

## Media Audio Visual untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas X pada Materi Gerak *Roll* Belakang

Mega Seta Pujiyanti<sup>1,\*</sup>, Danang Aji Setyawan<sup>1</sup>, Suwarso<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Semarang

\*Corresponding Author: <sup>1</sup>[megaseta1234@gmail.com](mailto:megaseta1234@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi peserta didik kelas X dalam materi senam lantai “roll belakang” di SMK Yayasan Pharmasi Semarang menggunakan pembelajaran media audio visual. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjeknya sejumlah 33 peserta didik kelas X. Data penelitian berupa data hasil belajar yang diperoleh dari guru pengampu mata pelajaran PJOK kelas X dan penilaian yang dilakukan pada setiap akhir siklus pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan penerapan media pembelajaran berbentuk audio visual mampu meningkatkan keterampilan literasi peserta didik dalam materi senam lantai “roll belakang” di kelas X SMK Yayasan Pharmacy Semarang. Kemampuan literasi peserta didik meningkat pada setiap siklus pembelajaran. Pada pra-siklus peserta didik dengan nilai tuntas sebanyak 16 dengan presentase 48,48%, penilaian pada siklus I peserta didik dengan nilai tuntas menjadi 24, dengan presentasi 72,72%. Dalam siklus II peserta didik yang mendapat nilai tuntas meningkat sebanyak 28 peserta didik dengan presentasi 84,84%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan literasi pada materi senam lantai gerak roll belakang peserta didik kelas X SMK Yayasan Pharmacy Semarang.

**Kata Kunci:** Media Audio Visual; Literasi; Gerak *Roll* Belakang

Received: 2 Agu 2024; Revised: 27 Agu 2024; Accepted: 28 Agu 2024; Available Online: 30 Agu 2024

### 1. PENDAHULUAN

Pada era modern saat ini, olahraga semakin menjadi kebutuhan dasar bagi setiap individu untuk eksistensi dan memposisikan diri sesuai dengan perkembangan zaman yang maju. Melalui olahraga, individu dapat membangun kepribadian yang kuat dan kesehatan mental yang baik, meningkatkan kreativitas serta pribadi yang tangguh untuk menghadapi dinamika perubahan dan persaingan yang terus bergerak (Anhar, 2024). Olahraga merupakan unsur penting yang memiliki dampak signifikan dalam pengembangan individu baik secara rohani maupun jasmani, sebagai bagian integral dari pembangunan manusia secara menyeluruh (Wahidah, 2016). Aktivitas olahraga adalah manifestasi dari jiwa manusia yang muncul secara alami tanpa tekanan dari pihak lain, digunakan sebagai sarana untuk mengaktualisasikan diri dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Natal, 2020). Sesuai dengan UU SKN “ruang lingkup olahraga meliputi kegiatan : a) olahraga pendidikan; b) olahraga rekreasi; dan c) olahraga prestasi” maka dalam lingkungan sekolah merupakan lingkup olahraga pendidikan (Natal, 2020). Beberapa definisi diatas mengenai olahraga, maka dapat disimpulkan bahwa olahraga merupakan beragam aktivitas jasmani yang bertujuan untuk menjaga manusia secara fisik, mental, rohani, dan sosial serta bermanfaat menjadi aspek penting pembangunan manusia dan bangsa.

Setiap individu memerlukan pendidikan untuk mengembangkan potensi diri, serta diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah sosial di masyarakat (Sari & Ahmad, 2021). Pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu bertahan dan beradaptasi dalam kehidupan masyarakat. Pembelajaran adalah upaya yang disengaja dari guru untuk mengarahkan siswa agar belajar, yang menghasilkan perubahan perilaku pada siswa tersebut. Perubahan ini mencakup penguasaan kemampuan baru yang berlangsung dalam jangka waktu yang cukup lama, didorong oleh usaha yang dilakukan (Abdullah, 2020). Salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum pendidikan di Indonesia adalah pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK).

