



## **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Meroda Pada Pembelajaran Senam Lantai Melalui Model Permainan untuk Siswa MTs Negeri 6 Muaro Jambi**

*Efforts to Improve Learning Outcomes of Cartwheels in Floor Gymnastics Learning Through Game Models for Students of MTs Negeri 6 Muaro Jambi*

**Aditya Maulana Firmansyah<sup>1</sup>, Wawan Junresty Daya<sup>2</sup>, Ely Yuliawan<sup>3</sup>.**

<sup>1,2,3</sup>*Pendidikan Olahraga dan Kesehatan/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Muaro Jambi, Provinsi Jambi, 36361, Indonesia*

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX MTs Negeri 6 Muaro Jambi dalam pembelajaran senam lantai materi meroda. Penelitian ini menggunakan tes untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi meroda. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX-D MTs Negeri 6 Muaro Jambi. Teknik analisis data melalui uji prasyarat normalitas Shapiro-wilk dan kemudian dilanjutkan dengan uji *Paired Sample T test*. Hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi siklus I dan II sebesar 0,061 dan 0,173 yang menunjukkan data terdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih dari 0,05 ( $>0,05$ ). Hasil uji coba *Paired Sample T test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $<0,05$ ) yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media permainan. Media permainan dapat meningkatkan teknik meroda dan memberikan motivasi untuk siswa yang belum memahami materi meroda.

**Kata kunci:** Meroda, Permainan, Hasil Belajar.

### **Abstract**

*The purpose of this study was to improve the learning outcomes of class IX students of MTs Negeri 6 Muaro Jambi in learning floor gymnastics on cartwheel material. This study used a test to determine how far students understand the cartwheel material. The sample in this study was class IX-D students of MTs Negeri 6 Muaro Jambi. The data analysis technique was through the Shapiro-Wilk normality prerequisite test and then continued with the Paired Sample T test. The results of the normality test obtained a significance value of cycles I and II of 0.061 and 0.173 which showed that the data was normally distributed because the significance value was more than 0.05 ( $> 0.05$ ). The results of the Paired Sample T test trial obtained a significance value of 0.000 ( $<0.05$ ) which showed a significant difference between before and after using game media. Game media can improve cartwheel techniques and provide motivation for students who do not understand cartwheel material.*

**Keywords:** Cartwheels, Games, Learning Outcomes.

## **PENDAHULUAN**

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang”. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyiapkan seseorang untuk kehidupan pada masa depan, namun juga untuk kehidupan saat ini yang sedang berkembang menuju tingkat kedewasaan.

Dalam dunia pendidikan, tidak terlepas dari istilah pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses dimana pendidik dan peserta didik berinteraksi dalam lingkungan sekolah. Dalam dunia pendidikan, tidak terlepas dari istilah pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses dimana pendidik dan peserta didik berinteraksi dalam lingkungan sekolah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Dwiyogo & Cholifah (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan bentuk program yang terencana. Penelitian oleh Tiessen (2018) juga menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang melibatkan interaksi antara pengajar, pembelajar, fasilitas, serta lingkungan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam mencapai tujuan.

Secara umum belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. belajar merupakan suatu perubahan di dalam kepribadian yang dinyatakan sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa perilaku atau sikap, kecakapan, kebiasaan dan kepribadian atau suatu pengertian. Belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan kemampuan secara terus-menerus yang berasal dari pengalaman peserta didik dengan dunia (Smaldino, 2011).

Ikhtiar (2022) mempelajari lebih dalam tentang belajar, yang berarti bahwa belajar diukur melalui perubahan perilaku; dengan kata lain, hasil belajar harus secara konsisten diterjemahkan ke dalam tindakan atau perilaku yang dapat diamati.

Belajar adalah bagian penting dari kehidupan manusia, mulai dari lahir, saat bayi belajar menyusui, saat tumbuh kembang, dan saat dewasa, hingga tua. Kemampuan belajar ini yang membedakan manusia dari makhluk hidup lainnya. Manusia belajar untuk beradaptasi dengan lingkungannya.

Pendidikan jasmani dianggap penting untuk diajarkan di sekolah. Hal ini dikarenakan melalui pendidikan jasmani, seseorang akan mampu mempunyai fisik yang bugar (Murtaqi, dkk. 2018). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga merupakan bagian dari proses belajar yang berkelanjutan. Usaha di dalam belajar harus senantiasa ditingkatkan untuk menciptakan keberhasilan dalam memperoleh tujuan pendidikan pada peningkatan mutu sumber daya manusia di Indonesia (Pratama, dkk. 2023).

