



**Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya *Walking The Air*
Menggunakan Media KOKACOLA (Kotak, Kayu, Cone Dan Bola) Pada
Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Jebus**

*Improving the Learning Outcomes of Long Jump Walking The Air Style Using
Media Boxes, Wood, Cones and Balls in Class X Students of SMA Negeri 1 Jebus*

Jorgiansyah¹, Rasyono², Arizky Ramadhan³.

¹²³Pendidikan Jasmani dan Kesehatan/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Sriwijaya, Jl. Raya Palembang – Prabumulih Km. 32, Sumatra Selatan, 30662, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi lompat jauh gaya *walking the air* dengan memanfaatkan media pembelajaran Kokacola, yang terdiri dari kotak, kayu, cone, dan bola, pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Jebus. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa, terutama dalam aspek teknik gerakan lompat jauh gaya *walking the air*, yang disebabkan oleh kurangnya variasi media serta keterbatasan pemahaman siswa terhadap teknik yang benar. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah 28 siswa kelas X.1 SMA Negeri 1 Jebus tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data mencakup observasi dan tes untuk menilai kemampuan siswa dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketuntasan klasikal meningkat dari 38% pada kondisi awal menjadi 75% pada siklus I, dan mencapai 89% pada siklus II. Rata-rata nilai siswa juga meningkat dari 66 menjadi 82.

Kata kunci: lompat jauh, *walking the air*, media Kokacola, hasil belajar, PTK.

Abstract

This study aims to improve students' learning outcomes in the long jump, specifically the walking the air style, by utilizing Kokacola learning media, which consists of boxes, wood, cones, and balls, for tenth-grade students at SMA Negeri 1 Jebus. The background of this research is based on the low student learning outcomes, particularly in mastering the technical aspects of the walking the air style, which is caused by a lack of media variety and limited student understanding of the correct technique. This study uses a Classroom Action Research (CAR) approach, implemented in two cycles. The subjects of this research are 28 students from class X.1 at SMA Negeri 1 Jebus in the 2024/2025 academic year. Data collection techniques include observation and tests to assess students' abilities in cognitive, affective, and psychomotor aspects. The classical learning completeness increased from 38% in the initial stage to 75% in cycle I, and reached 89% in cycle II. Additionally, the average student score improved from 66 to 82.

Keywords: long jump, *walking the air*, learning outcomes, PTK

PENDAHULUAN

Menurut (Karina Nur Safitri et al., 2024) aktivitas olahraga memberikan berbagai manfaat penting bagi kesehatan tubuh manusia, baik dari segi fisik maupun mental. Menurut (Nasugian et al., 2021) menyebutkan bahwa salah satu tujuan utama dari olahraga adalah menjaga kebugaran serta memperkuat otot tubuh, yang tidak hanya berdampak pada kesehatan tetapi juga dapat meningkatkan prestasi individu. Menurut (Yulia Sari et al., 2024) dalam konteks pendidikan, mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam rangka mengembangkan potensi mereka secara menyeluruh, mulai dari kemampuan fisik, mental, keterampilan motorik, pengetahuan, hingga membentuk kebiasaan hidup sehat. Dengan demikian, siswa dapat tumbuh secara seimbang baik secara jasmani maupun rohani.

Menurut (Ngurah Arya Yudaparma et al., 2022) Pendidikan jasmani memiliki posisi strategis dalam sistem pendidikan nasional karena berperan penting dalam meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan peserta didik. Selain itu, Menurut (Agus Mulyana et al., 2024) pendidikan jasmani juga mendorong penerapan pola hidup sehat, sekaligus mampu menunjang konsentrasi dan prestasi akademik siswa. Hal ini terjadi karena aktivitas fisik dapat memperlancar sirkulasi darah ke otak dan meningkatkan fungsi kognitif siswa. Oleh karena itu, menurut (Hardi & Mutmainna, 2024) pendidikan jasmani tidak semata-mata berfokus pada aktivitas olahraga, melainkan merupakan bagian tak terpisahkan dari proses pendidikan yang mendukung perkembangan siswa secara holistik.

