

Pengaruh Permainan Sirkuit Terhadap Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat di Sekolah Dasar

Yusrina Salsabiila¹, Bambang Ferianto Tjahyo Kuntjoro²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
Jl. Rektorat Unesa, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, 60213
Email : yusrina.19104@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Terbatasnya sarana dan prasarana di sekolah serta pemberian materi yang kurang beragam untuk siswa membuat pembelajaran PJOK tidak dapat tersampaikan dengan baik oleh guru. Oleh karena itu penelitian ini dilaksanakan untuk menambah pengalaman gerak siswa melalui permainan sirkuit. Pemberian tugas gerak yang beragam mampu menambah pengalaman gerak siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif dan psikomotor. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh hasil belajar gerak dasar lompat melalui permainan sirkuit dan mengetahui besarnya pengaruh peningkatan hasil belajar gerak dasar lompat melalui permainan sirkuit pada siswa kelas 5 SD Islam Mufidah. Penelitian ini berjenis eksperimen semu dengan desain one group pre-test post-test. Sampel penelitian ini yaitu 32 siswa kelas 5 SD Islam Mufidah Surabaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes pengetahuan dan keterampilan dengan pemberian treatment berupa permainan sirkuit. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif meliputi mean, standar deviasi, varian. Pada statistik inferensial berupa uji normalitas, uji t-test sejenis, dan peningkatan. Setelah dilaksanakan penelitian diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh hasil belajar gerak dasar lompat melalui permainan sirkuit dan besarnya pengaruh peningkatan hasil belajar gerak dasar lompat melalui permainan sirkuit yaitu sebesar 26% pada hasil tes psikomotor siswa kelas 5 SD Islam Mufidah Surabaya.

Kata kunci: Permainan Sirkuit, Gerak Dasar, Pembelajaran

ABSTRACT

Limited facilities and infrastructure in schools and the provision of less diverse material for students make PJOK learning cannot be conveyed properly by teachers. Therefore, this research was carried out to increase students' movement experience through circuit games. The provision of diverse motion tasks can increase students' movement experience and improve student learning outcomes in the cognitive and psychomotor domains. The purpose of this study was to determine the effect of learning the basic motion of jumping through circuit games and to determine the magnitude of the effect of increasing the learning outcomes of basic jumping motion through circuit games in grade 5 students of SD Islam Mufidah. This research is a pseudo-experimental type with a one group pre-test post-test design. The sample of this study was 32 grade 5 students of SD Islam Mufidah Surabaya. The data collection technique used is in the form of knowledge and skill tests with treatment in the form of circuit games. The data analysis technique used is descriptive statistics including mean, standard deviation, variance. In inferential statistics in the form of normality tests, similar t-tests, and improvements. After the research was carried out, it was concluded that there was an influence on the learning outcomes of basic jumping motion through circuit games and the magnitude of the influence of increasing the learning outcomes of basic

jumping motion through circuit games, which was 26% on the psychomotor test results of grade 5 students of SD Islam Mufidah Surabaya.

Keywords: Circuit Games, Basic Motion, Learning

PENDAHULUAN

Suatu pendidikan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan ranah psikomotor sebagai tujuan utama serta ranah afektif dan ranah kognitif siswa merupakan tujuan dalam mata pelajaran PJOK. Selain itu, pembelajaran PJOK sangat diperlukan anak agar memiliki kondisi jasmani, intelektual, dan mental spiritual yang baik dan dapat berkembang sesuai dengan potensinya masing-masing. Mata pelajaran PJOK yang dilakukan di sekolah memiliki tujuan untuk mengembangkan beberapa aspek yaitu dalam aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak siswa, keterampilan siswa dalam berpikir kritis, sikap sosial, pengetahuan, cara untuk melakukan pola hidup sehat, dan pengetahuan sosial baik mengenai narkotika maupun pengetahuan seks menurut (Mashud, 2018).

Kemampuan gerak yang dinamakan gerak dasar, jika seorang peserta didik mampu menguasai gerak dasar pada masa kanak-kanak dengan baik, maka perkembangan geraknya akan meningkat menjadi lebih baik ke tahap selanjutnya, yang akan berguna untuk kesehatan, perkembangan motorik, perkembangan kognitif, kemampuan sosial dan perkembangan emosional pada anak menurut (Syahrial, 2015).

