

Kreativitas Pembelajaran Lari Melalui Pendekatan Bermain Bagi Siswa Sekolah Dasar

Andry Sinlaeloe¹, Yahya Jecson Palinata², Alventur Baun³, Melvianus Selan⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Kristen Artha Wacana

e-mail: andrysinlaeloe@gmail.com¹, yahyajecsonpalinata@gmail.com²,
alventurbaun@yahoo.com³, melvianselan@gmail.com⁴

Abstrak

Pendekatan bermain merupakan proses belajar yang disampaikan melalui situasi atau bentuk permainan yang diberikan saat pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas pembelajaran lari melalui pendekatan bermain bagi siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survey, teknik pengumpulan data menggunakan lembar pengamatan pelaksanaan lari pada aspek sikap start, sikap saat berlari dan sikap saat melewati garis finish. Hasil pelaksanaan model lari zig-zag yang dilakukan oleh siswa SD GMIT Bolok maka diperoleh 62,5% (15 orang) berkriteria Baik Sekali dan 37,5% (9 orang) berkriteria Baik, pelaksanaan model lari lompat kerucut dan zig-zag lompat kerucut diperoleh 100% (24 orang) berkriteria Baik Sekali sesuai dengan pedoman acuan normatif sehingga kreativitas pembelajaran lari melalui pendekatan bermain bagi siswa Sekolah Dasar dapat memberikan kesenangan, tantangan, kreativitas, pemecahan masalah, dan motivasi untuk pencapaian tujuan pembelajaran.

Kata kunci: *Kreativitas, Pembelajaran Lari, Pendekatan Bermain*

Abstract

The play approach is a learning process that is delivered through situations or forms of games given during learning. The purpose of this study was to determine the creativity of running learning through a play approach for elementary school students. This study uses descriptive quantitative research using survey methods, data collection techniques using observation sheets for running in the aspects of starting attitude, attitude when running and attitude when crossing the finish line. The results of the implementation of the Zig-zag running model carried out by GMIT Bolok Elementary School students were obtained 62.5% (15 people) with Excellent criteria and 37.5% (9 people) with Good criteria, the implementation of the cone jumping and cone jumping models obtained 100% (24 people) with Excellent criteria in accordance with the normative reference guidelines so that the creativity of running learning through a play approach for elementary school students can provide fun, challenge, creativity, problem solving, and motivation for achieving learning goals.

Keywords : *Creativity, Running Learning, Play Approach*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan, sehingga pendidik harus mampu menawarkan berbagai metode pembelajaran yang berdampak terhadap peningkatan kapasitas diri peserta didik (Ramadan, 2019). Pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan amat berbeda dengan pembelajaran pada mata pelajaran lain. Penekanan aspek fisik membuat siswa menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan keterampilan generik serta nilai dan sikap positif, dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan penjasorkes. Tujuan

Penjasorkes memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari dan mengelaborasi suatu kegiatan yang akan membina dan memberikan pengalaman sekaligus mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa tersebut, baik itu dalam ranah fisik, mental, sosial, emosional dan moral. Di dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, seorang guru harus bisa mengembangkan berbagai macam materi yang dapat membuat siswa bergerak dan melatih kemampuan gerak dasarnya tersebut karena memang dalam masa usia sekolah dasar, sebaiknya anak diberikan gerak multilateral yang dapat mengembangkan semua unsure fisik yang ada pada anak, tidak memberikan latihan khusus (Widiastuti & Pratiwi, 2017).

Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, diajarkan beberapa macam cabang olahraga yang terangkum dalam kurikulum pendidikan dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), bahkan di Perguruan Tinggi dan salah satu cabang olahraga yang diajarkan adalah atletik. Atletik adalah salah satu materi pokok yang wajib diajarkan yang meliputi lari, lompat, lempar dan jalan. Salah satu materi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah gerak dasar lari. Jarak lari pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar menggunakan lari jarak pendek serta pengenalan teknik dasar melakukan start, pada saat berlari serta memasuki garis finish (Anwar, 2018).

