

## Pengembangan Model Permainan Kebugaran Jasmani Siswa SMP

Asnando<sup>1</sup>, Basuki<sup>2</sup>, Dwi Cahyati Anggraeni<sup>1</sup>, Ade Wahyudi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Bakti Indonesia

<sup>2</sup>Universitas PGRI Jombang

\*Corresponding Author: [asnando1987@gmail.com](mailto:asnando1987@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian pengembangan model permainan dilatarbelakangi oleh guru yang tidak memberikan permainan dan latihan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, kurang antusiasnya siswa, serta kebugaran siswa tingkat SMP yang belum dapat dikatakan baik. Penelitian ini menggunakan model prosedural yakni model pengembangan (R&D) dari Borg dan Gall dengan tahapan 9 tahapan yaitu; Pengumpulan informasi, (2) Mengembangkan produk, (3) Evaluasi ahli permainan dan 3 orang guru, (4) Uji coba kelompok kecil di SMPN 1 Srono, (5) Revisi model permainan, (6) Uji coba yang dilakukan pada kelompok besar di 3 Sekolah SMPN di area Srono Kabupaten Banyuwangi, (7) Uji kepraktisan, (8) Revisi produk akhir, (9) Produk akhir. Jenis data penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Adapun instrumen untuk memperoleh data menggunakan non tes dan kuesioner (skala likert). Teknik analisis data pada penelitian dan evaluasi yang dilakukan oleh para ahli untuk uji coba produk adalah metode analisis kuantitatif dan kualitatif dalam bentuk persentase. Uji coba penelitian dilakukan di 3 sekolah SMPN Negeri kelas VIII yang berada di Kabupaten Banyuwangi. Hasil data penelitian yang diperoleh persentase 90,5% (sangat valid). Disimpulkan bahwa model permainan yang dikembangkan valid dan dapat digunakan.

**Kata Kunci:** Model Permainan; Kebugaran Jasmani

**Received:** 30 Jan 2025; **Revised:** Tgl Bln Thn; **Accepted:** Tgl Bln Thn; **Available Online:** Tgl Bln Thn

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani diberikan sejak SD sampai SMA. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomer 4 (1954) berkenaan dengan dasar-dasar pendidikan dan pengajaran di sekolah pada BAB VI pasal 9 tentang pendidikan jasmani, yaitu: "pendidikan jasmani yang mengarah pada keselarasan pertumbuhan dan perkembangan serta upaya menjadikan bangsa sehat, kuat lahir dan batin".

Pendidikan jasmani mencakup banyak hal selain mengajarkan keterampilan gerak, juga mencakup aspek pengetahuan dan sikap. Menurut Annarino (1980) domain pendidikan jasmani, antara lain : (1) Domain fisik yang terdiri dari kekuatan, daya tahan dan kelentukan; (2) domain psikomotor yang terdiri dari keterampilan gerak; domain kognitif yang terdiri dari pengetahuan; (4) domain afektif yang terdiri dari perkembangan sosial dan emosional.

Materi yang ada dalam pendidikan jasmani, salah satu adalah kebugaran jasmani. Giriwijoyo (2013) mengemukakan bahwa kesegaran jasmani adalah kondisi fisik di mana seseorang mampu menyesuaikan fungsi organ tubuh dengan tugas fisik tertentu dalam melaksanakan aktifitas fisik secara efektif, tanpa kelelahan yang berlebihan serta mampu melakukan tugas berikutnya. Sajoto (1988) berpendapat bahwa untuk mengetahui kebugaran jasmani seseorang yang harus diukur yaitu; 1) kardiovaskular, 2) kekuatan otot, 3) keseimbangan tubuh, 4) kelentukan. Sedangkan untuk komponen lain, maka yang harus diukur terdiri dari 5 komponen, antara lain; 1) koordinasi, 2) keseimbangan, 3) kecepatan, 4) kelincahan, 5) daya ledak. Akan tetapi, kondisi fisik juga dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti prinsip beban latihan, pola hidup sehat, dan lingkungan.

Menurut Sulistiono (2014) dalam penelitiannya, kondisi kebugaran jasmani siswa belum dapat dikatakan baik. Hal ini dipekuat data penelitian diperoleh tingkat kebugaran jasmani siswa, yaitu 95% siswa SMP dikatakan baik, 36,87% rendah, dan 53,63% sedang. Dari data tersebut membuktikan bahwa kebugaran jasmani siswa harus diperhatikan dengan memberikan pengetahuan tentang kebugaran jasmani serta memberikan latihan untuk mengembangkannya.

