

**MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR ATLETIK BERNUANS THE
JUNGLE SURVIVOR BERBASIS ALAT MODIFIKASI SEDERHANA (LOW-
COST) PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Rany Ade Akhsanu Nadiyah¹, Yusuf Hanafi², Anang Marzuqi²

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

¹rany.ade.2531617@students.um.ac.id, ²yusuf.hanafi.fs@um.ac.id,

³marzoeq@gmail.com

ABSTRACT

This study was based on the limited availability of facilities and students' boredom with learning basic track and field movements such as running, jumping, and throwing. The objective of this study is to develop an innovation using a basic track and field movement learning model based on an adventure circuit themed "The Jungle Survivor," utilizing low-cost materials, and presented in the form of a Teacher's Guidebook and instructional demonstration videos. The method used in this R&D study modified the ADDIE framework into the ADDE model (Analysis, Design, Development, Evaluation) due to time constraints. The research results showed a feasibility percentage of 92.86%, meeting the criterion of "highly valid" based on assessments by media experts and subject matter experts. Thus, this adventure circuit product based on modified equipment was deemed highly suitable for use as an effective alternative medium to enhance students' enthusiasm for learning while creating a more engaging and interactive athletics learning experience.

Keywords: basic athletics movements, adventure circuit, the jungle survivor

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya keterbatasan fasilitas serta kejenuhan siswa dalam mempelajari gerak dasar atletik seperti lari, lompat dan lempar. Pengembangan inovasi dengan model pembelajaran gerak dasar atletik berbasis sirkuit petualangan bertema "The Jungle Survivor" dengan alat modifikasi yang ramah anggaran (low-cost materials) dan dikemas dalam bentuk Buku Panduan guru serta video demonstrasi pembelajaran menjadi tujuan dari penelitian ini. Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan RnD ini memodifikasi kerangka ADDIE menjadi model ADDE (Analysis, Design, Development, Evaluation) karena adanya keterbatasan waktu. Hasil penelitian menunjukkan persentase kelayakan sebesar 92,86% dengan kriteria "sangat valid berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi. Dengan demikian, produk sirkuit petualangan berbasis alat modifikasi ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media alternatif yang efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa sekaligus menciptakan pembelajaran atletik yang lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: gerak dasar atletik, sirkuit petualangan, *the jungle survivor*

A. Pendahuluan

Kegemaran beraktivitas fisik harus ditumbuhkan sejak dini dalam mengoptimalkan perkembangan kondisi fisik. Sejalan dengan hal tersebut, Kurikulum merdeka menuntut adanya proses pembelajaran yang mendalam, berkesadaran namun tetap menyenangkan termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada jenjang Sekolah Dasar (SD) (Chotimah dkk., 2025). Gerak dasar atletik menjadi fondasi awal dalam penguasaan keterampilan siswa, di mana materi atletik sudah mencakup nomor lari, lompat, lempar yang memegang peran krusial (Maheswari dkk., 2025). Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran atletik yang maksimal akan berdampak pada kondisi fisik siswa.

Realita dilapangan bertolak belakang dengan kondisi ideal. Mayoritas pembelajaran atletik di sekolah dasar masih terkesan membosankan, monoton dan membuat siswa tidak tertarik dalam mempraktikkan pembelajaran atletik (Bagaskoro, 2024). Permasalahan

tersebut berangkat dari model pembelajaran yang terkesan kaku dan berorientasi seperti atlet dewasa. Siswa hanya diminta untuk melakukan pengulangan gerakan tanpa ada variasi. Hal ini berimbas pada motivasi siswa dalam mempraktikkan pembelajaran atletik. Untuk mengatasi persoalan tersebut, Model pembelajaran yang kreatif dan inovatif harus dihadirkan dalam pembelajaran agar siswa memiliki rasa ingin mencoba. Kejenuhan atas motivasi siswa dalam materi atletik ini menjadi permasalahan yang harus dicarikan solusinya. Kualitas kondisi fisik siswa akan berdampak jika gerak dasar atletik tidak distimulus dengan baik. Adanya inovasi strategi pembelajaran baru di lingkungan sekolah menjadi hal yang diperlukan. Strategi yang dikembangkan harus mampu mengubah pembelajaran yang kaku menjadi imajinatif dan menantang bagi siswa. Melalui pendekatan sirkuit petualangan ini, materi atletik yang awalnya dianggap sebagai beban akan berubah menjadi misi penyelamatan yang seru. Inovasi ini tidak hanya berfokus pada pengalihan fokus dari ketakutan teknik yang kaku,

