



SOSIALISASI MODEL KREATIVITAS PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN LARI BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Andry Sinlaeloe¹, Yahya Jecson Palinata², Alventur Baun³, Melvianus Selan⁴, James Klemen Lika⁵

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾⁵⁾Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Kristen Artha Wacana, NTT, Indonesia

Article Information

Article history:

Received Desember 06, 2023

Approved Desember 13, 2023

Keywords:

Socialisation,
Games
Creativity
Model,
Running Learning

ABSTRACT

Learning physical education sports and health in schools should emphasise providing direct learning experiences to achieve good skills in improving learning completeness, students can gain a variety of experiences to reveal personal impressions that are fun, creative, innovative, and skilled which are planned, implemented and evaluated systematically in order to achieve learning objectives effectively and efficiently. The method of implementing service activities includes: the preparation stage, the socialisation stage and the implementation stage. Data collected using observation sheets for running with the game model that has been prepared. The results of the implementation of the zig-zag running model carried out by GMT Bolok Elementary School students obtained 62.5% (15 people) with Excellent criteria and 37.5% (9 people) with Good criteria, the implementation of the cone jumping and zig-zag cone jumping models obtained 100% (24 people) with Excellent criteria in accordance with normative reference guidelines. This shows that the socialisation of the game creativity model in running learning for elementary school students has succeeded in achieving learning objectives.

ABSTRAK

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah hendaknya menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung untuk mencapai keterampilan yang baik dalam meningkatkan ketuntasan belajar, siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, dan terampil yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian meliputi: tahapan persiapan, tahapan sosialisasi dan tahapan pelaksanaan. Data yang

dikumpulkan menggunakan lembaran pengamatan pelaksanaan lari dengan model permainan yang telah disiapkan. Hasil pelaksanaan model lari zig-zag yang dilakukan oleh siswa SD GMT Bolok maka diperoleh 62,5% (15 orang) berkriteria Baik Sekali dan 37,5% (9 orang) berkriteria Baik, pelaksanaan model lari lompat kerucut dan zig-zag lompat kerucut diperoleh 100% (24 orang) berkriteria Baik Sekali sesuai dengan pedoman acuan normatif. Hal ini menunjukkan bahwa sosialisasi model kreativitas permainan dalam pembelajaran lari bagi siswa sekolah dasar berhasil mencapai tujuan pembelajaran

© 2023 EJOIN

*Corresponding author email: andrysinlaeloe@gmail.com

PENDAHULUAN

Mewujudkan manusia yang berkualitas atau berpotensi harus dilakukan melalui dunia pendidikan secara bertahap dan sedini mungkin oleh sebab itu pendidikan haruslah menjadi bagian yang terpenting sebagai sarana dalam mengembangkan potensi diri sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dan pembinaan kualitas sumber daya manusia. Sekolah merupakan lembaga formal dalam sistem pendidikan tidak terlepas dari usaha-usaha peningkatan potensi atau prestasi belajar anak didik. Pelaksanaan pembelajaran merupakan kegiatan pokok dalam keseluruhan kegiatan pendidikan di sekolah, sehingga keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan dalam bentuk terjadinya perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan siswa tergantung pada proses yang dialami oleh peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru sedemikian rupa sehingga perilaku peserta didik berubah menjadi lebih baik. Pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara pendidik dan peserta didik sehingga konsekuensi dari pembelajaran lebih ditekankan pada keaktifan peserta didik (Ubabuddin, 2019).