Namun demikian, dalam praktiknya di lapangan, masih dijumpai kendala pada proses pembelajaran olahraga tertentu, salah satunya pada materi lompat jauh gaya walking the air. Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Jebus, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai teknik lompat jauh tersebut. Menurut (A'la & Sukiyandari, 2025) rendahnya pemahaman siswa terhadap teknik dasar dan strategi gerakan menjadi salah satu penyebab utama. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi kendala tersebut adalah melalui modifikasi pembelajaran. Menurut (Alif Junanda et al., 2022) penggunaan media pembelajaran yang dimodifikasi dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan, serta menjadikan proses belajar

Belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Penerapan media pembelajaran yang dimodifikasi, seperti media kokacola (kotak, kayu, cone, dan bola), diharapkan mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi lompat jauh gaya walking the air. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sekaligus memperbaiki hasil belajar mereka. Menurut (Yosi et al., 2021) juga mengemukakan bahwa modifikasi pembelajaran merupakan cara yang efektif untuk menyederhanakan proses pengajaran tanpa mengurangi esensi materi.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah, menurut (Nafis & Indrawan, 2025) pendidikan olahraga memegang peranan penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa. Namun, kondisi di SMA Negeri 1 Jebus menunjukkan bahwa dibutuhkan inovasi, khususnya dalam pembelajaran lompat jauh gaya walking the air, agar lebih menarik dan efektif. Menurut (Hasanah et al., 2021) Kreativitas guru dalam memodifikasi media pembelajaran menjadi faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media kokacola dalam meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya walking the air pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Jebus. Oleh karena itu, penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul *"Meningkatkan Keterampilan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Walking the Air Menggunakan Media Kokacola (Kotak, Kayu, Cone, dan Bola) pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Jebus"* sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran lompat jauh di sekolah tersebut.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus. Menurut (Alfaqih et al., 2023) Setiap siklus meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya walking the air melalui penggunaan media Kokacola (kotak, kayu, cone, dan bola).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Jebus, Kecamatan Jebus, Kabupaten Bangka Barat, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

Populasi pada penelitian ini adalah kelas X SMA Negeri 1 Jebus. Sempel penelitian ini adalah kelas X.1 yang berjumlah 28 orang siswa. Menurut (Rayhan et al., 2023) Teknik pengumpulan data menggunakan dua tahapan yaitu observasi dan tes. Menurut (Fidya & Oktaviana, 2021) Observasi pada penelitian ini Mengamati perilaku siswa dan aktivitas pembelajaran sebelum, saat, dan sesudah penggunaan media. Menurut (Akbar & Muktar, 2023) Tes menggunakan 3 aspek yaitu afektif, kognitif dan psikomotor. Teknik analisis data menghitung ketuntasan persentase ketuntasan belajar individu dan klasikal. Setiap individu harus mencapai nilai sesuai dengan KKM yaitu 75 dan seluruh ketuntasan klasikal harus mencapai angka 85%.

Tabel 1. Tingkat Keberhasilan

Tingkat Keberhasilan	Nilai
>80%	Sangat tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
>20%	Sangat rendah

Sumber : (Vikiantika et al., 2022)

HASIL

Kondisi Awal

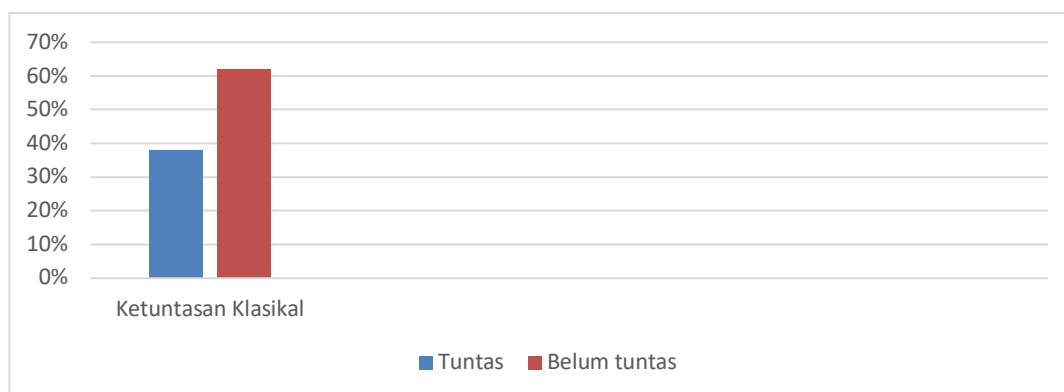
Pada penelitian kondisi awal ini, Peneliti melakukan observasi awal tanpa pendekatan khusus untuk menilai kemampuan siswa dalam lompat jauh gaya walking the air tanpa media Kokacola, yang hasilnya menjadi dasar penerapan model pembelajaran menggunakan media Kokacola pada siklus selanjutnya.

