



Meningkatkan Hasil Belajar Kebugaran Jasmani Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas VI Sdn Ngronggo 5

Emha Faisal Yusuf

faisalerna555@gmail.com

PPG Calon Guru PJOK, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Puspodari

puspodari@unpkediri.ac.id

Penjaskesrek, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Anggi Kurniasari

anggikurnia108@gmail.com

Guru PJOK, SD Negeri Ngronggo 5 Kediri, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Abstract *This study aims to improve physical fitness learning outcomes through the implementation of the role-playing method in sixth-grade students at SDN Ngronggo 5. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach using the Kemmis and McTaggart model, conducted over two cycles. The subjects were 30 students, with data collected through observation, questionnaires, and achievement tests. The results indicated that the role-playing method effectively increased students' active participation in learning activities and had a positive impact on improving physical fitness learning outcomes. This improvement was evident in the comparison between pre-test and post-test scores, which showed a significant increase after applying the method. Additionally, students demonstrated enthusiasm and good cooperation throughout the learning process. In conclusion, the role-playing method is an effective active learning strategy for physical education subjects in elementary schools.*

Keywords: *physical fitness, learning outcomes, role playing, physical education, elementary students*

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kebugaran jasmani melalui penerapan metode role playing pada siswa kelas VI SDN Ngronggo 5. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 30 siswa, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role playing mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar kebugaran jasmani. Peningkatan terlihat dari perbandingan nilai pre-test dan post-test yang menunjukkan kenaikan signifikan setelah penerapan metode tersebut. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme dan kerja sama yang baik selama proses pembelajaran berlangsung. Kesimpulannya, metode role playing efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran aktif dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Kata kunci: kebugaran jasmani, hasil belajar, role playing, pendidikan jasmani, siswa sekolah dasar

PENDAHULUAN

Kebugaran jasmani mengacu pada kondisi fisik dan kesehatan seseorang yang mencakup aspek-aspek seperti kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, fleksibilitas, dan komposisi tubuh. Ini adalah gambaran keseluruhan tentang seberapa baik seseorang bisa berkinerja dalam berbagai aktivitas fisik atau olahraga. Kelas VI SDN Ngronggo 5 memiliki masalah terbatas dalam penyajian model pembelajaran yang kurang beragam, yang menyebabkan kebosanan belajar bagi siswa selama PJOK. Menurut Syafriadi et al. (2021), anak-anak SD masih menikmati bermain, dan terlibat dalam kegiatan bermain

dapat bermanfaat bagi tumbuh kembang siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kerja sama antar teman. Untuk mendorong siswa termotivasi dan tertarik untuk belajar, seorang guru dapat menggunakan berbagai taktik selama proses mengajar (Wardika, 2019). Teknik bermain peran adalah salah satu yang dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut Maryati (2014), bermain adalah kegiatan yang dapat dilakukan dengan atau tanpa instrumen dan menumbuhkan pengetahuan, informasi, kenikmatan, dan perkembangan imajinasi anak. Ini juga berfungsi sebagai alat sosialisasi yang membantu anak-anak memahami dan menghargai masyarakat mereka.

Aktivitas kebugaran fisik merupakan salah satu dari sekian banyak materi PJOK yang dapat diterapkan pada konten apapun berupa permainan. Mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran PJOK, meningkatkan aktivitas gerakan, dan disiplin untuk meningkatkan motivasi belajar merupakan tujuan pengemasan materi pembelajaran kebugaran fisik pada komponen ketangkasan dengan teknik bermain peran. Untuk meningkatkan hasil belajar kelincahan, pendekatan roleplaying digunakan untuk mengajarkan materi aktivitas kebugaran fisik menggunakan kegiatan permainan estafet bola terpisah. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok.

Variasi dari permainan estafet bola, estafet bola terpisah dimainkan dengan kaki terbentang lebar atau dalam posisi terbelah. Untuk menyalurkan bola melalui bagian atas kepala saat menjangkau, siswa memainkan kegiatan ini secara berkelompok, yang masing-masing diposisikan satu meter dari lokasi kaki. Hal ini memungkinkan mereka untuk secara tidak langsung mempraktikkan fleksibilitas. Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada siswa kelas VI SDN NGRONGGO 5 akan diterapkan metode *role playing* dalam penelitian tindakan kelas sebagai upaya peningkatan kelincahan pada aktivitas kebugaran jasmani.