Di SMP mata pelajaran pendidikan jasmani mengacu pada kurikulum yang ada. Terdapat 3 ranah yang dinilai dalam 1 materi pelajaran, yakni aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotor. Kebugaran jasmani

merupakan materi yang terdapat pada siswa SMP kelas VIII semester gasal.

Aktivitas fisik merupakan komponen untuk mengembangkan kebugaran jasmani dengan melakukan latihan. Hal ini sejalan dengan pendapat Lutan (2002), “latihan adalah aktivitas fisik yang dilakukan berulang-ulang dengan tujuan meningkatkan atau mempertahankan satu atau lebih aspek kebugaran jasmani”. Apabila latihan dilakukan dengan kapasitas beban yang disesuaikan dengan faktor usia maka, kebugaran jasmani akan tercapai.

Interaksi guru dan siswa merupakan bagian dari proses pembelajaran. maka, guru bertanggung jawab untuk mengelola proses pembelajaran dan bertanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang efektif, mengembangkan bahan ajar, serta memastikan siswa menyimak pelajaran sampai tercapainya tujuannya pendidikan. Pendapat di atas sejalan dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 (2003) yang menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar di lingkungan belajar”.

Bermain merupakan metode untuk melatih dan mengembangkan anak dalam aktivitas olahraga. Bermain membantu anak mencapai tujuan dan hasil yang diharapkan. Dapat dikatakan proses pembelajaran dapat diaplikasikan dengan memberikan permainan yang sesuai kebutuhan materi dan tidak keluar dari konteks tujuan pendidikan dan kurikulum yang ada. Sarifudin & Rachman (1983) menyatakan bahwa permainan mengajarkan anak-anak melakukan aktivitas fisik sehingga bekerjanya fungsi organ tubuh yang sangat penting untuk perkembangan dan pertumbuhan anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMPN 1 Srono Kabupaten Banyuwangi kelas VIII, yaitu; (1) Jumlah siswa dalam 1 kelas sebanyak 35 siswa, (2) Waktu yang digunakan untuk materi kebugaran jasmani 3x40 menit, (3) Diawal proses pembelajaran guru menjelaskan tentang makna kebugaran jasmani dan manfaat kebugaran jasmani, (4) Guru memberikan tes kebugaran jasmani di awal pertemuan pada materi kebugaran jasmani, (5) Guru tidak memberikan permainan pada materi kebugaran jasmani. Hal ini membuktikan guru tidak memberikan latihan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa.

Idealnya, pembelajaran untuk materi kebugaran jasmani harus disesuaikan dengan karakteristik siswa pada usia SMP dan kurikulum yang digunakan. Diusia tersebut dapat memberikan latihan yang diterapkan dalam pola permainan diawal pembelajaran sehingga tidak hanya sebatas memahami makna, tujuan, dan bagaimana cara menjaga kebugaran jasmani, akan tetapi juga menerapkan aspek sikap seperti sportif, disiplin, dan menghargai perbedaan karakteristik individual dari setiap siswa.