Tabel 2. Rekapitulasi Kondisi Awal

Jumlah Siswa	28
Nilai Rata - Rata	66
Ketuntasan Klasikal	38%
Belum Tuntas	62%
Nilai Tertinggi Siswa	83
Nilai Terendah Siswa	46

Pada data tabel 2 kondisi awal, dari 28 siswa, mayoritas belum mampu melaksanakan lompat jauh gaya walking the air dengan baik. Penilaian aspek afektif, kognitif, dan psikomotor menunjukkan sebagian besar siswa berada pada kategori sangat kurang hingga cukup. Rata-rata nilai siswa hanya mencapai 66, dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 38% dan sebanyak 62% siswa belum

mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan atau ketuntasan individu. Hal ini menggambarkan bahwa hasil belajar siswa pada kondisi awal masih tergolong rendah. Berdasarkan penjelasan diatas, berikut kesimpulan dari penjelasan diatas sesuai dengan diagram persentase sesuai dengan kondisi awal :



Gambar 1. Persentase Kondisi Awal

Pada penjelasan diatas menunjukkan bahwa ketuntasan menyeluruh atau ketuntasan klasikal siswa hanya sampai 38% dan yang belum tuntas mencapai angka 62% yang dimana ini masih jauh dari ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu 75% sesuai dengan indikator target pencapaian siswa. Ketuntasan rata – rata individu siswa 66 dan target ketuntasan individu sesuai dengan KKM yaitu 75 dengan nilai tertinggi 83 dan nilai terendah 46. Kondisi awal ini sebagai kegiatan awal untuk perencanaan yang akan dilakukan pada siklus I.

Siklus 1

Pada proses siklus 1 ini, terdapat rekapitulasi sebagai berikut :

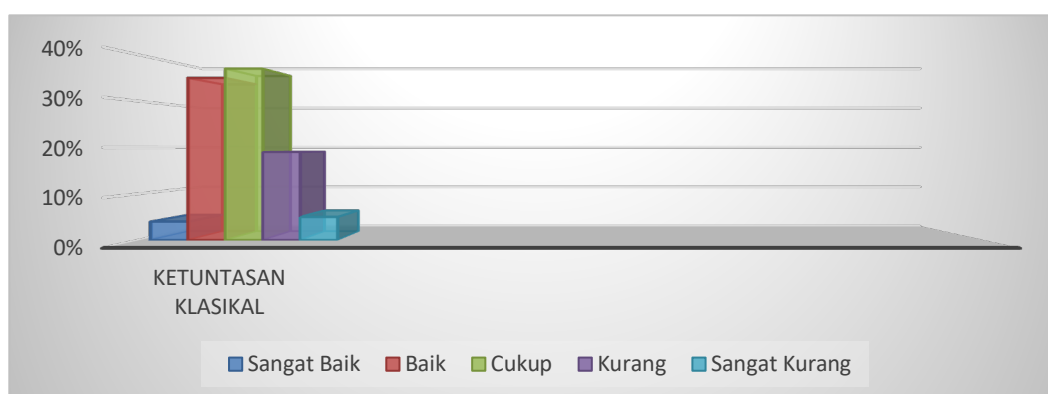
Tabel 3. Rekapitulasi Siklus 1

Jumlah Siswa	28
Nilai Rata - Rata	74
Ketuntasan Klasikal	64%
Belum Tuntas	36%
Nilai Tertinggi Siswa	90
Nilai Terendah Siswa	57

