



Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kasdrum Untuk Peserta Didik Kelas V SD Negeri Sengi 01

Firman Efendi¹, Ranu Baskora Aji Putra², Agung Wahyudi³, Roas Irsyada⁴

^{1,3}Jurusan Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

^{2,4}Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Article History

Received : 19 April 2024

Accepted : Juli 2024

Published : Desember 2024

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan permainan kasdrum untuk sekolah dasar dan menguji keefektifan model tersebut. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, analisis dokumen dan kuisioner yang diperoleh dari evaluasi ahli dan hasil pengisian kuisioner oleh 19 siswa kelas V. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif transkrip wawancara dan hasil analisis dokumen, teknik analisis data kuantitatif kuesioner analisis kebutuhan peserta didik, dan teknik analisis data kuantitatif kuesioner validasi desain produk dan validasi produk. Dari hasil uji ahli materi dan guru pengampu diperoleh hasil analisis sebesar 3,4 dengan kriteria sangat baik, hasil dari ahli materi, ahli desain, dan guru pengampu diperoleh hasil analisis produk sebesar 3,5 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan dari uji respons siswa dari 19 siswa diperoleh data sebesar 93,53% dengan kriteria sangat menarik. Berdasarkan hasil itu, dapat disimpulkan model pengembangan permainan "kasdrum" dapat digunakan pada pembelajaran Penjasorkes untuk siswa kelas V SDN Sengi 01. Saran bagi guru Penjasorkes adalah permainan pengembangan bola beracun dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran pendidikan yang efektif menyenangkan dan dapat digunakan di Sekolah Dasar.

Abstract

The aim of this research is to produce kasdrum games for elementary schools and test the effectiveness of this model. This research method is development research. Data collection was carried out by interviews, document analysis and questionnaires obtained from expert evaluations and the results of filling out questionnaires by 19 class V students. The data analysis techniques used were qualitative data analysis techniques of interview transcripts and document analysis results, quantitative data analysis techniques, participant needs analysis questionnaires. education, and quantitative data analysis techniques, product design validation questionnaires and product validation. From the test results of material experts and supporting teachers, analysis results were obtained at 3.4 with very good criteria, results from material experts, design experts and supporting teachers obtained product analysis results at 3.5 with very good criteria. Meanwhile, from the student response test from 19 students, data of 93.53% was obtained with very interesting criteria. Based on these results, it can be concluded that the "kasdrum" game development model can be used in Physical Education learning for fifth grade students at SDN Sengi 01. Suggestions for Physical Education teachers are that the poison ball development game can be used as an alternative educational learning model that is effective and fun and can be used in elementary schools.

How To Cite:

Efendi, F., Putra, R, B, A., Wahyudi, A., & Irsyada, R., (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kasdrum Untuk Peserta Didik Kelas V SD Negeri Sengi 01. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 5 (2) 448-456

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak asasi setiap manusia, dengan pendidikan diharapkan mampu melahirkan generasi bangsa yang cerdas, berakhhlak mulia dan siap terlibat demi masa depan yang lebih baik (Luthfiyyah Zain et al., 2024). Hal ini sesuai dengan Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 yang berbunyi pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan dapat diperoleh dari berbagai pembelajaran, salah satunya pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif serta kecerdasan emosi (Abdul Aziz & Adityatama, 2020). Pendidikan yang dimaksud tersebut adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Pendidikan jasmani adalah salah satu aspek penting dari sistem pendidikan di seluruh dunia (Aliriad et al., 2024). Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan salah satu subsistem pendidikan yang sangat penting dan memiliki tujuan dalam merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan ketrampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak siswa melalui proses pembelajaran (Nurhayati, 2020). Proses pembelajaran merupakan suatu tahapan yang dilakukan secara terarah dan bersifat continue

yang meliputi beberapa aspek mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian dalam suatu pembelajaran(AI Fadhil & Baskora Aji Putra, 2022). Selain itu menurut (Aliriad et al., 2023) pendidikan jasmani yang didalamnya terdapat proses pembelajaran dapat mempromosikan kesehatan fisik, keterampilan motorik dan psikologis siswa, sehingga membantu meningkatkan kualitas hidup siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan global.