Penelitian terkait peningkatan hasil belajar melalui metode role playing telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Penelitian oleh Sari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa keterlibatan siswa dalam bermain peran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong pemahaman konsep secara lebih mendalam. Penelitian lain oleh Prasetyo (2019) juga menemukan bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik dan kerja sama siswa pada pembelajaran kebugaran jasmani. Kedua penelitian ini menjadi dasar bahwa metode role playing relevan dan potensial untuk diterapkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar kebugaran jasmani di tingkat sekolah dasar.

Masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar kebugaran jasmani siswa kelas VI di SDN Ngronggo 5, yang ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif siswa serta lemahnya pemahaman dan penguasaan materi kebugaran jasmani. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar kebugaran jasmani siswa melalui penerapan metode role playing yang dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Kajian teori

yang mendasari penelitian ini mencakup teori pembelajaran aktif, yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar, serta teori pendidikan jasmani yang menekankan pengembangan aspek fisik, psikomotorik, dan sosial melalui aktivitas gerak. Metode role playing, sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan simulasi peran, diyakini mampu meningkatkan motivasi, kerja sama, dan pemahaman siswa terhadap konsep kebugaran jasmani.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang melibatkan siklus spiral, terdiri atas tahap perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Desain penelitian yang digunakan adalah *mixed methods*, yaitu menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh data yang lebih komprehensif mengenai peningkatan hasil belajar kebugaran jasmani melalui metode role playing. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN Ngronggo 5 Kota Kediri yang berjumlah 30 siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling, yaitu memilih seluruh siswa kelas VI sebagai sampel karena sesuai dengan fokus dan kebutuhan tindakan dalam penelitian ini. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas siswa, angket motivasi belajar, dan tes hasil belajar kebugaran jasmani. Validitas instrumen diuji melalui validitas isi dengan meminta pendapat ahli (expert judgment), sedangkan reliabilitas instrumen diuji menggunakan teknik Alpha Cronbach dengan hasil yang menunjukkan reliabilitas tinggi ($>0,70$). Prosedur penelitian dimulai dengan tahap pra-tindakan, yaitu pelaksanaan pre-test untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar kebugaran jasmani siswa. Selanjutnya dilakukan tindakan kelas selama dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan dengan penerapan metode role playing, observasi aktivitas siswa dan guru, serta refleksi untuk mengevaluasi hasil dan menyusun rencana perbaikan untuk siklus berikutnya. Setelah tindakan, dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif (rata-rata, persentase), sedangkan data kualitatif dianalisis dengan teknik analisis isi dari hasil observasi dan refleksi.

HASIL

Penilaian hasil belajar meliputi 3 aspek yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Berikut adalah data hasil belajar masing-masing aspek.

Tabel 1 Penilaian Sikap

No.	Ket	Siklus I		Siklus II	
		Nilai	Kriteria	F	Persentase (%)
1	A	86-100	Tuntas	11	41%
2	B	71-85	Tuntas	8	29%
3	C	56-70	Tuntas	4	15%
4	D	31-55	Tidak Tuntas	3	11%

5	E	<30	TidakTuntas	1	4%	0	0%
			Jumlah	27	100%	27	100%

Hasil penilaian sikap yang mencakup tiga komponen penilaian—independensi, gotong royong, dan kepercayaan—serta tujuh kriteria penilaian ditunjukkan pada tabel 2.1. Misalnya, dari siswa yang menyelesaikan siklus I, 41% (11 siswa) berada dalam kisaran 86-100, atau predikat A; 29% (8 siswa) jatuh ke dalam kisaran 71-85, atau predikat B; dan 15% (4 siswa) jatuh ke dalam kisaran 56-70, atau predikat C. 31–55, atau predikat D, dan hingga 4% (1 siswa), atau predikat E, dalam kisaran <30.