Menurut penelitian (Nugraha et al., 2018) hasil observasi awal mengenai pola gerak manipulatif siswa kelas 5 memiliki rata-rata sebanyak 42% siswa yang memiliki nilai diatas KKM, oleh karena itu dari hasil observasi awal dapat mengindikasikan bahwa gerak manipulatif siswa termasuk dalam kategori rendah. Setelah diberikan treatment pada siswa persentase yang dicapai oleh siswa meningkat menjadi 49% sehingga dapat dilihat bahwa pola gerak dasar manipulatif siswa mengalami peningkatan walaupun masih tergolong dalam kategori yang kurang.

Pada dasarnya siswa pasti sangat senang dengan permainan atau tantangan yang baru sehingga guru juga perlu memberikan materi baru yang menyenangkan dan menantang untuk siswanya. Akan tetapi, pada pembelajaran atletik terkadang siswa kurang antusias karena tidak adanya fasilitas yang memadai dan guru tidak dapat memberikan materi yang menarik bagi siswa. Akibat dari kurangnya antusias siswa maka siswa cenderung merasa

bosan dan menyebabkan kebugaran jasmani rendah. Siswa akan lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan berbagai macam model permainan yaitu dengan berbagai macam alat sederhana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar yang mempunyai karakter cepat bosan sehingga guru harus mampu menyesuaikan dengan kondisi siswa yaitu memberikan pembelajaran yang bervariasi dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran harus kreatif dalam memodifikasi permainan yang menarik siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dan siswa dapat menerima materi dengan baik. Selain itu juga, pendekatan bermain merupakan salah satu cara belajar yang pelaksanaannya dilakukan melalui bentuk permainan sehingga siswa diberi kebebasan untuk mengekspresikan kemampuannya dengan tujuan yang telah ditentukan dan siswa juga berlomba untuk kompetitif atau saling berlomba untuk menunjukkan kemampuannya menurut (Prasetyo, 2016).

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu agar siswa memiliki pengalaman gerak serta pengetahuan mengenai kombinasi gerak dasar lompat, sehingga dengan adanya permainan dalam bentuk sirkuit diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar lompat siswa serta mampu menambah pengayaan gerak serta pengalaman gerak khususnya pada materi pembelajaran kelas 5 yaitu kombinasi gerak jalan, lari, lompat, dan lempar. Sehingga dengan dari masalah yang ada di SD Islam Mufidah Surabaya, peneliti dapat menyusun skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Sirkuit Terhadap Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat di Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini berjenis penelitian eksperimen karena adanya perlakuan atau treatment. Menurut (Maksum, 2018) penelitian ini termasuk dalam eksperimen semu (quasi-experiment) karena subjek dalam penelitian ini merupakan satu kelompok utuh yang tidak dapat dipisah atau dipindah agar sekolah tidak keberatan karena pengacakan atau perubahan pada kelas yang sudah ada. Rancangan dari penelitian ini menggunakan metode One Group Pre test - Post test Design yaitu sebuah metode yang tidak terdapat kelompok kontrol dan subjek yang tidak ditempatkan secara acak karena di SD Islam Mufidah setiap

tingkatan kelas hanya terdapat satu kelas sehingga metode yang tepat ialah One Group Pre test - Post test Design.

Pada instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian yaitu menggunakan dua macam instrumen untuk menilai pengetahuan dan keterampilan siswa.

1. Instrumen Penilaian Pengetahuan atau Kognitif

Pada instrumen ini siswa diberikan pertanyaan tertulis mengenai konsep gerak dasar pada siswa dan gerak kombinasi. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa berupa pilihan ganda berjumlah 10 butir soal dengan rincian nilai perolehan yaitu = 10 x (jumlah soal yang dijawab dengan benar).

2. Instrumen Penilaian Keterampilan atau Psikomotor

Pada tes keterampilan terdapat empat macam instrumen penilaian untuk gerak dasar lompat yaitu menggunakan vertical jump, standing long jump, lompat target, dan lompat jangkit dengan target.

