

Meningkatkan Minat Peserta Didik Menggunakan Permainan Modifikasi *Swing Ball* Pada Pembelajaran Bola Voli kelas X SMA N 6 Semarang

Dyah Ayu Kumala Sari¹, Agus Wiyanto², Eko Mujiono³

¹PJOK, Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, Jl Lingga Raya No. 8 Semarang

² PJOK, Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, Jl Lingga Raya No. 8 Semarang

³Guru PJOK, SMA Negeri 6 Semarang, Jl Ronggolawe Bar. No. 4 Gisikdrone Semarang Barat, Kode Pos

Email: 1dyaha400@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan saat melaksanakan PPL II saat mengikuti Progam PPG Calon Guru Gelombang ke-2 tahun 2024 Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, penelitian ini ditulis dengan tujuan meningkatkan minat peserta didik kelas X SMA Negeri 6 Semarang dalam mengikuti pembelajaran bola voli menggunakan modifikasi permainan *Swing Ball*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rancangan penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan populasi peserta didik kelas X SMA Negeri 6 Semarang dengan sampel penelitian sebanyak 36 peserta didik Tekhnik yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan Observasi, Kuesioner dan Dokumentasi, Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistic deskriptif dengan menggunakan excel. Dari analisis data hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan minat peserta didik dibuktikan dari kenaikan nilai rata rata kelas dari Siklus I= 67% dan Siklus II = 79% berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan permainan *Swing Ball* dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bola voli, dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan reverensi bagi peneliti selanjutnya serta bagi guru pengampu pjok dalam menerapkan permainan *Swing Ball* pada pembelajaran PJOK materi Bola Voli.

Kata kunci: Minat, Modifikasi, Bola Voli, Peserta didik

ABSTRACT

This study was conducted during the implementation of the PPL II Field Experience Program as part of the Pre-Service Teacher Professional Education (PPG) Program for the Second Cohort of 2024 at the Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang. The purpose of this research is to increase the interest of Grade X students at SMA Negeri 6 Semarang in participating in volleyball learning through the implementation of a modified game called Swing Ball. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design, with the research population consisting of Grade X students and a sample of 36 students. Data were collected using observation, questionnaires, and documentation techniques. The data were analyzed using descriptive statistical analysis with Microsoft Excel.

The results indicate a significant increase in student interest, as evidenced by the rise in the average class score from Cycle I (67%) to Cycle II (79%). These findings suggest that the Swing Ball game can effectively enhance student interest in volleyball learning. It is hoped that this study can serve as a useful reference for future researchers and for physical education teachers in implementing Swing Ball as an instructional strategy within the physical education curriculum, particularly in volleyball instruction.

Keywords: Interest, Modification, Volleyball, student

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, agar memiliki spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan baik bagi dirinya, masyarakat, bangsa maupun negara. Pendidikan sendiri merupakan hal yang penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan serta kreativitas yang dibutuhkan peserta didik (Hasrina Syam, Syahruddin, 2023)

Pendidikan jasmani merupakan salah satu Pendidikan yang diterapkan disekolah formal di Indonesia baik dari Tingkat sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah atas(SMA), menurut Asmaja dalam kutipan jurnalnya Pendidikan jasmani mempunyai peranan penting dalam menetapkan keselarasan dan kesadaran akan nilai nilai (sikap, mental, spiritual, social) serta kehidupan yang sehat yang mengarah pada pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang serta terselenggaranya pendidikan sebagai proses pencerdasan manusia yang berlangsung sepanjang hayat (Asmajaya, 2021).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada hakekatnya merupakan bagian dari sistem Pendidikan umum yang mengembangkan beberapa aspek meliputi aspek fisik, intelektual, emosional serta moral spiritual, yang lebih menitik beratkan pada aktivitas fisik dan kebiasaan pola hidup sehat belajar (Kemendikbudristek BSKAP, 2022).

