



**PENGEMBANGAN SENAM KREASI DAERAH MELALUI PEMANFAATAN
MEDIA SOSIAL (TIK-TOK DAN YOUTUBE KIDS)
DEVELOPMENT OF REGIONAL CREATIVE GYSMS THROUGH OF SOCIAL
MEDIA (TIK-TOK AND YOUTUBE KIDS)**

¹Ella H. Tumuloto, ²Andika Lasimpala, ³Dedi Misnaidi

^{1*2*3} Pendidikan Jasmani, Fakultas Olahraga dan Kesehatan

Universitas Negeri Gorontalo

Kontak Penulis: ella.tumulot@ung.ac.id, lasimpalaandika0704@gmail.com, rindunyomet@gmail.com

ABSTRAK

Senam kreasi merupakan senam yang diciptakan dari kreatifitas pencipta senam dengan memadukan unsur olahraga dan unsur-unsur lain, seperti unsur budaya dan unsur tari. Melalui senam kreasi ini anak dapat menggerakkan seluruh anggota badannya dan juga dapat mengenal unsur budaya daerah. Senam kreasi daerah (*Bungo Jeumpa* dan *Butaku Kosuai*) merupakan senam kreasi daerah yang diadopsi dari gerakan tari asal daerah Aceh dan tari asal daerah Toli-Toli (Sulawesi Tengah) melalui media sosial yaitu *tik-tok* dan *youtube kids*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dengan model ADDIE serta menggunakan dua analisis teknik pengumpulan data yaitu secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil rekapan dari uji hipotesis dari aspek kognitif, aspek psikomotor, dan aspek afektif pada senam kreasi daerah dengan syarat Berdasarkan kriteria pengujian pada senam kreasi daerah *Bungo Jeumpa* bahwa tolak H_0 ; jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ (28,53;Aspek Kognitif 30,63;Aspek Psikomotor dan 31,79;Aspek Afektif) lebih besar dari 1,72 pada $\alpha = 0,05$; $n-1$ (22-1=21), sedangkan untuk untuk senam kreasi *Bungo Jeumpa* (31,99;Aspek Kognitif 32,68;Aspek Psikomotor dan 20,91;Aspek Afektif) lebih besar dari 1,90 pada $\alpha = 0,05$; $n-1$ (20-1=19) oleh karena itu hipotesis alternatif atau H_a dapat diterima karena harga t hitung telah berada diluar daerah penerimaan H_0 (Hipotesis Nol), sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan senam kreasi daerah dengan menggunakan media sosial di SDN 3 Tilango dan SDN 70 Kota Tengah dapat diterima dan digunakan pada proses pembelajaran PJOK.

Kata Kunci: Senam Kreasi Daerah, Media Sosial, Tik-Tok, Youtube Kids

ABSTRACT

Creative gymnastics is gymnastics created from the creativity of gymnastics creators by combining sports elements and other elements, such as cultural elements and dance elements. Through this creative exercise, children can move all their limbs and can also get to know elements of regional culture. Regionally created gymnastics (Bungo Jeumpa and Butaku Kocustom) are regionally created gymnastics adopted from dance movements from the Aceh region and dances from the Toli-Toli region (Central Sulawesi) through social media, namely tik-tok and youtube kids. The method used in this research is R&D with the ADDIE model and uses two data collection techniques analysis, namely qualitatively and quantitatively. The recap results of hypothesis testing from cognitive, psychomotor, and affective aspects of regional creative gymnastics with the condition that based on the test criteria on Bungo

Jeumpa's creative gymnastics, reject H_0 ; if $t_{count} > t_{table}$ (28.53; Cognitive Aspect 30.63; Psychomotor Aspect and 31.79; Affective Aspect) is greater than 1.72 at $\alpha = 0.05$; $n-1$ (22-1=21), while for Bungo Jeumpa's creative exercise (31.99; Cognitive Aspect 32.68; Psychomotor Aspect and 20.91; Affective Aspect) is greater than 1.90 at $\alpha = 0, 05$; $n-1$ (20-1=19) therefore the alternative hypothesis or H_a can be accepted because the t -count price is outside the H_0 acceptance area (Nil Hypothesis), so it can be stated that the development of regional creative gymnastics using social media at SDN 3 Tilango and SDN 70 Kota Tengah can be accepted and used in the Physical Education learning process.