Pendidikan jasmani pada intinya merupakan proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik untuk menciptakan perubahan holistik dalam kualitas individu, mencakup aspek fisik, mental, dan emosional (Salahudin & Furkan, 2024). Dengan kata lain, pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan pribadi secara menyeluruh melalui kegiatan jasmani (Suhardi, 2016). Pendidikan Jasmani berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, dan kemampuan penalaran siswa (Sasmariato & Kamarudin, 2023). Melalui pendidikan ini, siswa juga mempelajari alasan manusia bergerak serta mengetahui cara bergerak dengan aman, efisien, dan efektif. Pemahaman tersebut membantu siswa menghargai manfaat aktivitas jasmani dalam meningkatkan kualitas hidup dan memperkenalkan pola hidup sehat (Showab & Djawa, 2019). Dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran berupa aktivitas jasmani yang terstruktur bertujuan untuk meningkatkan kebugaran dan kesehatan jasmani maupun rohani serta membantu tercapainya pendidikan nasional.

Olahraga senam merupakan bentuk latihan fisik yang disusun secara sistematis dengan melibatkan gerakan-gerakanyang terpilih dan terencana untuk mencapai tujuan tertentu. Senam lantai merupakan bagian dari cabang olahraga senam berupa rangkain gerakan senam yang dipraktekkan di atas lantai dengan alas matras atau alas tertentu (Rusdin, Sri Yanti, Anhar, & Al Furkan, 2021). Salah satu bagian dari senam lantai adalah gerak *roll* belakang, dilakukan dengan gerakan berguling ke belakang yang terdiri dari tiga tahapan: awalan, pelaksanaan, dan akhiran gerakan (Pangkey & Mahfud, 2020). Aspek keterampilan yang ditingkatkan dalam pembelajaran senam lantai di kelas meliputi: keterampilan literasi, numerasi. Keterampilan literasi didefinisikan sebagai keterampilan menulis dan membaca, dijelaskan bahwa literasi berupa kemampuan dalam berbahasa yang dimiliki individu untuk berkomunikasi seperti; membaca, berbicara, mendengarkan, dan menulis dengan gaya penyampaian sesuai dengan tujuan (Satriana et al., 2022). Literasi berfokus pada keterampilan untuk menambah pengalaman belajar dalam kehidupan sehari-hari (Han et al., 2017). Pendidikan berperan menjadi tempat peserta didik mengembangkan keterampilan hidupsalah satunya keterampilan literasi di lingkup sekolah (Shabrina, 2022).

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk membantu memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan sukses (Widhayanti & Abduh, 2021). Dalam pembelajaran pemilihan media belajar harus tepat sehingga dapat memberikan dampak pada motivasi belajar dan pemahaman peserta didik (Resi Amelia Syarwah, Moh. Fauziddin, 2019). Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran serta meningkatkan tingkat fokus siswa selama pembelajaran, proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif (Tafonao, 2018). Adanya media belajar yang digunakan membantu membangun komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik (Sari & Ahmad, 2021). Guru dituntut untuk mampu mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran yang dilaksanakan, guna membantu proses belajar serta membantu ketercapaian tujuan pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran biasanya guru masih menerapkan metode lama dengan ceramah atau hanya bersumber buku materi, maka peserta didik mudah menjadi bosan, tidak tertarik, dan malas untukmembaca materi deskriptif utamanya materi olahraga (Lubis, Ramadan, & Erna, 2018). Guru memiliki kewajiban untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, kreatif, serta efektif. Saat ini guru dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi yang ada meliputi berbagai media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran (Fernando, 2022). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat dalam bentuk materi, video, visual dan audio, penggunaannya dapat membantu peserta didik dalam memahami materi teori dan praktek (Sinulingga, Sagala, & Harahap, 2021). Penggunaan dan pemilihan media pembelajaran oleh guru akan menjadi salah satu bagian penting dari rangkaian proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi langsung oleh penulis saat pelaksanaan PPL di lingkungan sekolah SMK