Tujuan yang ingin dicapai melalui Pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan Pendidikan jasmani tidak melulu hanya aspek jasmani saja, tetapi juga aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual. Menurut Syarifudin Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan motoric, Kesehatan serta membentuk karakter peserta didik. Pendidikan jasmani juga berperan penting dalam pengembangan mental dan emosional melalui aktivitas fisik yang terarah (Syarifuddin,2021)

Dalam pembelajaran PJOK faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran diantaranya faktor guru, faktor siswa, faktor materi pembelajaran, sarana prasarana olahraga, metode pengajaran, jumlah peserta didik yang terlalu banyak dan alokasi waktu yang kurang dalam pembelajaran. Faktor faktor tersebut saling terkait dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain untuk mencapai keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Pada peserta didik Minat merupakan salah satu faktor yang berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran, dimana peserta didik merasa tertarik dan merasa senang serta terjadinya hubungan timbal balik terhadap pembelajaran yang disampaikan. Peserta didik yang senang untuk mempelajari sesuatu maka akan dengan mudah memahami apa yang sedang dipelajari sehingga peserta didik dapat meningkatkan prestasinya atau mendapatkan prestasi yang menyenangkan. Menurut Slameto minat belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang yang membuat senang melakukan kegiatan belajar,Ketika minat belajar tinggi seseorang akan berusaha memahami materi dengan serius dan konsisten sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar (Slameto,2013)

Setiap peserta didik pasti memiliki ketertarikan atau minat dalam satu hal yang berbeda beda. Menurut Veni apabila anak tidak mempunyai motivasi untuk belajar maka proses pembelajaran juga tidak akan dapat berlangsung, peserta didik yang tidak memiliki motivasi dalam belajar yang di sebabkan kurangnya keinginan belajar maka akan berpengaruh terhadap prestasinya, jika minat belajar rendah maka prestasi yang didapatkan juga rendah, dan jika minat belajar tinggi maka prestasi yang di miliki juga tinggi, hal ini berlaku tidak hanya dalam PJOK saja (Imawati & Maulana, 2021)

Pada guru pemilihan metode pembelajaran yang tepat merupakan salah satu permasalahan yang sering dijumpai dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan materi pembelajaran dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan dapat berjalan secara optimal. Untuk itu kreativitas guru di perlukan dalam melaksanakan proses pembelajaran (Astuti, 2020)

Upaya pengajar dalam meningkatkan minat peserta didik salah satunya adalah menggunakan modifikasi permainan dalam pembelajaran PJOK menurut Fauzan yang dikutip dalam jurnalnya tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan kondisi dan kemampuan peserta didik serta dapat membantu dalam perubahan dimana modifikasi sebagai alat untuk menganalisa dan mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat mempermudah dan memperlancar peserta didik dalam proses pembelajarannya (Effendy et al., 2020)

Bola voli merupakan salah satu materi yang ada dalam pembelajaran PJOK yang masuk dalam kurikulum SMA, menurut Faradilah yang di kutip dari jurnalnya Bola voli adalah salah satu cabang olahraga bola besar yang dimainkan oleh dua regu dimana setiap regu beranggotakan 6 orang dengan posisi berlawanan dibidang lapangan yang telah dibagi dua oleh sebuah jaring atau net (Hidayah & Alsaudi, 2021).

Dalam permainan bola voli ini terdapat beberapa Teknik dasar seperti *Pasing*, *servis*, *smash* dan *block*. Permainan bola voli merupakan salah satu permainan yang terkenal di Indonesia selain sepak bola akan tetapi pada pembelajaran yang berlangsung disekolah sering dijumpai peserta didik yang kurang antusias mengikuti pembelajaran dengan berbagai alasan.

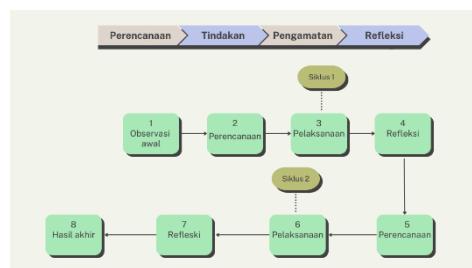
Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung pada pembelajaran PJOK materi bola voli di SMA N 6 Semarang, ditemukannya beberapa masalah yang di temui seperti kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bola voli dikarenakan Beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya keaktifan siswa antara lain rasa bosan, rasa takut, dan kurangnya rasa percaya diri serta pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat Dimana guru pjok masih mengajarkan permainan bola voli dengan metode Latihan dan dril yang membuat pembelajaran monoton.