Pembelajaran di sekolah sudah diatur oleh kurikulum pendidikan yang terbagi menjadi beberapa mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik di sekolah, termasuk pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik meliputi keterampilan, pengetahuan, penalaran serta perkembangan emosional pada peserta didik. Interaksi antara pendidik dan peserta didik pada proses belajar mengajar dalam mengembangkan potensi yang dimiliki merupakan tujuan dari pembelajaran. Hakikat pembelajaran sebagai proses membelajarkan peserta didik yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2014). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada prinsipnya menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan secara fisik maupun mental melalui aktivitas gerak yang berkesinambungan (Leko et al., 2022). Pemahaman gerak yang diberikan seorang guru Sekolah Dasar sangatlah menentukan siswa tersebut untuk dapat bergerak aktif dalam beraktifitas di berbagai macam cabang olahraga, baik olahraga perorangan maupun olahraga beregu (Muradiansyah, 2023). Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah hendaknya menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung untuk mencapai keterampilan yang baik dalam meningkatkan ketuntasan belajar, siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, dan terampil. Di dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, seorang guru harus mampu mengembangkan berbagai macam materi yang dapat membuat siswa bergerak dan melatih

kemampuan gerak dasarnya, sebab bergerak bukan untuk kebutuhan alamiah siswa, namun membentuk, mengurus serta meningkatkan intelektualitas siswa.

Pembelajaran lari merupakan salah satu cabang olahraga dari atletik yang terdapat dalam kurikulum yang harus diajarkan bagi siswa. Atletik merupakan salah satu cabang olahraga tertua, induk dari semua cabang olahraga yang setiap gerakannya menggunakan aktivitas fisik atau jasmani, dimana dalam melakukannya seluruh anggota tubuh akan ikut bergerak, baik itu kaki, tangan atau anggota tubuh yang lain dan cabang atletik memiliki empat macam, yaitu: jalan cepat, lari, lempar dan lompat (Putra et al., 2020). Materi pembelajaran lari yang diajarkan bagi siswa yakni pengenalan teknik dasar melakukan start, pada saat berlari serta memasuki garis finish (Anwar, 2018). Siswa akan merasa jenuh jika proses pembelajaran hanyalah monoton dan tidak menyenangkan sehingga guru berkewajiban untuk menciptakan pembelajaran sesuai dengan karakteristik akan mempengaruhi aktivitas gerak siswa, melalui model pembelajaran atau permainan, strategi pembelajaran, dan penggunaan media sebagai alternatif untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan bagi siswa dan guru PJOK dengan tujuan mensosialisasikan kreativitas model permainan dalam pembelajaran lari bagi siswa Sekolah Dasar. Permainan sebagai aktivitas untuk memperoleh kesenangan, jika bermain dilakukan dengan penuh kesenangan maka hasil yang diperoleh dari permainan tersebut adalah sebuah kebahagiaan (Zaini, 2015). Dampak dari pendekatan bermain dalam pembelajaran penjasorkes bagi siswa sekolah dasar; (1) menempatkan permainan ke dalam pembelajaran penjasorkes yang dapat meningkatkan kegembiraan dan kepuasan pada diri siswa dalam melakukan gerakan-gerakan untuk mencapai unsur kesegaran jasmani, (2) memungkinkan siswa yang kurang terampil berolahraga dan kurang menyenangi olahraga akan menyenangi kegiatan jasmani atau olahraga, (3) mendorong siswa untuk belajar mengambil keputusan dalam waktu yang sangat singkat, dan (4) keterampilan olahraga tidak mutlak harus dimiliki oleh siswa laki-laki saja tetapi siswa perempuan harus mampu untuk melakukannya (Sembiring et al., 2020).

Pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar cenderung masih suka bermain, sehingga pengajar wajib mampu menyebarkan pembelajaran yang efektif dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik untuk tujuan pembelajaran (Arridho et al., 2023). Permainan yang dilakukan merupakan cara belajar anak melalui pengalaman-pengalaman yang dapat menyusun menjadi suatu kerangka pengetahuan (Sunardi, 2023). Pemilihan strategi dalam pembelajaran tergantung dari karakteristik siswa baik itu metode, media, peralatan dan fasilitas, serta cara menginformasikan tersebut terkumpul dan digunakan dapat diterima oleh siswa (Baun et al., 2023). Kreativitas model permainan akan memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan kemampuannya terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar menjadi lebih tinggi.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan bagi siswa SD GMIT Bolok yang berjumlah 24 orang. Tahapan kegiatan pengabdian sebagai berikut: (a). Tahapan Persiapan; Menyiapkan bahan dan alat berupa bola kasti, hula hup, kuns dan kerucut, (b). Tahapan Sosialisasi; Memberikan sosialisasi tentang pelaksanaan lari yang meliputi sikap start, sikap saat lari dan sikap saat memasuki garis finish dan tahapan pelaksanaan model pembelajaran lari yang meliputi lari zig-zag, lompat kerucut dan lari zig-zag lompat kerucut serta melewati hula hup. (c). Tahapan Pelaksanaan: pendampingan pembuatan media pembelajaran lari bagi siswa baik dalam kelas maupun di luar kelas, dan pengambilan data pelaksanaan lari.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar pengamatan pelaksanaan lari dengan model permainan yang telah disiapkan. Data aktivitas siswa tersebut diperoleh melalui

pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang diikuti oleh siswa berdasarkan petunjuk yang telah ditetapkan dalam lembar observasi. Teknik analisis pada penelitian adalah data yang dikelompokkan, dikalkulasi, dan dianalisis menurut masalah dan tujuan berdasarkan deskriptif kuantitatif dengan persentase sesuai pedoman acuan normatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terlaksanakan di SD GMT Bolok dengan melibatkan guru penjasorkes dan 24 orang siswa terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan dengan mensosialisasikan model kreativitas permainan dalam pembelajaran lari bagi siswa sekolah dasar dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahapan Persiapan

Tim pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menyerahkan alat olahraga bagi siswa kepada Kepala SD GMT bolok untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes.



Gambar 1. Penyerahan bahan dan alat olahraga

Kegiatan diawali dengan menyiapkan alat dan bahan berupa bola kasti, hula hup, kuns, kerucut, dan lembaran pengamatan pelaksanaan lari. Bahan dan alat berupa hula hup, diberikan kepada siswa dalam bentuk kelompok untuk berlomba merakit sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan.



Gambar 2. Siswa sedang merakit hula hup untuk pembelajaran

2. Tahapan Sosialisasi

a. Tahapan lari

Para siswa diberikan penjelasan tentang pelaksanaan lari yang meliputi sikap start, sikap saat lari dan sikap saat memasuki garis finish sebagai berikut:

- 1) Sikap start merupakan tahapan persiapan saat hendak melakukan gerakan lari dengan macam-macam start yaitu start berdiri, melayang dan jongkok. Kegiatan ini menggunakan start jongkok dengan (a) indikator “Bersedia” yang meliputi Kedua tangan diletakkan digaris start lebih lebar sedikit dari bahu dengan jari-jari dan ibu jari membentuk huruf V terbalik, bahu condong ke depan sedikit di depan tangan dengan posisi tangan lurus, jari-jari kaki belakang segaris dengan tumit depan dan badan rileks pandangan ke depan kira-kira 2,5 meter di depan garis start., (b) Indikator “Siap” meliputi Panggul diangkat sampai sedikit lebih tinggi dari bahu, bahu condong ke depan dengan posisi tangan lurus, pandangan ke bawah kira-kira 1-1,5 meter di depan garis start dan lengan tetap lurus, dan siku tidak bengkok dan (c) indikator “Ya” meliputi Tolakan kaki tumpuan sampai lurus, dan tidak menoleh ke kiri atau ke kanan, Badan berat ke depan membentuk sikap bungkuk sampai beberapa langkah, Ayunan tangan kiri ke depan dan tangan kanan ke belakang secara bergantian serta Pandangan lurus ke depan dan tidak melihat ke bawah atau menoleh ke kiri dan ke kanan.
- 2) Sikap saat lari yang meliputi Siku tangan ditekuk membentuk sudut 90 derajat dan tangan dikepal rileks, punggung lurus dan pandangan lurus ke depan, lutut diangkat setinggi panggul dan langkah sesuai dengan panjang tungkai, menggerakkan kaki dengan frekuensi yang tinggi dengan langkah selebar mungkin.
- 3) Sikap saat memasuki garis finish yang meliputi Berlari terus menerus dan tidak mengubah sikap lari, pada saat akan menyentuh pita/memasuki garis finish dada dicondongkan ke depan dan kedua tangan di ayunkan ke belakang, pada saat akan menyentuh pita/garis finish dada di putar dengan ayunan tangan ke depan atas sehinggalah sebelah maju serta saat akan melewati garis finish, jangan menoleh ke belakang/melompat karena akan berakibat jatuh dan cedera.