namun mampu menggerakkan siswa untuk aktif berlari, melompat dan melempar dengan berkesadaran dan penuh kegembiraan dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Beberapa tahun sebelumnya terdapat penelitian-penelitian dengan metode bermain yang terbukti efektif dalam meningkatkan kondisi fisik dan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar melalui materi atletik (Hismullutfi dkk., 2025; Jariono & Subekti, 2025; Sukardi, 2022; Zikri & Pardilla, 2024). Terdapat kesenjangan yang terlihat, dimana mayoritas modifikasi berfokus pada salah satu nomor cabang atletik saja secara terpisah. Keterbatasan ini menjadi celah penelitian saat ini, dengan penggunaan alat-alat modifikasi yang dikenal dalam satu kesatuan sirkuit petualangan dengan alur cerita yang imajinatif, menantang layaknya tema “*The Jungle Survivor*”. Pembelajaran ini dikemas secara aktif, kolaboratif, dan imajinatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan teknik yang kaku.

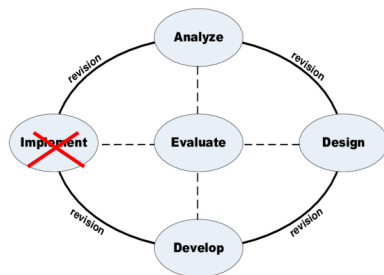
Adanya keselarasan pemahaman gerak secara mendalam, optimalisasi kondisi fisik siswa, dan pemanfaatan media pembelajaran

berbasis cerita memerlukan rancangan prosedur Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*) secara menyeluruh. Pendekatan R&D menjadi pilihan yang tepat dalam menciptakan inovasi produk yang teruji (Rindrayani dkk., 2025). Melalui metode tersebut, produk yang dihasilkan pasti memenuhi kelayakan secara praktis dan teoritis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa model pembelajaran pada gerak dasar atletik bernuansa “*The Jungle Survivor*” pada jenjang sekolah dasar dengan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru PJOK dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, bermakna, dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan mengadaptasi model ADDIE. Namun, merujuk pada (Judijanto dkk., 2024), model ini dimodifikasi menjadi ADDE dengan

menediakan tahap implementasi (Implementation). Akibat keterbatasan alokasi waktu, penelitian ini membatasi ruang lingkup pada uji validitas internal tanpa melakukan uji efektivitas skala besar. Meskipun tanpa implementasi, model ADDE tetap dipilih karena alurnya yang sistematis dan mampu menghasilkan produk yang valid dan reliable.



Gambar 1. Pengembangan model ADDE yang digunakan pada penelitian

Penelitian ini menerapkan model ADDE, Adapun empat langkah pengembangan yang digunakan dapat dijelaskan sebagai berikut. (1) *Analysis*, adanya keterbatasan sarana dan kebutuhan siswa usia 9-10 tahun yang rentan jenuh (Harahap dkk., 2026). (2) *Design*, sirkuit “*The Jugle Survivor*” (lari, lompat, lempar) berbasis alat modifikasi *low-cost* (kardus bekas), draf buku, naskah video, dan instrument skala Likert 1-4 (Sudaryana & Agusiady, 2022). (3) *Development* produk buku panduan

dan video demonstrasi yang diuji validitas internal oleh ahli materi dan ahli media. (4) *Evaluation*, untuk meninjau kembali kelayakan produk melalui analisis data kuantitatif berupa skor penilaian berdasarkan lembar validator ahli media dan ahli materi menggunakan teknik deskriptif persentase (Judijanto dkk., 2024) dengan rumus:

$$V = \frac{TSEV}{S - max} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Validasi

