

## Pengembangan permainan kecil pada materi lari jarak pendek

Sari Fitri Utama\*, Putri Cicilia Kristina, Patricia H. M Lubis

Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

\* Correspondence: [sarifitriutama99@gmail.com](mailto:sarifitriutama99@gmail.com)

### Abstract

*The problem in this research departs from the students' need for games in learning to run short distances. The aim of the research was to find out the development of a game on short distance running material that is valid and practical for fifth grade elementary school students. The research method is a research and development method with the ADDIE stage model consisting of analysis, design, development, implementation and evaluation. Product validity involves game experts, learning experts and media experts. The practicality test used fifth grade students at SD Negeri 85 Prabumulih. Data is collected through a questionnaire. Data analysis using percentage analysis. The results of the study stated that the small game model on distance running material for fifth grade elementary school students was valid to use because the average validation value was 90.06. The small game model on distance running material for fifth grade students of the Practical Elementary School is used because the user's perception value is 82.63%. In conclusion, the practicality of the product from 22 students using the small game model product on short-distance running material for elementary school students was stated to be practically used by students as a game medium.*

**Keyword:** Elementary school; games; short distance running

### Abstrak

Masalah dalam penelitian berangkat dari kebutuhan siswa terhadap permainan dalam pembelajaran lari jarak pendek. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengembangan permainan pada materi lari jarak pendek yang valid dan praktis untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode penelitian merupakan metode *research and development* dengan model tahapan ADDIE terdiri dari analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi. Validitas produk melibatkan ahli permainan, ahli pembelajaran dan ahli media. Uji kepraktisan menggunakan siswa kelas V SD Negeri 85 Prabumulih. Data dikumpulkan melalui kuisioner. Analisis data menggunakan analisis persentase. Hasil penelitian dinyatakan model permainan kecil pada materi lari jarak untuk siswa kelas V Sekolah Dasar valid digunakan karena rata-rata nilai validasi adalah 90,06. Model permainan kecil pada materi lari jarak untuk siswa kelas V Sekolah Dasar peraktis digunakan karena nilai persepsi pengguna sebesar 82,63%. Simpulannya kepraktisan produk dari 22 orang siswa pengguna produk model permainan kecil pada materi lari jarak pendek untuk siswa Sekolah Dasar dinyatakan praktis digunakan oleh siswa sebagai media permainan.

**Kata kunci:** Lari jarak pendek; permainan; sekolah dasar

Received: 13 Juli 2023 | Revised: 1, 17 August 2023

Accepted: 28 Agustus 2023 | Published: 30 Desember 2023



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## Pendahuluan

Menurut (Fahrizqi et al., 2020) olahraga merupakan ruang yang sangat kompleks bagi masyarakat dalam mencapai kebugaran. Tidak hanya kebugaran melainkan banyak manfaat yang di dapat dari pelaksanaan olahraga, misalnya perkembangan mental dan emosional serta nilai-nilai sosial yang terkandung didalamnya (Khairuddin, 2017). Selain itu olahraga salah suatu kegiatan olah gerak tubuh manusia yang dilakukan secara sistematis dan mempunyai tujuan (Mustafa, 2022). Setiap orang yang akan melakukan kegiatan olahraga harus memiliki kondisi fisik yang baik, hal ini dikarenakan dengan kondisi fisik yang baik maka olahraga yang dilakukan oleh seseorang akan memperoleh hasil seperti yang diinginkannya (Saputra & Aziz, 2020).

Menurut (Lengkana & Sofa, 2017) pentingnya nilai-nilai manfaat yang terkandung dalam aktivitas olahraga tersebut, sehingga pemerintah menetapkan pengaturannya melalui Undang-undang sistem keolahragaan Nasional no.3 tahun 2005 dimulai dari tujuan rekreasi, prestasi dan pendidikan. Olahraga pendidikan dimaksudkan untuk membina masyarakat dalam berolahraga melalui proses pendidikan, dan salah satu kurikulum yang termuat adalah kurikulum pendidikan jasmani (Mustafa & Dwiyoogo, 2020). Pendidikan jasmani di sekolah tentu diharapkan dapat menjadikan aspek pertumbuhan dan perkembangan peserta didik menjadi lebih cepat, efektif dan efisien (Cahyadi et al., 2022).

Pendidikan jasmani menurut Permendiknas No.22 tahun 2006 memiliki tujuan dalam mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan aspek pola hidup sehat (Bangun, 2019). Semua nilai-nilai yang termuat dalam tujuan pendidikan jasmani tersebut tentu melekat dalam setiap materi pelajarannya, dimana materi-materi pendidikan jasmani diantaranya memuat aktivitas atletik, bela diri, ketangkasan, air, aktivitas permainan dan lain sebagainya. Salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah aktivitas atletik materi lari jarak pendek (Anggraeni et al., 2021).

Menurut (Prayoga et al., 2022) materi ini selain dari aspek kebugaran yang diharapkan untuk didapat dalam pembelajarannya, aspek keterampilan dan gerak dasar juga menjadi tujuan dalam capaian pembelajaran. Oleh karenanya guru pendidikan jasmani harus aktif dan kreatif dalam mengembangkan pengajaran pendidikan jasmani di sekolah, mengingat kendala-kendala dalam belajar pasti harus diatasi dan dicarikan solusi oleh guru pendidikan jasmani dalam rangka mencapai tujuan belajar. Upaya yang seharusnya dilakukan oleh dalam mengatasi permasalahan belajar, adalah mengembangkan teknik permainan kecil (Basyiroh, 2017).

