
PENGARUH MEDIA KARTU TERHADAP HASIL BELAJAR PENGETAHUAN SISWA KELAS VII SMPN 1 WULUHAN

Muhammad Salman Ta'afian*, Andhega Wijaya

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Surabaya

*muhammad.19123@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah umum. Sebagai mata pelajaran yang diperlukan, pendidikan jasmani memiliki peran vital dalam membentuk kepribadian dan meningkatkan kemampuan berpikir melalui aktivitas fisik. Fokus utama dari pendidikan jasmani tidak hanya terbatas pada pengembangan keterampilan fisik saja, tetapi juga memiliki potensi untuk mendukung perkembangan komprehensif peserta didik, termasuk aspek kognitif, emosional, dan motorik. Keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran dapat diukur melalui pencapaian tujuan pembelajaran, yang dapat dinilai berdasarkan hasil belajar siswa. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar termasuk penggunaan berbagai jenis media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan beragam alat yang mendukung penyampaian materi pembelajaran dengan lebih baik. Salah satu alat pembelajaran yang dapat meningkatkan proses pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah penggunaan media kartu tugas gerak. Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh yang signifikan dari penggunaan kartu tugas gerak sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan pengetahuan tentang kebugaran fisik pada siswa kelas VII di SMPN 1 Wuluhan. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimental dengan desain One Group Pretest-Posttest. Sebanyak 32 siswa berpartisipasi dalam penelitian ini, dan data dikumpulkan melalui tes pengetahuan sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran tersebut. Hasil analisis data menggunakan perangkat lunak Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 26 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu tugas gerak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman materi kebugaran jasmani. Perhitungan efek dari media pembelajaran tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 46,69%.

Kata Kunci: media belajar kartu; hasil belajar; kebugaran jasmani

Abstract

Physical education is an integral part of the public school curriculum. As a necessary subject, physical education has a vital role in shaping personality and improving thinking skills through physical activity. The success of a learning activity can be measured through the achievement of learning objectives, which can be assessed based on student learning outcomes. Factors that influence learning outcomes include the use of various types of learning media. Learning media is a variety of tools that support the delivery of learning materials better. One of the learning tools that can improve the learning process in Physical Education Sports and Health is the use of motion task card media. This study aimed to evaluate the significant effect of using motion task cards as learning media on improving knowledge about physical fitness in seventh grade students at SMPN 1 Wuluhan. This study used a quasi-experimental method with a One Group Pretest-Posttest design. A total of 32 students participated in this study, and data were collected through knowledge tests before and after the application of the learning media. The results of data analysis using Statistical Product and Service Solution (SPSS) software version 26 show that the use of motion task card learning media has a significant effect on understanding physical fitness material. The calculation of the effect of the learning media shows an increase in learning outcomes of 46.69%.

Keywords: content; formatting; article

PENDAHULUAN

Lingkungan pendidikan merupakan salah satu bidang yang diciptakan oleh pemerintah Indonesia agar dapat berkembang dengan lebih baik. Dasar pelaksanaan pendidikan di Indonesia berpedoman pada pembukaan UUD 1945 alenia keempat yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Salah satu bagian penting dari sistem pendidikan nasional yang membantu siswa mencapai potensi penuh mereka adalah Pendidikan Jasmani (Nugraha, 2015). Pendidikan jasmani dan olahraga adalah kajian, penerapan teori secara nyata, kesadaran terhadap nilai seni dan gerak serta merupakan komponen penting dari sistem pendidikan secara menyeluruh (Setiyawan, 2017). Pendidikan jasmani merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan nasional, yang memiliki peran penting guna menuntun individu agar dapat berkembang melalui pembelajaran dengan aktivitas jasmani (Bangun, 2016). Dari beberapa pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani memainkan peran penting sebagai komponen integral dalam sistem pendidikan nasional yang diwajibkan keberadaannya di tingkat sekolah dasar dan menengah. Mata pelajaran ini memiliki peran utama dalam membentuk karakter dan meningkatkan kemampuan berpikir melalui kegiatan fisik.

Tujuan pendidikan jasmani adalah membangun perkembangan dan peningkatan, dengan mempertimbangkan segala sesuatunya, baik itu mental yang berhubungan dengan kemampuan berpikir, penuh perasaan, khususnya cara pandang, dan psikomotorik atau kemampuan gerak (Fatmawati et al., 2018). Pendidikan jasmani dan olahraga secara konsisten meningkatkan keterampilan motorik manusia. Selain itu, peran penting pendidikan jasmani dan olahraga juga melibatkan pembentukan dimensi kehidupan rohaniah dan sosial manusia (Mustafa & Dwiyo, 2020). Dari kedua pendapat tersebut dapat diartikan bahwa, olahraga untuk kesehatan sebenarnya memiliki tujuan yaitu menciptakan siswa yang sehat, namun lebih dari itu pembelajaran sebenarnya dapat mendorong tercapainya semua bidang pembelajaran, khususnya terkait mental, emosional dan psikomotorik.