Gerak dasar lari bagi siswa sekolah dasar merupakan salah satu aktifitas pengembangan kemampuan daya gerak yang dilakukan dari satu tempat ketempat lainnya. Pada pembelajaran Atletik khususnya gerakan dasar lari dapat dibuat menarik dan menyenangkan dengan menggunakan alat-alat bantu sederhana atau dengan menggunakan pendekatan bermain sehingga dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan menetapkan pendekatan yang lebih efektif dan inovatif dalam pengajaran PJOK dapat dipertimbangkan, seperti penggunaan metode yang lebih interaktif, pemberian umpan balik yang konstruktif, penggunaan media pembelajaran yang menarik, atau penggunaan permainan atau aktivitas yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Kurniasari et al., 2023).

Siswa usia sekolah dasar, memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga dalam proses pembelajaran penjasorkes, guru dituntut untuk dapat mengetahui karakteristik siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Pemilihan strategi dalam pembelajaran tergantung dari karakteristik siswa baik itu metode, media, peralatan dan fasilitas, serta cara menginformasikan tersebut terkumpul dan digunakan dapat diterima oleh siswa. Keaktifan siswa merupakan bagian terpenting dan salah satu indikator yang sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut merupakan bagian terpenting dikarenakan keaktifan siswa dapat mempengaruhi pengetahuan dan nilai akhir yang akan diterimanya. Peran guru untuk mengajak siswa dan menciptakan suasana kelas yang lebih aktif saat pembelajaran berlangsung merupakan hal yang sangat penting, dengan demikian siswa akan termotivasi untuk mengonstruksi pengetahuannya karena siswa merupakan subjek pada pembelajaran tersebut (Priyanto & Kock, 2021).

Pendekatan bermain merupakan salah satu cara belajar yang dalam pelaksanaannya dilakukan dalam bentuk permainan yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan kemampuannya terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Permainan yang dilakukan merupakan cara belajar anak melalui pengalaman-pengalaman yang dapat menyusun menjadi suatu kerangka pengetahuan (Sunardi, 2023). Melalui pendekatan bermain diharapkan siswa dapat memiliki kreativitas dan inisiatif untuk memecahkan masalah yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung dengan unsure kompetitif, sehingga siswa saling berlomba menunjukkan kemampuannya. Melalui permainan, diharapkan akan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar menjadi lebih tinggi, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal dengan menerapkan suatu teknik cabang olahraga ke dalam bentuk permainan (Prasetyo, 2016).

Dampak dari pendekatan bermain dalam pembelajaran penjasorkes bagi siswa sekolah dasar; (1) menempatkan permainan ke dalam pembelajaran penjasorkes yang dapat meningkatkan kegembiraan dan kepuasan pada diri siswa dalam melakukan gerakan-gerakan untuk mencapai unsur kesegaran jasmani, (2) memungkinkan siswa yang kurang terampil

berolahraga dan kurang menyenangkan olahraga akan menyenangkan kegiatan jasmani atau olahraga, (3) mendorong siswa untuk belajar mengambil keputusan dalam waktu yang sangat singkat, dan (4) keterampilan olahraga tidak mutlak harus dimiliki oleh siswa laki-laki saja tetapi siswa perempuan harus mampu untuk melakukannya (Sembiring et al., 2020).

Pendekatan model pembelajaran bermain adalah suatu proses penyampaian pengajaran dalam bentuk bermain tanpa mengabaikan materi inti. Permainan yang dimaksudkan disini adalah permainan yang diarahkan sesuai materinya dengan standar kompetensi dalam kurikulum. Peranan permainan membantu setiap siswa untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap, dan nilai yang mendasarinya dan melalui permainan dalam pembelajaran mengupayakan siswa untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah dan analisis. Berdasarkan hal tersebut, maka dilaksanakan penelitian tentang kreativitas pembelajaran lari melalui pendekatan bermain dilaksanakan pada siswa SD GMIT Bolok.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survey untuk mengetahui kreativitas pembelajaran lari melalui pendekatan bermain pada siswa sekolah dasar. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD GMIT Bolok yang berjumlah 24 orang siswa terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar pengamatan pelaksanaan lari. Data aktivitas siswa tersebut diperoleh melalui pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang diikuti oleh siswa. Adapun cara pengamatan siswa berdasarkan petunjuk yang telah ditetapkan dalam lembar observasi. Data yang terkumpul selanjutnya dikelompokkan, dikalkulasi, dan dianalisis menurut masalah dan tujuan analisis. Atas dasar permasalahan dalam penelitian ini, maka selanjutnya dikelompokkan ke dalam dua tujuan, yakni: (1) untuk kepentingan penilaian proses/analisis deskriptif, (2) untuk kepentingan penilaian hasil/analisis inferensial (Imron & Srianto, 2019). Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Selanjutnya untuk mendapatkan persentase tiap kategori digunakan rumus persentase adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah responden