Keyword: *Regional Creation Gymnastics, Social Media, Tik-Tok, Youtube Kids*

Pendahuluan

Gerakan senam irama yang menggunakan musik melibatkan performa gerakan yang membutuhkan kekuatan, kecepatan, dan keserasian gerakan fisik yang teratur serta koordinasi antara gerakan tubuh dan musik, namun senam dilakukan dengan gerakan-gerakan tertentu sesuai dengan kategori dan karakter senam yang dikreasikan sehingga menyenangkan dan memberikan kebugaran bagi peserta didik.

Senam kreasi merupakan senam yang diciptakan dari kreatifitas pencipta senam dengan memadukan unsur olahraga dan unsur-unsur lain, seperti unsur budaya dan unsur tari. Melalui senam kreasi ini anak dapat menggerakkan seluruh anggota badannya dan juga dapat mengenal unsur budaya daerah. Berdasarkan golongan senam menurut FIG senam kreasi termasuk dalam senam umum (*General gymnastics*).

Senam kreasi daerah saat ini mulai luntur dari permukaan tertutupi dengan zumba, yoga, filates dan beberapa senam kreasi lainnya. Selain memperkenalkan budaya pada anak melalui senam kreasi ini diharapkan peserta didik di sekolah dasar dapat memelihara kebugaran sejak dini. Faktor yang mempengaruhi minat peserta didik pada senam diantaranya yaitu guru/instruktur senam, musik dan tingkat kreatifitas gerakan, karena usia sekolah dasar merupakan masa-masa emas untuk belajar dan mengembangkan gerak tubuhnya.

Perkembangan media informasi dan komunikasi berbasis internet di era global saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, hampir semua orang termasuk anak-anak remaja hingga dewasa bahkan orang tua dengan mudah mengakses media informasi dan komunikasi internet dengan mudah, hal ini menyebabkan banyaknya produk gadget pun ditawarkan dengan berbagai fitur dan kualitas yang berbeda-beda serta paket internet yang menawarkan banyak pilihan layanan kuota dengan harga terjangkau dan kapasitas akses yang berbeda-beda, hingga layanan WIFI gratis di berbagai tempat umum yang sering dikunjungi oleh masyarakat sehingga memudahkan banyak orang menemukan berbagai informasi.

Media sosial adalah media dalam jaringan yang digunakan secara virtual untuk memudahkan pengguna dalam berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi blog, jejaring sosial, wiki dan forum. Bentuk media yang sering digunakan oleh masyarakat di seluruh yaitu blog, jejaring sosial dan wiki. Media sosial menurut beberapa ahli yaitu sebuah alat yang digunakan oleh pengguna satu dengan pengguna lainnya untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to co operate*) serta melakukan tindakan secara kolektif, dan semua tindakan tersebut berada di luar kerangka institusional ataupun organisasi (Raekha, 2019:222).

Pemanfaatan media sosial dapat memberikan kontribusi positif dalam pendidikan, salah satunya yaitu media sosial dapat memudahkan peserta didik dalam menerima informasi, mengakses beberapa situs pendidikan serta mempermudah peserta didik untuk berkomunikasi dengan guru. Sehingga media sosial dapat melengkapi peran seorang guru dalam memberikan sumber informasi untuk menunjang proses pembelajaran. Media sosial dalam dunia pendidikan adalah sebuah media yang isinya diciptakan dan didistribusikan melalui sebuah interaksi sosial yang mana pertumbuhan media sosial selama beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan tentang cara pemanfaatan internet bagi penggunanya dalam dunia pendidikan. Media sosial dalam dunia pendidikan secara fungsinya dikondisikan sebagai bentuk kolaborasi, dan kreativitas penggunanya alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan peserta didik.

Menurut (Aji & Setiyadi, 2020; Warini, 2020) aplikasi TikTok adalah sebuah jejaring sosial dan platform video musik asal negeri Tiongkok yang diluncurkan pada awal September 2016. Tiktok adalah platform bagi destinasi video singkat yang dapat digunakan oleh siapa saja melalui ponsel. Tik Tok merupakan aplikasi berbasis audio visual berupa video musik. Aplikasi dan jejaring sosial *Tik-Tok* berasal dari Tiongkok yang merupakan besutan Byte Dance yang kini menjadi aplikasi paling banyak diunduh di dunia. Aplikasi *Tik-Tok* menyediakan layanan yang memungkinkan penggunanya membuat video pendek yang disertai dengan lagu, membuat video *lipsync* lalu mengunggahnya. Bisa juga, pengguna sekadar menggunakan aplikasi ini.