Yayasan Pharmasi Semarang, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki minat dan pemahaman yang kurang terhadap mata pelajaran PJOK dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Peserta didik umumnya memiliki pemahaman dan keterampilan yang cukup baik pada mata pelajaran lain serta pada media dan teknologi. Ditemukan adanya kendala pada peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi senam lantai. Pemahaman dan pengetahuan peserta didik akan gerak dasar senam lantai masih sangat kurang, peserta didik sulit memahami cara melakukan gerak serta memiliki rasa takut dalam praktik. Perlu adanya strategi pembelajaran yang akan membantu guru menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien sehingga membantu peserta didik untuk dapat memahami, menganalisa, dan mempraktekkan gerak. Peneliti memilih untuk menerapkan teknologi dalam bentuk media audio visual untuk meningkatkan keterampilan literasi peserta didik dalam pembelajaran PJOK materi senam lantai *roll* belakang.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh akan diolah dan disajikan dalam bentuk deskriptif. Penelitian PTK digunakan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran yang diberikan (Hipolitus Ilman Halawa, Joko Priono, & Rizki Kurniati, 2022). Peneliti memilih penelitian ini sekaligus sebagai guru mata pelajaran PJOK dikelas tersebut. Penelitian tindakan kelas memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu proses pelaksanaan pembelajaran dan hasil pembelajaran (Ashar, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Yayasan Pharmasi Semarang, dengan pembelajaran melalui 2 siklus. Populasi penelitian ini meliputi semua peserta didik SMK Yayasan Pharmasi Semarang yang berjumlah 800 orang. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X yang berjumlah 33 orang yaitu kelas X A, peneliti melakukan observasi langsung untuk memperoleh data selama siklus pembelajaran berlangsung. Pembelajaran terdiri dari beberapa siklus pembelajaran, tahap pertama peneliti melaksanakan pra-siklus guna mengidentifikasi kondisi awal serta masalah yang ditemui peserta didik. Selanjutnya solusi dan upaya perbaikan diterapkan pada siklus I dengan penggunaan media pembelajaran berbentuk audio visual, jika pelaksanaan siklus I masih belum berhasil berdasarkan refleksi yang dilakukan maka dilanjutkan dengan evaluasi dan perbaikan pada siklus II.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, dan instrumen tes literasi atau kognitif materi *roll* belakang. Observasi langsung dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi penelitian akan meliputi berbagai data penelitian serta dokumentasi pada proses pelaksanaan pembelajaran. Instrumen tes literasi berupa tes kognitif dengan materi mengenai senam lantai *roll* belakang. Data yang didapat dalam penelitian ini diolah dan dianalisis untuk memperoleh hasil penelitian. Uji validitas data pada penelitian ini dilaksanakan menggunakan teknik triangulasi data. Penyajian data dalam bentuk deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dapat dinyatakan berhasil jika hasil pembelajaran telah mencapai 80% dengan rata-rata mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 80. Ketercapaian penilaian dapat ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Rentang Nilai

No	Nilai	Kriteria	Keterangan
1	86 - 100	Sangat Baik	Tuntas
2	80 - 85	Baik	Tuntas
3	70 - 79	Cukup	Tidak Tuntas
4	≤ 70	Kurang	Tidak Tuntas

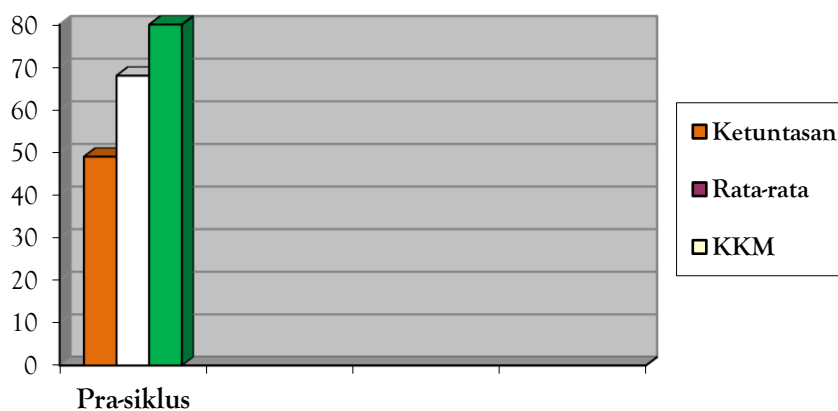
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam pembelajaran kelas dan di lapangan olahraga SMK Yayasan Pharmasi Semarang, Kota Semarang. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan observasi di lapangan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul. Dilaksanakan tes keterampilan *roll* belakang untuk mengetahui data awal kondisi peserta didik sebelum memasuki pembelajaran dengan tindakan yaitu penggunaan media dengan bentuk audio visual. Pelaksanaan pembelajaran pra-siklus bertujuan guna mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik serta mengetahui masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Refleksi pembelajaran dilakukan dengan mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran, menentukan solusi, dan merancang pembelajaran selanjutnya. Data yang diperoleh dalam tes awal (*pre-test*) keterampilan *roll* belakang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Data Pra-siklus