Olahraga merupakan suatu hal penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, tidak terkecuali di lingkungan sekolah (Prabowo et al., 2022). Pentingnya pelajaran pendidikan jasmani di sekolah membuat hal tersebut memerlukan pemahaman dan penguasaan, serta penanaman nilai dan sikap positif bagi setiap aspek yang saling berkaitan dalam membentuk suatu sistem pendidikan yang baik agar dapat mencapai tujuan utama dari pendidikan (Mustafa & Dwiyogo, 2020).

Guru menjadi salah satu faktor kunci untuk mencapai tujuan pendidikan, apalagi dalam pembelajaran PJOK dimana guru dituntut untuk bisa menjadi fasilitator dan juga contoh bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran (Pribadi et al., 2023). Pembelajaran dalam pendidikan jasmani juga menuntut seorang guru merubah siswa menjadi pribadi yang utuh, baik dari segi perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional (Prayoga et al., 2022). Salah satu dari aspek tersebut adalah sosial, dimana pada aspek ini siswa harus mampu berperilaku dengan baik dan penuh rasa percaya diri untuk bisa bersosialisasi dengan baik (Widyaningrum & Hasanah, 2021).Permainan adalah salah satu bentuk sarana yang bisa digunakan untuk peserta didik bisa bersosialisasi dengan teman sebayanya dengan harapan dapat membentuk rasa percaya diri peserta didik (Aswati et al., 2022).

Pendidikan idealnya sesuai dengan bakat dan

kemampuan anak didik (S & Soenyoto, 2020). Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar, diajarkan beberapa macam jenis permainan yang terangkum dalam kurikulum pendidikan jasmani (Sinlaeloe et al., 2023). Kurikulum merdeka pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sekolah dasar kelas V dengan standar isi mempraktikkan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola kecil lanjutan dengan kombinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan (Wardiyanto & Hadi, 2022). Permainan kecil ada dua macam yaitu permainan kecil tanpa alat dan permainan kecil dengan alat, permainan kecil tanpa alat: gobak sodor, menjala ikan, hitam hijau, katak dan burung bangau. Sedangkan permainan kecil dengan alat: striking/fielding games, permainan rounders, dan permainan kippers (Kurnia & Septiana, 2020).

Namun pada pelaksanaan pendidikan jasmani, kesehatan, olahraga dan rekreasi di sekolah dasar (SD) masih jauh dari tujuan pendidikan dan acuan kurikulum yang berlaku. Banyak sekali faktor-faktor yang menjadi penyebabnya, diantaranya adalah kurangnya sarana prasarana yang memadai dan kurangnya kompetensi guru (Zalil Ashidqy et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi di SDN Sengi 01 proses pembelajaran penjasorkes yang berlangsung masih kurang efektif dan inovatif bagi peserta didik kelas V SDN Sengi 01. Proses pembelajaran yang berlangsung hanya sesuai dengan materi tanpa adanya modifikasi pembelajaran dalam bentuk apapun sehingga peserta didik mudah merasa bosan dengan pembelajaran. Salah satunya dalam pembelajaran materi striking/fielding games khususnya bola kasti dimana metode permainan yang digunakan monoton. Akibatnya hasil belajar lempar,

tangkap, dan pukul bola kurang maksimal karena materi yang diajarkan kurang menarik, dan membosankan bagi siswa. Hal ini disebabkan cara mengajarkan striking/fielding games (bola kasti) berdasarkan teknik yang sebenarnya tanpa menggunakan modifikasi maupun alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan permasalahan dalam latar belakang, pengembangan media pembelajaran ingin peneliti lakukan sebagai solusi untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dihadapi. Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar adalah produk buku panduan KasDrum (Kasti Drum) dimana dalam buku panduan ini akan dijelaskan permainan bola kasti dengan tambahan instrumen alat musik drum, KasDrum merupakan pengembangan model permainan yang akan dijadikan alternatif striking/fielding games dalam pembelajaran penjasorkes. Permainan ini merupakan permainan olahraga bola kecil beregu yang bisa dimainkan oleh 6 sampai 12 orang siswa per tim. Pada dasarnya permainan ini memodifikasi peraturan striking/fielding games dan sarana prasarana kasti.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kasdrum Untuk Peserta Didik Kelas V SD Negeri Sengi 01”.