Istilah senam berasal dari Bahasa Yunani yaitu *gymnastic*, *gymnos* (telanjang), di mana pada zaman dahulu seseorang yang melakukan senam harus telanjang, dengan tujuan agar mendapat keleluasaan gerak serta dapat memantau pertumbuhan badan.

Dalam FIG (*Federation Internationale De Gymnastique*) senam dapat dikategorikan menjadi 6 bagian, yaitu: Senam Trampolin (*Trampolinning*), Senam Umum (*General Gymnastics*), Senam Artistik (*Artistic Gymnastics*), Senam Ritmik Sportif (*Sportive Rhythmic Gymnastics*), Senam Akrobatik (*Acrobatic Gymnastics*), Senam Aerobik Sports (*Sports Aerobik*). (Arifin, Z. 2018).

Salah satu gerakan yang terdapat dalam senam lantai yaitu gerakan meroda, atau gerakan ini sering juga disebut baling-baling, dan dalam bahasa Inggris sering disebut *Cartwheel*. Menurut Oksyalia, dkk (2018) gerakan meroda merupakan salah satu unsur gerakan yang terdapat dalam senam lantai dan memerlukan penguasaan gerakan yang baik.

Dalam mata Pelajaran pendidikan jasmani dan Kesehatan, permasalahan yang muncul dalam proses belajar biasanya terdapat pada materi pelajaran yang bersifat non permainan, misalnya senam lantai seperti materi meroda. Pada materi ini pelaksanaannya hanya melakukan gerakan meroda. Hal ini menyebabkan di dalam proses pembelajarannya siswa tidak bersemangat, peran aktif siswa sedikit, di mana kekurangan dalam proses pembelajaran biasanya terdapat pada salah satu pemilihan strategi pembelajaran yang tidak tepat (Hermawan. 2014).

Menurut Astuti (2016), secara umum menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai segala kegiatan yang dipilih yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Astuti (2016) menyatakan bahwa Strategi pembelajaran adalah cara

yang dipilih oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi pembelajaran adalah cara yang dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang memudahkan peserta didik.

Suyanto, (2013) menyatakan, bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menyusun materi pembelajaran. Suyanto dkk, (2013) mengartikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Tujuan utama metode permainan adalah untuk menciptakan kesenangan dan ketertarikan akan proses pelajaran (Suyanto, dkk. 2013). Permainan-permainan tertentu membantu di dalam hal-hal pelajaran tertentu, sehingga mereka mendapatkan pengalaman-pengalaman manis/ menyenangkan. Metode ini mengurangi sifat kelas yang monoton dan membosankan.

Menurut Tarsad (2015), permainan merupakan suatu kegiatan yang menarik, menantang, dan yang menimbulkan kesenangan yang unik, baik dilakukan oleh seorang ataupun kelompok, baik anak-anak atau orang dewasa, tua ataupun muda, orang miskin atau kaya, laki-laki ataupun perempuan.

Menurut Tarsad. (2015) menegaskan bahwa "Permainan merupakan cabang olahraga yang digunakan sebagai alat dalam usaha pendidikan. Setiap kali kita menggunakan suatu alat, kita pasti mengharapkan kegunaan alat itu dalam usaha kita untuk mencapai tujuan. Istilah bermain juga dijelaskan oleh Wardani (2020) menyatakan sebagai aktivitas yang bertujuan untuk mendapatkan kesenangan.

Menurut Budi (2021) Modifikasi juga tidak terfokus pada satu arah saja, tetapi ada modifikasi modifikasi tujuan pembelajaran, modifikasi materi pembelajaran, modifikasi kondisi lingkungan pembelajaran dan modifikasi evaluasi pembelajaran.

Istilah belajar sebenarnya telah lama dan banyak dikenal oleh masyarakat secara luas. Belajar merupakan perubahan yang menetap dari tingkah laku atau

dalam kapasitas untuk bertingkah laku dengan cara yang diberikan, yang merupakan hasil dari praktik atau bentuk pengalaman lainnya (Schunk, 2012).

Simanjuntak, (2021) menyatakan belajar dapat digambarkan dalam dua cara: pertama, sebagai proses memperoleh pengetahuan; dan kedua, sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif permanen sebagai hasil dari latihan yang diperkuat.