TSEV : Total skor empirik validator

S-max: Skor maksimal

Hasil akhir pada tahap evaluasi ini berupa produk final berupa pembelajaran inovatif yang terdiri dari buku panduan beserta video pembelajaran “*The Jugle Survivor*” berbasis alat modifikasi ramah anggaran yang telah teruji validitasnya secara teoritis dan praktis sehingga layak, aman dan aplikatif untuk diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Diharapkan produk ini dapat menyiasati keterbatasan sarana prasarana olahraga di sekolah dan menciptakan suasana pembelajaran

yang aktif, imajinatif, serta menyenangkan bagi siswa.

Tabel 1. Kriteria kualitas produk

Kriteria Kelayakan (%)	Kriteria Kelayakan
85,01 – 100	Sangat valid
70,01 – 85,00	Cukup valid
50,01 – 70,00	Kurang Valid
01,00 – 50,00	Tidak Valid

(Judijanto dkk., 2024)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengumpulan data dalam penelitian ini mengacu pada modelp ADDE yakni *Analysis, Design, Development, Evaluation*. Tahap awal dari penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk pemetaan masalah di SD Laboratorium UM Kota Malang. Analisis kebutuhan dilakukan bersama guru PJOK dan siswa kelas IV, V, dan VI pada bulan April 2026. Ditemukan kendala berupa keterbatasan ruang gerak akibat lahan sekolah yang sempit, yang berdampak pada ketiadaan area yang standar. Selain itu, keterbatasan anggaran sekolah menyebabkan minimnya ketersediaan peralatan atletik standar dalam menunjang pembelajaran. Akibatnya, esensi bermain yang ramah anak dan merancang imajinasi mereka menjadi hilang, dan berdampak pada

penurunan motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam bergerak.

Adapun tahapan yang dilakukan berupa analisis (*analysis*) menjadi tahap awal dalam pemetaan permasalahan secara riil di lapangan terkait keterbatasan sarana prasarana dalam olahraga atletik, sekaligus mengidentifikasi kebutuhan siswa kelas IV, V, dan VI Sekolah Dasar Laboratorium UM Kota Malang. Pada proses ini, peneliti menggali hambatan yang dialami oleh guru maupun siswa, seperti lahan sekolah yang sempit, minimnya alat standar yang mahal, ketiadaan lintasan lari yang standar. Hasil dari analisi ini menjadi landasan kuat untuk merumuskan urgensi pengembangan model pembelajaran berupa sirkuit atletik yang ramah anggaran dan berbasis cerita sebagai media untuk mengasah imajinasi anak.

Desain (*design*) menjadi tahap kedua dalam penelitian ini sebagai tahapan dalam merancang sirkuit tematik "*The Jungle Survivor*" yang sudah berisi gerak dasar atletik (lari, lompat, dan lempar) ke dalam cerita petualangan bertahan hidup dalam sebuah hutan yang efisien tempat. Penggunaan modifikasi alat berbasis *low-cost materials*, seperti mendesain

kebutuhan setiap pos dari kardus bekas maupun gambar spesifik sebagai media imajinasi siswa. Bersamaan dengan pembuatan draf awal buku panduan guru, serta penyusunan naskah cerita sebagai alur dalam produksi video pembelajaran agar visualisasi setiap pos petualangan bisa tersampaikan dengan jelas. Tahap ini diakhiri dengan penyusunan instrument berupa lembar validasi berskala Likert 1-4 untuk ahli media dan ahli materi.