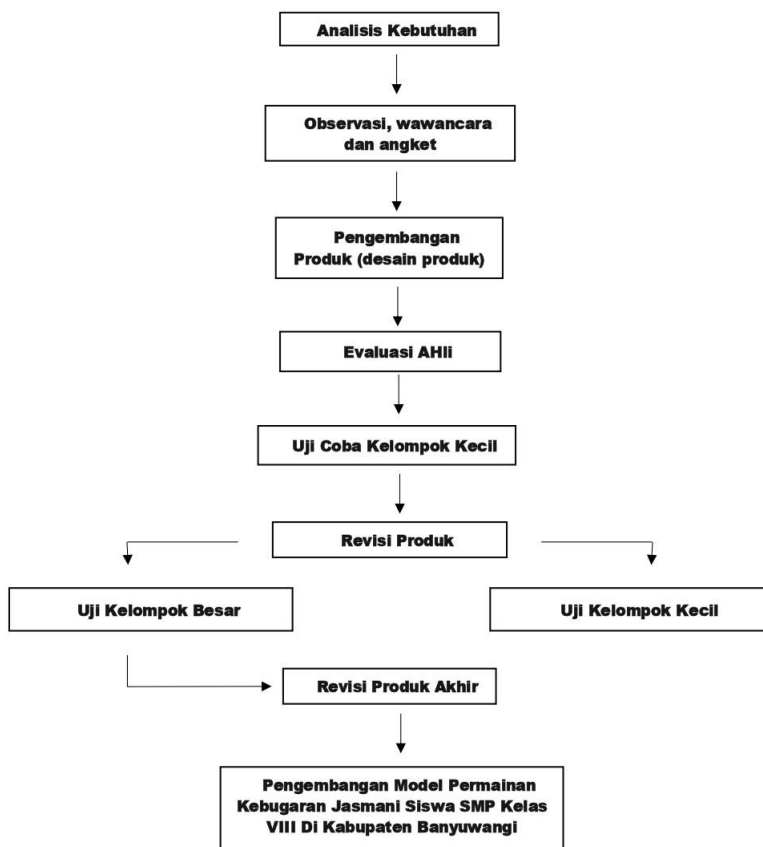
Berdasarkan permasalahan yang didapatkan dari observasi baik wawancara serta dokumentasi. peneliti ingin mengembangkan permainan yang di dalam permainan tersebut menyesuaikan dengan kurikulum yang terdapat di SMP kelas VIII. Sehingga model permainan ini dapat digunakan oleh semua guru, siswa dapat melaksanakan model permainan kebugaran jasmani dan siswa senang dan termotivasi untuk melaksanakan permainan, serta tujuan dari pembelajaran terutama materi kebugaran jasmani tercapai.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model prosedural dari R&D yang terdiri dari 10 langkah. Namun, berdasarkan kondisi yang dihadapinya selama proses pengembangan, tentu saja memiliki kemampuan untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai. Peneliti dapat mengubah Langkah-langkah yang sudah mereka lalui dengan pertimbangan dari berbagai aspek.

Tahapan model pengembangan permainan ini yaitu; (1) Pengumpulan informasi dengan cara melakukan dokumentasi dan wawancara, (2) Mengembangkan produk, (3) Evaluasi ahli dengan menggunakan satu orang ahli permainan, tiga orang sebagai praktisi (guru pendidikan jasmani), (4) Uji kelompok kecil, (5) Revisi produk, (6) Uji kelompok besar, (7) Uji kepraktisan yang dilakukan oleh dua pengamat pada masing-masing sekolah. Uji kepraktisan dilaksanakan bersamaan dengan uji kelompok besar untuk menilai keterlaksanaan produk permainan, (8) Revisi produk akhir, (9) Produk akhir yaitu model permainan kebugaran jasmani siswa SMP kelas VIII.

Bagan pengembangan model permainan kebugaran jasmani siswa SMP kelas VIII, sebagai berikut :



**Gambar 1.** Tahapan Pengembangan Model Permainan Kebugaran Jasmani Siswa SMP Kelas VIII

Data kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian pengembangan model permainan kebugaran jasmani. Wawancara dengan guru penjaskes, observasi di kelas, dan tinjauan dan dokumentasi dari berbagai ahli merupakan sumber data kualitatif. Sedangkan, uji kelompok kecil, kepraktisan, dan uji kelompok besar merupakan data kuantitatif. Untuk instrumen pengumpulan data berupa non tes dan angket. Non tes dipergunakan untuk mengumpulkan data analisis kebutuhan. Sedangkan, angket digunakan untuk penilaian produk, evaluasi ahli, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Sedangkan, Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif berupa persentase. Analisis kebutuhan, saran dan masukan terhadap produk pengembangan menggunakan analisis kualitatif, sedangkan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar menggunakan analisis kuantitatif dalam menguji produk model permainan kebugaran jasmani.

berikut kriteria penggolongan untuk persentase kemenarikan produk pengembangan model permainan menurut (Akbar, S & Sriwijana, 2002):

**Tabel 1.** Kriteria Validitas Deskriptif

No	Persentase	Keterangan	Makna
1	86% - 100 %	Sangat Valid	Dapat digunakan
2	70% - 85%	Cukup Valid	Dapat digunakan dengan revisi
3	60% - 69%	Kurang Valid	Kurang layak digunakan
4	00 % - 50%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan

Teknik analisis data untuk kepraktisan produk pengembangan model permainan kebugaran jasmani diperoleh dari hasil penilaian pengamat terhadap pelaksanaan produk uji kelompok besar. Berikut ini langkah-langkah yang dilakukan: (a) Melakukan rekapitulasi data pengamatan terhadap pengembangan produk permainan dengan 4 model permainan, yakni 3 kali pada uji kelompok besar; (b) Menghitung rata-rata total dari nilai semua aspek; (c) Melihat nilai yang diperoleh pada interval nilai; (d) Menentukan tingkat keterlaksanaan yang dicapai. Kriteria penetapan keterlaksanaan suatu komponen menggunakan interval nilai yang digunakan Khabibah dalam (Supriyadi, 2012), yaitu:

**Tabel 2.** Kriteria Validitas Deskriptif

No	Interval Nilai	Tingkat Keterlaksanaan
1	= 5	Sangat tinggi
2	$4 \leq s/d < 5$	Tinggi
3	$3 \leq s/d < 4$	Sedang/cukup
4	$2 \leq s/d < 3$	Rendah
5	$1 \leq s/d < 2$	Sangat rendah

Produk model permainan yang dikembangkan sebanyak 4 model permainan kebugaran jasmani untuk kelas VIII. Setiap model permainan kebugaran jasmani terdiri dari: (a) 4 komponen kebugaran jasmani (kekuatan, kecepatan, kelincahan, dan koordinasi); (b) Intensitas; (c) *Recovery*; (d) Alat dan bahan yang digunakan; (e) Tujuan dalam pelaksanaan masing-masing permainan; (f) Petunjuk dan peraturan permainan; dan (g) Instrumen penilaian pada setiap aspek (kognitif, psikomotor, dan afektif).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dokumentasi yang diperoleh peneliti dari guru pendidikan jasmani di SMPN 1 Srono Kabupaten Banyuwangi yaitu: (1) jumlah siswa dalam 1 kelas sebanyak 35 siswa; (2) waktu yang digunakan dalam pembelajaran materi kebugaran jasmani 3x40 menit; (3) guru menjelaskan tentang makna kebugaran jasmani dan manfaat kebugaran jasmani di awal pembelajaran dengan materi kebugaran jasmani; (4) guru memberikan tes pada materi kebugaran jasmani; (5) guru tidak pernah memberikan latihan untuk meningkatkan kebugaran jasmani; (6) guru tidak pernah memberikan permainan terkait dengan materi kebugaran jasmani untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa.

Berikut ini, hasil penelitian pengembangan permainan kebugaran jasmani diperoleh data tinjauan ahli permainan bisa dilihat secara rinci pada tabel 1 dengan ada indikator, skor hasil, skor maksimal, dan persentase dari hasil.

**Tabel 3.** Data Hasil Tinjauan Ahli Permainan

Indikator	Skor Hasil	Skor Maks	Persentase
Sarana dan Prasarana	8	8	100%
Tujuan	14	16	87,5%
Kesesuaian Gerakan	12	16	75%
Keterlaksanaan	14	16	87,5%
Perolehan Poin	4	4	100%
Petunjuk Pelaksanaan	4	4	100%
Recovery	6	8	75%
Intensitas	4	4	100%
Peraturan	4	4	100%
Kemudahan	4	4	100%
Kemenarikan	4	4	100%
Keamanan	4	4	100%
Kegunaan	4	4	100%
Rata-rata	6,62	7,38	89,58%

Berdasarkan tabel 3 hasil dari ahli permainan memperoleh hasil 89,58%. Sehingga, dapat ditetapkan bahwa model permainan kebugaran jasmani siswa SMP kelas VIII memiliki kriteria sangat valid dan dapat digunakan.

Tinjauan dari 3 praktisi terhadap produk pengembangan model permainan, diperoleh hasil seperti uraian pada tabel 4 data hasil keseluruhan praktisi, dengan menggunakan 3 praktisi dalam penilaian permainan tersebut.

**Tabel 4.** Data Hasil Keseluruhan Praktisi

Indikator	Praktisi			Skor Hasil	Skor Maks	Persentase
	I	II	III			
Sarana dan Prasarana	6	7	7	20	24	79,17
Tujuan	13	11	12	36	48	75
Kesesuaian Gerakan	12	12	12	36	48	75
Keterlaksanaan	12	12	13	37	48	77,08
Perolehan Poin	3	2	4	9	12	66,67
Petunjuk Pelaksanaan	4	2	4	10	12	83,33
Recovery	8	6	8	20	24	83,33
Intensitas	4	3	4	11	12	91,67
Peraturan	3	4	4	11	12	91,67
Kemudahan	3	3	4	10	12	83,33
Kemenarikan	4	4	4	12	12	100
Keamanan	4	3	4	11	12	91,67
Kegunaan	4	4	4	12	12	100
Rata-rata	6,15	5,62	6,46	18,23	22,15	82,29

Analisis data praktisi diperoleh hasil 82,29%. Berdasarkan kriteria, produk yang dikembangkan sangat valid (dapat digunakan).