Pelaksanaan penilaian untuk instrumen ini yaitu siswa diinstruksikan untuk berdiri tegak dengan tangan diluruskan ke atas sebagai tanda raihan awal. Kemudian siswa diinstruksikan untuk meloncat setinggi-tingginya dengan menempelkan stiker sebagai hasil dari loncatan yang kemudian akan dimasukkan sebagai hasil tes. Tes vertical jump berasal dari buku (Widiastuti, 2019). Setelah memperoleh hasil tes dari vertical jump kemudian hasil tersebut akan dicatat dalam bentuk poin dengan norma pada tabel.

Tabel. 1. Instrumen Vertical Jump

No.	Hasil Loncatan	Poin
1.	≤ 9 cm	1
2.	10 cm - 15 cm	2
3.	16 cm - 21 cm	3
4.	22 cm - 27 cm	4
5.	28 cm - 33 cm	5
6.	Setiap jarak loncatan +5 cm	Poin bertambah 1

Selanjutnya pada instrumen standing long jump mengadopsi dari penelitian milik (Budiono et al., 2013) yang berisi tentang kemampuan gerak dasar siswa kelas 5. Pada penelitian dari terdapat nilai terendah dari tes standing long jump yaitu 126

cm sedangkan nilai tertinggi yaitu 154 cm dengan mean atau rata-rata 141,6 cm. Selisih jarak lompatan sebesar 10 cm pada setiap poin karena agar peningkatan dari hasil lompatan siswa mampu terlihat dan diamati dengan baik. Sehingga perolehan poin dari hasil lompatan siswa seperti pada tabel dibawah.

Tabel. 2. Instrumen Standing Long Jump

No.	Hasil Lompatan	Poin
1.	≤ 110 cm	1
2.	111 cm – 120 cm	2
3.	121 cm – 130 cm	3
4.	131 cm – 140 cm	4
5.	141 cm – 150 cm	5
6.	Setiap jarak lompatan +10 cm	Poin bertambah 1

Setiap siswa akan diberi kesempatan sebanyak dua kali dan diambil hasil lompatan terbaik. Menurut penelitian dari (Bire et al., 2022) yang meneliti tentang pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap lompat jauh untuk siswa kelas 5 sekolah dasar terdapat hasil lompat jauh berupa pre-test dan post-test. Pada hasil pre-test terendah berjarak 50 cm dan hasil tertinggi 90 cm, sedangkan pada hasil post test lompatan terendah adalah 60 cm dan hasil tertinggi adalah 100 cm. Rata-rata dari hasil pre-test yaitu sebesar 64,58 cm sedangkan pada hasil poster yaitu 75,83 cm. Sehingga dari hasil penelitian tersebut validator memberikan saran untuk hasil lompatan terendah yaitu kurang dari sama dengan 120 cm karena menurut validator dari hasil tes yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya hasilnya tidak dapat dijadikan sebagai acuan karena hasil tes yang terlalu rendah. Selisih jarak lompatan sebesar 20 cm pada setiap poin karena agar peningkatan dari hasil lompatan siswa mampu terlihat dan diamati dengan baik seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel. 3. Instrumen Lompat Target

No.	Hasil Loncatan	Poin
1.	≤ 120 cm	1
2.	121 cm – 140 cm	2
3.	141 cm – 160 cm	3
4.	161 cm – 180 cm	4
5.	181 cm – 200 cm	4
6.	201 cm – 220 cm	5
7.	Setiap jarak lompatan +20 cm	Poin bertambah 1

Selanjutnya untuk instrumen penilaian yang terakhir adalah lompat jangkit dengan target. Siswa akan diinstruksikan untuk melakukan lompat jangkit dengan cara melangkahkan kaki seperti berjingkat yaitu melangkahkan dua kaki yang sama kemudian berganti dengan salah satu kaki dan diakhiri dengan lompatan ke depan yang kemudian hasilnya akan dihitung sebagai hasil dari lompat jangkit. Pada penilaian ini diberikan tanda berupa kerucut atau mistar sebagai penanda atau garis dimulainya lompatan dan lompatan yang pertama. Kemudian pada bagian akhir akan diberikan garis sebagai tanda perolehan poin lompatan dari setiap siswa. Sehingga dapat disimpulkan perolehan hasil lompatan dan poin yang diperoleh siswa seperti pada tabel dibawah.