Mengingat seperti diungkapkan (Anwar, 2005) bahwa setiap ruang gerak yang dilakukan oleh anak-anak sekolah dasar dalam mata pelajaran pendidikan jasmani adalah aktivitas bermain, karena tumbuh kembang anak pada usia ini adalah tumbuh kembang berdasarkan konsep gerak yang benar dalam kesehariannya, oleh karenanya guru dituntut untuk mendesain bentuk-bentuk permainan yang dapat digunakan bagi siswa dalam membantu proses tumbuh kembang peserta didik tersebut. Salah satu kekurangan guru pendidikan jasmani dilingkungan sekolah dasar khususnya diwilayah Kota Prabumulih adalah minimnya permainan-permainan yang melekat dalam setiap materi pelajaran.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru PJOK salah satu SD Negeri di Kota Prabumulih, terbatasnya permainan-permainan yang melekat dalam materi pelajaran atletik masih menjadi masalah dalam proses belajar mengajar di SD. Padahal atletik jika tidak

dimodifikasi pola pembelajarannya, pelajaran ini cukup monoton dan membosankan bagi peserta didik. Sementara bentuk-bentuk materi ajar yang diajarkan guru hanya sebatas lomba lari biasa tetapi belum dikembangkan permainan-permainan khusus yang membuat siswa menjadi tertantang untuk menyelesaikan pembelajaran tanpa terasa bahwa pembelajaran telah usai dilaksanakan.

Permainan adalah kegiatan yang sangat efektif dilakukan oleh siswa SD, seperti pendapat (Rohmah, 2016) kegiatan bermain selalu kita temui dimana ada anak-anak, baik disekolah, di rumah, maupun ditempat fasilitas umum, anak-anak dan bermain adalah dua sisi yang tidak dapat dipisahkan. Anak-anak tidak dapat lepas dari permainan, manfaatnya selain aspek sosial, membangun kreativitas anak, serta mengasah kemampuan berpikir dan kebahasaan anak dalam berkomunikasi (Putro, 2016). Sementara dikatakan (N. H. Rofiah, 2016) menjelaskan bahwa melalui permainan anak dapat mengaktifkan fungsi otak sebagai solusi untuk mengembangkan kecerdasan yang dimilikinya. Siswa yang bermain akan mendapatkan banyak pengalaman yang berharga bagi perkembangan dan pertumbuhan siswa selanjutnya, penting untuk perkembangan otak (Utama, 2011). Kemungkinan siswa menjadi kreatif. Memungkinkan siswa dapat menjelajahi dunia dan menguasainya dan membantu siswa mengembangkan kompetensi baru, dan lain sebagainya.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian R & D dengan pendekatan ADDIE. Menurut (Hendarto et al., 2019) menyatakan bahwa model ini terdiri atas lima langkah, yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Peneliti melakukan analisis kebutuhan dimana pengembangan model variasi latihan dalam penelitian ini memiliki dasar dan tujuan untuk mengatasi masalah lari jarak pendek siswa (Jaliusril et al., 2012). Analisis kebutuhan yang dilaksanakan dalam penelitian ini bersumber dari pelatih dan siswa atas dasar kebutuhan pembelajaran lari jarak pendek melalui pengembangan permainan kecil. Untuk menganalisis kebutuhan tersebut, terdapat beberapa pertanyaan yang akan dianalisis melalui data kualitatif (Rakhmawati et al., 2021). Adapun beberapa pertanyaan yang disiapkan dapat dilihat pada table.

Tabel 1. Kuisisioner analisis kebutuhan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran lari jarak pendek selama ini?	
2	Apakah sdr alami dengan kondisi pembelajaran saat ini?	
3	Adakah masalah yang sdr hadapi saat pembelajaran berlangsung?	
4	Bagaimana cara saudara mengajar, khususnya mengajar lari jarak pendek?	
5	Perluakah sdr dengan pola-pola permainan saat belajar lari jarak pendek?	
6	Apakah dengan mengembangkan permainan kecil dapat membantu siswa dalam proses kegiatan KBM?	

Peneliti merancang model dimana desain yang dikembangkan terdiri dari rancangan nama latihan dideskripsikan untuk mewakili jenis latihan yang digunakan berdasarkan kriteria permainan yang dikembangkan (Munir et al., 2022). Tujuan latihan dijabarkan atas aspek manfaat yang dihasilkan dari permainan yang dikembangkan (Widyatmojo & Muhtadi, 2017). Fasilitas dijabarkan berdasarkan kebutuhan alat dan sarana latihan yang digunakan

saat bermain (Indirawati, 2021). Aturan merupakan batasan-batasan yang dapat dilalui siswa dalam bermain, sehingga memperoleh keamanan, kenyamanan dalam bermain (Nuban et al., 2021). Cara-cara, prosedur dan mekanisme yang dapat ditempuh siswa dalam bermain (Hamid, 2019).

Peneliti melakukan pengembangan dengan tahapan desain produk yang sudah disiapkan divalidasi dengan melibatkan tim validator. Menurut (Mashuri & Budiyo, 2020) *expert* validasi merupakan tahapan dimana peneliti menguji nilai kevalidan produk melalui persepsi validator atau ahli dibidangnya. Setelah produk divalidasi selanjutnya dilakukan revisi untuk memastikan bahwa produk benar-benar layak digunakan oleh siswa. Selanjutnya produk diujicoba dengan memilih bahan latihan terbaik untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Implementasi dilakukan dengan uji coba lapangan yang dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk bagi pengguna produk yaitu siswa SD Negeri 85 Prabumulih. Maksud dan tujuan uji coba ada pengguna adalah untuk memperoleh keterangan bahwa produk yang digunakan siswa memberikan rasa aman, nyaman, mudah dan praktis dilakukan (Lumiani et al., 2018). Uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan siswa kelas V SD Negeri 85 Prabumulih, adapun sampel uji coba dapat dilihat pada tabel.

