



## Pengembangan Model Permainan *Stable Stick* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah

Syukriyanto A. Lamatoa Akuba<sup>1</sup>, Ella H. Tumuloto<sup>2</sup>, Sulasikin Sahdi Kadir<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia



Received: 03 Juni 2024; Accepted 28 Maret 2025; Published 29 Maret 2025

### ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah pengembangan model permainan *Stable Stick* layak dijadikan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani? Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauh manakah kelayakan pengembangan permainan *Stable Stick* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar kelas rendah dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development).

Berdasarkan dari hasil uji coba temuan dilapangan data yang diperoleh bahwa penelitian ini berhasil menciptakan produk pengembangan model permainan *Stable Stick* sebagai media pembelajaran disekolah dasar kelas rendah, diperoleh presentase ahli pembelajaran 81,6% interval rata-rata 4,08 dikategori sangat layak, presentase ahli permainan 81% interval rata-rata 4,09 dikategori sangat layak, serta presentase ahli media 85% interval rata 4,25 dikategori sangat layak.

Kata Kunci: Model Permainan1; *Stable Stick*2

#### \*Corresponding Author

Email: [sukriakuba12@gmail.com](mailto:sukriakuba12@gmail.com)

Copyright © 2025 Syukriyanto A. Lamatoa Akuba1, Ella H. Tumuloto2, Sulasikin Sahdi Kadir3

**How to Cite:** Nama. (2025). Pengembangan Model Permainan *Stable Stick* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. *JAS: Jambura Arena Sports*, 2(1), 30-37.

**Authors' Contribution:** a – Study Design; b – Data Collection; c – Statistical Analysis; d – Manuscript Preparation; e – Funds Collection



## PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat. dan pengenalan lingkungan Pendidikan nasional (Sodiq & Iwandana, 2023).

Pendidikan jasmani adalah kontribusi bagian dari program pendidikan, terutama melalui pengalaman gerak untuk menjamin pertumbuhan dan perkembangan anak (Mahmud & Farizki, 2020). Secara umum, permainan menjadi media dalam aktivitas gerak disaat pembelajaran Penjas berlangsung karena menjadi daya tarik sendiri bagi siswa (Wijayanti, & Suswandari, 2022). Oleh karena itu permainan dapat menjadi solusi dalam Penjas terutama saat pemanasan sebelum materi inti (Widigda & Hartati, 2020). Permainan bisa diberikan

penyesuaian yang setara dengan kondisi, situasi, serta keadaan yang terdapat ketika aktivitas bermain dilakukan (Anugrah & Dermawan, 2022).

Secara umum karakteristik perkembangan anak yang berada di kelas awal SD adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa perkembangan anak yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupannya (Sabani, 2019). Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal (Suharti dkk, 2020). Sama halnya dengan siswa SD khususnya kelas rendah yang belum menguasai banyak perbendaharaan kata, sehingga bahasa yang digunakan harus mudah dimengerti anak usia SD (Prayogi & Kurniawan, 2023). Dalam hal ini, siswa kelas rendah umumnya lebih menyukai hal hal yang berhubungan dengan permainan. Bermain pada dasarnya adalah proses experiential learning, dimana pelakunya mengalami dan merasakan secara langsung (Hanny & Qalbi, 2020). Hal ini berbeda dengan kegiatan belajar diruang kelas yang lebih menonjolkan salah satu aspek, misalnya aspek kognitif (Fernandes & Fidiana, 2020).

Adapun model permainan yang dapat dikembangkan dalam aktifitas pembelajaran yaitu model permainan *stable stick*. *Stable stick* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti tongkat yang seimbang sesuai dengan namanya *stable stick* sendiri bermediakan tongkat dengan jumlah pemain yang tidak terbatas sesuai dengan jumlah tongkat yang disediakan, permainan ini dapat dimainkan oleh semua usia baik anak-anak maupun usia dewasa. Manfaat dari permainan *stable stick* yaitu dapat meningkatkan kelincahan, koordinasi dan menguji konsentrasi dari pemain. *Stable stick* sendiri mempunyai hubungan yang sangat erat dengan Pendidikan Jasmani karena dalam permainan *stable stick* terdapat aktivitas fisik yang dapat menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam bentuk fisik mental emosional serta unsur mendidik yang dapat diperuntukan untuk seseorang atau masyarakat (Anjani dkk, 2020).