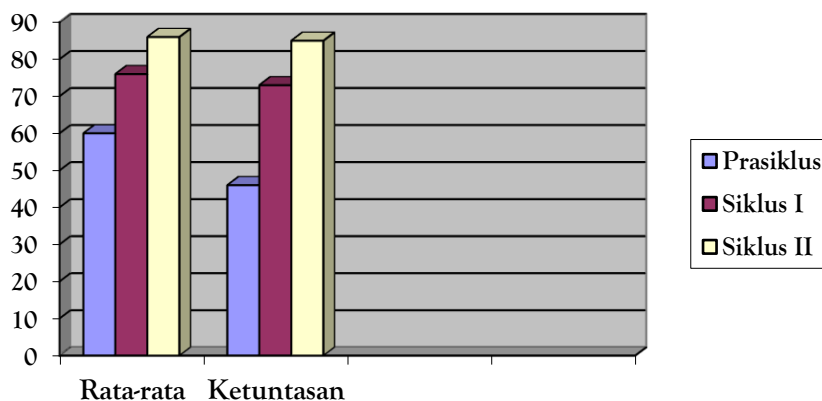
No	Jumlah Siswa	Kriteria	Presentase
1	16	Tuntas	48,48%
2	17	Tidak Tuntas	51,51%

Berdasarkan data awal pra-siklus yang diperoleh dan dievaluasi menunjukkan peserta didik dalam kriteria tuntas sebanyak 16 peserta didik (48,48%), lalu peserta didik yang tidak tuntas ada 17 peserta didik (51,51%). Data tersebut menggambarkan bahwa lebih banyak peserta didik dalam melaksanakan penilaian literasi materi *roll* belakang memperoleh nilai rendah atau tidak tuntas. Sebanyak 17 peserta didik dari jumlah total 33 nilainya dibawah KKM (80) dan hanya terdapat 15 peserta didik yang tuntas dengan nilai rata-rata kelas 68.



Gambar 1. Grafik Data Pra-siklus

Siklus I dan siklus II dilaksanakan dengan pembelajaran menggunakan media audio visual. Hasil pembelajaran menunjukkan nilai keterampilan literasi materi *roll* belakang peserta didik pada siklus I diperoleh rata-rata 76, dimana 24 peserta didik mencapai nilai tuntas dan 9 peserta didik masih tidak tuntas, ketuntatan kelas sebesar 72,72%. Presentase ketuntasan telah meningkat dibandingkan kondisi awal, namun presentase ketuntasan belum maksimal dan belum mencapai 80%. Pada pelaksanaan siklus II meliputi perbaikan dari evaluasi siklus I, nilai tes materi keterampilan *roll* belakang diperoleh rata-rata nilai 85 dengan 28 peserta didik mendapat nilai tuntas dan 5 peserta didik belum mencapai nilai ketuntasan, ketuntasan kelas mencapai 84,84%. Penilaian yang dilaksanakan menunjukkan nilai tes literasi materi keterampilan *roll* belakang peserta didik telah mencapai indikator capaian penelitian yaitu presentase ketuntasan 80% dengan KKM 80.