Tabel 2. Sampel uji coba pengguna

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Putra	9
2	Putri	13
	Jumlah	22

Setelah produk diimplemtasikan pada pengguna atau objek, selanjutnya dilakukan penilaian terhadap produk apakah produk memiliki nilai efektivitas untuk mencapai tujuan yang diinginkan. *Evaluasi* produk adalah revisi yang dihasilkan dari validasi ahli dan nilai uji coba kepraktisan pengguna. Saran-saran yang diberikan validator, dan kelemahan-kelemahan yang terjadi saat penggunaan produk oleh siswa akan dijadikan pertimbangan, dan dilakukan revisi sesuai dengan keinginan siswa yang tepat guna.

Teknik pengumpulan data adalah metode atau prosedur utama untuk memperoleh data penelitian (Afiyanti, 2008). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar kuisisioner, kuisisioner menurut (Masykur et al., 2017) merupakan suatu instrumen pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada para responden untuk mereka jawab. Dimana kuisisioner yang dibuat adalah digunakan untuk mengukur implemtaasi produk. Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket pada tim validator dan uji coba pengguna produk. Selanjutnya angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket uji kelayakan produk dan uji coba (praktek) skala kecil dan skala besar dengan memberi *cekklis* pada nomor penilaian yang telah disediakan pada lembar angket. Jenis skala jawaban yang digunakan adalah skala *likert*.

Tabel 3. Lembar evaluasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	Skala
----	-----------------	-------

	5	4	3	2	1
1. Penggunaan judul permainan menarik					
2. Permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran					
3. Permainan mudah dimainkan.					
4. Alat dan bahan pada permainan mudah didapat.					
5. Peraturan permainan tepat dan jelas.					
6. Peraturan permainan mudah dipahami					
7. Permainan sesuai dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang dicapai.					
8. Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
9. Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran.					
10. Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor.					
11. Permainan sudah sesuai dengan materi gerak dasar.					
12. Kesesuaian gabungan permainan antara lompat tali, gobak sodor, dan bola tangan.					
13. Permainan mencakup aspek gerak dasar lompat, loncat, dan lempar.					
14. Permainan aman digunakan.					
15. Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran					

Tabel 4. Lembar evaluasi ahli media

No	Pertanyaan	Skala				
		5	4	3	2	1
1	Desain dan tata letak menarik					
2	Ketepatan proporsi layout					
3	Ketepatan pemilihan font mudah dibaca					
4	Teks memiliki tampilan menarik					
5	Komposisi gambar menarik					
6	Kualitas tampilan gambar sangat jelas					
7	Ukuran modul/buku standar ISO					
8	Penggunaan bahasan mudah dipamai					
9	Kalimat tidak mengandung persepsi yang membingungkan					
10	Huruf dan kalimat sesuai EYD					
11	Variasi hurup tidak berlebihan					
12	Hurup membuat pembaca menjadi tertarik					
13	Spasi antar hurup normal					
14	Spasi antar baris tersusun normal					

Tabel 5. Lembar penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala				
		5	4	3	2	1
1.	Permainan sangat menarik.					
2.	Langkah-langkah permainan mudah dipahami.					
3.	Alat yang digunakan mudah didapat.					
4.	Permainan meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani.					
5.	Permainan mudah dimainkan.					
6.	Permainan membuatmu mudah dalam memahami materi gerak dasar lari jarak pendek.					
7.	Permainan dapat membuatmu bekerjasama dengan teman.					
8.	Permainan dapat membuatmu melatih menerima kekalahan.					
9.	Permainan dapat membuatmu bersifat toleransi kepada teman.					
10.	Permainan dapat membuatmu tertib aturan dalam bermain					

Tabel 6. Keterangan jawaban

Kriteria	Skor
----------	------

Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Ragu-Ragu	2
Tidak Setuju	1

Menurut (Retnowati et al., 2019) teknik validasi instrumen divalidasi berdasarkan hasil jawaban yang diberikan tim validator ahli dan dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{SP}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SP : Jumlah skor yang dicapai

SM : Skor maksimal harapan

Tabel 7. Kriteria kevalidan

Kriteria	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100%	Sangat Valid	Tidak perlu direvisi
75 – 89%	Valid	Direvisi sesuai kebutuhan
65 – 74%	Cukup Valid	Cukup banyak direvisi
55 – 64%	Kurang Valid	Banyak direvisi
< 54%	Sangat Kurang	Direvisi total

Sumber: Glaser, B.G. and Strauss, A.L. (2017)

Menurut (Revita, 2019) teknik analisis data uji kepraktisan instrumen divalidasi berdasarkan hasil jawaban yang diberikan kelompok uji coba dan dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{SP}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SP : Jumlah skor yang dicapai

SM : Skor maksimal harapan

Tabel 8. Kriteria kevalidan

Kriteria	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100%	Sangat Praktis	Tidak perlu direvisi
75 – 89%	Praktis	Direvisi sesuai kebutuhan
65 – 74%	Cukup Praktis	Cukup banyak direvisi
55 – 64%	Kurang Praktis	Banyak direvisi
< 54%	Sangat Kurang	Direvisi total