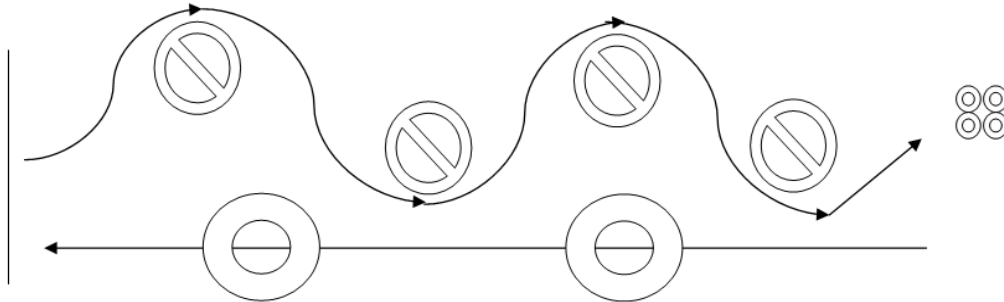
Gambar 3. Penyajian materi pelaksanaan lari kepada siswa

b. Tahapan model pembelajaran

Setelah siswa diberikan penjelasan dan contoh pelaksanaan lari maka siswa pun diberikan petunjuk pelaksanaan tahapan model pembelajaran yang meliputi:

- 1) Lari Zig-zag

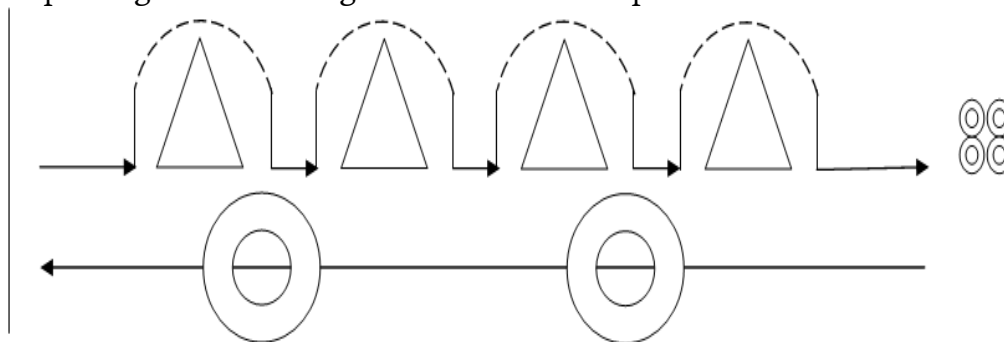
Pelaksanaan model pembelajaran ini meliputi: Siswa berada di belakang garis start, siswa melakukan sikap start jongkok, siswa melakukan sikap lari zig-zag melewati setiap kuns yang dipasangkan dan menaruh bola kasti pada tempat yang ditentukan setelah itu kembali ke garis start yang merupakan garis finish dengan melewati hula hup.