Berdasarkan tabel 3 terdapat nilai rata – rata siswa yaitu 74, Total nilai ketuntasan klasikal 64% dan yang belum tuntas terdapat 36%. Nilai tertinggi siswa pada siklus 1 ini terdapat nilai 90 dan nilai terendah siswa terdapat 57. Pada siklus 1 ini rata-

rata nilai siswa mengalami kenaikan dibandingkan kondisi awal, namun tingkat ketuntasan klasikal masih belum memenuhi standar yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan tes ketuntasan klasikal, terdapat 2 siswa (5%) yang sangat kurang, 6 siswa (19%) kurang, 10 siswa (37%) cukup, 9 siswa (35%) baik, dan 1 siswa (4%) sangat baik. Berdasarkan perhitungan ketuntasan klasikal pada siklus 1 ini dapat dijelaskan sesuai dengan diagram persentase sebagai berikut :



Gambar 2. Persentase ketuntasan klasikal siklus 1

Pada penjelasan siklus 1 diatas, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari kondisi awal namun masih belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar siswa. Maka dari itu, peneliti melanjutkan penelitian ini ke siklus ke 2 untuk melihat apakah pada siklus 2 dapat memenuhi target pencapaian hasil belajar siswa.

Siklus 2

Pada siklus 2 ini dapat disimpulkan rekapitulasi sebagai berikut :

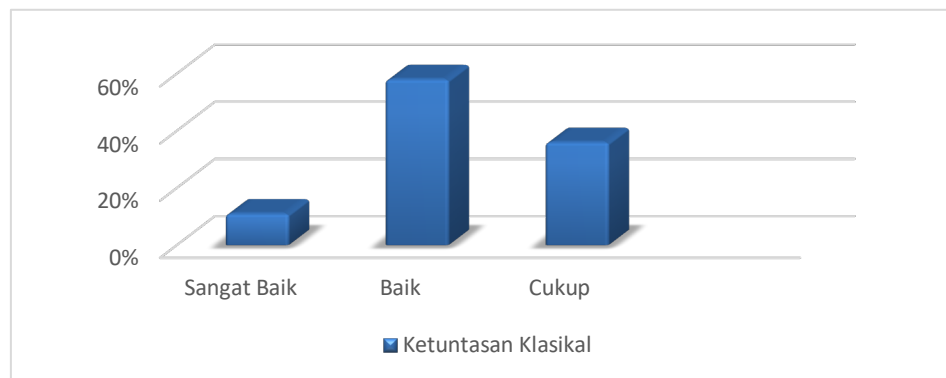
Tabel 4. Rekapitulasi Siklus 2

Jumlah siswa	28
Nilai Rata – Rata	79
Ketuntasan Klasikal	86%
Belum Tuntas	14%
Nilai Tertinggi	93
Nilai Terendah	73

Berdasarkan tabel diatas nilai rata – rata siswa 79 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 73. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus 2 ini yaitu 86% dan yang belum tuntas 14%. Pada penelitian siklus 2 ini rata – rata nilai

ketuntasan mengalami peningkatan atau kenaikan dibandingkan dengan siklus 1 sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi dan tes dalam siklus 2 ini terdapat 12 siswa (38%) cukup, 13 siswa (51%) baik dan 3 siswa (11%) sangat baik.

Berdasarkan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa, berikut diagram persentase ketuntasan klasikal siswa :



Gambar 3. Persentase ketuntasan klasikal

Pada penjelasan siklus 2 diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus 2 ini mengalami peningkatan dari siklus 1 dari 64% ke 86% dan sudah memenuhi target pencapaian hasil belajar siswa yang telah ditetapkan sebelumnya. Maka dari itu, penelitian tindakan kelas pada penelitian ini di nyatakan berhasil karena siswa telah mencapai ketuntasan rata – rata individu atau KKM yaitu 75 dan ketuntasan klasikal yang terkategoriikan sangat baik.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya walking the air pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Jebus melalui penggunaan media Kokacola (kotak, kayu, cone, dan bola). Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari kondisi awal hingga siklus II. Pada kondisi awal, hasil belajar siswa tergolong rendah, dengan rata-rata nilai 66 dan tingkat ketuntasan klasikal hanya 38%. Setelah penerapan media Kokacola pada siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 74 dengan ketuntasan klasikal mencapai 75%. Pada siklus II, hasil belajar semakin meningkat dengan rata-rata nilai 79 dan ketuntasan klasikal 86%, melebihi target keberhasilan 85%. Menurut (Akbar & Muktar, 2023) Peningkatan ini mencakup tiga aspek penilaian, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik, menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mempraktikkan teknik lompat jauh gaya

walking the air dengan baik.