Tahap ketiga berupa tahap pengembangan (*development*) dimana peneliti akan merealisasikan prototype menjadi produk nyata yang siap diuji kelayakannya. Peneliti akan membuat dua produk luaran berupa buku panduan guru dan video pembelajaran model "*The Jungle Survivor*" dengan berbasis alat modifikasi *Low-Cost*. Video pembelajaran berisi demonstrasi langkah-langkah secara detail perihal peragaan mekanik gerakan setiap pos dengan narasi sebagai cerita antar pos. Setelah draf buku panduan dan video pembelajaran diproduksi, peneliti akan melakukan uji validasi internal dengan melibatkan dua pakar kompeten. Ahli media akan menguji keabsahan mekanika gerak,

kesesuaian gerakan dengan narasi dan aspek keselamatan untuk siswa Sekolah Dasar. Sementara, ahli media akan menilai kualitas tata letak buku panduan, kualitas editing dan kejelasan audio berdasarkan video pembelajaran yang telah dikembangkan. Terakhir, tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan untuk meninjau kembali kelayakan produk sebelum dinyatakan sebagai produk akhir.

Hasil dari penelitian ini berupa perangkat pendukung dalam pembelajaran inovatif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan gerak pada materi atletik serta motorik dasar (lari, lompat, lempar) bagi siswa kelas atas Sekolah Dasar Laboratorium UM Kota Malang (kelas IV, V, dan VI). Produk akhir yang dihasilkan berupa video demonstrasi pembelajaran sirkuit "*The Jungle Survivor*" yang menggunakan modifikasi alat ramah anggaran (*low-cost materials*) dan buku panduan guru yang berisi alat dan bahan maupun narasi saat mempraktikkan sirkuit "*The Jungle Survivor*". Berikut komponen produk akhir:

1. Video Pembelajaran sirkuit "*The Jungle Survivor*"



Gambar 1 Tampilan Awal Video



Gambar 2 Tampilan Konten Video

2. Buku Panduan



Gambar 3 buku panduan

Validitas Produk

Tingkat kelayakan produk dari perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan berupa buku panduan guru dan video demonstrasi sirkuit petualangan “*The Jungle Survivor*” akan diukur dan dievaluasi berdasarkan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Adapun hasil penilaian kuantitatif dari kedua validator tersebut akan disajikan dalam table berikut:

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli

N o	Valid ator	Skor Emp irik (TSE V)	S- m ax	Persen tase (%)	Kriteri a Kelay akan
1	Ahli Materi	48	56	85,71%	Sangat Valid
2	Ahli Media	48	48	100%	Sangat Valid
				92,86%	Sangat Valid

Berdasarkan sajian data pada Tabel 1, hasil validasi yang ditunjukkan oleh ahli materi sebesar 85,71%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa cakupan materi atletik serta naskah scenario dalam produk sudah memenuhi standar kualitas yang tinggi. Sementara itu, pada ahli media menunjukkan persentase sebesar 100%, yang berarti buku panduan yang disajikan, estetika visual, pengeditan video pembelajaran menunjukkan hasil yang akan memudahkan guru dalam mengimplementasikan secara langsung dan berada pada kategori sangat baik. Secara keseluruhan hasil kombinasi dari kedua validasi tersebut menunjukkan skor 92,86%, yang menegaskan bahwa seluruh produk pembelajaran “*The Jungle Survivor*” ini berada pada kriteria sangat valid dan sangat layak sebagai solusi inovatif

dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

Tabel 2 Matriks Perbaikan Produk

No	Saran & Masukan	Sebelum	Sesudah
1	Perlu adanya perbaikan pada desain grafis dan tata letak (<i>layout</i>) pada buku panduan agar lebih menarik pembaca		
2	Perlu adanya penambahan daftar isi dan nomor halaman		
3	Perlu ditambahkan penyajian deskripsi dan rincian pada alat serta bahan yang digunakan		

	n pada setiap pos		
4	Perlu disertakan gambar sampul (<i>thumbnail</i> / <i>cover</i>) yang menarik dalam video pembelajaran "The Jungle Survivor"		
5	Perlu disertakan narasi (<i>subtitale</i>) pada video untuk membantu <i>audiens</i> dalam memahami instruksi gerak		

Berdasarkan hasil uji validitas dari para ahli menunjukkan bahwa perangkat produk yang dikembangkan masuk dalam kategori "sangat valid". Hasil ini membuktikan bahwa secara teoritis, konseptual, maupun operasional, produk berupa buku panduan dan video pembelajaran

“*The Jungle Survivor*” yang dikembangkan dapat digunakan untuk memfasilitasi kebutuhan gerak siswa kelas IV, V, VI di Sekolah Dasar Laboratorium UM Kota Malang.