Sumber: (Agustianingsih et al., 2021)

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Penelitian dengan tujuan Untuk mengetahui model permainan kecil pada materi lari jarak yang valid dan praktik untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dilaksanakan dengan melibatkan objek penelitian yaitu siswa SD Negeri 85 Prabumulih pada bulan Mei tanggal 22 s.d 5 Juni 2023. Data penelitian dikumpulkan melalui tahapan Analisis, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation* (ADDIE) model. Secara lebih rinci penyajian data melalui langkah ADDIE dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Tahap Analisis

Dalam tahapan ini analisis dilaksanakan dalam rangka menggali informasi yang detail mengenai permasalahan dan penyebab permasalahan yang terjadi pada objek penelitian. Tujuannya peneliti dapat memberikan kesimpulan untuk menentukan jenis produk yang sesuai untuk dijadikan pedoman berupa modul yang tergambar dari jenis permainan kecil pada materi lari jarak pendek yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru dalam rangka menyempurnahkan proses pembelajaran dikelas.

Kegiatan analisis yang peneliti temukan saat penelitian dalam proses pembelajaran berlangsung, dimana terbatasnya permainan-permainan yang melekat dalam materi pelajaran atletik masih menjadi masalah dalam proses belajar mengajar di SD. Padahal atletik jika tidak dimodifikasi pola pembelajarannya, pelajaran ini cukup monoton dan membosankan bagi peserta didik. Sementara bentuk-bentuk materi ajar yang diajarkan guru hanya sebatas lomba lari biasa tetapi belum dikembangkan permainan-permainan khusus yang membuat siswa menjadi tertantang untuk menyelesaikan pembelajaran tanpa terasa bahwa pembelajaran telah usai dilaksanakan.

Untuk menguatkan peneliti dalam menganalisis kebutuhan, peneliti menyampaikan beberapa pertanyaan saat penelitian berlangsung pada guru dan siswa berkaitan dengan permasalahan, penyebab dan solusi yang diharapkan. Misalnya pertanyaan yang tergambar tentang bagaimana pembelajaran atletik khususnya lari jarak pendek yang selama ini diterapkan guru PJOK dalam proses belajar mengajar dikelas? Pertanyaan ini ajukan pada siswa, kemudian diperoleh jawaban bahwa siswa diajarkan berlari dengan gerakan bersedia, siap dan iya. Dalam belajar biasanya siswa dibariskan dalam satu barisan yang terdiri dari 3 s.d 5 orang peserta, kemudian guru memberikan aba-aba bersedia, siap dan iya lalu peserta berlari secepatnya untuk mencapai garis finis. Kondisi ini adalah kondisi yang terjadi pada saat perlombaan lari jarak pendek terjadi dilapangan.

Analisis peneliti mengenai kondisi di atas, bahwa pembelajaran yang berlangsung demikian berlangsung membosankan, hal ini diperkuat dengan pernyataan siswa berkaitan dengan pertanyaan, apakah siswa menunggu giliran dipanggil oleh guru saat belajar lari jarak pendek. Kesimpulan jawaban siswa. lebih banyak siswa duduk-duduk menunggu giliran untuk dipanggil. Tentu aktivitas yang tidak terkontrol pasti terjadi jika siswa menunggu giliran terlalu lama, kejenuhan dalam belajar pasti terjadi. Oleh karena diperlukan satu model belajar yang baru yang mampu menampung dan membuat aktivitas berlangsung dengan melibatkan banyak siswa yang aktif dalam bergerak.

Pertanyaan selanjutnya adalah berkaitan dengan kebutuhan permainan bagi siswa tetapi tetap memperoleh kemampuan teknik dalam berlari jarak pendek. Pertanyaan ini peneliti sampaikan dalam rangka menggali respon siswa terkait keinginan peneliti untuk mengembangkan bentuk permainan kecil pada materi lari jarak pendek. Dari jawaban siswa peneliti menyimpulkan semua siswa butuh kegiatan bermain agar pembelajaran berlangsung menyenangkan dan memunculkan tantangan bagi siswa.

Berdasarkan analisis- analisis jawaban di atas, peneliti semakin yakin bahwa perlu dikembangkan model permainan kecil untuk mendukung pembelajaran pada materi lari jarak pendek siswa kelas V SD Negeri 85 Prabumulih yang sesuai dengan karakter umur dan tingkah laku motorik siswa. Untuk itu pada tahap selanjutnya peneliti melakukan desain permainan yang diberi judul permainan permainan Kejar Teka-Teki Silang (Kekakilang).

## 2. Tahapan Desain

Tahapan ini adalah tahapan dimana peneliti melakukan desain permainan kecil pada materi lari jarak pendek untuk siswa Sekolah Dasar Negeri 85 Prabumulih yang diangkat berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran PJOK siswa dikelompokkan tersebut. Produk akhir dari desain pengembangan berupa modul permainan Kekakilang yang terdiri dari bagian-bagian di bawah ini:

- a. Nama permainan atau nama latihan dideskripsikan untuk mewakili jenis permainan yang digunakan berdasarkan kriteria permainan yang dikembangkan.
- b. Isi modul yang dideskripsikan berupa bagian-bagian yang tergambar dalam bab modul.
- c. Tujuan latihan dijabarkan atas aspek manfaat yang dihasilkan dari permainan yang dikembangkan.
- d. Fasilitas dijabarkan berdasarkan kebutuhan alat dan sarana latihan yang digunakan saat bermain.
- e. Langkah-langkah bermain yang dapat ditempuh oleh siswa dalam bermain kekakilang
- f. Desain dan ukuran lapangan permainan kekakilang yang dikembangkan.
- g. Teka-teki silang merupakan soal-soal yang harus dipecahkan selama permainan berlangsung oleh siswa. Tujuan dari teka-teki silang ini untuk menjawab aspek kognitif dalam pembelajaran.