METODE

Jenis dan desain penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2015: 297).

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini

adalah media pembelajaran berbasis buku untuk materi permainan bola kasti menggunakan alat musik pada peserta didik kelas V di SD Negeri Sengi 01. Produk yang dikembangkan adalah bentuk pengembangan buku panduan KasDrum (Kasti Drum) dalam pembelajaran PJOK materi bola kasti untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Robert Maribe Brach (2009). Berdasarkan model pengembangan tersebut, tahapan penelitian dan pengembangan ini terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap perancangan desain produk, tahap pengembangan produk, tahap penerapan, dan tahap evaluasi (Lestari et al., 2022)

Prosedur Pengembangan

Tahap pengembangan yang pertama adalah melakukan analisis, mulai dari menyusun berbagai instrumen yang dibutuhkan seperti instrumen pedoman wawancara, instrumen pedoman kuesioner analisis kebutuhan peserta didik, dan instrumen analisis dokumen Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan (KOSP). Setelah instrumen berhasil dibuat kemudian melakukan wawancara dengan guru PJOK untuk mengetahui situasi pembelajaran PJOK pada kelas V SD Negeri Sengi 01. Setelah melakukan wawancara kemudian peneliti menyebarkan angket kebutuhan kepada peserta didik kelas V SD Negeri Sengi 01 untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan peserta didik pada pembelajaran PJOK khususnya untuk materi permainan bola kasti. Setelah wawancara dan menyebarkan angket kebutuhan kemudian melakukan analisis terhadap dokumen Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan (KOSP) SD Negeri Sengi 01. untuk mengetahui capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta komponen-komponen dalam perangkat ajar mata pelajaran PJOK di SD Negeri Sengi 01.

Tahap yang ke dua yaitu perancangan, pada

tahap ini peneliti merancang desain produk pengembangan berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil pada tahap perancangan ini adalah buku panduan KasDrum (Kasti Drum) untuk materi permainan bola kasti menggunakan alat musik pada peserta didik kelas V di SD Negeri Sengi 01.

Tahap yang ke tiga yaitu pengembangan, pada tahap pengembangan ini peneliti penyusunan komponen-komponen materi, komponen asesmen, dan komponen instruksi permainan bola kasti menggunakan alat musik. Produk yang dikembangkan berupa buku disusun menggunakan aplikasi Canva dengan format 2480 × 3508 Pixcel. Produk yang telah dikembangkan tersebut kemudian divalidasi kelayakannya oleh guru, ahli materi dan ahli desain dengan menggunakan instrumen validasi yang sudah di susun.

Tahap yang ke empat yaitu penerapan, pada tahap ini peneliti akan menerapkan produk yang telah dikembangkan pada peserta didik kelas V di SD Negeri Sengi 01.

Tahap yang ke lima yaitu evaluasi, pada bertujuan untuk menganalisis hasil validasi kelayakan produk oleh guru, ahli materi, ahli desain dan peserta didik untuk kemudian disimpulkan dan menjadi bahan revisi produk yang menghasilkan produk akhir.

Desain Uji Produk

Desain uji coba mempertimbangkan karakteristik dan isi konten buku panduan KasDrum (Kasti Drum) untuk menarik minat siswa. Subjek uji produk terdapat tiga golongan yaitu subjek uji coba ahli materi, subjek uji coba ahli media dan subjek uji coba oleh guru.

Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, dokumentasi dan kuesioner. Kuesioner digunakan untuk

mengetahui seberapa layak buku panduan KasDrum (Kasti Drum) menurut ahli materi, ahli desain, guru PJOK dan peserta didik.