Penerapan model pembelajara bentuk sirkuit petualangan dengan tema hutan belantara dan berbasis cerita (*story-based learning*) melalui “*The Jungle Survivor*” menjadi kebaruan dalam pembelajaran PJOK. Selama ini, pembelajaran atletik seringkali dianggap sebagai materi yang membosankan bagi jenjang sekolah dasar karena metode pembelajaran terkesan kaku dan memicu kejenuhan pada minat siswa (Kurniawan dkk., 2025). Dengan adanya pengembangan produk dalam model sirkuit petualangan yang digabungkan dengan imajinasi siswa diharapkan membantu meningkatkan keterlibatan motorik aktif pada siswa, sekaligus menjadi pengalaman belajar yang ceria, interaktif, dan penuh tantangan.

Berdasarkan hasil validator dari ahli media dengan skor sempurna (100%) membuktikan bahwa kualitas tata letak dari buku panduan, estetika visual, serta kualitas video yang telah dikembangkan berada pada kategori yang sangat baik. Sebelum produk ini

dikembangkan, hasil analisis kebutuhan di lapangan pada SD Laboratorium UM Kota Malang, menunjukkan bahwa mayoritas siswa menganggap pembelajaran atletik kurang menarik dan menjenuhkan karena alat dan pengulangan gerak secara terus-menerus tanpa adanya modifikasi alat yang mampu menstimulus antusiasme belajar siswa. Oleh karena itu, adanya pengembangan produk inovatif yang memadukan buku panduan terstruktur dengan video demonstrasi bertema “*The Jungle Survivor*” menjadi solusi untuk menjembatangi keterbatasan ruang dan fasilitas tersebut. Adanya kolaborasi dari kedua media visual ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar (Haking & Soepriyanto, 2019; Hasanudin dkk., 2025; Kelas dkk., 2020). Hal ini sejalan dengan temuan (Azmi dkk., 2025; Fadillah, 2020; Nugroho, 2021) penggunaan audio-visual yang dikemas kreatif mampu menciptakan atmosfer pembelajaran yang mudah dipahami. Sejalan dengan hal tersebut, pengembangan produk dengan unsur narasi dan daya imajinasi ke dalam aktifitas pembelajaran terbukti efektif dalam antusiasme belajar siswa (Marpaung dkk., 2025), yang nantinya

akan berdampak positif terhadap peningkatan capaian motorik siswa secara signifikan (Azmi dkk., 2025; Masrukhan dkk., 2025; Ningrum & Sukoco, 2017; Rozalini dkk., 2025).

Keunggulan tersebut diperkuat dengan hasil validasi ahli materi dengan persentase 85,71% (Kategori sangat valid), sehingga secara keseluruhan rata-rata kelayakan produk menyentuh angka 92,86%. Tingginya hasil tersebut sejalan dengan penelitian (Hasana dkk., 2021; Nurdianti & Danang Dwi Basuki, 2023) yang menyatakan bahwa pengelolaan media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting, terhadap pemahaman materi pada siswa. Melalui pendekatan story-base learning dengan tema "*The Jungle Survivor*", siswa sekolah dasar bisa memahami materi secara alami tanpa melalui latihan fisik yang kaku. Adanya implementasi ini dapat menjadi solusi dalam meningkatkan pemahaman serta menggunakan alat modifikasi yang ramah anggaran (*low-cost materials*).