Hasil temuan ini menurut (Anwar et al., 2024) yang menekankan bahwa modifikasi media pembelajaran dapat membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Menurut (Moh. Karimullah et al., 2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan modifikasi permainan dalam lompat jauh dapat meningkatkan keterampilan psikomotorik siswa secara signifikan. Dengan demikian, penelitian ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar.

Dari sisi teori pembelajaran, menurut (Rahayuningsih et al., 2022) bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membangkitkan minat, memudahkan pemahaman, serta mempercepat pencapaian tujuan belajar. Penggunaan media Kokacola terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Aspek baru dan penting dari penelitian ini adalah penerapan media Kokacola, yang merupakan modifikasi sederhana dari alat yang ada (kotak, kayu, cone, bola), namun efektif dalam meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya walking the air. Media ini tidak hanya murah dan mudah dibuat, tetapi juga berhasil mengatasi keterbatasan fasilitas di sekolah dan meningkatkan motivasi siswa untuk aktif bergerak sesuai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini berdampak dalam memberikan solusi alternatif bagi guru PJOK untuk mengatasi rendahnya hasil belajar lompat jauh tanpa harus mengandalkan fasilitas yang mahal. Media Kokacola menjadi bukti nyata bahwa inovasi sederhana dalam proses pembelajaran dapat menghasilkan peningkatan keterampilan gerak siswa secara signifikan. Keterbatasan penelitian ini adalah pelaksanaannya yang hanya dilakukan dalam dua siklus pada satu kelas tertentu dengan jumlah siswa 28 orang, sehingga hasilnya mungkin belum dapat digeneralisasikan ke semua kondisi sekolah atau kelas lain dengan karakteristik

siswa yang berbeda. Selain itu, penelitian ini tidak mengeksplorasi pengaruh jangka panjang dari penggunaan media Kokacola terhadap perkembangan motorik siswa.

Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar media ini

diujicobakan pada populasi yang lebih besar dan dalam jangka waktu yang lebih lama, serta dilakukan pengembangan variasi media lainnya untuk melihat sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan gerak pada berbagai cabang olahraga.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kokacola (kotak, kayu, cone, dan bola) efektif dalam meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya *walking the air* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Jebus.

Pada kondisi awal, rata-rata nilai siswa hanya 66 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 38%. Setelah penerapan media Kokacola pada siklus I, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 74 dan ketuntasan klasikal mencapai 75%. Kemudian pada siklus II, rata-rata nilai kembali meningkat menjadi 79, dengan ketuntasan klasikal mencapai 86%, melebihi target yang ditetapkan sebesar 85%.

Peningkatan ini tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik siswa. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan lebih memahami teknik lompat jauh gaya *walking the air*. Selain itu, penggunaan media Kokacola membuat suasana belajar lebih menarik, menumbuhkan minat siswa, serta mempermudah penguasaan keterampilan dasar olahraga lompat jauh.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Kokacola dapat menjadi alternatif yang sederhana, kreatif, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya *walking the air*, terutama di sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan rasa terimakasih sebesar – besarnya kepada Universitas Sriwijaya dan SMA Negeri 1 Jebus karena telah memberikan kami izin untuk melakukan penelitian ini.