Temuan siklus pertama selesai, dengan 48% (13 siswa) jatuh ke dalam kisaran 86-100, atau predikat A; 33% (9 siswa) jatuh ke dalam kisaran 71–85, atau predikat B; dan 19% (5 siswa) jatuh ke dalam kisaran 56–70, atau predikat C<.

Tabel 2 Penilaian Pengetahuan

No.	ntang Nilai	Kriteria	Ket	f	SiklusI ntase (%)	F	SiklusII ntase (%)
1	100-93	Tuntas	Sangat Baik	7	26%	9	37%
2	92-84	Tuntas	Baik	10	37%	12	48%
3	83-75	Tuntas	Cukup	5	19%	6	0%
4	74-66	TidakTuntas	Kurang	2	7%	0	15%
5	<65	TidakTuntas	Sangat Kurang	3	11%	0	0%
Jumlah				27	100%	27	100%

Hasil belajar dari evaluasi kognitif konten kebugaran fisik melalui menjawab pertanyaan ditunjukkan pada Tabel 2.2. Komponen pengetahuan materi kebugaran fisik siswa kelas enam SDN Ngronggo 5 memiliki hasil belajar yang lengkap untuk 37% (10 siswa) dengan kisaran skor 92-84, kriteria tidak lengkap untuk 7% (2 siswa) dengan kisaran nilai 74-66, dan 11% (3 siswa) dengan kisaran skor >65.

Tabel 2 menampilkan hasil pembelajaran dari penilaian kognitif materi kebugaran fisik melalui jawaban. 2. Dari siswa kelas enam SDN Ngronggo 5, 37% (10 siswa) memiliki hasil belajar lengkap pada komponen pengetahuan materi kebugaran jasmani, dengan kisaran skor 92-84; 7% (2 siswa) memiliki kriteria yang tidak lengkap, dengan kisaran skor 74-66; dan 11% (3 siswa) memiliki kisaran skor >65.

Tabel 3. Penilaian Keterampilan

No.	ntang Nilai	Kriteria	Ket	f	SiklusI ntase (%)	F	SiklusII ntase (%)
1	100-93	Tuntas	SangatBaik	4	15%	7	26%
2	92-84	Tuntas	Baik	9	33%	12	44%
3	83-75	Tuntas	Cukup	6	22%	8	30%
4	74-66	TidakTuntas	Kurang	5	19%	0	0%
5	<65	TidakTuntas	Sangat Kurang	3	11%	0	0%

Jumlah	27	100%	27	100%
---------------	-----------	-------------	-----------	-------------

Hasil pembelajaran evaluasi keterampilan materi kebugaran fisik oleh TKSI, yang berupa tes kelincahan lari antar-jemput 4x10 meter dan uji prestasi bintang, ditunjukkan pada Tabel 2.3. Menurut hasil penilaian keterampilan, pada siklus I dengan kriteria lengkap terdapat 15% (4 siswa) dengan nilai antara 100 dan 93, 33% (9 siswa) dengan nilai antara 92 dan 83, dan 22% (6 siswa) dengan nilai antara 83 dan 75. Sebaliknya, 19% (5 siswa) memiliki kriteria yang tidak lengkap dengan skor antara 74 dan 66, dan 11% (3 siswa) memiliki nilai antara >65.

Selanjutnya, terjadi peningkatan siklus II, yang dibuktikan dengan hasil di atas. Secara khusus, kriteria penyelesaian memiliki 26% (7 siswa) dalam kisaran 100–93, 44% (12 siswa) dalam kisaran 92–83, dan 30% (8 siswa) dalam kisaran 83–75, sedangkan kriteria tidak lengkap memiliki 0% (0 siswa) dalam kisaran 74–66.