Pelaksanaan uji kelompok kecil diperoleh hasil seperti yang diuraikan pada tabel 5.

**Tabel 5.** Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Indikator	Skor Hasil	Skor Maks	Persentase
Sarana dan Prasarana	230	72	81,94
Peraturan	78	24	81,25
Perolehan Poin	39	12	81,25
Kemudahan	110	36	79,86
Kemenarikan	41	12	85,42
Kesenangan	43	12	91,67
Rata-rata	9,66	12	80,51

Uji coba kelompok kecil yang dilakukan memperoleh hasil 80,51 %. Berdasarkan kriteria, dapat disimpulkan bahwa model permainan kebugaran jasmani siswa SMP kelas VIII termasuk dalam kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

Pelaksanaan keterlaksanaan permainan diperoleh hasil seperti pada uraian tabel 6.

**Tabel 6.** Data Hasil Keseluruhan Keterlaksanaan Permainan

Aspek yang diamati	Rata-rata Pengamat						Rata-rata	Makna
	I	II	III	IV	V	VI		
Keterlaksanaan Nilai Pada Permainan	5	4	4	3,5	4,5	4,5	4,25	Tinggi
Keterlaksanaan Permainan untuk Kebugaran Jasmani	4,3	4,4	4	4	4	4	4,07	Tinggi
Keterlaksanaan Tindakan dan Penghargaan Pada Permainan	4,33	4	4,67	3	4,33	4	3,94	Tinggi
Rata-rata	4,44	4,13	4,00	3,5	4,28	4,17	4,09	Tinggi

Model permainan kebugaran jasmani yang dikembangkan memenuhi kriteria kepraktisan dan berada dalam kategori tinggi. Berdasarkan tabel 6 diperoleh hasil uji keterlaksanaan permainan sebesar 4,09.

Hasil pelaksanaan uji kelompok besar bisa dilihat secara rinci pada tabel 7.

**Tabel 7.** Data Hasil Uji Kelompok Besar

Indikator	Skor Hasil	Skor Maks	Persentase
Sarana dan Prasarana	1627	1752	93,44
Peraturan	540	584	93,66
Perolehan Poin	267	292	91,44
Kemudahan	720	876	83,22
Kemenaikan	269	292	92,12
Kesenangan	275	292	94,18
Rata-rata	50,65	56	90,5

Uji coba kelompok besar dilakukan di 3 sekolah dengan jumlah responden 73 siswa dilakukan peneliti memperoleh hasil 90,5%. Berdasarkan kriteria, dapat diinterpretasikan bahwa produk model permainan kebugaran jasmani siswa SMP kelas VIII termasuk dalam kriteria sangat valid. Sehingga, produk dapat digunakan.

Pendidikan jasmani dan olahraga tidak dapat dipisahkan dari aktivitas bermain (Dwiyo, 2010). Main dan bermain berarti melakukan sesuatu kegiatan dengan menggunakan alat (Sarifudin & Rachman, 1983). Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bagian dari main dan bermain. Permainan merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan sendiri atau berkelompok sesuai dengan bentuk serta tujuan yang diharapkan. Sehingga, permainan kebugaran jasmani yang dikembangkan dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan jasmani di tingkat SMP terutama kelas VIII.

Seorang guru dapat memanfaatkan metode bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk materi kebugaran jasmani. Dengan permainan yang diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan jasmani dapat berpengaruh dalam meningkatkan kebugaran jasmani. Maka, bermain sebagai aktivitas keseluruhan yang terdapat pada diri anak dapat mendorong keterampilan maupun perkembangan fisik, kognitif, afektif dan psikomotorik (Satriawan et al., 2023).