Tabel. 4. Instrumen Lompat Jangkit dengan Target

No.	Hasil Loncatan	Poin
1.	≤ 170 cm	1
2.	171 cm – 190 cm	2
3.	191 cm – 210 cm	3
4.	211 cm – 230 cm	4
5.	231 cm – 250 cm	5
6.	Setiap jarak lompatan +20 cm	Poin bertambah 1

Seluruh hasil poin yang diperoleh oleh siswa dari tes vertical jump, standing long jump, lompat target, dan lompat jangkit dengan target akan dijumlahkan. Sehingga hasil pre-test dan post-test berupa jumlah poin yang pada setiap siswa akan memperoleh nilai secara

individu. Setiap siswa akan diberikan kesempatan mencoba sebanyak dua kali kesempatan pada setiap rangkaian tes dan hasil terbaik akan dicatat kemudian dijumlahkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

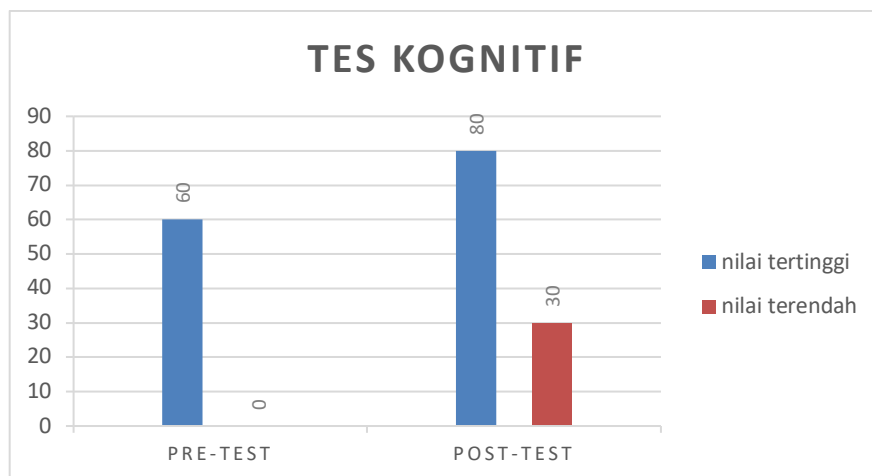
Hasil dari penelitian yang telah dilakukan dari pre-test dan post-test pada siswa SD Islam Mufidah Surabaya kelas 5 menggunakan one group pre-test post-test design yaitu hanya menggunakan satu kelompok eksperimen dengan memberikan pre-test kemudian treatment dan dilakukan post-test. Data perolehan dari hasil pre-test dan post-test diolah untuk mengetahui hasil dari mean, standar deviasi (SD), dan varian.

Hasil analisis statistik deskriptif pre-test dan post-test pengaruh permainan sirkuit terhadap hasil belajar gerak dasar lompat dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel. 5. Analisis Statistik Deskriptif Pre-Test dan Post-Test Kognitif.

	Pre-test	Post-test
Nilai Tertinggi	60	80
Nilai Terendah	0	30
Mean	30	50
Standar Deviasi	13.380	16.725
Varian	179.032	279.738
T-test Sampel Sejenis (Uji Beda)	0.000	
Peningkatan	51%	

Berikut ini data hasil pre-test dan post-test kognitif :



