

Permainan Atletik Konservasi untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Ricka Ulfatul Faza*

Universitas Negeri Semarang, Jl. Kelud Utara III, Petompon, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50237, Indonesia

*Corresponding Author: miss.ricka@mail.unnes.ac.id

Abstrak. Atletik menjadi wahana dalam pendidikan jasmani dalam mengembangkan keterampilan dan nilai-nilai humaniora. Aspek gerakan yang ada dalam atletik seperti berjalan, berlari, melompat dan melempar. Atletik menjadi salah satu unsur pendidikan jasmani sekaligus komponen dari pendidikan secara keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani. Namun kenyataannya masih terdapat peserta didik yang belum meminati pelajaran atletik. Oleh karena itu, seorang guru pendidikan jasmani harus memiliki kreativitas dan inovasi dalam mengolah dan mengembangkan pembelajaran agar siswa tertarik dan antusias, salah satunya yaitu dengan memasukkan unsur bermain dan kesenangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis model pengembangan permainan atletik konservasi; menganalisis ketertarikan siswa terhadap alat pengembangan permainan atletik konservasi; dan menganalisis keefektifan model pengembangan permainan atletik konservasi bagi siswa SD pada pembelajaran Atletik. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan *research and development*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang meliputi meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Pengembangan permainan atletik konservasi meliputi: 1) Lompat galah; 2) Roket; 3) Sunda manda; 4) Gapar; 5) Gayap; 6) Lompat tali; 7) Lari; 8) Zona rotasi; 9) Balap karung; 10) Lempar sasaran; 11) Gelindingan ban; 12) Estafet. Uji coba skala kecil diberikan kepada 17 siswa di Sekolah Dasar Negeri 2 Honggosoco. Uji coba skala besar dilakukan pada 170 siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Kudus. Instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan melakukan validasi oleh validator terhadap produk yang telah dibuat. Instrumen penelitian yang digunakan dalam bentuk angket, panduan wawancara, panduan observasi, dan tes. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa hasil dari ahli materi secara keseluruhan menunjukkan kategori "Sangat Baik" dengan rerata skor "4,63". Hasil dari ahli alat secara keseluruhan menunjukkan kategori "Sangat Baik" dengan rerata skor "4,93". Hasil dari guru Pendidikan Jasmani secara keseluruhan menunjukkan kategori "Sangat Baik" dengan presentase "100%". Hasil uji coba skala kecil menunjukkan kategori "Sangat Baik" dengan presentase "100% ". Hasil uji coba skala besar menunjukkan kategori "Sangat Baik" dengan presentase "97,51% ". Kesimpulan dari penelitian ini adalah Atletik Konservasi merupakan media/alat pembelajaran pendidikan jasmani pada materi atletik di Sekolah Dasar. Atletik konservasi terdiri dari 12 macam permainan yaitu lompat galah, roket, sunda manda, gapar, lari gawang, lompat tali, lari, lempar rotasi, balap karung, lempar sasaran, gelindingan ban dan estafet. Siswa sangat tertarik dengan permainan Atletik Konservasi. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan kategori sangat baik. Atletik Konservasi sangat efektif bagi pembelajaran atletik bagi siswa SD. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan kategori sangat baik. .