Tabel 1. Pedoman Acuan Normatif

Rentang Nilai (%)	Nilai Angka	Kriteria
85-100	5	Baik Sekali
75-84	4	Baik
65-74	3	Cukup
55-64	2	Kurang
<54	1	Buruk

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan penelitian tentang kreativitas pembelajaran lari melalui pendekatan bermain bagi siswa SD GMIT Bolok yang melibatkan 24 orang siswa terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan dengan indikator pengamatan pelaksanaan lari pada aspek sikap start, sikap saat berlari dan sikap saat melewati garis finish maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Model Lari Zig-zag

Tabel 2. Hasil Tes Pelaksanaan Model Lari Zig-zag

No	Nama Siswa	Indicator Pelaksanaan Lari					Jumlah	%	
		Sikap Start			Σ	Sikap Berlari			Sikap Finish
		Bersedia	Siap	Ya					
1	AK	3	3	4	10	4	3	17	85
2	MS	3	3	3	9	4	4	17	85
3	RF	3	3	3	9	4	3	16	80
4	NP	3	3	4	10	4	3	17	85
5	JF	2	3	4	9	4	4	17	85
6	BL	4	3	3	10	4	4	18	90
7	NT	3	3	3	9	4	3	16	80
8	SB	2	3	3	8	4	4	16	80
9	GS	2	3	3	8	4	3	15	75
10	NN	3	3	4	10	4	4	18	90
11	MT	4	3	3	10	4	3	17	85
12	MN	3	3	3	9	4	4	17	85
13	YL	3	3	3	9	4	3	16	80
14	RB	3	4	3	10	4	3	17	85
15	GT	3	3	4	10	4	3	17	85
16	MIS	3	3	3	9	4	3	16	80
17	KS	2	4	3	9	4	3	16	80
18	YDP	2	3	3	8	4	4	16	80
19	IT	3	3	4	10	4	4	18	90
20	CB	4	3	3	10	4	3	17	85
21	YP	4	3	4	11	4	3	18	90
22	FK	2	4	3	9	4	3	16	80
23	AA	3	4	3	10	4	4	18	90
24	FP	2	3	4	9	4	4	17	85



Gambar 1. Pelaksanaan Model Lari Zig-zag

Berdasarkan hasil pelaksanaan lari model Zig-zag yang dilakukan oleh siswa SD GMIT Bolok maka diperoleh 62,5% (15 orang) berkriteria Baik Sekali dan 37,5% (9 orang) berkriteria Baik, serta tidak ada yang berkriteria Cukup, Kurang dan Buruk pada pelaksanaan model tersebut sesuai dengan pedoman acuan normatif.

Model Lari Lompat Kerucut

Tabel 2. Hasil Tes Pelaksanaan Model Lari Lompat Kerucut

No	Nama Siswa	Indicator Pelaksanaan Lari					Σ	Sikap Berlari	Sikap Finish	Jumlah	%
		Sikap Start			Sikap Berlari	Sikap Finish					
		Bersedia	Siap	Ya							
1	AK	4	4	4	12	4	4	20	100		
2	MS	4	4	4	12	4	4	20	100		
3	RF	4	4	3	11	4	4	19	95		
4	NP	4	3	4	11	4	3	18	90		
5	JF	4	3	4	11	4	4	19	95		
6	BL	4	3	4	11	4	4	19	95		
7	NT	3	4	3	10	4	4	18	90		
8	SB	4	4	4	12	4	4	20	100		
9	GS	4	4	3	11	4	3	18	90		
10	NN	3	3	4	10	4	4	18	90		
11	MT	4	3	4	11	4	4	19	95		
12	MN	4	4	4	12	4	4	20	100		
13	YL	4	4	4	12	4	3	19	95		
14	RB	4	4	4	12	4	4	20	100		
15	GT	3	3	4	10	4	4	18	90		
16	MIS	3	4	4	11	4	4	19	95		
17	KS	3	4	4	11	4	3	18	90		
18	YDP	3	4	4	11	4	4	19	95		
19	IT	4	4	4	12	4	3	19	95		
20	CB	4	3	3	10	4	4	18	90		
21	YP	4	3	4	11	4	4	19	95		
22	FK	4	4	4	12	4	4	20	100		
23	AA	4	4	4	12	4	4	20	100		
24	FP	4	4	4	12	4	4	20	100		



Gambar 2. Pelaksanaan Model Lari Lompat Kerucut

Berdasarkan hasil pelaksanaan model lari lompat kerucut yang dilakukan oleh siswa SD GMT Bolok maka diperoleh 100% (24 orang) berkriteria Baik Sekali dan tidak ada yang berkriteria Baik, Cukup, Kurang dan Buruk pada pelaksanaan model tersebut sesuai dengan pedoman acuan normatif.