Menurut Ikhtiar (2022) belajar didefinisikan sebagai perubahan yang relatif permanen dalam *reinforced practice* (potensi tindakan). Mempelajari lebih dalam tentang belajar, yang berarti bahwa belajar diukur melalui perubahan perilaku; dengan kata lain, hasil belajar harus secara konsisten diterjemahkan ke dalam tindakan atau perilaku yang dapat diamati. Jadi, setelah proses belajar, pembelajar akan mampu melakukan hal-hal yang tidak bisa mereka lakukan sebelumnya. Untuk membuat proses pembelajaran yang efektif, tujuan pembelajaran harus dipilih dan ditentukan dengan cermat oleh guru (Ardana, 2024). Untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan pembelajaran, komponen *audience*, *behavior*, *condition*, dan *degree* menjadi suatu pertimbangan. Komponen *audience* merupakan salah satu unsur tujuan pembelajaran dengan mempertimbangkan peserta didik yang akan mengikuti kegiatan belajar. Setiap siswa memiliki potensi masing-masing pada setiap pembelajaran. Potensi bawaan setiap siswa dipertimbangkan saat membuat tujuan pembelajaran Rukhmana, (2016).

Kondisi sekolah yang mendukung penerapan tujuan pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan hubungan antara guru dan peserta didik. Komponen *degree* merupakan salah satu unsur tujuan pembelajaran yang mempertimbangkan tingkat keberhasilan peserta didik yang diharapkan (Dick & Carey, 2015). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam pembelajaran senam lantai materi meroda yang ada di MTs Negeri 6 Muaro Jambi pada siswa kelas IX D dalam pelaksanaannya belum berjalan efektif. Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas IX D MTs Negeri 6 Muaro Jambi masih rendah. Hal ini kurang sesuai dengan hasil belajar siswa yang idealnya mencapai skor 75 (75%). Selain itu, berdasarkan observasi dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa kelas IX D tidak tuntas mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Untuk itu penulis dengan melalui pendekatan model permainan mencoba mengatasi permasalahan yang timbul dalam pembelajaran senam lantai materi meroda. Dari uraian tersebut menjelaskan permainan dapat menggerakkan untuk berlatih dengan rasa gembira, dalam kaitannya dengan siswa dalam belajar senam lantai materi meroda yang dalam pelaksanaan gerakanya belum sesuai yang diharapkan. Dengan mencoba melalui pendekatan model permainan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar senam lantai materi meroda.

Berdasarkan latar belakang serta permasalahan diatas penulis bermaksud melakukan penelitian yang berjudul, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Meroda Pada Pembelajaran Senam Lantai Melalui Model Permainan Untuk Siswa MTs Negeri 6 Muaro Jambi”.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam analisis data penelitian ini adalah pengumpulan data yang didahului dengan pencarian partisipan penelitian, khususnya akademisi dan mahasiswa. Penelitian Tindakan Kelas disingkat dengan istilah PTK yaitu *CAR (Classroom Action Research)*, adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya (Arikunto, 2017).

Data yang dikumpulkan langsung melalui hasil observasi, baik sebelum maupun sesudah tindakan dilakukan, merupakan jenis data yang digunakan. berupa permainan yang telah dimodifikasi untuk pembelajaran senam lantai materi meroda.

Penelitian Tindakan Kelas ini bertempat di MTs Negeri 6 Muaro Jambi. Tempat tersebut dipilih dengan beberapa pertimbangan. Diantaranya waktu, biaya, dan keberadaan sampel yang memudahkan peneliti memperoleh data.

Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan pada semester ganjil 2024/2025. Pada pelaksanaannya akan dilakukan selama 2 minggu pada tanggal 22 Oktober sampai dengan 5 November 2024. Mulai dari tahap persiapan hingga pelaporan hasil penelitian.

Penelitian ini menggunakan sejumlah teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan data di atas. Metode pengumpulan data yang penulis lakukan pada penelitian ini adalah dengan tes, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini

menggunakan sejumlah teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan data di atas. Metode pengumpulan data yang penulis lakukan pada penelitian ini adalah dengan tes, observasi, dokumentasi dan pada uji normalitas dilakukan dengan bantuan software SPSS 27.