Dengan terpadunya berbagai komponen dalam permainan *stable stick* ini maka akan lebih mudah menjelaskan teori tentang olahraga permainan kepada siswa karena jika di bandingkan dengan olahraga permainan lainnya yang hanya bertitik berat pada satu komponen pada satu latihan maka dirasa kurang maksimal dalam memanfaatkan waktu untuk memberikan siswa pemahaman sebagian besar komponen pada kebugaran jasmani pada setiap pertemuan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Setyawan, 2020). Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil TA 2023/2024. Penelitian ini bertempat di SDN 91 Sipatana yang beralamat di Jalan Rusli Datau, Kelurahan Dulomo utara, Kecamatan Sipatana, Kota Gorontalo, Provinsi Gorontalo. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN 91 Sipatana, dan sampel yang digunakan adalah siswa kelas III SDN 91 Sipatana. Pada penelitian pengembangan permainan ini digunakan beberapa langkah-langkah diantaranya *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Tryady, 2021).

Teknik mengumpulkan data dilakukan dengan melalui proses pengamatan (observasi) yang akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan pada perencanaan produk pengembangan (Azizah, & Zainudin, 2020), dan kuesioner yang menggunakan skala deskriptif (descriptive rating scale) mengikuti bentuk skala sikap dari Likert (Yuniarti dkk, 2023). Dimana kuesioner digunakan untuk validasi media pembelajaran oleh para ahli dan praktisi, serta kuesioner pendapat siswa terhadap produk yang dikembangkan.

**Tabel 3.1 Instrumen Validasi Model Permainan Stable Stick Oleh Ahli Pembelajaran**

<b>Akuba SAL<sup>1</sup>, Tumuloto EH<sup>2</sup>, Kadir SS<sup>3</sup> 2(1), 30-37</b>	<b>[2025]</b>
---	---------------

NO	Skala Likert	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	RG	ST	SS
1.	Permaiann <i>stable stick</i> disukai oleh anak usia sekolah dasar					
2.	Permainan <i>stable stick</i> mudah dipelajari oleh siswa sekolah dasar					
3.	Permainan <i>stable stick</i> sesuai dengan pembelajaran siswa sekolah dasar					
4.	Efektivitas permainan <i>stable stick</i> terhadap pembelajaran					
5.	Permainan <i>stable stick</i> sesuai dengan pembelajaran yang dikembangkan					
6.	Ketepatan pemilihan media interaktif tongkat sebagai pendukung proses pembelajaran					
7.	Kesesuaian permainan <i>stable stick</i> dalam pembelajaran					
8.	Gerakan permainan <i>stabale stick</i> yang menarik untuk dipelajari					
9.	Gerakan permainan <i>stable stick</i> yang mudah dipelajari					
10.	Melalui permainan <i>stable stick</i> merangsang siswa agar mampu bekerja sama dalam satu kelompok					
11.	Kesesuai bnetuk media permainan <i>stable stick</i> sebagai pembelajaran motorik dengan karakteristik siswa					
12.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor, kognitif, afektif dalam pembelajaran jasmani					

**Tabel 3.2 Instrumen Validasi Model Permainan Stable Stick Oleh Ahli Permainan**

NO	Skala Likert	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	RG	ST	SS
1.	Penguasaan permainan <i>stable stick</i> sesuai dengan peraturan permainan yang dirancang					
2.	Kesesuaian permainan <i>stable stick</i> dengan perkembangan siswa sekolah dasar					
3.	Kesesuaian gerak berpindah dengan perintah yang di berikan					
4.	Kesesuaian permainan <i>stable stick</i> dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas rendah					
5.	Tingkat kesulitan permainan <i>stable stick</i>					
6.	Durasi yang digunakan sesuai dengan karasteristik siswa					
7.	Teknik gerakan yang sesuai dengan karasteristik siswa kelas rendah					
8.	Mudah di pahami dan di lakukan oleh siswa sekolah dasar kelas rendah					
9.	Permainan yang mudah dipelajari					
10.	Mudah mengingat peraturan permainan					
11.	Menguji konsentrasi siswa selama permainan berlangsung					

**Tabel 3.3 Instrumen Validasi Model Permainan Stable Stick Oleh Ahli Media**

NO	Skala Likert	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	RG	ST	SS
1.	Bentuk video permainan <i>stable stick</i>					
2.	Ukuran video permaiinan <i>stable stick</i>					
3.	Kesesuaian video dengan tulisan di video permainan <i>stable stick</i>					
4.	Variasi video permainan <i>stable stick</i>					
5.	Tampilan tulisan di video permainan <i>stable stick</i>					
6.	Penulis judul di video permainan <i>stable stick</i>					

**Akuba SAL<sup>1</sup>, Tumuloto EH<sup>2</sup>, Kadir SS<sup>3</sup> 2(1), 30-37 [2025]**

7.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan di video					
8.	Kejelasan tulisan pada video					