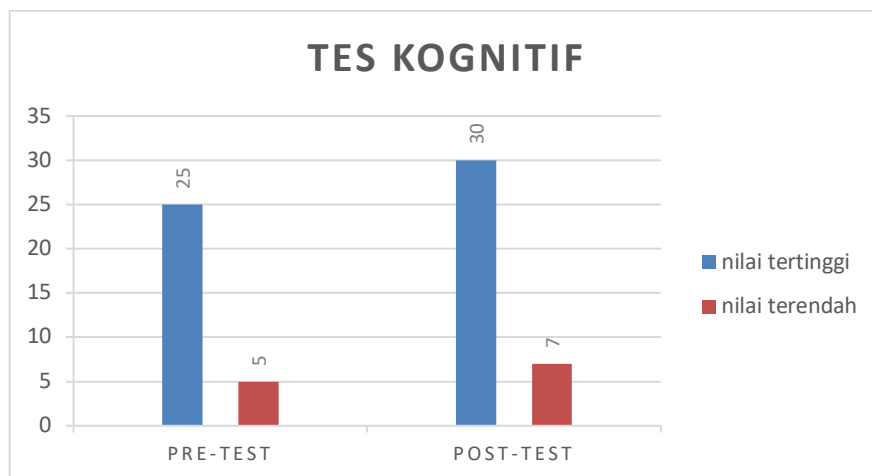
Gambar 1. Hasil Tes Kognitif

Pada data hasil nilai pre-test dan post-test adanya pengaruh pada hasil belajar gerak dasar lompat siswa sekolah dasar melalui permainan sirkuit dan terdapat peningkatan yang lebih besar pada hasil belajar gerak dasar lompat melalui permainan sirkuit pada siswa kelas 5 SD Islam Mufidah Surabaya. Selain itu juga terdapat peningkatan sebesar 51% pada hasil tes pengetahuan atau kognitif siswa.

Tabel. 6. Analisis Statistik Deskriptif Pre-Test dan Post-Test Psikomotor.

	Pre-test	Post-test
Nilai Tertinggi	25	30
Nilai Terendah	5	7
Mean	13	17
Standar Deviasi	5.306	5.851
Varian	28.157	34.233
T-test Sampel Sejenis (Uji Beda)	0.000	
Peningkatan	26%	

Berikut ini data hasil pre-test dan post-test psikomotor :



Gambar 2. Hasil Tes Kognitif

Dapat disimpulkan bahwa hasil Persentase peningkatan hasil belajar keterampilan pada hasil belajar gerak dasar lompat melalui permainan sirkuit yaitu sebesar 26%.

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan one-sample kolmogorov smirnov test dengan program SPSS versi 26. Pada uji prasyarat penelitian ini berdistribusi normal karena $p > 0,5$ sehingga hipotesis diterima.

Tabel. 7. Analisis Statistik Deskriptif Pre-Test dan Post-Test Psikomotor.

Data		P	Sig	Keterangan
Kognitif	Pre-test	.438	0.05	Normal
	Post-test	.429	0.05	Normal
Psikomotor	Pre-test	.144	0.05	Normal
	Post-test	.061	0.05	Normal
	Pre-test	.098	0.05	Normal
	Post-test	.320	0.05	Normal
	Pre-test	.098	0.05	Normal
	Post-test	.155	0.05	Normal
	Pre-test	.160	0.05	Normal
	Post-test	.199	0.05	Normal

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa data hasil pre-test dan post-test siswa kelas 5 SD Islam Mufidah Surabaya memiliki $p(\text{Sig.}) > 0,5$ sehingga variabel berdistribusi normal. Pada uji normalitas ini menggunakan menu exact dan hasil yang digunakan yaitu exact Sig. (2-tailed) karena data atau sampel penelitian ini berjumlah sedikit menurut buku SPSS dari (Mehta, C.R., and Patel, 2007).

Menurut (Tafonao, 2018) dengan adanya media dalam pembelajaran mampu menyalurkan pesan atau merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik dalam pembelajaran sehingga dengan adanya media yang baik maka siswa akan termotivasi untuk melakukan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Pentingnya peran guru dalam mengimplementasikan pembelajaran PJOK bagi siswa juga sangat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran selain itu juga metode mengajar, kurikulum, sarana, dan prasarana dalam pembelajaran juga sangat penting untuk mendukung peran guru menurut (Prayadi & Putra, 2022). Oleh karena itu sarana dan prasarana yang baik mampu mendukung proses pembelajaran yang baik bagi guru dan siswa.

Permainan sirkuit atau latihan dalam bentuk sirkuit merupakan metode latihan fisik yang efektif untuk mengembangkan unsur kebugaran fisik dalam waktu singkat. Selain itu, latihan dalam bentuk permainan sirkuit mampu meningkatkan kondisi fisik serta kecepatan

dan daya tahan siswa sehingga siswa dengan mudah mengontrol atau mengetahui tingkat kemajuan dari latihan yang telah dilakukan menurut (Fikri, 2017).