**Gambar 2.** Grafik Data Penilaian Keterampilan Literasi Materi *Roll* Belakang

Data penelitian diatas menunjukkan bagaimana peserta didik mampu mencapai nilai maksimal yang dapat dilihat pada peningkatan nilai pada setiap siklus pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan dengan penggunaan media audio visual yang diringkas dalam bentuk power point. Media audio visual akan memberikan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik menjadi lebih lengkap serta optimal (Humardani, Miyono, Artharina, & Mujilah, 2023). Saat pelaksanaan pembelajaran materi di kelas, peserta didik menjadi lebih fokus dan lebih aktif berinteraksi dalam bertanya jawab dan diskusi mengenai materi. Nilai peserta didik dalam pembelajaran yang telah berlangsung mengalami peningkatan dan mencapai ketuntasan 84,84%. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran berbentuk audio visual mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam materi *roll* belakang pada kelas X SMK Yayasan Pharmacy Semarang. Media presentasi dalam bentuk audio visual akan mampu memberikan rangsangan- rangsangan multimedia, berbentuk tulisan, suara, gambar, video, animasi, dan berbagai bentuk lainnya (Miftakhul Muthoharoh, 2019)

Merujuk pada hasil penelitian ini menggambarkan adanya pengaruh penggunaan media audio visual dalam keterampilan literasi atau kognitif peserta didik materi senam lantai *roll* belakang di SMK Yayasan Pharmacy Semarang. Penggunaan media berbentuk audio visual membantu peserta didik dalam memahami, menganalisa, serta mempraktekkan gerak *roll* belakang. Sesuai dengan penelitian Widhayanti & Abduh (2021) media audio visual memiliki pengaruh signifikan karena mampu memberikan gambar visual, uraian penjelasan dan suara sehingga peningkatan tingkat pengetahuan yang merupakan tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Data penelitian diatas menunjukkan bahwa semakin kompleks media pembelajaran dalam menyampaikan materi, serta dengan bentuk yang menarik dapat meningkatkan daya tangkap peserta didik pada materi. Media pembelajaran dengan bentuk audio visual bermanfaat untuk merangsang minat, semangat, dan pengetahuan peserta didik serta meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pendidikan jasmanai dinilai efektif dan efisien untuk menyampaikan teori dan kosep dasar gerak senam lantai *roll* belakang. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, tingkat pengetahuan dan pemahaman peserta didik meningkat dengan penggunaan media audio visual yang memuat materi dengan kompleks, detail dan menarik.

#### 4. KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran berbentuk audio visual mampu meningkatkan keterampilan literasi dengan signifikan dalam materi senam lantai "*roll* belakang" pada peserta didik kelas X di SMK Yayasan Pharmacy Semarang. Kemampuan literasi peserta didik meningkat pada setiap siklus

pembelajaran (Pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II). Pada pra-siklus peserta didik dengan nilai tuntas sebanyak 16, dengan presentase 48,48%. Selanjutnya pada penilaian siklus I peserta didik dengan nilai tuntas adalah 24 orang, dengan presentasi 72,72%. Dalam siklus II peserta didik yang memperoleh nilai tuntas meningkat menjadi 28 peserta didik dengan presentasi 84,84%. Media audio visual dapat menjadi media pembelajaran sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan literasi peserta didik. Guru sebaiknya selalu memperbarui metode dan media pembelajaran sesuai kondisi dan minat peserta didik, guru mampu mengaplikasikan perangkat teknologi dalam pembelajaran. Penyampaian materi dengan bentuk yang menarik, kreatif, akan mampu membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran berbentuk audio visual dapat meningkatkan keterampilan literasi materi senam lantai roll belakang pada peserta didik kelas X SMK Yayasan Pharmasi Semarang.