Model Lari Zig-zag Lompat Kerucut

Tabel 3. Hasil Tes Pelaksanaan Model Lari Zig-zag Lompat Kerucut

No	Nama Siswa	Indicator Pelaksanaan Lari					Jumlah	%	
		Sikap Start			Σ	Sikap Berlari			Sikap Finish
		Bersedia	Siap	Ya					
1	AK	4	4	4	12	4	4	20	100
2	MS	3	4	4	11	4	4	19	95
3	RF	3	4	4	11	4	4	19	90
4	NP	4	4	4	12	4	4	20	100
5	JF	4	3	4	11	4	3	18	90
6	BL	4	4	4	12	4	4	20	100
7	NT	4	4	3	11	4	4	19	95
8	SB	3	4	4	11	4	4	19	95
9	GS	4	4	4	12	4	4	20	100
10	NN	4	4	4	12	4	4	20	100
11	MT	4	3	4	11	4	4	19	95
12	MN	4	3	4	11	4	4	19	95
13	YL	4	4	4	12	4	4	20	100
14	RB	4	4	4	12	4	4	20	100
15	GT	3	4	4	11	4	4	19	95
16	MIS	4	4	3	11	4	4	19	95
17	KS	4	4	4	12	4	3	19	95
18	YDP	4	4	4	12	4	4	20	100
19	IT	4	4	4	12	4	3	19	95
20	CB	4	4	3	11	4	3	18	90
21	YP	4	4	4	12	4	4	20	100
22	FK	4	4	4	12	4	4	20	100
23	AA	4	4	4	12	4	4	20	100
24	FP	3	4	4	11	4	4	19	95



Gambar 3. Pelaksanaan Model Lari Zig-zag Lompat Kerucut

Berdasarkan hasil pelaksanaan model lari zig-zag lompat kerucut yang dilakukan oleh siswa SD GMIT Bolok maka diperoleh 100% (24 orang) berkriteria Baik Sekali dan tidak ada yang berkriteria Baik, Cukup, Kurang dan Buruk pada pelaksanaan model tersebut sesuai dengan pedoman acuan normatif.

Menindaklanjuti hal tes pelaksanaan model lari yang telah dilaksanakan oleh 24 orang siswa SD GMIT Bolok maka diperoleh data secara keseluruhan sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Kreativitas Pembelajaran Lari Melalui Pendekatan Bermain

No	Nama Siswa	Kreativitas Pembelajaran Lari Melalui Pendekatan Bermain			Jumlah	%
		A	B	C		
1	AK	17	20	20	57	95
2	MS	17	20	19	56	93,3
3	RF	16	19	19	54	90
4	NP	17	18	20	55	91,7
5	JF	17	19	18	54	90
6	BL	18	19	20	57	95
7	NT	16	18	19	53	88,3
8	SB	16	20	19	55	91,7
9	GS	15	18	20	53	88,3
10	NN	18	18	20	56	93,3
11	MT	17	19	19	55	91,7
12	MN	17	20	19	56	93,3
13	YL	16	19	20	55	91,7
14	RB	17	20	20	57	95
15	GT	17	18	19	54	90
16	MIS	16	19	19	54	90
17	KS	16	18	19	53	88,3
18	YDP	16	19	20	55	91,7
19	IT	18	19	19	56	93,3
20	CB	17	18	18	53	88,3
21	YP	18	19	20	57	95
22	FK	16	20	20	56	93,3
23	AA	18	20	20	58	96,7
24	FP	17	20	19	56	93,3

Keterangan :

A: Model Lari Zig-zag

B: Model Lari Lompat Kerucut

C: Model Lari Zig-zag Lompat Kerucut

Berdasarkan hasil rekapitulasi kreativitas pembelajaran lari melalui pendekatan bermain yang dilakukan oleh siswa SD GMIT Bolok maka diperoleh 100% (24 orang) berkriteria Baik Sekali dan tidak ada yang berkriteria Baik, Cukup, Kurang dan Buruk pada pelaksanaan model tersebut sesuai dengan pedoman acuan normatif.