Gambar 4. Model lari zig-zag

2) Lari Lompat Kerucut

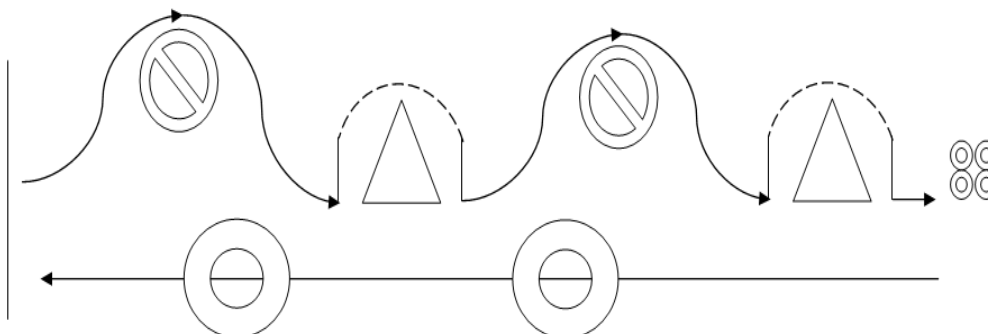
Siswa berada di belakang garis start, siswa melakukan sikap start jongkok, siswa melaksanakan lari dengan melompati setiap kerucut yang dipasangkan dan menaruh bola kasti pada tempat yang ditentukan setelah itu kembali ke garis start yang merupakan garis finish dengan melewati hula hup.



Gambar 5. Model lari lompat kerucut

3) Lari Zig-zag Lompat Kerucut

Siswa berada di belakang garis start, siswa melakukan sikap start jongkok, siswa melaksanakan lari zig-zag dengan melompati setiap kerucut yang dipasangkan dan menaruh bola kasti pada tempat yang ditentukan setelah itu kembali ke garis start yang merupakan garis finish dengan melewati hula hup.



Gambar 6. Model lari zig-zag lompat kerucut

3. Tahapan Pelaksanaan

Setelah penyajian materi kepada siswa maka tim pengabdian dan siswa langsung mempraktekkan model kreativitas permainan dengan indikator pengamatan pelaksanaan lari pada aspek sikap start, sikap saat berlari dan sikap saat melewati garis finish.

Tabel 1. Hasil Tes Pelaksanaan Model Lari Zig-zag

No	Nama Siswa	Indicator Pelaksanaan Lari						Jumlah	%
		Sikap Start			Σ	Sikap Berlari	Sikap Finish		
		Bersedia	Siap	Ya					
1	AK	3	3	4	10	4	3	17	85
2	MS	3	3	3	9	4	4	17	85
3	RF	3	3	3	9	4	3	16	80
4	NP	3	3	4	10	4	3	17	85
5	JF	2	3	4	9	4	4	17	85
6	BL	4	3	3	10	4	4	18	90
7	NT	3	3	3	9	4	3	16	80
8	SB	2	3	3	8	4	4	16	80
9	GS	2	3	3	8	4	3	15	75
10	NN	3	3	4	10	4	4	18	90
11	MT	4	3	3	10	4	3	17	85
12	MN	3	3	3	9	4	4	17	85
13	YL	3	3	3	9	4	3	16	80
14	RB	3	4	3	10	4	3	17	85
15	GT	3	3	4	10	4	3	17	85
16	MIS	3	3	3	9	4	3	16	80
17	KS	2	4	3	9	4	3	16	80
18	YDP	2	3	3	8	4	4	16	80
19	IT	3	3	4	10	4	4	18	90
20	CB	4	3	3	10	4	3	17	85
21	YP	4	3	4	11	4	3	18	90
22	FK	2	4	3	9	4	3	16	80
23	AA	3	4	3	10	4	4	18	90
24	FP	2	3	4	9	4	4	17	85



Gambar 7. Pelaksanaan model lari zig-zag

Hasil pelaksanaan model lari Zig-zag yang dilakukan oleh siswa SD GMIT Bolok maka diperoleh 62,5% (15 orang) berkriteria Baik Sekali dan 37,5% (9 orang) berkriteria Baik, serta tidak ada yang berkriteria Cukup, Kurang dan Buruk pada pelaksanaan model tersebut sesuai dengan pedoman acuan normatif.