### Daftar Pustaka

- Abdullah, W. M. (2020). *Tingkat Kemampuan Tolak Peluru Gaya Menyamping Pada Peserta Didik Kelas Xii Di Sma Negeri 3 Klaten Tahun 2020*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anhar, A. (2024). Basic Football Game Skills in Extra-Curricular Football Male Students. *Champions: Education Journal of Sport, Health, and Recreation*, 2(1), 9–13. <https://doi.org/10.59923/champions.v2i1.124>
- Ashar, M. (2019). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Permainan Bola Voli melalui Penerapan Modifikasi Pembelajaran di Kelas X. SMK Negeri 1 Rao Selatan Kabupaten Pasaman (Studi melalui PTK - 2018) Dr. Mhd. Ashar, S.Pd.,M.Pd. *MENARA Ilmu*, XIII(5), 67–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.33559/mi.v13i5.1352>
- Fernando, J. (2022). Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia ( JOKI ) available online at <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/jok> MEDIA PEMBELAJARAN BOLA VOLI INTERAKTIF. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia ( JOKI )*, 2, 94–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/joki.v2i2.587>
- Han, W., Susanto, D., Dewayani, S., Pandora, P., Hanifah, N., Miftahussururi., ... Akbari, Q. S. (2017). "Materi Pendukung Literasi Numerasi." In *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Tim GLN Kemendikbud*. (Vol. 8). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hipolitus Ilman Halawa, Joko Priono, & Rizki Kurniati. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Melalui Modifikasi Permainan Bola Voly Di Sekolah. *Citius : Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.32665/citius.v2i2.1311>
- Humardani, F. T., Miyono, N., Artharina, F. P., & Mujilah, M. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas I SD N Sambirejo 02. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 4026–4038. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2572>
- Lubis, A. E., Ramadan, & Erna. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Service Bawah Bola Voli. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 6(2), 33–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jsbg.v6i2.470>
- Miftakhul Muthoharoh. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari` ah-Islamiah*, 26(1), 21–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.29138/tasyri.v26i1.66>
- Natal, Y. R. (2020). Kebijakan Pemerintah Tentang Penyediaan Sarana Dan Prasarana Olahraga Pendidikan Di Smp Negeri Se-Kecamatan Bajawa. *IMEDTECH (Instructional Media, Design and Technology)*, 4(1), 22. <https://doi.org/10.38048/imedtech.v4i1.222>
- Pangkey, F. R., & Mahfud, I. (2020). Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Roll Belakang Pada Anak



- Sekolah Dasar. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 33–40.  
<https://doi.org/10.33365/joupe.v1i1.183>
- Resi Amelia Syarwah, Moh. Fauziddin, A. H. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(5), 936–945. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v3i3.300>
- Rusdin, R., Sri Yanti, Anhar, A., & Al Furkan. (2021). Pengembangan Model Variasi Latihan Roll Belakang Cabang Olahraga Senam Lantai untuk Meningkatkan Kemampuan Roll Belakang pada Peserta Club Persatuan Senam Indonesia Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 11(2), 20–25. <https://doi.org/10.37630/jpo.v11i2.545>
- Salahudin, S., & Furkan, F. (2024). The Role of Physical Education and Sports in Shaping the Nation's Character. *Champions: Education Journal of Sport, Health, and Recreation*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.59923/champions.v2i1.91>
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
- Sasmariato, S., & Kamarudin, K. (2023). Motor Ability of Elementary School Students in Upper Class. *Champions: Education Journal of Sport, Health, and Recreation*, 1(3), 6–11. <https://doi.org/10.59923/champions.v1i3.53>
- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Sagita, A. D. N., Sophia, S., & Septiani, F. A. (2022). Media pembelajaran digital dalam menstimulasi keterampilan literasi anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 408–414.
- Shabrina, L. M. (2022). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 916–924. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2041>
- Showab, A., & Djawa, B. (2019). Pengaruh Modifikasi Permainan Bola Voli Terhadap Kegembiraan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 07(03), 307–312. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/30270>
- Sinulingga, A., Sagala, R. S., & Harahap, A. A. (2021). Training Model of Pencak Silat Learning based on Android Module Design. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(4), 7792–7798. <https://doi.org/https://doi.org/10.33258/birci.v4i4.2698>
- Suhardi. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Melempar Pada Permainan Kasti Melalui Pendekatan Lempar Sasaran Pada Siswa Kelas Iv Sdn Somokaton I Kecamatan Ngluwar Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2015/2016. Universitas Negeri Semarang.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahidah, I. (2016). Kontribusi Manajemen Fasilitas Dan Mutu Layanan Terhadap Prestasi Olahraga Sepakbola (Studi pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FKIP UNSIL Tasikmalaya). *FKIP UNSIL Tasikmalaya*, 01(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/sport.v1i1.180>
- Widhayanti, A., & Abduh, M. (2021). Penggunaan Media Audiovisual Berbantu Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1652–1657. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.975>