REFERENSI

- Agus Mulyana, Dela Lestari, Dhillia Pratiwi, Nabila Mufidah Rohmah, Nabila Tri, Neng Nisa Audina Agustina, & Salma Hefty. (2024). Menumbuhkan Gaya Hidup Sehat Sejak Dini Melalui Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 321–333. <https://doi.org/10.55606/Jubpi.V2i2.2998>
- Akbar, A., & Muktar, M. (2023). Ninestars Education: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keguruan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Tinjauan Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Di Sma Mta Surakarta. *Ninestars Education*, 4(2), 149. <https://e-journal.faiuim.ac.id/index.php/ninestar-education>
- A'la, M., & Sukiyandari, L. (2025). Inovasi Pembelajaran Lompat Tinggi: Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V Melalui Permainan Lompat Tali I N F O A R T I K E L Abstrak. In *Jurnal Ilmiah Penjas* (Vol. 11, Issue 1).
- Alfaqih, B., Hoirunnisa, F., Sa'diyah, M. S., Khoerunnisa, N. I., & Pauziah, N. (N.D.). Kendala-Kendala Dalam Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas. In *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* (Vol. 1, Issue 1).
- Alif Junanda, H., Pasundan, S., & Dwi Triono, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Keberanian Passing Bawah Bola Voli Pada Siswa Tunarungu The Effect Of Learning Media On The Courage Of Volleyball Bottom Passing On Deaf Students. In *Journal Of Physical And Outdoor Education* (Vol. 4, Issue 2).
- Anwar, S., Iain, J., & Raya, P. (N.D.). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ski. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 02. <https://ejurnal.mmnesia.id/index.php/jimp>
- Fidya, I., & Oktaviana, E. (N.D.). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara Iii Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Media Game Interaktif Wordwall*.
- Hardi, A. A., & Mutmainna, A. (N.D.). *Cjpe: Cokroaminoto Juornal Of Primary Education Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Sekolah Dasar*. <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Hasanah, U., Safitri, I., & Nasution, M. (2021). *Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game Analysis Of The Development Of Mathematics Learning Media On Game-Based Learning Outcomes*. 1(3), 204–211.
- Karina Nur Safitri, Salma Irdhillah, Mila Deskia, Moch Fitran Naufaldy, Restu Rahayu, Nazwa Kusumawicitra, Selvi Triwanvi, Agus Mulyana, & Agus Mulyana. (2024). Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar: Manfaat Olahraga Untuk Kesehatan Tubuh. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 44–56. <https://doi.org/10.58192/Sidu.V3i2.2108>
- Moh. Karimullah, Sumardi, & Santika Rentika Hadi. (2021). Pengaruh Modifikasi Permainan Futsal Terhadap Ketepatan Passing Bola Pada Siswa Ekstrakurikuler Futsal Sma Muhammadiyah 4 Surabaya. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 181–188. <https://doi.org/10.36526/Kejaora.V6i1.1233>
- Nafis, B., & Indrawan, D. (N.D.). *Pengaruh Latar Belakang Pendidikan Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Kelas Iv Min 10 Aceh Besar*. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp>

- Nasugian, N., Widodo Suripto, A., Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, J., Ilmu Keolahragaan, F., & Artikel, I. (2021). *Indonesian Journal For Physical Education And Sport Survei Pembinaan Prestasi Olahraga Panjat Tebing Di Kabupaten Batang*. [Https://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Inapes](https://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Inapes)
- Ngurah Arya Yudaparmita, G., Gerak Dasar Aud Halaman, K., & Ngurah Arya Yudaparmita Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, G. (N.D.). Keterampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini Dalam Pendidikan Jasmani Berdasarkan Sudut Pandang Merdeka Belajar. *Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, 2022.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Nurhaliza Primar, C., & Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, N. (2022). *Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa* (Vol. 2, Issue 1).
- Rayhan, N., Ananda, R., Syahrul Rizal, M., & Syafari Jamel Sutiyan, O. (N.D.). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 7, Issue 2).
- Vikiantika, A., Primasatya, N., & Erwati, Y. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Penggerak Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Pembelajaran Berbasis Flipbook. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2002–2013. [Https://Doi.Org/10.31004/basicedu.v6i2.2328](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2328)
- Yosi, M., Fahmi, N., Nurrochmah, S., & Hariadi, I. (N.D.). *Pengaruh Pembelajaran Modifikasi Bola Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Passing Bolabasket*. [Http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/](http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/)
- Yulia Sari, Y., Putri Ulfani, D., & Ramos, M. (2024). *Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar* (Vol. 6, Issue 2). [Https://Ejournal.Ummuba.Ac.Id/Index.Php/Pgsd/Login](https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/login)