Meskipun modifikasi kerangka kerja ADDIE menjadi ADDE dengan alasan keterbatasan waktu, akuntabilitas, dan validitas prototype ini akan tetap terjamin melalui ahli

media yang sudah sesuai dengan bidang tersebut. Peneliti telah menindaklanjuti seluruh masukan dari validator sebagai serangkaian upaya dalam memastikan produk final memenuhi standar kelayakan secara teoritis maupun praktis dalam meningkatkan kualitas dan daya Tarik pembelajaran PJOK khususnya pada Sekolah Dasar Laboratorium UM Kota Malang.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan inovasi produk untuk pembelajaran atletik berupa pengembangan Buku Panduan bagi guru serta video demonstrasi pembelajaran berbasis sirkuit petualangan "*The Jungle Survivor*" menggunakan alat modifikasi yang ramah anggaran (*low-cost materials*). Berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi, produk ini memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 92,86% dengan kriteria "sangat valid" dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran atletik untuk mengurangi kejenuhan siswa. sebagai saran perbaikan dan penelitian lanjutan yang relevan, mengingat penelitian ini memodifikasi kerangka ADDIE menjadi ADDE

sehingga melewati tahap implementasi uji efektivitas pada skala besar karena adanya keterbatasan waktu, maka disarankan bagi peneliti berikutnya untuk melakukan tahap implementasi penuh dan menguji efektivitas produk secara langsung dilaoangan dengan cakupan subjek yang lebih luas guna mengetahui dampaknya secara nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, A. F., Sudjana, D. H., & Rachma, F. M. (2025). Eksplorasi Pengalaman Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab melalui Media Audio Visual pada Siswa SD di Sanggar Bimbingan At-Tanzil Selangor Malaysia. *Karimah Tauhid*, 4(10), 8521–8531. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i10.21541>
- Bagaskoro, H. D. (2024). *Pengaruh Permainan Kids Athletics Terhadap Keterampilan Lari Sprint Dan Lompat Jauh Pada Pembelajaran Gerak Dasar Atletik Siswa Sd Negeri 01 Ujunggede Kabupaten Pemasang* [PhD Thesis, Universitas PGRI Semarang]. <http://eprints3.upgris.ac.id/id/eprint/4283/1/Draft%20skrispi%20Hestu%20Dwiyan%20Baga%20skoro.pdf>
- Chotimah, S. C., Suhartono, S., & Fantofik, D. (2025). Implementasi Pembelajaran Mendalam: Berkesadaran (Mindful), Bermakna (Meaningful), dan Menggembirakan (Joyful). *An-Nuha*, 5(4), 673–682.
- Fadillah, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4453>
- Haking, D., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran PJOK untuk Siswa Kelas V SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 320–328. <https://doi.org/10.17977/um038v2i42019p320>
- Harahap, S. A. E., Akbar, A., Aisyah, H., Pratiwi, S. A., Masrum, N. M. S., & Aidah, N. (2026). Evaluasi Program Full Day School Di Sekolah Dasar Islam Terpadu: Tinjauan Kesesuaian Program Bagi Siswa Kelas Rendah Berdasarkan Teori Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Islam. *Al-Amin: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(2), 543–553.
- Hasana, N. I., Sugihartono, T., & Raibowo, S. (2021). Pengembangan Model Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis ICT Dalam Pembelajaran PJOK Pada Guru SD Negeri Se-Kecamatan Seluma. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(1), 60–69. <https://doi.org/10.33369/gymnastics.v2i1.14911>
- Hasanudin, H., Hermawan, I., & Kurniawati, A. (2025). Hubungan Media