Youtube merupakan sebuah situs web berbagi video (*Sharing Video*) atau penyedia layanan berbagai video populer yang didirikan oleh tiga karyawan paypal yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed karim pada bulan Februari 2005, yang dengan slogannya "*Youtube broadcast Yourself*" bertujuan untuk berbagi rekaman kejadian sehari-hari dari user pengguna situs. Dengan nama domain www.youtube.com. Situs ini mulai aktif tanggal 14 Februari 2005 dan terus dikembangkan pada bulan berikutnya hingga sekarang. *YouTube* dan YTK telah mengumpulkan popularitas di seluruh dunia di kalangan anak-anak dan keluarga mereka baru-baru ini bertahun-tahun. Menurut Marsh et al dalam Magdeline M. Temban dkk (2021:274). Anak-anak telah menggunakan dua platform untuk menonton video online. Untuk mengetahui lebih lanjut tentang YTK, penelitian ini mengeksplorasi literatur *YouTube*.

Avan Hazhari dan Adilla Lintang Arismanaputri (2020:3-4) *Bungo Jeumpa* dalam Bahasa Aceh berarti Bunga Cempaka. Lagu ini memiliki menggambarkan semangat dan keindahan tanah aceh yang disimbolkan dengan bunga khas kesultanan aceh yaitu yaitu bungong jeumpa. *Bungo jumbo* sangat digemari oleh ibu-ibu terutama gadis-gadis sehingga diangkatlah menjadi lagu dan tari kreasi. Senam kreasi *bungo jeumpa* dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Melalui senam Kreasi *Bungo Jeumpa*, Peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang baik dan menyenangkan dalam pembelajaran. Melalui media senam kreasi juga dapat menghilangkan rasa minder dan ketakutan sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik melalui senam kreasi juga membuat suasana dalam kelas merasa nyaman dan rasa tertekan hilang dengan rasa percaya diri muncul dan membangkitkan rasa senang dan semangat anak dalam belajar.

Senam kreasi Daerah *Butaku kosuai* merupakan gerakan senam yang dimodifikasi dengan menggunakan musik daerah Tolitoli Sulawesi tengah yang memiliki berbagai macam

gerakan yang mudah diingat oleh seseorang. Senam kreasi *Butaku Kosuai* ini mempunyai berbagai macam gerakan dasar seperti berjalan, melompat, melangkah dan berlari. Senam ini tentunya cocok diberikan oleh peserta didik kelas bawah dan atas, selain mereka melakukan gerakan senam juga mereka bisa mengenal lagu daerah Tolitoli Sulawesi Tengah. Kata dari *Butaku kosuai* itu sendiri mempunyai arti tentang tanahku yang kurindukan. Selain pengembangan senam ini yang akan dikembangkan juga senam kreasi *Butaku Kosuai* ini diperkenalkan kepada peserta didik untuk mengenal budaya Tolitoli yang ada di Sulawesi Tengah lewat lagu *Butaku Kosuai*.

Masa usia sekolah dasar (SD) merupakan masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira usia sebelas tahun atau dua belas tahun. Karakteristik utama peserta didik SD adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, diantaranya kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak. Jadi jelas, didalam memberikan perlakuan kepada peserta didik sekolah dasar harus mempertimbangkan sebuah rangkaian gerak yang dapat menimbulkan minat serta daya tarik peserta didik tersebut dalam melaksanakan sebuah aktifitas olahraga. Priatama (2017:21) di masa kelas rendah karakteristiknya itu adanya hubungan kuat antara jasmani dan prestasi, dan sering membandingkan diri sendiri dengan orang lain. Di masa kelas tinggi anak lebih ingin tahu, realistis, mulai fokus terhadap prestasi dari nilai dan tertuju untuk kehidupan sehari-hari.

Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Tilango dan SD Negeri 70 Kota Tengah.