## 3. Tahap Development

Produk yang sudah didesain selanjutnya dilakukan pengembangan untuk memperoleh nilai kevalidan produk yang disahkan oleh tim validator. Tahapan ini melibatkan sejumlah validator ahli diantaranya validator permainan kecil Memberikan saran berupa kesesuaian bentuk permainan adalah permainan kecil dan sederhana yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Validator ahli bidang atletik, memberikan saran berupa kesesuaian permainan dengan bentuk-bentuk teknik dalam lari jarak pendek. Validator bidang media pembelajaran bertugas memberikan saran pada desain modul yang dikembangkan. Atletik Klasifikasi ahli merupakan ketua Ikatan Guru Olahraga Nasional dibidang Atletik. Adapun hasil validasi dari ahli pembelajaran atletik yang diberikan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Lembar penilaian validasi ahli pembelajaran atletik

No	Aspek Penilaian	Skala				
		5	4	3	2	1
1.	Penggunaan judul permainan menarik		√			
2.	Permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran		√			
3.	Permainan mudah dimainkan.		√			
4.	Alat dan bahan pada permainan mudah didapat.	√				
5.	Peraturan permainan tepat dan jelas.					
6.	Peraturan permainan mudah dipahami	√		√		
7.	Permainan sesuai dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang dicapai.					
8.	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		√			
9.	Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran.	√				
10.	Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor.		√			
11.	Permainan sudah sesuai dengan materi gerak dasar.	√				
12.	Kesesuaian gabungan permainan antara lompat tali, gobak sodor, dan bola tangan.	√				
13.	Permainan mencakup aspek gerak dasar lompat, loncat, dan lempar.	√				
14.	Permainan aman digunakan.	√				
15.	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran	√				
Skor Perolehan				63		
Skor Harapan				75		
Persentase				84%		

Klasifikasi ahli merupakan pengampuh mata kuliah permainan kecil diprogram studi pendidikan jasmani Universitas PGRI Palembang. Adapun hasil validasi dari ahli pembelajaran permainan kecil yang diberikan dapat dilihat pada tabel.

Tabel 10. Lembar penilaian permainan kecil

No	Aspek Penilaian	Skala				
		5	4	3	2	1
1.	Penggunaan judul permainan menarik	√				
2.	Permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran	√				
3.	Permainan mudah dimainkan.					
4.	Alat dan bahan pada permainan mudah didapat.		√			
5.	Peraturan permainan tepat dan jelas.	√				
6.	Peraturan permainan mudah dipahami	√				
7.	Permainan sesuai dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang dicapai.	√				
8.	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
9.	Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran.		√			
10.	Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor.	√				
11.	Permainan sudah sesuai dengan materi gerak dasar.	√				
12.	Kesesuaian gabungan permainan antara lompat tali, gobak sodor, dan bola tangan.	√				
13.	Permainan mencakup aspek gerak dasar lompat, loncat, dan lempar.	√				
14.	Permainan aman digunakan.		√			
15.	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran		√			
Skor Perolehan				70		

Skor Harapan	75
Persentase	93,33%

Klasifikasi ahli merupakan Dosen dan Peneliti diprogram studi pendidikan jasmani Universitas PGRI Palembang. Adapun hasil validasi dari ahli media yang diberikan dapat dilihat pada tabel.

Tabel 11. Lembar penilaian ahli media pembelajaran

No	Pertanyaan	Skala				
		5	4	3	2	1
1	Desain dan tata letak menarik		√			
2	Ketepatan proporsi layout	√				
3	Ketepatan pemilihan font mudah dibaca	√				
4	Teks memiliki tampilan menarik		√			
5	Komposisi gambar menarik	√				
6	Kualitas tampilan gambar sangat jelas	√				
7	Ukuran modul/buku standar ISO		√			
8	Penggunaan bahasan mudah dipamai	√				
9	Kalimat tidak mengandung persepsi yang membingungkan		√			
10	Huruf dan kalimat sesuai EYD	√				
11	Variasi hurup tidak berlebihan	√				
12	Hurup membuat pembaca menjadi tertarik		√			
13	Spasi antar hurup normal	√				
14	Spasi antar baris tersusun normal	√				
Skor Perolehan					65	
Skor Harapan					70	
Persentase					92,85%	

#### 4. Tahap Implementasi

Dalam mengimplementasikan produk yang sudah dikembangkan sebelumnya, peneliti menetapkan objek penelitian yaitu siswa SD Negeri 85 Prabumulih berjumlah 22 orang siswa. Permainan yang sudah dikembangkan dan divalidasi oleh tim ahli selanjutnya diterapkan pada siswa untuk menilai kepraktisan produk berdasarkan persepsi pengguna. Adapun hasil implementasi produk dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 12. Keterangan kepraktisan produk

No	Jenis Nilai	Skor	Hasil
1	Skor Perolehan	909	82,63
2	Skor Harapan	1100	
		Kriteria	Peraktis Digunakan

Berdasarkan keterangan kepraktisan produk dari 22 orang siswa atau pengguna produk model permainan kecil pada materi lari jarak pendek (permainan kekakilang) diperoleh keterangan nilai kepraktisan adalah 82,63% dengan kriteria peraktis. Dengan demikian produk model permainan kecil pada materi lari jarak pendek untuk siswa Sekolah Dasar dinyatakan praktis digunakan oleh siswa sebagai media permainan.