- Pembelajaran Visual Terhadap Motivasi Belajar Materi Senam Lantai Kelas IV MI Cipeujeuh. *Marathon: Jurnal Pendidikan Jasmani Universitas Tanjungpura*, 3(2), 100–111. <https://doi.org/10.26418/jmrthn.v3i2.84991>
- Hismullutfi, M., Muhsan, M., & Salabi, M. (2025). Efektivitas model teaching games for understanding dalam meningkatkan motivasi belajar lari jarak pendek siswa sekolah dasar. *Gelora: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP Mataram*, 12(1), 50–58.
- Jariono, G., & Subekti, N. (2025). Peningkatan Kemampuan Lari 60 Meter Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 333–345.
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kelas, P. T., ini, berhasil dalam olahraga, membutuhkan, K. permainan ini, kemampuan, banyak, & gerak, untuk. (2020, Januari 9). *Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Lay Up Shoot Dalam Permainan Bola Basket Pada Siswa*. [https://www.semanticscholar.org/paper/Penerapan-Media-Audio-Visual-Untuk-](https://www.semanticscholar.org/paper/Penerapan-Media-Audio-Visual-Untuk-Meningkatkan-Lay-Kelas-ini/401a1a7a97cd3a5dce3d45bcd9edc0320c3cb554)
- Meningkatkan-Lay-Kelas-ini/401a1a7a97cd3a5dce3d45bcd9edc0320c3cb554
- Kurniawan, I. B., Widiyatmoko, F. A., & Kusuma P, B. (2025). Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran Atletik di SD. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 15(5), 408–412. <https://doi.org/10.37630/jpo.v15i5.3427>
- Maheswari, D. L., Yuliasdin, G. D., & Rachman, W. (2025). *Mengenal Dunia Atletik: Dasar, Teknik, dan Peraturan*. Penerbit: Kramantara JS. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=0JVfEQAAQB-AJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Gera k+dasar+atletik+menjadi+fond asi+awal+dalam+penguasaan +keterampilan+siswa,+di+man a+materi+atletik+sudah+menc akup+nomor+lari,+lompat,+le mpar+yang+memegang+peran +krusial&ots=i8cF4vqUlx&sig=XV8zbjJ-1wreilEtSuqTTezyFJ0>
- Marpaung, P. S., Sutikno, S., & Kartolo, R. (2025). Efektivitas Metode Sugesti Imajinasi dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa SMAN 1 Panai Tengah. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 440–448. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1264>
- Masrukhan, I., Utomo, A. W. B., & Septianingrum, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan “Parkour Kids” di Sekolah Dasar Fase A untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa MI Islamiyah Babadan. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(2), 722–736.

- <https://doi.org/10.55681/jige.v6i2.3829>
- Ningrum, N. F. M., & Sukoco, P. (2017). Pengembangan model permainan untuk meningkatkan perseptual motorik dan perilaku sosial siswa sekolah dasar kelas bawah. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 171. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7905>
- Nugroho, T. A. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar senam lantai guling depan melalui permainan gajah berjalan pada siswa kelas IV SD. *Jurnal Profesi Keguruan*, 7(1), 49–57.
- Nurdianti, A. & Danang Dwi Basuki. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran PJOK Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(2), 188–196. <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i2.73>
- Rindrayani, S. R., Rustiyana, R., Judijanto, L., Abdullah, G., & Ardiyanti, A. D. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan: R&D Research and Development*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=4nCDEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA75&dq=Pendekatan+R%26D+berbasis+model+desain+instruksional+terstruktur+diperlukan+untuk+menjembatani+teori-teori+pendidikan+dengan+praktik+riil+di+lapangan+melalui+penciptaan+produk+yang+teruji+secara+empiris+&ots=R38oCZSo2x&sig=0CCnZ9mkr-b3AFFiRaFL9zYTTIQ>
- Rozalini, N., Moh Iqbal, T., Fitri Ama, D., & Pratama, N. (2025). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Game-Based Learning Terintegrasi Augmented Reality untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Siswa. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO)*, 8(6), 1448–1458. <https://doi.org/10.31539/3j2w1d79>
- Sudaryana, B., & Agusiady, H. R. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Deepublish. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=M7NNEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Metodologi+penelitian+kuantitatif.&ots=IFWZ7Merev&sig=q9MV54xLWqZeUPMpl0PwAMJwEil>
- Sukardi, S. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan (PJOK) Materi Permainan Bulu Tangkis melalui Penerapan Model Pembelajaran Langsung. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(1), 20–26. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i1.134>
- Zikri, K., & Pardilla, H. (2024). Peningkatan Hasil Pembelajaran dan Motivasi Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Atletik (Lompat Jauh) dengan Metode Bermain Kelas V Sekolah Dasar. *Joska: Jurnal Isori Kampar*, 1(01), 29–36.