Teknik pengumpulan dan analisis data dilakukan dengan teknik penilaian kelayakan dan lembar penilaian kelayakan digunakan untuk menilai kelayakan model gerakan senam kreasi daerah baik senam kreasi *Bungong Jeumpa* dan *Butaku Kosuai* melalui media sosial yaitu *Tik-Tok* dan *Youtube Kids* yang telah dikembangkan oleh pakar ahli media dan lembar observasi digunakan untuk mengetahui kelayakan terhadap model gerakan senam kreasi daerah melalui media sosial yang telah dikembangkan. Lembar kerja peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami dan memparaktekkan senam kreasi daerah dengan memanfaatkan media sosial baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor yang akan diolah menggunakan desain *one group pre test* dan *post test* untuk mengetahui tingkat pemahaman dari peserta didik sekolah dasar.

Hasil

Data diperoleh dari pengisian questioner oleh para ahli merupakan pedoman yang menyatakan apakah produk video gerakan senam kreasi sesuai untuk peserta didik kelas VI SD Negeri 3 Tilango. Penilaian dilakukan terhadap video gerakan senam kreasi bungo jeumpa yang dikembangkan. Hasil questioner yang telah diisi oleh ahli pembelajaran, ahli senam, dan ahli multy media, diperoleh nilai rata-rata 99,99 dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa video senam kreasi *Bungo Jeumpa* melalui media *tik-tok* dapat digunakan menjadi model pembelajaran senam irama di sekolah dasar mata pelajaran PJOK.

Data diperoleh dari pengisian questioner oleh para ahli merupakan pedoman yang menyatakan apakah produk video gerakan senam kreasi sesuai untuk peserta didik kelas V SDN 70 Kota Tengah. Penilaian dilakukan terhadap video gerakan senam kreasi *Butaku Kosuai* yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui pre test dan post test pada peserta sebanyak 22 orang pada pengembangan senam kreasi bungo jeumpa dengan menggunakan aplikasi *tik-tok* diperoleh deskripsi data sebagai berikut:

Tabel 1 Deskripsi Data Pengembangan Senam Bungo Jeumpa

Kriteria	Rata-Rata		Varians		Standar Deviasi	
	Pre Tes	Post Test	Pre Tes	Post Test	Pre Tes	Post Test
Kognitif	47,27	79,31	61,25	12,60	7,82	3,55
Psikomotor	61,88	81,96	2,48	0,43	1,57	0,65
Afektif	67,27	84,54	11,25	11,68	3,35	3,41

Data Penelitian; Juli 2022

Pengujian normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya distrinusi data atau dengan kata lain untk mengetahui sebaran data yang diperoleh normal atau tidak. Diketahui $n=22$ dan $\alpha = 0.05 = 0,173$. Pengujian normalitas data, dilakukan dengan menggunakan uji liliefors.

Tabel 2 Hasil Normalitas Data

Indikator	Pre Test	Post Test	$L_{tabel} (L_t)$ $\alpha 0,05 ; n = 20$
	$L_{hitung} (L_h)$	$L_{hitung} (L_h)$	
Aspek Kognitif	0,078	0,069	0.173
Aspek Psikomotor	0,127	0,068	
Aspek Afektif	0,053	0,067	

Data Penelitian; Juli 2022

Hasil normalitas data maka dapat disimpulkan bahwa data dari aspek kognitif, aspek psikomotor, aspek afektif baik pada pre test dan post test berasal dari populasi yang sama dan dinyatakan berdistribusi normal, dikarenakan L_{hitung} lebih kecil L_{tabel} pada $\alpha=0,05 ; n = 22$, sehingga menolak H_0 dan menerima H_a .

Hasil uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol, maupun dari observasi (tidak terkontrol). Berdasarkan data dari uji hipotesis pengembangan senam kreasi bungo jeumpa melalui media *tik-tok*, dapat diterima dan digunakan dalam pembelajaran PJOK khususnya pada materi senam irama.

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis

Indikator	t_{hitung} (t_h)	t_{tabel} (t_t) $\alpha=0,05;$ $n-1 (22-1=21)$
Aspek Kognitif	28,53	1,72
Aspek Psikomotor	30,63	
Aspek Afektif	31,79	

Data Penelitian; Juli 2022

Berdasarkan kriteria pengujian bahwa tolak H_0 : jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada $\alpha = 0,05$; $n-1 (22-1=21)$, oleh karena itu hipotesis alternatif atau H_a dapat diterima karena harga t_{hitung} telah berada diluar daerah penerimaan H_0 (Hipotesis N_0). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pengembangan senam kreasi bungo jeumpa dengan menggunakan aplikasi tik-tok di SDN 3 Tilango pada aspek kognitif, psikomotor dan afektif dapat diterima dan digunakan pada proses pembelajaran Penjasorkes khususnya pada materi senam irama.