## 5. Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan dimana semua saran yang diberikan oleh validator, serta penyempurnaan produk dari hasil uji coba pengguna kemudian direvisi oleh peneliti dalam rangka mencapai produk yang benar-benar dapat digunakan sebaik-baiknya oleh siswa. Adapun saran-saran yang tergambar dari evaluasi para validator dapat dijabarkan. Berdasarkan evaluasi dan saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran atletik yaitu bahwa dasarnya produk sudah sangat baik, hanya permainan lebih ditekankan pada teka-teki di dalam tabung. Berapa jumlahnya yang disediakan harus benar-benar detail sehingga saat diterapkan siswa tidak bingung dalam mengerjakan soal. Berdasarkan saran dan evaluasi dari ahli permainan kecil bahwa permainan sangat menarik dan mudah dipahami oleh siswa, oleh karena validator ahli bidang permainan tidak memberikan pertimbangan perbaikan mengenai produk permainan.

Yang disarankan adalah produk dibuat jangan hanya berbentuk buku tetapi juga dilengkapi dengan video permainan. Adapun evaluasi yang diberikan oleh ahli media diantaranya peneliti harus mendesain cover semenarik mungkin, sehingga pembaca sebelum membuka isi di dalamnya terlebih dahulu tertarik. Gunakan warna yang cerah dan menarik perhatian pembaca. Cover jangan terlalu polos, tampilkan kesan gambar permainan. Perangkat ini sudah diperbaiki oleh peneliti sesuai dengan saran dan pertimbangan yang diberikan oleh ahli media. Berdasarkan catatan-catatan evaluasi yang diberikan oleh sejumlah validator dan melihat nilai keterangan jawaban persepsi pengguna, produk akhir permainan tidak mengalami perubahan mengingat revisi dilakukan sesuai kebutuhan yang disarankan oleh validator.

## Pembahasan

Menurut (Kumbara et al., 2022) “*a method of a research used to produce a particular product, and test the effectiveness*”. Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektivitas produk tersebut (Dwiranata et al., 2019). Dari definisi ini, penelitian dan pengembangan disederhanakan menjadi dua kata inti, yaitu, produk dan efektivitas. Penelitian ini didefinisikan sebagai proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada sehingga memiliki nilai efektifitas yang lebih tinggi. Senada dengan pendapat di atas (Purnama, 2013) metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.

Bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran (Hanafi, 2017). Tujuan menghasilkan produk-produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk (*diseminasi*) (A. Rofiah et al., 2021). *Prototype* dari penelitian ini adalah produk permainan kecil yang dikonsept secara sederhana untuk mewakili ketertarikan siswa pada kegiatan belajar mengajar lari jarak pendek. Menurut (Rosyid, 2022) lari jarak pendek adalah jenis pembelajaran yang sangat membosankan jika tidak dimodifikasi melalui permainan kecil,

karena gerakan yang terjadi pada lari jarak pendek adalah gerakan yang terdiri dari tidak banyak unsur seni didalamnya.

Siswa hanya mengandalkan kecepatan berlari, sementara kegiatan ini jika diulang-ulang tentu membuat anak atau peserta didik merasa mudah sekali mengalami kelelahan karena tidak ada pembanding kegiatan yang menarik dan menantang siswa secara mental dan kreativitas. Bermain merupakan kegiatan yang sangat disukai oleh anak mengingat permainan merupakan bentuk interaksi anak dengan lingkungan sekitar. Menurut (Prasetyo et al., 2019) permainan kecil bisa dijadikan guru sebagai upaya yang dapat dilakukan pada proses belajar mengajar agar dapat lebih bervariasi dan menyenangkan sehingga diharapkan muncul keterampilan motorik bagi siswa di Sekolah Dasar.

Pendapat lainnya diungkapkan (Prayitno et al., 2022) bahwa bermain dapat melepas kejenuhan yang sedang dirasakan anak, bertujuan untuk menghibur diri sehingga timbul kesenangan dalam jangka tertentu. Pendapat ini menguatkan peneliti bahwa konsep pengembangan *prototype* berupa permainan kecil untuk materi lari jarak pendek akan sangat menyenangkan bagi siswa dalam rangka memunculkan minat belajar, membangkitkan motivasi dalam belajar sehingga siswa terlibat aktif dalam suasana belajar. Pada bagian pembahasan di atas sudah dipaparkan bahwa konsep dasar *prototype* dalam penelitian ini merupakan model permainan kecil pada materi lari jarak pendek (Nisaa et al., 2021). Adapun beberapa konsep *prototype* yang dikembangkan dapat dilihat pada table.