Pencapaian secara optimal dalam pembelajaran penjasorkes bagi siswa haruslah memperhatikan penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan materi ajar, pemilihan pendekatan, media, metode, dan sistem penilaian. Kreativitas dalam pembelajaran penjasorkes bagi siswa sangatlah berperan dalam memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas gerak dan melalui pendekatan bermain siswa mendapatkan kesenangan, tantangan, kreativitas, pemecahan masalah, dan motivasi. Pendekatan bermain merupakan proses belajar yang disampaikan melalui situasi atau bentuk permainan yang diberikan saat pembelajaran. Dalam pendekatan bermain, konsep permainan yang digunakan oleh guru harus mempertimbangkan usia, keadaan fisik peserta didik dan juga jenjang kelas yang sedang melakukan pembelajaran agar seluruh peserta didik dalam kelas dapat melakukan aktivitas yang di berikan oleh guru (Anggraeni & Sutiarysih, 2018). Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi siswa, yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas sesuai dengan potensi yang dimiliki.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan model lari zig-zag yang dilakukan oleh siswa SD GMIT Bolok maka diperoleh 62,5% (15 orang) berkriteria Baik Sekali dan 37,5% (9 orang) berkriteria Baik, pelaksanaan model lari lompat kerucut dan zig-zag lompat kerucut diperoleh 100% (24 orang) berkriteria Baik Sekali sesuai dengan pedoman acuan normatif maka kreativitas pembelajaran lari melalui pendekatan bermain bagi siswa SD GMIT Bolok dengan indikator pengamatan pelaksanaan lari pada aspek sikap start, sikap saat berlari dan sikap saat melewati garis finish dapat memotivasi siswa untuk mengonstruksikan pengetahuannya dan melalui pendekatan bermain dengan model-model pembelajaran dapat memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan kemampuannya terhadap tujuan pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim peneliti mengucapkan limpah terima kasih kepada Kepala SD GMIT Bolok dan Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Universitas Kristen Artha Wacana Kupang, yang telah memberikan dukungan dan kesempatan untuk dapat melaksanakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D., & Sutiarsih, S. (2018). Peningkatan hasil belajar gerak dasar melempar melalui pendekatan bermain. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(1), 11–17. Doi: <https://doi.org/10.21831/jpji.v14i1.21340>
- Anwar, K. (2018). Peningkatan Kualitas Gerak Dasar Lari Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Dan Olahraga Tradisional. *SATRIA : Journal of Sports Athleticism in Teaching and Recreation on Interdisciplinary Analysis*, 1(1), 8-12. <http://publikasi.stkipgri-bkl.ac.id/index.php/SATRIA/article/view/45>
- Imron, F. & Srianto, W. 2019. Implementasi Pembelajaran Berbasis Media Kreatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Lokomotor Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 5(2), 575-584. Doi: <https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i2.4924>
- Kurniasari, A.D., Prakoso, B.B., & Utomo, W.P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lari Jarak Pendek dengan Menggunakan Permainan dan Media Pembelajaran. *Bravo's: Jurnal Program Stuid Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 11(2), 134-147. Doi: <https://doi.org/10.32682/bravos.v11i2.2973>
- Prasetyo, K. 2016. Penerapan Pendekatan Bermain untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 196–205. Doi: <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p196-205>
- Prijanto, J. H. & Kock, F. de. (2021). Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238–251. Doi: <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/4318>
- Ramadan, G. 2019. Pengaruh Metode Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Passing Sepakbola. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 2(1), 1-10. Doi: <https://doi.org/10.1080/09718923.2011.11892895>
- Sembiring, I., Tarigan, B., & Budiana, D. (2020). Model Kooperatif Team Games Tournament (TGT): Peningkatan Kreatifitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 128–140. DOI: [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5652](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5652)
- Sunardi, S. 2023. Efektivitas Model Bermain Peran Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 87–107. Doi: <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p87-107>
- Widiastuti, W. & Pratiwi, E. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lari Jarak Pendek Melalui Pendekatan Bermain. *Gladi : Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 8(1), 49-60. Doi: <https://doi.org/10.21009/GJIK.081.04>