Salah satu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bola voli adalah dengan memodifikasi permainan dengan menggunakan permainan *Swing ball*. Dengan diterapkannya permainan ini diharapkan akan menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bola voli diharapkan juga dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam melakukan passing bawah bola voli. Pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan bertujuan untuk memenuhi hasrat gerak yang sekaligus mengandung unsur pembelajaran. Permainan *Swing ball* dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan dan meningkatkan antusias dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bola voli, dapat meningkatkan hasil belajar dan kerjasama antar peserta didik serta tercapainya tujuan pembelajaran.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rancangan penelitian Tindakan kelas (PTK). Rustam menjelaskan bahwa PTK adalah bentuk penelitian yang dilakukan secara langsung oleh guru dengan tujuan memperbaiki metode dan strategi belajar, PTK melibatkan siklus Tindakan dan refleksi agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif (Rustam,2021).

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus pembelajaran model ini berjalan dalam empat tahapan yang membentuk satu siklus: Perencanaan, Pelaksanaan, pengamatan, Refleksi dan Siklus penelitian. Berikut ini alur Penelitian Tindakan Kelas:



Gambar 1. Skema Alur Penelitian Tindakan Kelas.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 6 Semarang dengan jumlah 36 peserta didik, penelitian ini berfokus pada peningkatan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PJOK pada materi Bola Voli dengan menggunakan modifikasi permainan *Swing ball*. Teknik pengumpulan data menggunakan Observasi, Kuesioner dan Dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui Tingkat awal minat peserta didik, Analisis data diperoleh dari hasil kuesioner peserta didik

Pertanyaan kuesioner yang diberikan kepada Peserta Didik Perempuan kelas X berupa pemberian Skor atau nilai pada pertanyaan-pernyataan yang di berikan, jumlah soal sebanyak 30 dengan soal Objektif menggunakan Skala guttman dalam 5 pilihan : Sangat Tidak Setuju,Tidak Setuju, Netral, Setuju, dan Sangat Setuju, pengisian menggunakan ceklis pada kolom tersebut, dalam menentukan bobot ke 5 (lima) pilihan yang disusun untuk setiap pertanyaan yaitu: jawaban dengan pilihan sangat tidak setuju memiliki nilai 1 (satu), jawaban dengan pilihan Tidak Setuju memiliki nilai 2 (dua), jawaban dengan pilihan Netral memiliki nilai 3 (Tiga), jawaban dengan pilihan setuju memiliki nilai 4 (empat), serta jawaban dengan pilihan sangat setuju memiliki nilai 5 (lima). Ke-35 soal yang di berikan kepada Peserta didik didalam nya terdapat beberapa aspek keterlibatan, ketekunan, dan perhatian.

Hasil data kuesioner peserta didik Peserta Didik Perempuan kemudian dikelompokkan sesuai interval, menurut Sugiyono, Skala interval adalah skala pengukuran yang memiliki interval yang sama antara setiap Tingkat, namun tidak memiliki titik nol yang absolut. Sedangkan menurut Azwar, S menyatakan Skala interval adalah skala pengukuran yang memiliki interval yang sama antara setiap Tingkat, namun tidak memiliki titik nol yang Absolut. Ini berarti walaupun bisa dihitung selisih antar nilai, nilai nol pada skala interval tidak berarti ketiadaan variabel yang diukur (Azwar, 2017).

Berikut tabel interval dalam penelitian ini:

Tabel 1. Interval

Kategori	Rentang Nilai
Sangat Tinggi	127 – 150
Tinggi	103 – 126
Sedang	79 – 102
Rendah	55 – 78
Sangat Rendah	30 - 54

Analisis data diperoleh dari hasil kuesioner peserta didik. Pada analisis data terdapat (1) Reduksi data, peneliti mereduksi data berupa data hasil observasi minat saat mengikuti pembelajaran PJOK dengan materi pembelajaran Bola Voli, (2) Penyajian data atau display data, peneliti menyajikan data berupa hasil rekapitulasi kegiatan observasi dan tes dalam pembelajaran dan (3) Penarikan Kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan permainan modifikasi *Swing Ball* dalam pembelajaran bola voli di Sma Negeri 6 Semarang dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada kelas Pjok karena di temukannya permasalahan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK pada materi Bola voli.