Aktivitas permainan memberikan kesempatan untuk anak-anak mempraktekkan, kreatif, serta mengetahui suatu akibat dari tindakan yang mereka lakukan. Apabila diterapkan di sekolah, mereka memperoleh pengalaman dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi di lingkungan sekolah maupun lingkungan sekitar. Selain itu, permainan yang dikembangkan dilakukan dengan *circuit training* yang membuat siswa antusias untuk melaksanakannya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sugiyono, 2023) yang menyatakan pembelajaran materi kebugaran jasmani yang menerapkan permainan *circuit training* menarik siswa untuk aktif dan antusias, serta membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada uji kelompok besar dinyatakan produk permainan yang dikembangkan dapat dipergunakan untuk proses pembelajaran pada materi kebugaran jasmani. Pada produk permainan yang dikembangkan terdiri dari: 1) aspek kognitif: memahami pengembangan komponen kebugaran jasmani, 2) aspek psikomotor: 4 komponen kebugaran jasmani dalam setiap model permainan, 3) aspek afektif: sportif, bertanggung jawab, menghargai perbedaan karakteristik individual, kemauan kerja sama, toleransi dan mau berbagi, disiplin, belajar menerima kekalahan, memiliki perilaku hidup sehat, 4) dilaksanakan dengan *circuit training*, 5) permainan menarik untuk dilaksanakan, 6) peraturan dan cara pelaksanaan mudah dipahami, 7) peralatan yang digunakan mudah didapatkan dilingkungan sekitar.

#### 4. KESIMPULAN

Model permainan yang dikembangkan untuk pelaksanaan pembelajaran kebugaran jasmani memberikan rangsangan peserta didik dalam mengembangkan dan memberikan pengetahuan tentang kebugaran jasmani. Model permainan ini terdiri dari aspek kognitif, afektif, psikomotorik serta instrumen penilaian dalam setiap masing-masing aspek. Sehingga, model permainan dapat diterapkan oleh seorang guru untuk mengetahui kebugaran jasmani siswa serta menilai siswa secara objektif. Selain itu, didukung dengan hasil persentase kevalidan yang diperoleh dari ahli permainan, praktisi, uji kelompok (kecil dan besar). Produk permainan yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan dapat digunakan. Penelitian pengembangan ini memiliki saran kepada peneliti selanjutnya, yaitu; 1) Permainan kebugaran jasmani dapat disempurnakan lagi supaya bervariasi, menarik dan bermanfaat, 2) Dilakukan pada subjek yang lebih luas, dan 3) Dilanjutkan sampai uji efektifitas produk yang dikembangkan.

#### Daftar Pustaka

- Akbar, S & Sriwiyana, H. (2002). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Cipta Media.
- Annarino, A. A. (1980). *Second Edition Curriculum Theory and Design In Physical Education*.
- Dwiyogo, W. D. (2010). *Dimensi Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Wineka Media.
- Giriwijoyo, S. (2013). *Ilmu Faal Olahraga (Fisiologi Olahraga)*. Rosdakarya Offset.
- Lutan, R. (2002). *Menuju Sehat Bugar*. Direktorat Jenderal Olahraga Depdiknas.
- Sajoto, M. (1988). *Pembinaan Kondisi Fisik Dalam Olahraga*. Direktorat Jenderal Pendidikan Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.
- Sarifudin & Rachman. (1983). *Olahraga Pendidikan di Sekolah Dasar*. PT Palagan.
- Satriawan, R., Amar, K., & Fitriani, A. (2023). Permainan Tradisional Tapa Gala Berbasis Kearifan Lokal sebagai Penguatan Karakter Gotong Royong dalam Implementasi Profil Pelajar Pancasila. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(2), 236–242. <https://doi.org/https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.464>
- Sugiyono, P. B. (2023). *PENGARUH PERMAINAN CIRCUIT TRAINING TERHADAP KEBUGARAN JASMANI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 PEGANDON belajar peserta didik . Hasil capaian belajar bersangkutan pada perbedaan yang terdapat dalam. November*.
- Sulistiono, A. A. (2014). Kebugaran Jasmani Siswa Pendidikan Dasar dan Menengah di Jawa Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 20(2), 223–233. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v20i2.140>
- Supriyadi. (2012). *Pengembangan Permainan Berbasis Keterampilan Sosial Gerak Kinestetik Dan Kebugaran*. Universitas Negeri Surabaya.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomer 4. (1954). *Tentang Dasar-dasar Pendidikan dan Pengajaran di Sekolah Untuk Seluruh Indonesia*. Republik Indonesia.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20. (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Republik Indonesia.