Adapun untuk mencari tingkat pencapaian responden (TCR) digunakan rumus sebagai berikut (Afrila & Hidayat, 2020):

$$TCR = \frac{\text{Rata-rata}}{\text{Nilai Skor Jawaban}} \times 100$$

Berikut merupakan tabel skala kelayak media pembelajaran:

**Tabel 3.4 Skala kelayakan media pembelajaran.**

Presentase	Kriteria
81% -100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	kurang layak
0% - 20	Sangat kurang layak

**Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Penilaian Ahli**

Interval	Kriteria
$X > 4$	Sangat layak
$3,67 < x \leq 4$	Layak
$2,67 < x \leq 3,67$	Cukup layak
$2 < x \leq 2,67$	kurang layak
$X \leq 2$	Sangat kurang layak

Teknik analisis data yang diperoleh dari kegiatan uji coba produk akan dianalisis dan dibagi menjadi dua data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa penilaian, kritik, serta saran yang diberikan oleh ahli. Dari saran para ahli ini akan digunakan sebagai keperluan perbaikan produk pengembangan permainan yang dihasilkan. Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner validasi desain media pembelajaran dari ahli media, kuesioner validasi materi, validasi oleh praktisi pembelajaran oleh guru dan siswa yang berupa tanggapan akan digunakan pengukuran skala Likert dengan cara memberikan skor terhadap pendapat-pendapat tersebut. Berikut merupakan tabel skala penilaian yang digunakan:

**Tabel 3.6 Skala permainan validator sumber jurnal**

Skala penilaian	Nilai
STS	1
TS	2
RG	3
ST	4
SS	5

Dari skor tersebut maka akan dilanjut dengan analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif berusaha untuk menggambarkan karakteristik data yang berasal dari suatu sampel. Dalam analisis deskriptif diolah pervariabel (Afrila & Hidayat, 2020).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan untuk mengetahui kendala dan permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 91 Sipatana. Pada saat melakukan

pengamatan, peneliti menemukan beberapa permasalahan pada praktiknya, tidak tercapainya pembelajaran penjas secara maksimal disebabkan oleh banyak hal seperti kurang menariknya penggunaan metode pembelajaran misalnya metode bermain yang digunakan oleh guru. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran kebanyakan ceramah sehingga peserta didik hanya menerima pembelajaran penjas sebatas pengenalan atau teoritis.

### **Desain Produk**

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan bagi siswa. Maka tahap selanjutnya adalah membuat produk dengan langkah-langka sebagai berikut: pengajian terhadap pembelajaran untuk mengetahui karakteristik permainan *stable stick*, mengembangkan produk awal *stable stick*, menganalisis tujuan dan karakter produk, menganalisis karakter siswa, menetapkan tujuan dan bentuk media pembelajaran. Setelah melalui sistematika proses desain dan produksi maka akan menghasilkan produk awal. Produk awal yang dimaksud disini adalah draft awal panduan permainan *stable stick*.

### **Development/Pengembangan Produk**

Tujuan dari permainan *stable stick* meningkatkan kebugaran jasmani menyehatkan badan serta tubuh pemain, selain itu permainan ini juga bisa dimainkan untuk mengisi waktu luang.

Adapun langkah-langkah permainan *stable stick* sebagai berikut: Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok masing-masing kelompok berjumlah 5-7 orang disesuaikan dengan jumlah peserta didik dalam satu kelas, setiap kelompok membentuk pola lingkaran. Aktifitas ini dapat dilaksanakan dilapangan outdoor dan indor yang tersedia di sekolah. Alat yang diperlukan untuk melaksanakan permainan *stable stick* yaitu tongkat dengan tinggi 150cm dengan jumlah yang disesuaikan dengan jumlah siswa yang akan memainkan permainan. Peserta didik diminta untuk memulai aktivitas permainan setelah mendengar aba-aba dari guru melalui bunyi sumpritan. Setiap kelompok peserta didik diminta melakukan gerak rotasi dengan berpindah dari satu tongkat ke tongkat yang lain tanpa membawa tongkat yang mereka genggam sesuai dengan aba-aba dari guru. Perintah yang diberikan oleh guru saat pelaksanaan permainan berlangsung berupa perintah untuk berpindah dari satu tongkat ke tongkat yang lain dan arah rotasi peserta didik saat akan berpindah ke kiri ataupun ke kanan. Peserta didik yang tergabung dalam salah satu kelompok akan dikeluarkan ketika melakukan kesalahan atau pelanggaran saat melaksanakan permainan. Misalnya tidak sempat meraih tongkat yang sebelumnya di genggam oleh temannya pada saat sumpritan berbunyi sehingga tongkat tersebut jatuh. Atau melakukan kesalahan rotasi sehingga siswa melakukan rotasi tidak sesuai dengan perintah dari guru. Kelompok yang bertahan dengan jumlah pemain yang paling banyak menjadi pemenang dalam permainan *stable stick*.