Pada awal penelitian, observasi dilakukan terlebih dahulu dan prasiklus untuk mengidentifikasi masalah masalah yang muncul dalam proses pembelajaran olahraga khususnya materi bola voli pada kelas X G SMA N 6 Semarang, dalam penelitian peningkatan minat ini fokus observasi yang diteliti meliputi keterlibatan peserta didik, Ketertarikan peserta didik dan Ketekunan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

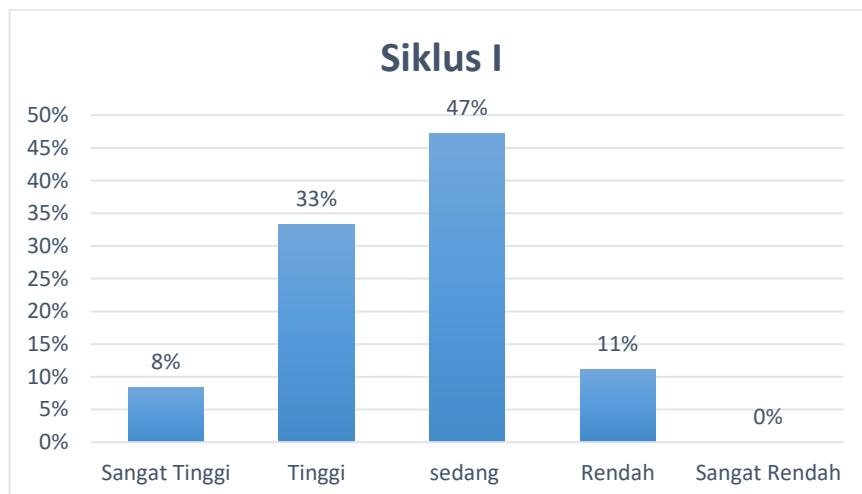
Siklus 1

Setelah menerapkan permainan *Swing ball* pada pembelajaran bola voli maka peserta didik diberi kuesioner dan merefleksikan perasaan yang rasakan, hasil analisis yang diperoleh dari data minat peserta didik dalam pembelajaran bola voli setelah melakukan permainan *Swing ball* pada siklus I diperoleh data Skor terendah (Min) = 64; Skor tertinggi (Max)=131; Mean (M)=101, secara keseluruhan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Siklus 1

Kategori	f	N	Presentase
Sangat Tinggi	3	36	8%
Tinggi	12	36	33%
Sedang	17	36	47%
Rendah	4	36	11%
Sangat Rendah	0	36	0%
Rata Rata			67%

Hasil data memaparkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran PJOK materi bola voli dengan rata rata 67%, dari total 36 peserta didik 3 peserta didik masuk dalam kategori dengan antusias sangat tinggi dengan presentase 8%, 12 peserta didik dengan kategori tinggi dengan presentase 33%, 17 peserta didik dengan kategori sedang dengan presentase 47%, dan 4 peserta didik masuk dalam kategori rendah dengan presentase 11 % serta tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori sangat rendah.



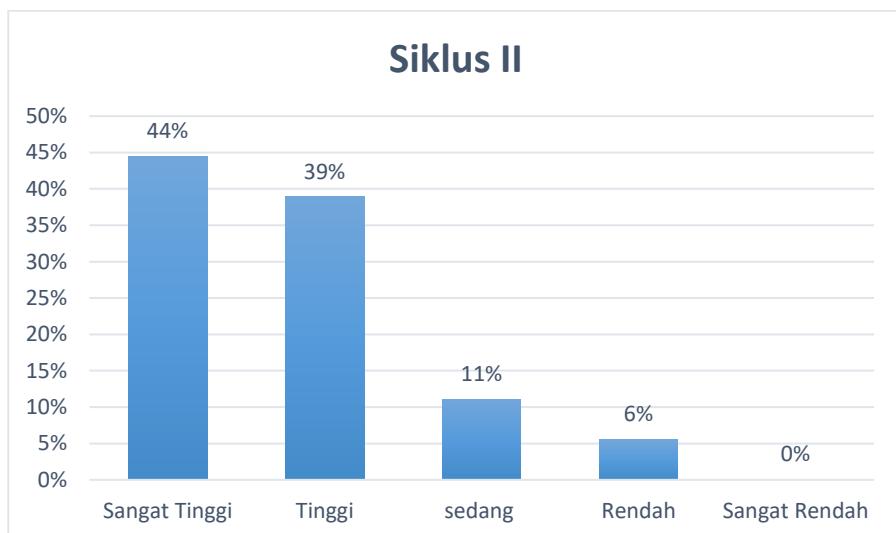
Gambar 1. Grafik Minat Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bola Voli Siklus I
Siklus II