## HASIL

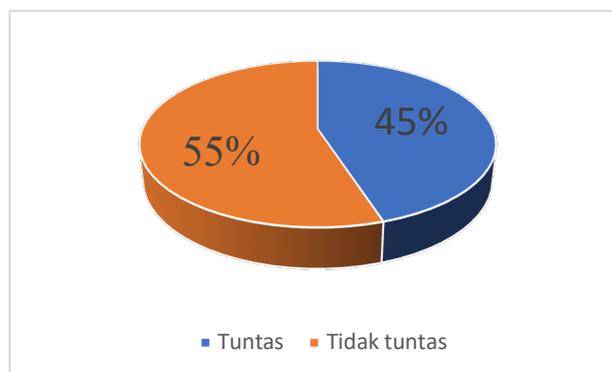
### 1. Deskripsi Pra Tindakan

Pada saat hasil tes yang dilakukan pada perlakuan awal sebelum media permainan oleh siswa kelas IX D MTs Negeri 6 Muaro Jambi Tahun Ajaran 2024/2025. yang dialami siswa pada permasalahan yang ada adalah siswa bosan dan kurang berantusias di dalam pembelajaran meroda hal tersebut diakibatkan karna pembelajaran yang monoton atau materi yang dilakukan dengan berulang-ulang sehingga nilai tes hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan hasil tes awal yang dilakukan peneliti sebelum media permainan, maka dapat diketahui permasalahan yang ada pada siswa kelas IX MTs Negeri 6 Muaro Jambi yaitu siswa bosan pada saat pembelajaran meroda karna pembelajaran yang monoton akibatnya siswa kurang aktif dan berantusias dalam belajar, adapun sudah diberi pada tes awal perlakuan diberikan dapat dilihat ketuntasan siswa pada saat pembelajaran senam lantai materi meroda masih sangat rendah.

**Tabel 1. Deskripsi Hasil Tes Awal Gerakan Meroda**

No.	Hasil Tes	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	< 70%	11	55%	Tidak Tuntas
2	>70%	9	45%	Tuntas



**Gambar 1. Hasil Tes Awal Gerakan Meroda**

## Siklus I

Ketuntasan siswa pada saat pembelajaran meroda masih sangat rendah dengan hal tersebut dapat dilihat dari data siklus 1 di atas. Ketuntasan siswa diperoleh rentang data sebanyak 5 sampai 11 dengan nilai 41 sampai 92 dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 8,05 dan nilai rata-rata 66,9 dengan tingkat ketuntasan belajar dalam klasikal diperoleh sebesar 55% di dalam pelajaran roda dalam data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa kemampuan pada awal meroda masih rendah.

Adapun dengan hal tersebut belum dapat diharapkan dari jumlah 20 siswa terdapat 11 siswa dengan nilai 55% yang mencapai dengan ketuntasan. Pada siklus 1 terjadi peningkatan hasil belajar siswa karena telah diterapkan model permainan pada pembelajaran sehingga siswa bersemangat dan termotivasi untuk dapat melakukan gerakan meroda dengan benar. 9 siswa 44% yang belum mencapai kesuksesan belajar karena beberapa siswa masih canggung dalam media modifikasi permainan meroda dan masih terdapat siswa yang belum memahami materi meroda.

**Tabel 2.** Deskripsi Hasil Tes Awal Gerakan Meroda

No.	Hasil Tes	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	< 70%	11	55%	Tidak Tuntas
2	>70%	9	45%	Tuntas



**Gambar 2.** Hasil Siklus 1 Gerakan Meroda

## Siklus 2

Di dari hasil data siklus 2 yang diperoleh dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam melakukan tes hasil belajar secara klasikal sudah sangat meningkat namun ada juga sebagian siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan namun dari 20 siswa terdapat 18 yang telah mencapai kriteria ketuntasan belajar.

Kemudian untuk 2 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan belajar dengan rentang data sebanyak 6 sampai 12 dengan nilai 50 sampai 100 dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 9,75 dan nilai rata-rata 81,15 dengan tingkat ketuntasan belajar di dalam klasikal diperoleh sebesar 90% dengan hal tersebut meningkatnya hasil belajar sebelumnya.

**Tabel 3. Deskripsi Proses Hasil Belajar Siklus 2 Gerakan Meroda**

No.	Tes Hasil	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	<70	2	10%	Tidak Tuntas
2	>70	18	90%	Tuntas

### Hasil Uji Normalitas Data Selisih Siklus 1 dan Siklus 2

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan software SPSS 27, dengan kriteria Sig. >0.05 maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika Sig. < 0.05 data tidak berdistribusi normal. Hasil pengolahan datanya terdapat pada Tabel 4.5. berikut.

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Selisih Siklus 1 dan Siklus 2**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Siklus 1	.261	20	.001	.909	20	.061
Siklus 2	.175	20	.108	.933	20	.173

a. Lilliefors Significance Correction

Pada Tabel 4. menunjukkan hasil uji normalitas data menggunakan metode Shapiro-Wilk. Berdasarkan hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai signifikansi data selisih antara siklus 1 dengan siklus 2 sebesar 0,032 dan 0,015 yang menunjukkan bahwa data terdistribusi normal karena nilai signifikansi selisih siklus 1 dan siklus 2 tersebut lebih besar dari 0,05 (0,05).