Hasil penelitian yang dilakukan melalui pre test dan post test pada peserta sebanyak 20 orang pada pengembangan senam kreasi *Butaku Kosuai* dengan menggunakan aplikasi *youtube kids* diperoleh deskripsi data sebagai berikut:

Tabel 4 Deskripsi Data Pengembangan Senam *Butaku Kosuai*

Kriteria	Rata-Rata		Varians		Standar Deviasi	
	Pre Tes	Post Test	Pre Tes	Post Test	Pre Tes	Post Test
Kognitif	47,27	79,50	30,19	12,89	5,49	3,59
Psikomotor	67,38	77,97	10,20	4,84	3,19	2,20
Afektif	64,75	82,50	11,77	25,00	3,43	5,00

Data Penelitian; Juli 2022

Hasil pengujian normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya distrinusi data atau dengan kata lain untk mengetahui sebaran data yang diperoleh normal atau tidak. Diketahui $n=20$ dan $\alpha = 0.05 = 0,190$. Pengujian normalitas data, dilakukan dengan menggunakan uji liliefors.

Tabel 5 Hasil Normalitas Data

Indikator	Pre Test L_{hitung} (L_h)	Post Test L_{hitung} (L_h)	L_{tabel} (L_t) $\alpha 0,05 : n = 20$
Aspek Kognitif	0,059	0,077	0,190
Aspek Psikomotor	0,049	0,086	
Aspek Afektif	0,012	0,016	

Data Penelitian; Juli 2022

Hasil normalitas data maka dapat disimpulkan bahwa data dari aspek kognitif, aspek psikomotor, aspek afektif baik pada pre test dan post test berasal dari populasi yang sama dan dinyatakan berdistribusi normal, dikarenakan L_{hitung} lebih kecil L_{tabel} pada $\alpha=0,05$; $n = 20$, sehingga menolak H_0 dan menerima H_a .

Hasil rekapitan dari uji hipotesis dari aspek kognitif, aspek psikomotor, dan aspek afektif dengan syarat Berdasarkan kriteria pengujian bahwa tolak H_0 ; jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada $\alpha = 0,05$; $n-1$, oleh karena itu hipotesis alternatif atau H_a dapat diterima karena harga t_{hitung} telah berada diluar daerah penerimaan H_0 (Hipotesis N_0).

Tabel 6 Hasil Uji Hipotesis

Indikator	t_{hitung} (t_h)	t_{tabel} (t_t) $\alpha=0,05;$ $n-1 (20-1=19)$
Aspek Kognitif	31,99	
Aspek Psikomotor	32,68	1,70
Aspek Afektif	20,91	

Data Penelitian; Juli 2022

Berdasarkan kriteria pengujian bahwa tolak H_0 : jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada $\alpha = 0,05$; $n-1 (20-1=19)$, oleh karena itu hipotesis alternatif atau H_a dapat diterima karena harga t_{hitung} telah berada diluar daerah penerimaan H_0 (Hipotesis Nol). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pengembangan senam kreasi butaku kosuai dengan menggunakan aplikasi youtube/youtube kids di SDN 70 Kota Tengah pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif dapat diterima dan digunakan pada proses pembelajaran Penjasorkes khususnya pada materi senam irama.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa, telah dihasilkan suatu bentuk produk pengembangan senam kreasi daerah (*bungo jeumpa* dan *Butaku Kosuai*) yang dapat digunakan sebagai model pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk peserta didik sekolah dasar, untuk mencapai tujuan pembelajaran (kompetensi inti dan kompetensi dasar). Produk pengembangan senam kreasi daerah dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada senam irama untuk merangsang peserta didik melakukan gerak sederhana dari senam kreasi daerah tersebut di mana saja karena memanfaatkan media sosial yaitu tik-tok dan youtube/youtube kids mudah diakses oleh anak sekolah dasar melalui link yang sudah dibagikan. Senam Kreasi Daerah digunakan dalam pembelajaran PJOK pada materi senam irama untuk menanamkan nilai disiplin, kerjasama, dan sportifitas pada peserta didik sekolah dasar.