Tabel 4 Perbandingan Hasil Belajar Aspek Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan

No.	Aspek	Rata-Rata	
		SiklusI	SiklusII
1	Afektif	76	83
2	Kognitif	81	89
3	Psikomotor	78	87

Tabel 5 Ketuntasan Hasil Belajar Kebugaran Jasmani

No.	Kisaran Nilai	Kriteria	Ket	f	Siklus	f	SiklusII
					entase (%)		entase (%)
1	100-93	Tuntas	SangatBaik	5	19%	7	26%
2	92-84	Tuntas	Baik	9	33%	12	44%
3	83-75	Tuntas	Cukup	6	22%	7	26%
4	74-66	TidakTuntas	Kurang	4	15%	1	4%
5	<65	TidakTuntas	Sangat Kurang	3	11%	0	0%
Jumlah				27	100%	27	100%

Pada siklus I, 19% (5 siswa) memiliki kisaran skor 100-93, 33% (9 siswa) memiliki kisaran skor 92-83, dan 22% (6 siswa) memiliki kisaran skor 83-75. Sebaliknya, 15% (4 siswa) memiliki kisaran skor 74-66, dan 11% (3 siswa) memiliki kisaran skor >65. Tabel 2.5 menunjukkan bahwa persentase kelengkapan hasil belajar materi kebugaran fisik telah meningkat. Meskipun kriterianya tidak lengkap, terdapat 4% (1 siswa) di kisaran 74-66 dan 0% (0 siswa) di kisaran >65. Pada siklus II, 26% (7 siswa) memiliki kisaran skor 100-93, 44% (12 siswa) memiliki kisaran skor 92-83, dan 26% (7 siswa) memiliki kisaran skor 83-75.

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar kegiatan kebugaran fisik terkait ketangkasan telah meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Ngronggo 5. Tabel di atas menggambarkan bagaimana menerapkan aktivitas hingga dua siklus meningkatkan hasil pembelajaran. Karena mereka tenggelam dalam pendekatan roleplaying yang menggabungkan banyak aktivitas yang dikemas dalam permainan yang mendukung hasil pembelajaran, aktivitas kebugaran fisik, dan komponen fleksibilitas dan kelincahan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran terpenuhi dengan indikator penilaian yang telah ditentukan, siswa menganggap belajar lebih menyenangkan. Penelitian tindakan kelas berikutnya sejalan dengan temuan studi Basri (2021), yang menunjukkan bahwa paradigma pembelajaran berbasis permainan membuat siswa menikmati belajar, yang pada gilirannya meningkatkan aktivitas gerakan mereka dan meningkatkan hasil belajar yang terkait dengan kebugaran fisik. Keterampilan psikomotorik siswa meningkat ketika model bermain peran digunakan dalam kegiatan belajar mereka. Proses ini dilakukan dalam tiga siklus (Muslimin, 2020). Menurut penelitian Ihsan (2019), penggunaan teknik bermain dalam pengajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan menguasai gerakan yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan.

Indikator yang digunakan dalam penilaian sikap antara lain gotong royong, kemandirian, dan kepercayaan; masing-masing memiliki persyaratannya sendiri. Hasil penilaian, yang telah meningkat dari siklus 1 hingga siklus 2, memberikan bukti hal ini. Skor rata-rata penilaian sikap pada siklus satu adalah 71, dan naik menjadi 80 pada siklus kedua. Ada hubungan teoritis antara temuan ini dengan penelitian Rubiyatno & Suharjana (2013), yaitu bahwa paradigma pembelajaran berbasis permainan dapat diterapkan dan digunakan secara efektif untuk meningkatkan pengembangan sifat-sifat karakter yang kooperatif, bertanggung jawab, dan jujur. Menurut studi lain oleh Saleh (2017), menggunakan permainan di kelas dapat meningkatkan keterlibatan dalam aktivitas teman sebaya dan menyelesaikan konflik bermain yang merupakan bagian dari metrik perkembangan sosial.

Dengan skor rata-rata 81 pada siklus I dan 89 pada siklus II, pengujian kognitif juga meningkat dari siklus I ke siklus II. Kemudian, dengan skor rata-rata 78 pada siklus pertama dan 87 pada siklus kedua, hasil belajar meningkat pada komponen penilaian psikomotorik dari konten kebugaran fisik. Dua tes kebugaran fisik—komponen kelincahan dan fleksibilitas—dilakukan sebagai bagian dari evaluasi ini. Kemampuan untuk mengubah arah dan mempercepat reaksi dengan cepat dan efisien disebut sebagai kelincahan.