Kata kunci: Atletik Konservasi; Permainan Tradisional; Atletik

Abstract. Athletics becomes a vehicle in physical education in developing humanities skills and values. Aspects of movement that exist in athletics such as walking, running, jumping and throwing. Athletics becomes one element of physical education as well as a component of overall education that prioritizes physical activity. But the reality is there are still learners who have not been interested in athletic lessons. Therefore, a physical education teacher must have creativity and innovation in processing and developing learning so that students are interested and enthusiastic, one of which is to include elements of play and fun. The purpose of this study is to analyze the development model of atletik konservasi games; analyze students' interest in atletik konservasi game development tools; and analyze the effectiveness of atletik konservasi game development models for elementary students on Athletic learning. This research is done using a *research and development* approach. The development model used is the ADDIE model which includes *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, and *evaluation*. The development of atletik konservasi games includes: 1) Lompat galah; 2) Roket; 3) Sunda manda; 4) Gapar; 5) Gayap; 6) Lompat tali; 7) Lari; 8) Zona rotasi; 9) Balap karung; 10) Lempar sasaran; 11) Gelindingan ban; 12) Estafet. The small-scale trial was given to 17 students at Honggosoco Public Elementary School 2. Large-scale trials were conducted on 170 elementary school students in Kudus Regency. The instrument used by researchers is to validate by the validator of the product that has been made. Research instruments used in the form of questionnaires, interview guides, observation guides, and tests. The results of this study stated that the results from material experts as a whole showed the category "Excellent" with an average score of "4.63". Results from the tool experts as a whole showed the category "Excellent" with an average score of "4.93". Results from physical education teachers as a whole showed an "Excellent" category with a percentage of "100% ". The results of small-scale trials showed the category "Excellent" with a percentage of "100% ". Large-scale trial results showed the category "Excellent" with a percentage of "97.51% ". The conclusion of this study is that atletik konservasi is a medium / physical education learning tool in athletic materials in elementary school. Atletik konservasi consists of 12 types of games, namely lompat galah, roket, sunda manda, gapar, gayap, lompat tali, lari, zona rotasi, balap karung, lempar sasaran, gelindingan ban and estafet. Students are very interested in the atletik konservasi game. This is evidenced by the results of research that shows excellent categories. Atletik konservasi is very effective for athletic learning for elementary students. This is evidenced by the results of research that shows excellent categories..

Key words: Atletik Konservasi; Traditional Games; Athletics.

How to Cite: Faza, R. U. (2023). Permainan Atletik Konservasi Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2023, 662-667.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani dapat memberikan kesempatan anak agar ikut serta dalam beraneka

ragam pengalaman belajar yang dilakukan melalui aktivitas gerak yang sistematis. Proses penjas dikatakan berhasil apabila model dan metode pembelajarannya telah disesuaikan

dengan kurikulum dan karakteristik kemampuan yang akan dicapai. Penjas memiliki dampak positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan, meliputi fisik, mental, emosional, sosial dan intelektual pada anak (Fadli, 2014; Syahrin et al., 2017; Putra & Bafirman, 2020). Penyajian pembelajaran Pendidikan jasmani khususnya pada atletik seorang guru penjas harus mengemas materi sesuai dengan tingkat tumbuh dan kembang peserta didik. Hal ini memiliki tujuan agar peserta didik dapat mencapai tujuan dari pendidikan secara holistik tentunya pada aspek afektif, psikomotor, kognitif. Kreativitas seorang guru penjas memiliki implikasi yang berguna dalam mendesain materi pembelajaran yang efektif untuk program pembelajaran. Pembelajaran yang baik hendaklah dilakukan dengan suasana yang menyenangkan dan tetap mengacu pada tuntutan dari implementasi pembelajaran yang sesuai dengan Permendikbud Nomor 64 tentang standar isi kurikulum 2013. Oleh karena itu dibutuhkan sarana, model, strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran penjas agar dapat mengajar atletik dengan benar dan menyenangkan (Hasan et al., 2015; Sobarna, 2016; Islam et al., 2018; Hanief et al., 2018; Berntsen & Kristiansen, 2019).

Guru penjas jarang mengajarkan atletik di sekolah dasar, alasannya karena siswa kurang berminat terhadap pembelajaran atletik. Salah satu penyebabnya yaitu karena kurangnya sarana dan prasarana. Oleh karena itu kegiatan belajar mengajar atletik di sekolah dasar hendaknya dikemas melalui sebuah pendekatan yang tentunya dapat membuat siswa merasa senang, namun tetap mengutamakan esensi dari belajar. Apabila diperlukan, seorang guru penjas harus berfikir kreatif dan inovatif melakukan modifikasi atau mengembangkan alat pembelajaran (Hanafi, 2012; Sobarna, 2016; Nuryati et al., 2017; Supriyoko, 2017; Basri, 2018; Khikmah & Winarno, 2019). Bermain dan permainan sangat erat dengan pola perkembangan anak. Melalui permainan ini, secara tidak langsung daya pikir anak dapat dikembangkan. Aktivitas bermain merupakan salah satu metode untuk dapat menyeimbangkan antara otak kanan dan otak kiri. Salah satu permainan yang bisa diintegrasikan dengan Pendidikan jasmani khususnya atletik adalah permainan tradisional, karena gerakan dalam permainan tradisional terdapat gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif. Selain itu permainan tradisional mampu menstimulasi aspek perkembangan pada anak,