Hasil evaluasi menunjukkan tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran PJOK pada materi bola voli membuat hasil yang lebih baik lagi, pada siklus II diperoleh data Skor terendah (Min) = 72; Skor tertinggi (Max)=145; Mean (M)=118, secara keseluruhan diperoleh data sebagai berikut: pada siklus II peningkatan yang pesat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Siklus 2

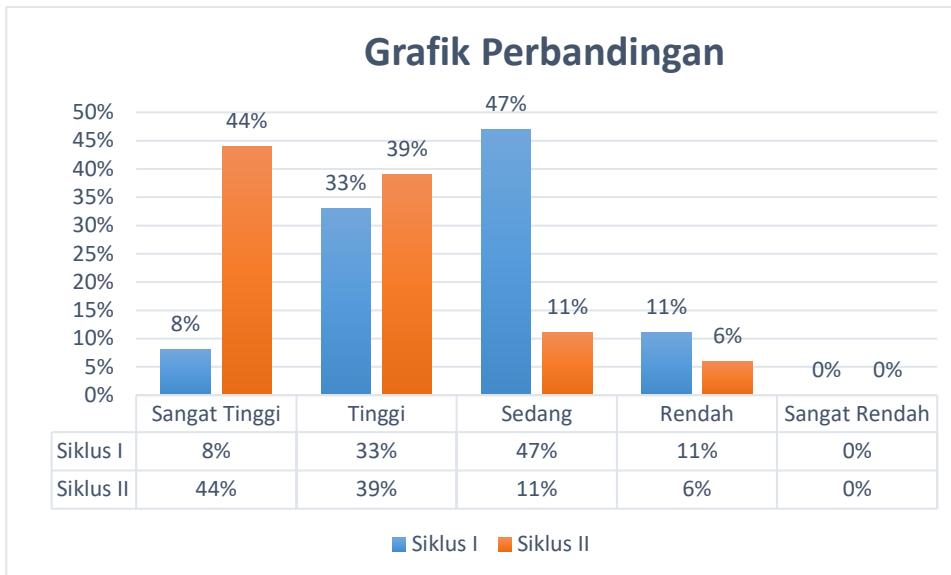
Kategori	f	N	Presentase
Sangat Tinggi	16	36	44%
Tinggi	14	36	39%
Sedang	4	36	11%
Rendah	2	36	6%
Sangat Rendah	0	36	0%
Rata Rata			79%

Berdasarkan tabel diatas terlihat adanya peningkatan minat peserta didik pada kategori sangat tinggi terdapat 16 peserta didik yang masuk dalam kategori ini terdapat peningkatan dari siklus 1 jumlah peserta hanya 3 pada siklus II ini menjadi 16 peserta dengan persentase 44%, pada kategori minat siswa tinggi pada siklus II ini juga mengalami peningkatan dari 12 peserta didik menjadi 14 peserta didik yang masuk dalam kategori ini dengan rata rata 39%, pada kategori sedang jumlah peserta didik mengalami penurunan dari siklus 1 sebanyak 17 anak pada siklus II menurun menjadi hanya 4 anak dengan presentasi 11%, pada kategori minat rendah jumlah peserta didik juga mengalami penurunan dari jumlah 4 anak turun menjadi 2 anak dengan presentase 6 %, pada kategori sangat rendah tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori ini sama seperti saat siklus 1.



Gambar 2. Grafik Minat Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bola Voli Siklus II

Penurunan peserta didik pada kategori sedang dan rendah merupakan bukti bahwa dalam penerapan permainan *Swing Ball Ball* ini meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bola voli, dimana peserta didik merasa senang dan antusias serta rasa percaya diri mulai muncul saat pembelajaran bola voli dengan modifikasi permainan *Swing Ball*.



Gambar 3. Grafik Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Dari gambar perbandingan pada Siklus i dan Siklus II terdapat peningkatan minat peserta didik sebanyak 12% dimana pada Siklus I rata rata ketertarikan sebesar 67% sedangkan pada Siklus II rata rata 79%.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dan dianalisis maka minat peserta didik kelas X SMA N 6 Semarang dalam mengikuti pembelajaran PJOK dengan menggunakan permainan modifikasi *Swing Ball* dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK, hal ini dapat dibuktikan pada data yang telah diolah dan didapatkan hasil 44% peserta didik masuk dalam kategori pada minat yang sangat tinggi.