## PEMBAHASAN

Dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus 1 setelah dilakukan, tes hasil belajar 1 bahwa kemampuan awal siswa di dalam melakukan gerakan meroda masih rendah. Hal tersebut dapat terlihat di dalam melakukan gerakan keterampilan sesuai dengan indikator penilaian.

Dari banyaknya siswa 20 orang terdapat 11 siswa (55%) Yang telah mencapai kriteria ketuntasan di dalam belajar, dengan demikian nilai rata-rata hasil yang diperoleh di dalam hasil belajar yaitu 66,9.

Pada siklus 2 terdapat perbedaan yang signifikan di dalam keterampilan siswa yaitu meningkat pada hasil belajar siswa sebanyak 20 siswa terdapat 18 siswa 90% yang telah mencapai ketuntasan di dalam belajar sedangkan 2 siswa 10%

belum mencapai kriteria ketuntasan belajar Adapun di dalam nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu sebesar 81,15. Dengan demikian hal tersebut dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan meroda dapat meningkatkan hasil belajar meroda pada siswa kelas IX D MTS Negeri 6 Muaro Jambi pada tahun ajaran 2024/2025.

## **\\KESIMPULAN**

Dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus 1 setelah dilakukan, tes hasil belajar 1 bahwa kemampuan awal siswa di dalam melakukan gerakan meroda masih rendah. Hal tersebut dapat terlihat di dalam melakukan gerakan keterampilan sesuai dengan indikator penilaian. Pada siklus 2 terdapat perbedaan yang signifikan di dalam keterampilan siswa yaitu meningkat pada hasil belajar siswa hal tersebut dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan meroda dapat meningkatkan hasil belajar meroda pada siswa kelas IX D MTS Negeri 6 Muaro Jambi pada tahun ajaran 2024/2025.

## **REFERENSI**

- Ardana, A. P., Salman, S., & Sakban, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SD Negeri 15 Pekanbaru. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(3), 157-162.
- Arifin, Z. (2018). Pengaruh latihan senam kebugaran jasmani (skj) terhadap tingkat kebugaran siswa kelas V di Min Donomulyo Kabupaten Malang. *Al-Mudarris: Journal Of Education*, 1(1), 22-29.
- Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, W. (2016). Berbagai Strategi Pembelajaran Kosa Kat Bahasa Arab. *Al-Manar*, 5(2). <https://doi.org/10.36668/Jal.V5i2.38>
- Budi, D. R. (2021). Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (M. Feliberty (ed.)). Library of Congress Cataloging.
- Dwiyogo, W. D., & Cholifah, P. S. (2016). *Continuing Professional Development (CPD) for Physical Education Teacher in Elementary School through Blended Learning. International Conference on Education (ICE2) 2018: Education and Innovation in Science in the Digital Era*, 948–955. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hermawan, A. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali. *Qathrunâ*, 1(01), 84-98.
- Ikhtiar, T., Jaya, A., Zahratina, H. R., Madalena, D. K., Putri, N., & Suryanda, A. (2022). Analisis implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran

biologi di sekolah urban. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 3(3), 216-224. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.12940>

- Mulrtaqi, A., Mulbin, D., & Seltiawan, W. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Meroda Dalam Senam Lantai Melalui Media Bola Gymnastic Pada Siswa Kelas VIII MTs Rouldlotull Multtaâ€™™ allimin. *Julrnal Keljaora (Kelselhatan Jasmani dan Olah Raga)*, 3(2), 202-208.
- Pratama, M. S., Handayani, S. G., Pitnawati, P., & Zulbahri, Z. (2023). Perbedaan Latihan Individu dan Latihan Berpasangan terhadap Kemampuan Rooling Belakang. *Jurnal JPDO*, 6(4), 66-73
- Rukhmana, T., Arif, H. M., Novelti, M., Yunidar, M., Katili, A. Y., Sos, S., ... & Dumiyati, M. P. (2023). *Teori Dasar Pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective* (6th edition). Boston: Pearson.
- Simanjuntak, J. (2021). *Psikologi pendidikan agama kristen*. Pbmri Andi.
- Smaldino, Sharon E, Deborah L. Lowther, dan James D. Russel (2011) *Instructional Technology & Media For Learning-Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar terjemahan Arif Rahman*. Jakarta: Kencana.
- Suroto, S. (2014) Pengertian Senam, Manfaat Senam Dan Urutan Gerakan.
- Suyanto, S. (2016). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk). *Jurnal Informasi Kimia Dan Pemodelan*.
- Tarsad, T. (2015) Pengaruh Permainan Bola Tembak terhadap Power Otot Tungkai Siswa SD. *Eduhumaniora*, 2(1), 240865.