mengandung unsur pendidikan jasmani, keuletan, kecermatan, daya pikir, dan kelincahan. Melalui permainan tradisional dapat dijadikan sebagai pengembangan penguasaan gerak dan penanaman nilai-nilai karakter, pembentukan fisik, pengembangan kepribadian, mental dan sosial. Permainan tradisional mengandung makna seperti, kekompakan, kerjasama, sportifitas dan masih banyak lagi untuk para pemainnya. Selain itu dapat dijadikan sebagai konservasi budaya warisan dari nenek moyang bangsa Indonesia (Nurhayati, 2012; Deritani & Artikel, 2014; Pertiwi & Aliyah, 2017; Pratama & Barlian, 2019; E. Seran & Kurniati, 2019; Mahmud, 2019; Adi et al., 2020; Rachmawati et al., 2020; Anwar et al., 2020).

Saat ini pendidikan yang dibutuhkan adalah pendidikan yang mampu diintegrasikan antara pendidikan karakter serta yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang seluruh dimensi pada anak, namun juga sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merasa terpanggil untuk mencoba mengembangkan alat pembelajaran atletik yang efisien dan ekonomis serta dikombinasikan dengan permainan tradisional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis model pengembangan permainan atletik konservasi; menganalisis ketertarikan siswa terhadap alat pengembangan permainan atletik konservasi; dan menganalisis keefektifan model pengembangan permainan atletik konservasi bagi siswa SD pada pembelajaran Atletik.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan *research and development*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang meliputi meliputi *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Tahapan-tahapan dasar desain pengembangan ADDIE tergolong sederhana, simple, mudah dipelajari, dan lebih mudah dipraktikkan dalam pengembangan media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam kuantitatif menggunakan eksperimen. Sedangkan pada kualitatif menggunakan etnografi. Pada penelitian ini etnografi digunakan untuk mendapatkan informasi berdasarkan sudut pandang responden, tingkat pendidikan kemampuan dan pengalaman responden (Suparti & Susanti, 2017; Aminah, 2018; Arini & Lovisia, 2019; Siddiq & Salama, 2019; Nababan, 2020).

Teknis analisis data menggunakan deskriptif presentase untuk menganalisis dan penilaian subjek pengembangan dalam menilai tingkat kelayakan kualitas dan keterimaan produk yang dihasilkan. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase hasil subjek uji coba

f = Frekuensi subjek

n = Jumlah keseluruhan

Tabel 1. Kriteria Penilaian

| No. | Skala Penilaian | Kualifikasi | Nilai |
|-----|-----------------|---------------|-------|
| 1. | 80 – 100 % | Sangat Baik | A |
| 2. | 66 – 79 % | Baik | B |
| 3. | 56 – 65 % | Cukup | C |
| 4. | 40,1 – 55 % | Kurang | D |
| 5. | 0 – 40 % | Sangat Kurang | E |

Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif yaitu berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup, baik dan sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 melalui penskoran mulai dari angka 1 sampai 5. Langkah-langkah yang ditempuh dalam analisis data meliputi: 1) Pengumpulan data kasar; 2) Pemberian skor; 3) Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 1 sampai 5. Untuk menghitung rata-rata skor menggunakan rumus berikut:

$$M = \frac{f}{n}$$

Keterangan:

M = Mean atau rata-rata

f = Frekuensi skor/ banyak nilai

n = Jumlah keseluruhan/ banyak data

Selanjutnya untuk menentukan kategori menggunakan kriteria penilaian berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian

| No. | Skor Penilaian | Kategori |
|-----|----------------------|---------------|
| 1. | $X > 4,21$ | Sangat Baik |
| 2. | $3,40 < X \leq 4,21$ | Baik |
| 3. | $2,60 < X \leq 3,40$ | Cukup |
| 4. | $1,79 < X \leq 2,60$ | Kurang |
| 5. | $X \leq 1,79$ | Sangat Kurang |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui revisi berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli alat, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar maka dapat diperoleh produk pengembangan Atletik Konservasi yang layak digunakan sebagai sumber belajar siswa Sekolah Dasar (SD). Tersedianya sumber belajar yang baik menjadikan pembelajaran mudah disampaikan, dipahami dan motivasi belajar siswa menjadi tinggi, meningkatkan kualitas belajar siswa serta tercapainya tujuan pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya yaitu: media, proses pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan (Supriadi, 2017; Kusdiana & Respati, 2019; Asrilia, 2020).