### **Implementasi Produk *Stable Stick***

#### **a. Deskripsi Para Ahli**

Data diperoleh dari pengisian questioner oleh para ahli merupakan pedoman yang menyatakan apakah produk permainan *stable stick* sesuai untuk siswa kelas III SDN 91 Sipatana. Penilaian dilakukan terhadap video pedoman dan penerapan yang dikembangkan. Produk ini sebelum diujicobakan skala kecil sudah di validasi oleh desain ahli yang sesuai dengan bidang penelitian. Desain ahli yang telah dilibatkan adalah 2 orang dosen dan 1 orang guru, yaitu Suriyadi Datau S.Pd,M.Pd., dan Haerul Ikhsan M.Pd selaku dosen di jurusan Pendidikan keolahragaan. Lukman.HR Suila, S.Pd selaku guru di SDN 3 Kota Barat.

**Tabel 4.1 Lembar Validasi Awal Ahli Pembelajaran**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	TCR (%)
1	Tujuan Pembelajaran	12	60	38	63
Presentase					<b>63%</b>

**Tabel 4.2 Lembar Validasi Akhir Ahli Pembelajaran**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	TCR (%)
1	Tujuan Pembelajaran	12	60	49	81,6
Presentase					<b>81,6%</b>

**Tabel 4.3 Lembar Validasi Awal Ahli Permainan**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	TCR (%)
1	Unsur dalam permainan	11	55	37	67
Presentase					<b>67%</b>

**Tabel 4.4 Lembar Validasi Akhir Ahli Permainan**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	TCR (%)
1	Unsur dalam permainan	11	55	45	81
Presentase					<b>81%</b>

**Tabel 4.5 Lembar Validasi Awal Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	TCR (%)
1	Unsur dalam permainan	8	40	27	67
Presentase					<b>67%</b>

**Tabel 4.6 Lembar Validasi Akhir Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	TCR (%)
1	Unsur dalam permainan	8	40	34	85
Presentase					<b>85%</b>

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh masing-masing ahli maka diperoleh Presentase ahli pembelajaran 81,6% interval rata-rata 4,08 dikategori sangat layak, Presentase ahli permainan 81% interval rata-rata 4,09 dikategori sangat layak, Presentase ahli media 85% interval rata 4,25 dikategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan model permainan *stable stick* untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dapat digunakan untuk ujicoba skala kecil.

#### **b. Revisi Produk Awal**

Berdasarkan saran dari ahli pembelajaran dan ahli permainan, maka dilaksanakan revisi produk guna untuk perbaikan produk. Berikut masukan yang berupa saran dan masukan dari para ahli:

#### **c. Uji Coba Skala Kecil**

Uji coba produk tahap awal (skala kecil) dilakukan dengan simulasi produk awal yang dihasilkan dari revisi produk awal. Uji coba produk kecil ini akan di uji cobakan pada 15 orang siswa kelas III SDN 91 Sipatana. Hasil dari evaluasi pendapat siswa tentang produk yang dikembangkan berupa nilai untuk kualitas produk model permainan *stable stick* menggunakan skala likert 1-5.

#### **d. Produk Akhir**

Berdasarkan saran dari para ahli pada produk yang telah diuji cobakan ke dalam uji coba skala kecil, maka telah direvisi sebagai produk akhir. Proses revisi produk akhir berdasarkan saran ahli sebagai berikut: (a) Penggunaan kosakata. Revisi. Penggunaan bahasa Indonesia harus menggunakan EYD dan jelas dalam penyampaian peraturan permainan (b) Pada

produk, ada beberapa kata yang salah pengetikan. Revisi: kata yang salah sudah diperbaiki.  
(c) Durasi Video ditambahkan. Revisi: sudah disesuaikan.

#### **e. Evaluasi**

Produk pengembangan permainan *stable stick* telah di ujicobakan dalam bentuk skala kecil yang sudah direvisi. Setelah itu diuji penerapam dalam bentuk skala besar ujicoba skala besar dilaksanakan pada siswa kelas III SDN 89 Sipatana yang berjumlah 17 orang.