Referensi

- Akmal, A. (2018). *Analisis Muatan Materi Senam Pada Bahan Ajar PJOK Sekolah Dasar Negeri di Kota Bengkulu. Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani Volume 2 Nomor 1 Tahun 2018*, 11-15.
- Alifah Umi. (2021). “*Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan mozaik pada kelompok A di taman kanak-kanak pertiwi II kecamatan rantau rasau kabupaten tanjung jabung timur*”. Jambi: UIN STS Jambi
- Andi Prastowo, *Panduan kreatif Membuat BahanAjar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2015), h. 31.
- Endang Yulia Kurniasih dan Achmad Andang Wahyu Bawa,2008. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2008, hal. 137
- Dyah Sari Rasyida, Skripsi. 2017. “*Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Jenis-Jenis Media Sosial Terhadap Intensitas Belajar PAI Peserta didik Kelas VII SMPN 2 Karangdewo Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017*”. Surakarta; IAIN.

- Gandasari, M. F., Manurung, J. S., Arisman, Anugrarista, E., Yantiningsih, E., Siskariyanti, et al. (2021). *Lomba Senam Kreasi Sebagai Upaya Meningkatkan Kreatifitas Dan Kebugaran Jasmani*. Journal Berkarya Volume 3 Nomor 2 November 2021, 107-113.
- Indrayana, B., & Murniati, S. (2021). Pelatihan Senam Kreasi Pada Guru Olahraga Kota Jambi. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan* Volume 10 Nomor 1 Tahun 2021, 42-51.
- Krismoni, Ela. (2020). “*Meningkatkan perkembangan motorik kasar melalui senam bebek berenang pada anak usia dini kelompok B di taman kanak-kanak al-fajri desa sekernan kabupaten muaro jambi*”.
- Muhajir, Penjasorkes 2, Yudistira, 2017. hal. 92
- Murdianto, R., & Nizzam, M. (2020). *Pengaruh Project Video Vlog Youtube Dalam Meningkatkan Kemampuan Tali-Temali dan Motivasi Belajar pada Ekstrakurikuler Pramuka di MIN 1 Mojokerto*. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak* Volume 2 Nomor 2 Tahun 2020, 49-68.
- Ngatiyono, 2018 *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, , hal.106
- Pasaribu, A. M., & Mashuri, H. (2019). *Peranan Senam Irama Terhadap Kebugaran Jasmani Untuk Peserta didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Sportif* Volume 5 Nomor 1 Tahun 2019, 90-97.
- Raekha, Azka. 2019. *Media Sosial dan Pembelajaran Matematika*. Prosiding Sendika. Vol. 5 No.1 2019. Hal.222
- Ristanti, D. I., Setiawan, W., & Setiawan, D. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Hullahop Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Senam Lantai Pada Peserta didik Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Pakusari*. *Jurnal Kejaora* Volume 4 Nomor 1 April 2019, 16-20.
- Rudi Haryanto, 2015. *Cerdas Jelajah Internet*, (Jakarta: Kriya Pustaka, 2015), h. 118
- Rulli Nasrullah, 2017. *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sositoteknologi*. Bandung; Remaja ROSdakarya.
- Shirley Biagi, 2010. *Media/Impact; Pengantar Media Massa, Terjemahan dari Media/Impact; An Introduction to Mass Media oleh Mochammad Irfan dan Wulung Wira Mahendra*. Jakarta; Salemba Humanika.

- Sitti Nurhalimah, *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahapeserta didik Bidikmisi*, (Sleman: Deepublish, 2019), 36
- Subhan, & Irfah, A. (2019). *Kreasi Senam Ceria Pada Taman Kanak-Kanak Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Berbasis Gerak Dan Lagu*. *Jurnal Tunas Cendekia* Volume 2 Edisi 2 Oktober 2019, 70-78.
- Sundari, S., & Yudha, R. P. (2017). *Pengaruh Metode Senam Irama terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al-Azhar Kota Cirebon*. *Jurnal Olahraga* Volume 3 Nomor 1 tahun 2017, 13-22.
- Temban, M. M., Hua, T. K., & Said, N. E. (2021). Exploring Informal Learning Opportunities via YouTube Kids among Children During COVID-19. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies* Volume 10 Number 3 May 2021, 272-287.
- Ulfah, A. A., Dimiyati, & Putra, A. J. (2021). *Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 5 Issue 2 (2021), 1844-1852