Tabel 2. Hasil Tes Pelaksanaan Model Lari Lompat Kerucut

No	Nama Siswa	Indicator Pelaksanaan Lari						Jumlah	%
		Sikap Start			Σ	Sikap Berlari	Sikap Finish		
		Bersedia	Siap	Ya					
1	AK	4	4	4	12	4	4	20	100
2	MS	4	4	4	12	4	4	20	100
3	RF	4	4	3	11	4	4	19	95
4	NP	4	3	4	11	4	3	18	90
5	JF	4	3	4	11	4	4	19	95
6	BL	4	3	4	11	4	4	19	95
7	NT	3	4	3	10	4	4	18	90
8	SB	4	4	4	12	4	4	20	100
9	GS	4	4	3	11	4	3	18	90
10	NN	3	3	4	10	4	4	18	90
11	MT	4	3	4	11	4	4	19	95
12	MN	4	4	4	12	4	4	20	100
13	YL	4	4	4	12	4	3	19	95
14	RB	4	4	4	12	4	4	20	100
15	GT	3	3	4	10	4	4	18	90
16	MIS	3	4	4	11	4	4	19	95
17	KS	3	4	4	11	4	3	18	90
18	YDP	3	4	4	11	4	4	19	95
19	IT	4	4	4	12	4	3	19	95
20	CB	4	3	3	10	4	4	18	90
21	YP	4	3	4	11	4	4	19	95
22	FK	4	4	4	12	4	4	20	100
23	AA	4	4	4	12	4	4	20	100
24	FP	4	4	4	12	4	4	20	100



Gambar 8. Pelaksanaan model lari lompat kerucut

Hasil pelaksanaan model lari lompat kerucut yang dilakukan oleh siswa SD GMT Bolok maka diperoleh 100% (24 orang) ber kriteria Baik Sekali dan tidak ada yang ber kriteria Baik, Cukup, Kurang dan Buruk pada pelaksanaan model tersebut.

Tabel 3. Hasil Tes Pelaksanaan Model Lari Zig-zag Lompat Kerucut

No	Nama Siswa	Indicator Pelaksanaan Lari				Σ	Sikap Berlari	Sikap Finish	Jumlah	%
		Sikap Start Bersedia	Siap	Ya						
1	AK	4	4	4	12	4	4	20	100	
2	MS	3	4	4	11	4	4	19	95	
3	RF	3	4	4	11	4	4	19	90	
4	NP	4	4	4	12	4	4	20	100	
5	JF	4	3	4	11	4	3	18	90	
6	BL	4	4	4	12	4	4	20	100	
7	NT	4	4	3	11	4	4	19	95	
8	SB	3	4	4	11	4	4	19	95	
9	GS	4	4	4	12	4	4	20	100	
10	NN	4	4	4	12	4	4	20	100	
11	MT	4	3	4	11	4	4	19	95	
12	MN	4	3	4	11	4	4	19	95	
13	YL	4	4	4	12	4	4	20	100	
14	RB	4	4	4	12	4	4	20	100	
15	GT	3	4	4	11	4	4	19	95	
16	MIS	4	4	3	11	4	4	19	95	
17	KS	4	4	4	12	4	3	19	95	
18	YDP	4	4	4	12	4	4	20	100	
19	IT	4	4	4	12	4	3	19	95	
20	CB	4	4	3	11	4	3	18	90	
21	YP	4	4	4	12	4	4	20	100	
22	FK	4	4	4	12	4	4	20	100	
23	AA	4	4	4	12	4	4	20	100	
24	FP	3	4	4	11	4	4	19	95	



Gambar 9. Pelaksanaan model lari zig-zag lompat kerucut

Hasil pelaksanaan model lari zig-zag lompat kerucut yang dilakukan oleh siswa SD GMT Bolok maka diperoleh 100% (24 orang) berkriteria Baik Sekali dan tidak ada yang berkriteria Baik, Cukup, Kurang dan Buruk pada pelaksanaan model tersebut.