Tabel 13. Konsep *prototype* yang dikembangkan

Perbandingan Konsep	
Konsep Lama	Konsep Baru
Lomba Lari Permainan yang bersifat satu arah hanya berlomba melawan rekan contoh lomba lari	a. dikembangkan dengan misi b. terdapat nilai afektif didalamnya c. terdapat nilai kognitif yang dikejar melalui kegiatan berlari jarak pendek dengan konsep bermain kecil d. Melibatkan penggunaan alat kreatif e. Lebih menarik dan variatif f. Penuh tantangan g. Sukar merasakan lelah karena permainan mengalihkan kelelahan

Model Pembelajaran Jarak Pendek pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Mayanto et al., 2021). Hasil statistik dengan uji signifikansi perbedaan dengan SPSS 16 dapat hasil nilai  $t=23.542$  taraf signifikansi 0,05 dengan  $p\text{-value} = 0.00 < 0.05$  yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara model sebelum dan sesudah diberi model pembelajaran untuk sekolah menengah pertama pada lari jarak pendek, dapat disimpulkan model pembelajaran lari jarak pendek dapat diterapkan pada siswa sekolah menengah pertama, model pembelajaran lari jarak pendek efektif dapat meningkatkan hasil belajar lari jarak pendek pada siswa sekolah menengah pertama. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti terdapat pada variabel lari jarak pendek, dimana lari jarak pendek merupakan *prototype* pengembangan dengan memanfaatkan aspek permainan. Perbedaannya terletak pada jenis permainan dan tahapan permainan, uji coba kelompok besar dan kecil.

Model pengembangan lari sprint untuk siswa kelas V SD se Kelurahan Tanjung Mulia (Siregar et al., 2018). Tahap awal penelitian ini memberikan tes kepada siswa kelas V SD yang menjadi mitra dalam penelitian ini, lalu diberikan pengembangan pembelajaran lari kepada siswa yang pengembangan tersebut telah di sahkan oleh para ahli pakar di bidang atletik khususnya lari *sprint*, namun sebelum pengembangan ini di berikan kepada siswa SD se-kelurahan Tanjung Mulia Hilir maka akan di ujicoba kelompok kecil dahulu di SD yang berada di kelurahan Brayon Bengkel agar mampu menekan kesalahan yang terjadi pada saat penelitian. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti terdapat pada variabel lari jarak pendek, dimana lari jarak pendek merupakan *prototype* pengembangan dengan memanfaatkan aspek permainan. Perbedaannya terletak pada jenis permainan dan tahapan permainan, uji coba kelompok besar dan kecil.

## Simpulan

Berdasarkan temuan peneliti dan analisis data yang diuraikan di atas, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model permainan kecil pada materi lari jarak untuk siswa kelas V Sekolah Dasar valid digunakan karena rata-rata nilai validasi adalah sembilan puluh koma enam. Model permainan kecil pada materi lari jarak untuk siswa kelas V Sekolah Dasar peraktis digunakan karena nilai persepsi pengguna sebesar delapan puluh dua koma enam puluh tiga persen. Berdasarkan keterangan kepraktisan produk dari 22 orang siswa atau pengguna produk model permainan kecil pada materi lari jarak pendek (permainan kekakilang) diperoleh keterangan nilai kepraktisan adalah delapan puluh dua koma enam puluh dua persendengan kriteria peraktis. Dengan demikian produk model permainan kecil pada materi lari jarak pendek untuk siswa Sekolah Dasar dinyatakan praktis digunakan oleh siswa sebagai media permainan.

## Pernyataan Penulis

Kami semua penulis menyatakan bahwa naskah penelitian ini tidak pernah dikirim ke jurnal manapun dan kami bertanggung jawab atas keaslian naskah ini. Seluruh penulis berkontribusi dalam menyelesaikan naskah penelitian ini.

## Daftar Pustaka

- Afiyanti, Y. (2008). Focus Group Discussion (Diskusi Kelompok Terfokus) sebagai Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif. *Jurnal Keperawatan Indonesia (JKI)*, 12(1), 58–62. <https://jki.ui.ac.id/index.php/jki/article/view/201>
- Agustianingsih, A., Lusiana, L., & Kesumawati, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Materi Kubus Berdasarkan Pendekatan Open Ended Berbantuan Geogebra. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1787–1796. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.4014>
- Anggraeni, C. S., Nurwansyah, R., & R, A. K. Y. (2021). Tingkat Pengetahuan Pembelajaran Atletik Lari Jarak Pendek Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Kelas XII. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(8), 680–690. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5804633>

- Anwar, M. H. (2005). Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Sebagai Wahana Kompensasi Gerak Anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 45–53. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/6171>
- Bangun, S. Y. (2019). Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa SMP Negeri se-Kecamatan Bosar Maligas Kabupaten Simalungun Provinsi Sumatera Utara. *Jurnal Jossae*, 4(1), 30–35. <https://doi.org/10.26740/jossae.v4n1.p30-35>
- Basyiroh, I. (2017). Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 3(2), 120–134. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/646>
- Cahyadi, P., Susianti, E., & Kurniawan, F. (2022). Optimalisasi Keterampilan Bola Basket Siswa dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 4079–4089. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6124>
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.30812/varian.v3i1.487>
- Fahrizqi, E. B., Mahfud, I., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (2020). Tingkat Kebugaran Jasmani Mahasiswa Olahraga Selama New Normal Pandemi Covid-19. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education*, 8(2), 53–62. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/16791>
- Hamid, A. (2019). Cara-cara, prosedur dan mekanisme yang dapat ditempuh siswa dalam bermain. *Jurnal Aktualita*, 9(2), 1–16. <http://www.ejournal.anadwah.ac.id/index.php/aktualita/article/view/97>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>
- Hendarto, P., Maridi, M., & Prayitno, B. A. (2019). Validity of guided inquiry-based modules on digestive system to improve argumentation skill. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 5(1), 127–140. <http://202.52.52.6/index.php/jpbi/article/view/7255>
- Indirawati, L. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35. <https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/63>
- Jaliusril, J., Asyhar, R., & Harjono, H. S. (2012). Pengembangan Media Audio-Visual Pembelajaran Lari Jarak Pendek Untuk Siswa SMP. *Jurnal Tekno-Pedagogi*, 2(1), 1–21. <https://online-journal.unja.ac.id/pedagogi/article/view/1395>
- Khairuddin, K. (2017). Olahraga Dalam Pandangan Islam. *Jurnal Olahraga Indragiri*, 1(1), 1–14. <https://ejournal-fkip.unisi.ac.id/joi/article/view/196>
- Kumbara, H., Imansyah, F., & Hermasnyah, B. (2022). Model Of Reliciency Program In Training For Athletes With Minimum National Competition In South Sumatra Woodball Athletes. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 3(2), 140–150. <http://www.jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JPJ/article/view/730>
- Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). Kebijakan Pendidikan Jasmani dalam Pendidikan. *Jurnal Olahraga*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37742/jo.v3i1.67>