Menurut (Indahwati & Krisniawan, 2020) pemberian treatment berupa permainan sirkuit dapat memberikan peningkatan pada hasil belajar. Selain itu juga menurut (Purwanto, 2017) dengan adanya siklus mampu mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan sehingga dengan adanya perlakuan dapat membantu peneliti untuk mengetahui seberapa besar pengaruh peningkatan terhadap perlakuan yang diberikan kepada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis data maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh permainan sirkuit terhadap hasil belajar gerak dasar lompat pada siswa kelas 5 SD Islam Mufidah sehingga H_0 diterima. Pemberian permainan sirkuit berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar gerak dasar lompat dibuktikan dengan besarnya persentase peningkatan hasil belajar gerak dasar lompat dari pemberian treatment berupa permainan sirkuit selama dua kali pertemuan yaitu sebesar 26%. Pemberian permainan sirkuit juga mampu dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran karena materi dapat dipahami dengan mudah oleh siswa dan pengalaman gerak siswa juga bertambah. Selain itu juga guru dapat mengetahui perolehan hasil belajar siswa dari ranah kognitif dan psikomotor.

Terdapat pengaruh peningkatan yang signifikansi terhadap hasil belajar gerak dasar lompat melalui permainan sirkuit pada siswa kelas 5 SD Islam Mufidah Surabaya yang dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi t hitung $5,890 > t$ tabel $1,695$ pada tes tulis, pada vertical jump test t hitung $6,981 > t$ tabel $1,695$, pada standing long jump test t hitung $7,760 > t$ tabel $1,695$, pada tes lompat jauh t hitung $7,132 > t$ tabel $1,695$, dan pada tes lompat jangkit t hitung $7,411 > t$ tabel $1,695$. Serta nilai Sig. (2-tailed) pada seluruh rangkaian tes sebesar $0,000 < 0,05$ setelah diberikan treatment berupa permainan sirkuit berpengaruh terhadap hasil lompatan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bire, Y., Bete, D. E. M. T., & Selan, Y. Y. (2022). *Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Hasil Lompat Jauh Pada Siswa Kelas V SD*. 4(2), 1–9.
- Budiono, A., Simanjuntak, V., & Yunitaningrum, W. (2013). Survey Kemampuan Gerak Dasar Pada Siswa-siswi Kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(6), 1–9.
- Fikri, A. (2017). Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Metode Latihan Sirkuit Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sma Negeri 1 Lubuklinggau. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 3(1), 89–102.
- Indahwati, N., & Krisniawan, F. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Siswa Autis Melalui Permainan Sirkuit. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 8(2), 7–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive7>
- Maksum, A. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. *Jawa Barat: CV Jejak*, 1(1), 113–213.
- Mashud. (2018). *Analisis Masalah Guru PJOK dalam Mewujudkan Analysis od PJOK Teacher Problems in Realizing Physical*. 17(2), 77–85.
- Mehta, C.R., and Patel, N. R. (2007). SPSS Exact Tests. *SPSS16.0 Manual*, 1(1), 11–29.
- Nugraha, L., Mahendra, A., & Herdiyana, I. (2018). Penerapan Model Pendidikan Gerak Dalam Pengembangan Pola Gerak Dasar Manipulatif Melalui Kerangka Analisis gerak (Movement Analysis Framework). *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 24–26. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11935>
- Prasetyo, K. (2016). Penerapan Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 196–205. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p196-205>
- Prayadi, H. Y., & Putra, H. D. C. (2022). Peran Guru PJOK dalam Upaya Meningkatkan Minat dan Pelaksanaan Pembelajaran Atletik Nomor Lompat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(1), 48–56. <https://doi.org/10.21831/jpji.v18i1.49136>
- Purwanto. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Lari Cepat melalui Pendekatan Permainan Sirkuit bagi siswa Kelas V SD Negeri 3 Mojoagung Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan pada Semester 1 Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 100–106.
- Syahrial, B. (2015). Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak. *Unp Press*, 1(1), 16–18.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–105.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Widiastuti. (2019). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. 1(3), 111–112.