Hasil dari ahli materi secara keseluruhan menunjukkan kategori “Sangat Baik” dengan rerata skor “4,63”. Hasil dari ahli alat secara keseluruhan menunjukkan kategori “Sangat Baik” dengan rerata skor “4,93”. Hasil dari guru Pendidikan Jasmani secara keseluruhan menunjukkan kategori “Sangat Baik” dengan presentase “100%”. Hasil uji coba skala kecil menunjukkan kategori “Sangat Baik” dengan presentase “100%”. Hasil uji coba skala besar menunjukkan kategori “Sangat Baik” dengan presentase “97,51%”.

Atletik konservasi dilengkapi dengan buku panduan penggunaan, video dan kartu permainan. Hal ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami permainan atletik konservasi. Media memiliki banyak peran dalam pembelajaran. Secara umum media dibagi menjadi 3 yaitu media audio media visual dan media audiovisual. Media audio merupakan media yang hanya biasa didengar. Media visual yaitu media yang dapat dilihat, diraba dan dibaca. Media audiovisual yaitu media yang dapat didengar dan dilihat secara bersamaan. Media dapat digunakan dalam sebuah pembelajaran di sekolah, untuk membantu guru dalam menyampaikan atau menyajikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan (Tamhida, 2018; Sabran & Sabara, 2019).

Produk akhir setelah revisi pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar tidak mengalami perubahan produk baik dari segi isi maupun tampilan. Hal ini dilakukan karena dari hasil pengamatan dan hasil penelitian produk dari revisi tahap 1 sampai dengan uji coba skala besar sudah mendapatkan penilaian produk baik.

pada materi atletik di Sekolah Dasar. Atletik konservasi terdiri dari 12 macam permainan yaitu lompat galah, roket, sunda manda, gapar, lari gawang, lompat tali, lari, lempar rotasi, balap karung, lempar sasaran, gelindingan ban dan estafet; 2) Siswa sangat tertarik dengan permainan Atletik Konservasi. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan kategori sangat baik; 3) Atletik Konservasi sangat efektif bagi pembelajaran atletik bagi siswa SD. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan kategori sangat baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada seluruh sekolah yang berpartisipasi dalam penelitian ini yaitu: 1). SD N 1 Honggosoco; 2). SD N 2 Honggosoco; 3). SD N 4 Honggosoco; 4). SD N 5 Honggosoco; 5). SD N 1 Hadipolo; 6). SD N 4 Hadipolo; 7). SD N 6 Hadipolo; 8). SD N 2 Karangbener; 9). SD N 3 Karangbener; 10). MI NU Miftahul Ulum 01; dan 11). MI NU Miftahul Ulum 02.

REFERENSI

Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini sebagai Pembentuk Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>

Aminah, S. (2018). Implementasi Model ADDIE pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus pada SMP Negeri 8 Pagaralam). *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(3), 152–162. <https://doi.org/10.36050/betrik.v9i03.41>

Anwar, Handayani, O. W. K., & Rumini. (2020). The Movement Form Of Traditional Game (Buja Kadanda) “Dou Mbojo” Related To Physical Education Values. *Journal of Physical Education and Sports*, 9(1), 57–62.

Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Alat Pirolisis Sampah Plastik Berbasis Lingkungan Di Smp Kabupaten Musi Rawas. *Thabiea : Journal of Natural Science Teaching*, 2(2), 95–104. <https://doi.org/10.21043/thabiea.v2i2.5950>

Basri, H. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Gerak Dasar Lompat Jauh Melalui Modifikasi Alat Ban Sepeda dan Kardus pada Siswa Kelas V Di SDN XVI

Margahayu Bekasi. *Genta Mulia*, 9(2), 107–116.

Berntsen, H., & Kristiansen, E. (2019). Successful Coach Learning: Digital Workbook Informed By Pedagogical Principles. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 14(3), 310–323. <https://doi.org/10.1177/1747954119835439>

Deritani, N. L., Soegiyanto, & Sulaiman. (2014). Pengembangan Permainan Tradisional Ekar Mix Dalam Pembelajaran Penjasorkes. *Journal of Physical Education and Sports*, 3(1).

