyna, M., & Koch, M. (2023). An Overview of Student Perceptions of Hybrid Flexible Learning at a London HEI. *Journal of Interactive Media in Education*. <https://doi.org/10.5334/jime.784>
- Kravets, P., Lytvyn, V., & Vysotska, V. (2021). Game Model of Ontological Project Support. In *Radio Electronics, Computer Science, Control* (Vol. 1, Issue 1, pp. 172–183). Zaporizhzhia National Technical University. <https://doi.org/10.15588/1607-3274-2021-1-17>
- Masa, D., Pasca, D., & Indrawati, B. (2020). Tantangan Dan Peluang Pendidikan Tinggi. *Kajian Ilmiah*.
- Muhammad Yusuf, Dwi Julianingsih, & Tarisya Ramadhani. (2023). Transformasi Pendidikan Digital 5.0 melalui Integrasi Inovasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*.

<https://doi.org/10.33050/mentari.v2i1.328>

Rekreasi, O., Jakarta, U. N., & Keolahragaan, I. (2020). *Students Through the Modification of Engklek*. 6(1).

Schmidt, M., Lu, J., Luo, W., Cheng, L., Lee, M., Huang, R., Weng, Y., Kichler, J. C., Corathers, S. D., Jacobsen, L. M., Albanese-O'Neill, A., Smith, L., Westen, S., Gutierrez-Colina, A. M., Heckaman, L., Wetter, S. E., Driscoll, K. A., & Modi, A. (2022). Learning experience design of an mHealth self-management intervention for adolescents with type 1 diabetes. *Educational Technology Research and Development*. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10160-6>

Tradisonal, P., Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (n.d.). *PENANAMAN PERILAKU KERJASAMA ANAK USIA DINI MELALUI*.

Xu, J., Yang, P., Xiao, T., Lv, P., Yu, M., & Yu, G. (2022). Sc-Pa: A Spot-Checking Model Based on Stackelberg Game Theory for Improving Peer Assessment. In *SSRN Electronic Journal*. Elsevier BV. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4215307>