Dokumentasi

Data atau informasi juga didapatkan dalam bentuk foto, surat catatan, arsip dan lainnya sebagai bukti bahwa penelitian telah dilakukan.

Validitas Instrumen

Penelitian ini menggunakan pengujian validitas konstruk pada setiap item/butir dalam instrumen penelitian untuk mengetahui kelayakan setiap butir aspek-aspek yang akan diukur. Pengujian ini juga menggunakan pendapat dari ahli (judgement experts) yang telah dipilih berdasarkan kesesuaian bidang yang dikuasai dengan topik penelitian ini.

Teknik Analisis Data

Analisis data kuesioner kebutuhan peserta didik diolah menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, untuk mengetahui prosentase jawabannya. digunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah jawaban peserta didik}}{\text{Jumlah keseluruhan peserta didik}} \times 100\% \\ = \text{Prosentase Jawaban}$$

Analisis data kuesioner tahap validasi desain produk dan validasi produk dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, untuk mengetahui rata-rata dari hasil penjumlahan skor dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah validator}} = \text{Skor rata-rata}$$

Data disajikan dengan tabel hasil kategori skor berdasarkan panduan Widyoko (2015: 106) sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Skor

Interval Skor	Kategori
$3,25 < X \leq 4,00$	Sangat Baik
$2,50 < X \leq 3,25$	Baik
$1,75 < X \leq 2,50$	Tidak Baik
$1,00 \leq X \leq 1,75$	Sangat Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan research and development (R&D) yang dikemukakan oleh Sugiyono, untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Penelitian dilaksanakan di SDN Sengi 01, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni Analysis (analisis), Design (perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), Evaluation (perbaikan).

Bentuk produk yang dihasilkan berupa buku panduan KasDrum (Kasti Drum) dalam pembelajaran PJOK materi bola kasti untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK. Media ini hadir dalam bentuk fisik, sehingga dapat digunakan secara langsung oleh guru dan seluruh peserta didik kapanpun dan dimanapun tanpa membutuhkan perangkat digital dan sinyal.

Pengembangan buku panduan KasDrum dalam pembelajaran PJOK SDN Sengi 01, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang materi bola kasti divalidasi oleh guru PJOK SDN Sengi 01 Bu Yulia Fatmawati, S.Pd dan dua validator ahli yaitu Bapak Agus Pujianto, MPd. sebagai validator ahli materi dan Bapak Ricko Irawan, S.Pd., M.Pd. sebagai validator ahli desain.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain dilakukan pada angket validator. Hasil validasi yang sudah diberikan validator ahli materi dan validator ahli desain digunakan sebagai dasar meningkatkan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut tabel hasil validasi ahli materi dan hasil validasi ahli desain.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

Validator	Perangkat Validasi	Rata-rata	Kriteria
Materi	Materi	3,6	Sangat Baik
Media	Media	3,5	Sangat Baik

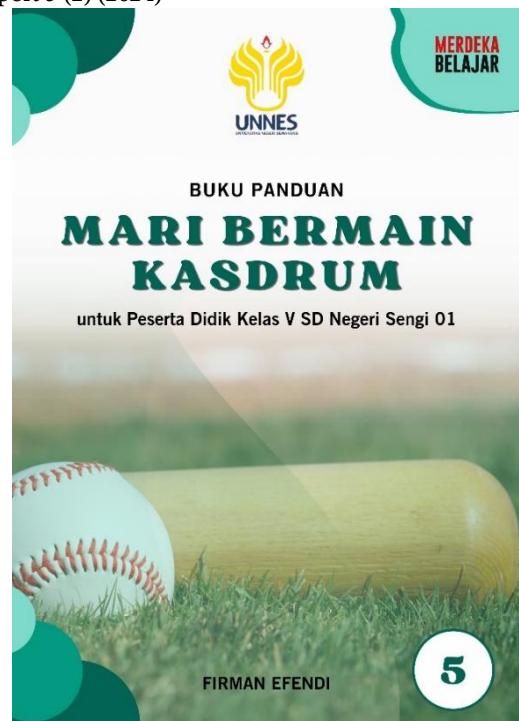
Uji produk dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Sengi 01, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang yang berjumlah 19 peserta didik. Beberapa aspek penilaian antara lain aspek tampilan cover, tampilan isi, dan kemudahan dalam belajar. Berikut hasil uji respons produk:

Tabel 3. Hasil Respons Produk

Aspek	Jumlah	Persentase	Kriteria
Tampilan Media	608	92,12%	Sangat Menarik
Kebermanfaatan Media Pembelajaran	270	94,95%	Sangat Menarik
Total	878	93,53%	Sangat Menarik

Deskripsi Produk

Buku panduan KasDrum (Kasti Drum) memuat berbagai komponen di dalamnya guna menunjang proses pembelajaran PJOK di sekolah dasar, komponen tersebut diantaranya sampul depan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, bab 1, bab 2, bab 3 peraturan dan cara bermain permainan kasdrum, lembar kerja peserta didik (assesmen), refleksi peserta didik, pedoman penilaian, referensi bacaan, glosarium dan daftar Pustaka. Berikut tampilan buku panduan KasDrum (Kasti Drum):



Gambar 1. Sampul Buku Panduan KasDrum

Halaman pertama berisi sampul buku panduan KasDrum (Kasti Drum) pembelajaran PJOK Kelas V SDN Sengi 01, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang.



Gambar 2. BAB 1 buku panduan KasDrum



6

Gambar 3. BAB II buku panduan KasDrum

Halaman selanjutnya adalah BAB I buku panduan KasDrum (gambar 2) yang berisi tentang materi cara memukul bola dan BAB II (gambar 3) yang berisi tentang materi cara memukul bola.



9

Gambar 4. BAB III buku panduan KasDrum

Halaman selanjutnya adalah BAB III buku panduan KasDrum (Kasti Drum) yang berisi tentang

materi peraturan dan cara bermain permainan KasDrum.

Untuk mengetahui secara lebih dalam mengenai permainan kasdrum, silahkan bukalah tautan kode QR berikut ini:



Kelebihan Produk

Produk buku panduan KasDrum (Kasti Drum) dapat menjadi solusi keterbatasan sarana dalam pembelajaran PJOK di SDN Sengi 01, dengan adanya buku panduan permainan kasti drum juga menjadi inovasi untuk guru supaya bisa mengembangkan pembelajaran PJOK agar pembelajaran yang berlangsung tidak monoton terkhusus pada materi bola kecil. Selain itu adanya buku panduan KasDrum (Kasti Drum) bisa memotivasi dan menambah antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK karena pembelajaran yang berlangsung pada materi bola kecil permainan kasti dimodifikasi dengan menambah alat musik dalam permainannya.

Kelemahan Produk

Berdasarkan uji coba yang sudah dilakukan peneliti dan saran yang diberikan dari beberapa ahli produk buku panduan KasDrum (Kasti Drum) memiliki kekurangan yang harus terus diperbaiki seperti kurangnya video tutorial cara bermain kasti drum yang menyebabkan peneliti harus menjelaskan secara detail kepada guru dan peserta didik.