Hal yang melatar belakangi minat peserta didik yang tinggi dijabarkan dari beberapa aspek yaitu aspek keterlibatan peserta didik, Ketertarikan peserta didik dan Ketekunan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran

Dari aspek keterlibatan peserta didik peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti permainan serta mengikuti pembelajaran tidak hanya sebagai penonton tetapi juga sebagai pelaku dalam permainan tanpa adanya paksaan, secara suka rela dan antusias peserta didik menunggu hingga giliran peserta didik untuk bermain.

Dari aspek ketertarikan peserta didik menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran dimana peserta didik ingin mendapatkan tambahan waktu untuk terus melakukan permainan dan menantikan sesi pembelajaran dengan modifikasi permainan karena merasa pembelajaran tidak monoton.

Dari aspek ketekunan peserta didik tidak merasa putus asa saat membuat kesalahan dalam permainan serta peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam melakukan teknik dasar dalam bola voli.

4. KESIMPULAN

Dari hasil menganalisis data serta pembahasan pada kelas X SMA Negeri 6 Semarang maka dapat diambil kesimpulan permainan *Swing ball* dalam bola voli dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bola voli dibuktikan dengan data sebagai berikut 16 peserta didik (44%) masuk dalam kategori sangat tinggi, 14 peserta didik (39%) masuk dalam kategori Tinggi, 4 peserta didik(11%) masuk dalam kategori sedang, 2 peserta didik (6%) masuk dalam kategori rendah, dan tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori sangat rendah. Serta adanya peningkatan rata rata keseluruhan peserta didik sebanyak 12% dengan uraian pada Siklus I rata-rata 67% dan pada siklus II terdapat kenaikan menjadi 79%, hal ini juga terlihat pada saat peserta didik melakukan permainan *Swing ball* dimana peserta didik terlihat antusias dalam mengikuti permainan dan berdampak pada antusiasnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bola voli.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan jurnal ini tidak lepas dari bantuan, dorongan, bimbingan dari berbagai pihak oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis ucapan terimakasih

- Kepada kepala sekolah SMA N 6 semarang yang sudah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di sekolah.
- Kepada Bp Eko Mujiono,S.Pd. selaku guru pamong yang telah membimbing saya dalam penyusunan penelitian ini.
- Kepada Dr. Agus Wiyanto,S.Pd.,M.Pd selaku dosen DPL yang telah membimbing
- Kepada Bp. Husnul Had, S.Pd.,M.Pd. sebagai dosen matakuliah seminar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmajaya, D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui permainan Dalam Pembelajaran PJOK Di Kelas VIII SMP N 3 Percut Sei Tuan. *Jurnal Olympia*, 3(3), 16–22.
- Astuti, A. T. (2020). Peningkatan Kompetensi Passing Bawah Bola Voli Melalui Teaching Games for Understanding (TGFU). *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK)*, 5(2), 1–9. <http://www.i-rpp.com/index.php/jipk/article/view/1133>
- Azwar, S. (2017). Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendy, F., Kharisma, Y., & Ramadhan, R. (2020). Penggunaan Modifikasi Permainan Bolavoli Untuk Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.31571/jpo.v9i1.1333>
- Hasrina Syam, Syahruddin, Y. (2023). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PJOK BERBASIS PROBLEM BASE LEARNING DENGAN MEMANFAATKAN TEKNOLOGI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 47 MAKASSAR LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS KOLABORATIF. *Global Journal Sport*, 1(0413), 243–253.
- Hidayah, F. N., & Alsaudi, A. T. B. D. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli dengan Metode Latihan Berpasangan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 70–75.
- Imawati, V., & Maulana, A. (2021). Minat Belajar Siswa dalam Mengikuti Proses Pembelajaran PJOK. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 1(1), 87–93. <https://doi.org/10.28926/pej.vi1.439>
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendid. In *Kemendikbudristek* (Issue 021). Laman litbang.kemdikbud.go.id
- Rustam, B. R. (2021). *Manajemen risiko perbankan syariah di Indonesia*. Salemba Empat.
- Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Syarifudin, A. (2021). *Tujuan pendidikan jasmani dalam pembelajaran modern*. Penerbit Olahraga.