#### **Pembahasan**

Berdasarkan sistematika penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk, maka di dapat produk akhir berupa pengembangan model permainan *stable stick* sebagai media pembelajaran Pendidikan jasmani dan kesehatan pada siswa sekolah dasar kelas rendah. Indikator berhasilnya produk ini berdasarkan skor total respon siswa terhadap model permainan *stable stick*. yang diperoleh dari hasil kuesioner yang dibagikan kepada siswa setelah uji coba dilaksanakan. Skor total respon siswa ini merupakan aspek keseluruhan dari aspek psikomotor, kognitif dan afektif yang telah dijumlahkan dan mendapatkan skor akhir yang dimiliki. Hasil gambaran skor total respon bahwa produk model pengembangan panduan permainan *stable stick* dapat digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan siswa sekolah dasar kelas rendah.

Setiap produk pasti terdapat kelebihan dan kekurangan terlebih lagi ini untuk anak-anak yang masih butuh asupan untuk mengembangkan psikomotor anak termasuk di pembelajaran permainan. Ada beberapa kelebihan dari permainan *stable stick*. ini yaitu :

Kelebihan produk yang dihasilkan: Mampu memberikan pemahaman anak tentang proses bermain dan bekerja sama dalam kelompok, Anak mampu menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi yang baik, Memberikan beberapa manfaat untuk kebugaran jasmani tubuh. Kekurangan produk yang dihasilkan: Penggunaan media tongkat yang harus disesuaikan dengan kebutuhan.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil menciptakan produk pengembangan model permainan *Stable Stick* sebagai media pembelajaran disekolah dasar kelas rendah, dengan presentase ahli pembelajaran 81,6% interval rata-rata 4,08 dikategori sangat layak, presentase ahli permainan 81% interval rata-rata 4,09 dikategori sangat layak, serta presentase ahli media 85% interval rata 4,25 dikategori sangat layak. Produk media pembelajaran dalam bentuk video memberikan pemahaman kepada siswa tentang model permainan dan cara bermain,

#### **UCAPAN TERIMAKASIH**

terimakasih kepada dosen pembimbing dan guru maupun siswa SDN 91 Sipatana yang sudah membantu peneliti melakukan penelitian sampai dengan selesai.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

1. Afrila, D., & Hidayat, A. F. (2020). Pengembangan Modul Mata Kuliah Statistika Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(1), 26-35.

2. Anjani, A., Syapitri, G. H., & Lutfia, R. I. (2020). Analisis Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar. *FONDATA*, 4(1), 67-85.
3. Anugrah, R. R., & Dermawan, D. F. (2022). Kontribusi Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 3(1), 38-43.
4. Azizah, N., & Zainudin, M. (2020). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi di SMK Muhammadiyah 1 dan SMK Muhammadiyah 2 Kota Palembang). *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 133-143.
5. Fernandes, F. S., & Fidiana, F. (2020). Pengaruh Kesadaran, Kualitas Pelayanan Fiskus, Sanksi Perpajakan, Lingkungan Terhadap Kepatuhan. *Jurnal Ilmu dan Riset Akuntansi (JIRA)*, 9(11).
6. Hanny, P., & Qalbi, Z. (2020). Pemahaman Orang Tua Mengenai Konsep Dasar Bermain Di Tk Witri 1 Kota Bengkulu. *Jurnal PENA PAUD*, 1(1), 63-71.
7. Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1).
8. Prayogi, F., & Kurniawan, F. (2022). Pengembangan Permainan Kecil Sebagai Bentuk Pemanasan Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sdn Tegalrejo. *Jurnal Pengabdian Olahraga Singaperbangsa*, 2(04), 114-120.
9. Sabani, F. (2019). Perkembangan anak-anak selama masa sekolah dasar (6–7 tahun). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89-100.
10. Setyawan, H. (2020). Pengembangan model outdoor games activities pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Sekolah Menengah Atas. *MAJORA: Majalah Ilmiah Olahraga*, 26(2), 45-55.
11. Sodik, F., & Iwandana, D. T. (2023). Observasi Sarana Prasarana Pjok di SMP N 1 Sedayu Tahun 2023. *e-SPORT: Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*, 3(2), 50-53.
12. Suharti, S. P., Sumardi, M. K., Hanafi, M., & Hakim, L. (2020). *Strategi belajar mengajar*. Jakad Media Publishing.
13. Tryady, F. (2021). *Pengaruh Pemanasan Dengan Menggunakan Permainan Kecil Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Cigugur)* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
14. Widigda, B. T., & Hartati, S. C. Y. (2020). Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 8(33), 75-78.
15. Wijayanti, S. P., & Suswandari, M. (2022). Dampak Penggunaan Media Sempoa dalam Pembelajaran Matematika Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 58-66.
16. Yuniarti, P., Wianti, W., & Rini, R. S. (2023). *Metode Penelitian Sosial*. Penerbit NEM.