SIMPULAN

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk buku panduan KasDrum (Kasti Drum) dan permainan modifikasi dari permainan bola kasti menjadi kasdrum (kasti drum). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang di uji cobakan di kelas V SDN Sengi 01. Hasil validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi dan guru pengampu memperoleh skor sebesar 3,6 dengan kategori sangat baik, hasil validasi desain yang dilakukan oleh ahli desain dan guru pengampu memperoleh skor sebesar 3,5 dengan kategori sangat baik. Sedangkan uji respons siswa dari 19 siswa diperoleh persentase sebesar 93,53% dengan kriteria sangat menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz, O., & Adityatama, F. (2020). PENERAPAN MODEL TAKTIS DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA GUNA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN STKIP Muhammadiyah Kuningan Under the license CC BY-SA 4.0. *Journal of Physical Education and Sport Science*, 2(3), 24–28.
- A1 Fadhil, M., & Baskora Aji Putra, R. (2022). Indonesian Journal for Physical Education and Sport Implementasi Pembelajaran PJOK pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP Sederajat Se-Kecamatan Ajibarang. 3, 87–93. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ina_pes
- Aliriad, H., Adi, S., Manullang, J. G., Endrawan, I. B., & Satria, M. H. (2024). Improvement of Motor Skills and Motivation to Learn Physical Education Through the Use of Traditional Games. *Physical Education Theory and Methodology*, 24(1), 32–40. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.1.04>
- Aliriad, H., S, A., Apriyanto, R., & Da'i, M. (2023). Peran Globalisasi Pendidikan Tinggi dalam Pengembangan Pendidikan Jasmani yang Berkualitas di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 385–390. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Aswati, H., Onde, M. K. L. O., & Ayda, B. (2022). Eksistensi Peranan Penguatan Pendidikan Karakter terhadap Bentuk Perilaku Bullying di Lingkungan Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(5), 9105–9117.
- Kurnia, D., & Septiana, R. A. (2020). Implementasi Permainan Kecil Sebagai Bentuk Pemanasan Terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Physical Activity Journal*, 2(1), 90. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2020.2.1.3302>
- Lestari, I. D., Rustiadi, T., & Wahyudi, A. (2022). Pengembangan Model Aktivitas Fisik untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 5(2), 225–235. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v5i2.3740>
- Luthfiyyah Zain, F., Rahmawati, S., Dwi Ayu, I., & Hidayat, W. (2024). Perbandingan Konsep Pemikiran Pendidikan Islam K.H. Hasyim Asy'ari dan K.H. Ahmad Dahlan. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 160–170.
- Mustafa, P. S., & Dwiyogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Nurhayati, R. (2020). PENDIDIKAN ANAK USIA DINI MENURUT UNDANG –UNDANG NO, 20 TAHUN 2003 DAN SISTEM PENDIDIKAN ISLAM. *Al-Afkar, Journal for Islamic Studies*, 3(2), 57–87. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i1.14925>
- Prabowo, I. R., Priyono, B., & Sumartiningih, S. (2022). Management of Athlete Achievement Development for Sport Supaya Sehat Football School in Semarang City. *Journal of Physical Education and Sports*, 11(4), 493–498. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes>
- Prayoga, H. D., Fitrianto, A. T., Habibie, M., & Mustafa, P. S. (2022). Implementasi pembelajaran daring pada mata pelajaran PJOK kelas IX sekolah menengah pertama. *MULTILATERAL: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 21(1), 1–15.
- Pribadi, R. A., Dzambiyah, A., Dwinatalia, E., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN MERDEKA BELAJAR DI SD. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 12(2), 556–582.
- S, A., & Soenyoto, T. (2020). Sport Specific Class Analysis And Urgency. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 3(2), 192–200. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v3i2.790>
- Sinlaeloe, A., Jecson Palinata, Y., Baun, A., & Selan, M. (2023). KreativitasPembelajaran Lari Melalui Pendekatan Bermain BagiSiswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28520–28527.
- Wardiyanto, Y., & Hadi, R. (2022). KOMIK DIGITAL PJOK TEMATIK AKTIVITAS

- FISIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR PADA KEGIATAN ASISTENSI MENGAJAR MITRA MBKM. *JSSF*, 8(2), 95–103.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jssf>
- Widyaningrum, A., & Hasanah, E. (2021). MANAJEMEN PENGELOLAAN KELAS UNTUK MENUMBUHKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 6(2), 181–190.
<https://doi.org/10.34125/kp.v6i2.614>
- Zalil Ashidqy, A., Abdul Gani, R., Zinat Achmad, I., Mury Syafei, M., Purbangkara, T., Resita, C., Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P., & Singaperbangsa Karawang, U. (2023). FAKTOR-FAKTOR PENGHAMBAT PESERTA DIDIK MENGIKUTI PEMBELAJARAN SENAM LANTAI. *Jurnal Penjakora*, 10(1), 10–21.