- Lumiani, I., Yusuf, M., Khoiriyah, B., & Mahmudah, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Screamble pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Pokok Bahasan Akhlak Terpuji Nabi dan Rasul kelas IV MI NU Purwosari Metro. *Jurnal Aulada*, 1(1), 61–64. <https://doi.org/10.31538/aulada.v1i1.210>
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–186. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Mayanto, A., Taufik, M. S., Wijayanto, A., Solahudin, S., Bangkit, & Taroreh, S. (2021). Model Pembelajaran Jarak Pendek Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 114–120. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1174>
- Munir, A. S., Nugraha, H., & Nuraini, S. (2022). Model Permainan Face Climbing Dalam Panjat Tebing Pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jaya. *Journal Olahraga Rekat (Rekreasi Masyarakat)*, 1(1), 1–11. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jor/article/view/26860>
- Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Mustafa, P. S., & Dwiyo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *Jurnal Riset Teknologi & Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 3(2), 422–438. <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/371>
- Nisaa, Y. T. A., Mu'arifin, M., & Heynoek, F. P. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Materi Gerak Lokomotor Di Sekolah Dasar Kabupaten Blitar. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(1), 98–107. <http://journal2.um.ac.id/index.php/gpji/article/view/12630>
- Nuban, I., Triposa, R., & Arifianto, Y. A. (2021). Deskripsi Pemahaman Siswa terhadap Kedisiplinan sebagai Penanaman Nilai-Nilai Kristen. *Angelion: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 2(2), 221–241. <https://doi.org/10.38189/jan.v2i2.221>
- Prasetyo, P. D., Puspitaningsari, M., & Indriarsa, N. (2019). Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Keterampilan Sepakbola Pada Peserta Didik Kelas IX A SMP Negeri 1 Jombang Pendahuluan Sekolah pada hakikatnya merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk membantu mengembangkan seluruh potensi peserta didik, membek. *Jurnal Bravo's*, 7(3), 136–144. <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/penjas/article/view/1363/0>
- Prayitno, H. J., Rahmawati, F. N., Khoirunnisa, K., Intani, I. N., & Pradana, F. G. (2022). Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.46843/jmp.v1i1.261>
- Prayoga, H. D., Fitrianto, A. T., Habibie, M., & Mustafa, P. S. (2022). Implementasi pembelajaran daring pada mata pelajaran PJOK kelas IX sekolah menengah pertama.

- Jurnal Multilateral*, 21(1), 1–15. <http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v21i1.10684>
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19–32. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Jurnal Aplikasi*, 16(1), 19–27. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>
- Rakhmawati, N. A., Permana, A. E., Reyhan, A. M., & Rafli, H. (2021). Analisa Transaksi Belanja Online Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 32–37. <https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.868>
- Retnowati, T. H., Mardapi, D., Kartowagiran, B., & Suranto, S. (2019). Model evaluasi kinerja dosen: instrumen pengembangan untuk menerangi kinerja dosen. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 21(2), 206–214. <https://doi.org/10.21831/pep.v21i2.16626>
- Revita, R. (2019). Uji Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing untuk SMP. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 2(2), 148–154. <https://doi.org/10.24014/juring.v2i2.7486>
- Rofiah, A., Setyaningsih, R., Azizah, S., Waris, W., & Cahyani, V. P. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Situs Web sebagai Sumber Belajar Mandiri Peserta Didik SMP/MTs Kelas IX pada Materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1, 183–191. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces/article/view/143>
- Rofiah, N. H. (2016). Menerapkan multiple intelligences dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Dinamika*, 8(1), 69–79. <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/Dinamika/article/view/937>
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35. <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/view/590>
- Rosyid, H. Al. (2022). Modifikasi Permainan Tradisional Tupai Pemburu Terhadap Hasil Belajar Atletik Lari Jarak pendek 100 meter Kelas X MA NU 01 Banyuputih. *Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR)*, 1, 914–921. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/snk/article/view/3284>
- Saputra, N., & Aziz, I. (2020). Tinjauan Tingkat Kondisi Fisik Pemain Bolavoli Putra Sma 2 Pariaman. *Jurnal Performa Olahraga*, 5(1), 32–38. <https://performa.ppj.unp.ac.id/index.php/kepel/article/view/137>
- Siregar, F. S., Winata, D. C., & Abady, A. N. (2018). Model Pengembangan Lari Sprint Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Se-Kelurahan Tanjung Mulia. *Jurnal Penjaskesrek*, 5(2), 228–244. <https://ejournal.bbg.ac.id/penjaskesrek/article/view/823>
- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 1–9. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/3477>
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38–49. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>