Versi modifikasi dari permainan estafet bola digunakan dalam kegiatan pembelajaran penelitian ini untuk materi kebugaran fisik. Contoh kegiatan estafet bola yang mengajarkan kelincahan anak-anak sekaligus menumbuhkan kerja tim adalah ketika mereka mendistribusikan bola sambil berdiri. Selain mempromosikan tanggung jawab, daya saing yang sehat, kerja tim, dan keterlibatan belajar, latihan bermain peran dapat membantu siswa belajar dengan lebih nyaman (Hastuti et al., 2014).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kebugaran jasmani pada siswa kelas VI SDN Ngronggo 5. Metode role playing memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi kebugaran jasmani. Peningkatan ini tercermin dari hasil tes belajar yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai pre-test dan post-test pada setiap siklus. Selain itu, observasi terhadap aktivitas siswa dan guru juga menunjukkan adanya perubahan positif dalam sikap, kerja sama, dan antusiasme siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, metode role playing dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya untuk meningkatkan kompetensi fisik dan sikap sosial siswa di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini juga merekomendasikan agar guru pendidikan jasmani lebih kreatif dalam memilih metode yang melibatkan keaktifan siswa secara langsung untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas.
- Hidayat, Rahmat. (2013). *Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maryati, Y. (2014). *Strategi Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prasetyo, H. (2019). *Efektivitas Metode Role Playing terhadap Kemampuan Motorik Siswa dalam Pembelajaran Kebugaran Jasmani*. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 7(1), 88–95.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, N. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Melalui Metode Role Playing pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 134–141.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafriadi, R., Hermansyah, & Suherman, A. (2021). *Pengaruh Metode Bermain Terhadap Hasil Belajar Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 10(1), 55–63.
- Uno, Hamzah B. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wardika, I. M. (2019). *Efektivitas Metode Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(2), 112–120.

- Silaban. (2013). PENGARUH PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN GERAK DASAR SISWA KELAS III SD NEGERI 105385 KOTASAN KECAMATAN GALANG KABUPATEN DELISERDANG TAHUN AJARAN 2012/2013. *DigitalRepository*.
- Rahmansyah, F., Nurhasan, N., & Tuasikal, A. R. S. (2021). Development of Teaching Materials Theme 1 Growth and Development of Living Life in Combinations of Basic Locomotors through Role Playing Activities. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education*, 4(Vol 4 No 4 (2021): November), 1193–1205.
<http://www.bircu-journal.com/index.php/birle/article/view/2758>
- Muslimin, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Aspek Keterampilan Permainan Sepak Bola PJOK Melalui Penerapan Model Role Playing Siswa Kelas VI SD Inpres Padaelo Kabupaten Barru. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(2), 341–349.
<https://doi.org/10.30605/jsgp.3.2.2020.344>
- Lestari, R. P. (2020). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Olahraga Kebugaran Jasmani (Kelincihan/Agility) Melalui Penerapan Permainan Model Roulette. Widyasari Press, hlm. 35–42. Tautan: Artikel PDF
- Amalia, D. (2022). *Sport Science: Jurnal Sains Olahraga dan Pendidikan Jasmani*. 22, 23–30.
- Andriansyah, F. M., & Winarno, E. M. (2020). Hubungan Antara Kecepatan, Kelincihan dan Koordinasi dengan Keterampilan Dribbling Siswa Akademi Arema U-14. *Sport Science and Health*, 2(1), 12–23.
- Basri, H. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Cimanggu Kecil Dalam Memahami Prosedur Aktivitas Daya Tahan Jantung Dan Paru Untuk Pengembangan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Lompat Tali. *Journal of Social Studies, Arts and Humanities (JSSAH)*, 1(01), 24–28. <https://doi.org/10.33751/jssah.v1i01.3969>
- Irawan, E. (2019). Pengaruh Kelincihan, Kecepatan Gerak, dan Kelentukan terhadap Ketepatan Pukulan Forehand Drive pada Permainan Tennis Meja Siswa SMA Negeri 3 Maros. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(2), 19–29. Tautan: <http://www.ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpo/article/view/324>
- Mardalena, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(1). Retrieved from <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/5345>