Model permainan dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk kegiatan jasmani, oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani karena bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, sebab dunia anak merupakan dunia bermain, bermain yang menggabungkan aspek-aspek rekreatif dan edukatif dapat menjadikan sarana belajar yang efektif untuk anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kreativitas pembelajaran lari melalui pendekatan bermain bagi siswa SD GMT Bolok dengan indikator pengamatan pelaksanaan lari pada aspek sikap start, sikap saat berlari dan sikap saat melewati garis finish dapat memotivasi siswa untuk mengonstruksikan pengetahuannya pada aspek afektif, kognitif dan psikomotor serta melalui pendekatan bermain dengan model-model pembelajaran dapat memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan kemampuannya terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, peran guru dalam berinteraksi bersama siswa untuk menciptakan suasana kelas yang lebih aktif saat pembelajaran berlangsung merupakan hal yang sangat penting, pemilihan metode, media, peralatan dan fasilitas, sertacara menginformasikan materi pembelajaran dapat diterima, karena siswa merupakan subjek pada pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan limpah terima kasih kepada Kepala SD GMT Bolok dan Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Universitas Kristen Artha Wacana Kupang, yang telah memberikan dukungan dan kesempatan untuk dapat melaksanakan PKM tentang sosialisasi model kreativitas permainan dalam pembelajaran lari bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anwar, K. (2018). Peningkatan Kualitas Gerak Dasar Lari Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Dan Olahraga Tradisional. *SATRIA : Journal of Sports Athleticism in Teaching and Recreation on Interdisciplinary Analysis*, 1(1), 8-12. Doi: <http://publikasi.stkippgri-bkl.ac.id/index.php/SATRIA/article/view/45>
- [2] Arridho, M.F., Nurkadri., Abdillah, M., Rambe, C., Sormin, J.F.L., Wardani, F.Z. (2023). Model Gerak Dasar Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6 (1), 143-148. doi:<http://dx.doi.org/10.31602/rjpo.v6i1.11273>
- [3] Baun, A., Palinata, Y.J., Selan, M., & Sinlaeloe, A. (2023). Activity Of Children's Movement Patterns In Traditional Games Using The Team Games Tournament Method. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(2), 270-279. Doi: <http://dx.doi.org/10.31602/rjpo.v6i2.13070>
- [4] Komalasari, K. (2014). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- [5] Leko, J.J., Palinata, Y.J., Baun, A., & Riwu Rohi, I. (2022). Proses Pembelajaran Penjasorkes Secara Online Pada Masa Covid-19. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(1), 67-72. DOI: <http://dx.doi.org/10.31602/rjpo.v5i1.6675>
- [6] Murdiansyah, B.N. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Lari Cepat melalui

- Permainan Untuk Meningkatkan Hasil belajar Lari Cepat Pada Anak SD Kelas V. *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 57-65. Doi: <https://doi.org/10.55681/ejoin.v1i2.581>
- [7] Putra, A., Aziz, I., Mardela, R., & Lesmana, H. (2020). Tinjauan Kecepatan Lari 100 Meter Siswa SMA. *Jurnal Patriot*, 2(4), 940-950. Doi: <https://doi.org/10.24036/patriot.v2i4.684>
- [8] Ubabuddin, 2019. Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatif*, 5(1), 18-27. Doi: <https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>
- [9] Sembiring, I., Tarigan, B., & Budiana, D. (2020). Model Kooperatif Team Games Tournament (TGT): Peningkatan Kreativitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 128–140. DOI: [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5652](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5652)
- [10] Sunardi, S. 2023. Efektivitas Model Bermain Peran Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 87–107. Doi: <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p87-107>
- [11] Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118-134. DOI: <http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>