Fadli, Z. (2014). Out Bound dan Nilai-nilai Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 13(2), 22–28.

Hanafi, S. (2012). Pembelajaran Atletik dengan Bermain. *Jurnal ILARA*, 3(2), 36–39.

Hanief, T. B. A. S., Nanda, Y., & Mashuri, H. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli melalui Permainan 3 on 3 pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(76), 161–166.

Hasan, S., Winarno, M. E., & Tomi, A. (2015). Pengembangan Model Permainan Gerak Dasar Lempar Untuk Siswa Kelas V SDN Tawangargo 4 Karangploso Malang. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 182–200.

Islam, M. A., Alam, F., Solayman, M., Khalil, M. I., Kamal, M. A., Gan, S. H., Wulansari, N., Mahawati, E., Hartini, E., Betteng, R., Wu, H., Ballantyne, C. M., Thorens, B., Mueckler, M., Li, W., Yuan, G., Pan, Y., Wang, C., Chen, H., ... Perkeni. (2018). Pengaruh Kids’ Athletics terhadap Self-Esteem dan Kebugaran Jasmani (Studi Expost Facto pada Siswa Sekolah Atletik Pajajaran). *Didaktik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 75–94. <https://doi.org/10.1016/j.cell.2017.12.025%0Ahttp://www.depkes.go.id/resources/download/info-terkini/hasil-risikesdas-2018.pdf%0Ahttp://www.who.int/about/licensing/>

Khikmah, A., & Winarno, M. E. (2019). Survei Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani Di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Se-Kecamatan Klojen Kota Malang pada Semester Ganjil Tahun 2017. In *Indonesia Journal of Sports and Physical Education* (Vol. 1, Issue 1).

Mahmud, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87.

- <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan ADDIE Di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Inspiratif*, 6(1), 37–50.
- Nurhayati, I. (2012). Peran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Empowerment*, 1(2), 39–48.
- Nuryati, Arwin, & Ilahi, B. R. (2017). Upaya Peningkatan Proses Belajar Atletik Tolak Peluru Melalui Penerapan Media Poa pada Siswa Kelas V SD Negeri 05 Kota Bengkulu. *KINESTETIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 1(2), 117–122.
- Pertiwi, S. W., & Aliyah, I. (2017). Konservasi Permainan Tradisional sebagai Daya Tarik Wisata Kampung. *Cakra Wisata*, 18(2), 35–47. <https://jurnal.uns.ac.id/cakra-wisata/article/view/34379>
- Pratama, P., & Barlian, E. (2019). Aktifitas Permainan Olahraga Tradisional Sepak Raga. *Jurnal Patriot*, 1(2), 422–428.
- Putra, R. N., & Bafirman, B. (2020). Efek Model Kids' Athletics Memberikan Nilai Tambah dalam Meningkatkan Konsep Diri Siswa. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(1), 69–79. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v6i1.13624
- Rachmawati, N., Muhyi, M., & Wiyarno, Y. (2020). Pengembangan Permainan Olahraga Tradisional untuk Meningkatkan Nilai Peduli dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 125–137.
- Seran, E., & Kurniati, E. (2019). Identifikasi Permainan Tradisional Busa No Manu Dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. *Edusentris Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(1), 1–12.
- Siddiq, M., & Salama, H. (2019). Etmografi Sebagai Teori dan Metode. *Kordinat*, 18(1), 24–48.
- Sobarna, A. (2016). Model Pembelajaran Atletik Ditinjau dari Perspektif Pedagogi Penjas (Athletic Learning Model See From Pedagogi Perspektive). *Motion*, 7(1), 15–23.
- Suparti, & Susanti, M. (2017). Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Kwangsan*, 5(2), 101–114. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v5i2.44>
- Supriyoko, A. (2017). Modifikasi Alat Bantu Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kids Atletik (Lempar Turbo). *Jurnal Ilmiah SPIRIT*, 17(1), 1–11.
- Syahrin, A., Amiruddin, & Bustamam. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani dalam Membentuk Karakter Siswa pada MTs Se Banda Aceh Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*, 3(2), 76–91.