Suatu kegiatan belajar dapat dikatakan terlaksana secara sukses apabila memenuhi standar tujuan pembelajaran, salah satu cara mengetahuinya yaitu berdasarkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan pengembangan yang diperoleh setelah mengikuti pengalaman belajar (Puspita, 2018). Hasil belajar yang nantinya akan didapat oleh siswa melalui pengalaman belajar terbagi menjadi tiga bagian penting dari pembelajaran, khususnya emosional, mental

dan psikomotorik (Rahman, 2021). Pembelajaran dengan memanfaatkan media belajar akan efektif dalam meningkatkan dan memaksimalkan hasil belajar siswa (Salawati & Suoth, 2020). Hasil belajar PJOK yang baik sangat bergantung pada strategi guru dalam menyiapkan rencana pembelajaran, baik terkait metode, media belajar yang disesuaikan dengan kemampuan awal siswa, maupun membuat suasana belajar yang menyenangkan dengan tujuan agar pengalaman mengajar dan pendidikan dapat diselesaikan dengan baik serta maksimal (Muslim, 2021).

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa variabel, salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran dalam proses penyampaian materi (Arum & Yuanta, 2019). Media belajar adalah seperangkat alat yang digunakan untuk membantu menumbuhkan pengalaman sehingga materi yang akan diberikan dapat tersampaikan secara maksimal (Nurrita, 2018). Pada umumnya penggunaan media belajar dimaksudkan untuk mempermudah penyampaian materi serta mempermudah siswa menerima materi dengan baik. Melalui media belajar guru dapat membuat inovasi pembelajaran dengan kreatif, agar siswa selalu antusias dan tidak bosan ketika mengikuti pembelajaran (Muslim, 2021).

Melalui observasi yang dilakukan di SMPN 1 Wuluhan pada tanggal 14 Juni 2023 didapatkan informasi bahwasannya pembelajaran PJOK di kelas VII pada materi kebugaran jasmani sudah terlaksana dengan cukup baik jika dilihat dari hasil belajar terutama pada aspek keterampilan. Dapat terlihat dari banyaknya siswa yang mampu melakukan tugas praktik dengan baik tanpa mengalami kesulitan. Namun berbanding terbalik dengan hasil belajar pada aspek pengetahuan yang belum sepenuhnya tercapai. Hal ini dapat terlihat ketika pengajar mengarahkan untuk melakukan penilaian menjelang akhir kegiatan belajar dengan melakukan tanya jawab, tidak banyak siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan terkait materi yang baru dipelajari dan dipraktikkan bersama.

Berangkat dari permasalahan tersebut penulis ingin mengajukan solusi berupa media pembelajaran kartu tugas gerak yang dapat digunakan secara efektif untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran kebugaran jasmani. pemilihan media ini juga dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa, sehingga dapat memberikan dukungan khusus kepada siswa yang mungkin mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan pada akhirnya akan mengembangkan hasil pembelajaran, khususnya dalam domain informasi. Selain itu terdapat tiga jenis gaya belajar yang mampu memaksimalkan hasil belajar diantaranya : visual, auditori, dan kinestetik (Rijal & Bachtiar, 2015).

Pemanfaatan media kartu tugas gerak dipilih karena bentuknya yang simpel dan menarik serta mudah dalam penggunaannya. Selain itu media ini bersifat fleksibel yang artinya bisa diterapkan dimana saja tidak hanya dapat diterapkan ketika pembelajaran di lapangan tetapi juga dapat digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran di dalam kelas, sehingga proses penyampaian materi dapat terlaksana secara maksimal dan harapannya dengan menggunakan media ini mampu meningkatkan hasil belajar PJOK untuk materi kebugaran jasmani terutama pada ranah pengetahuan.

METODE

Penelitian merupakan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen Design*) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Artinya pengolahan data yang diperoleh akan disajikan melalui perhitungan statistik serta dideskripsikan secara rinci, agar informasi yang diberikan dapat tersampaikan dengan akurat. Suatu penelitian eksperimen dikategorikan sebagai eksperimen semu apabila hanya memenuhi 2 syarat yaitu adanya pemberian perlakuan serta terdapat ukuran keberhasilan dari keseluruhan 4 syarat utama (Maksum, 2018:80). Eksperimen semu dipilih karena subjek yang akan diteliti merupakan kelompok yang utuh sehingga tidak dapat dilakukan randomisasi atau penempatan subjek secara acak. Serta menggunakan desain *one group pretest-posttest design* dimana di dalamnya tidak memerlukan kelompok kontrol dan subjeknya tidak diambil secara acak. Pada jenis memiliki kelebihan yaitu dapat memungkinkan diketahuinya perbedaan pengaruh atas perlakuan yang diberikan secara pasti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Wuluhan yang terdiri dari 8 kelas, mulai dari kelas VII A – VII H dengan jumlah keseluruhan siswa yaitu 256. Dalam rencana penelitian ini digunakan teknik *purposive sampling* untuk menentukan sampel yang akan digunakan, dimana sampel dipilih secara langsung oleh peneliti. Diperoleh kesepakatan bahwa, rencana penelitian ini akan diberikan izin untuk dilaksanakan dengan catatan subjek penelitian tidak boleh lebih dari satu kelas. Maka dari itu dengan menggunakan *purposive sampling* ditunjuk kelas VII E sebagai subjek penelitian untuk kemudian akan diberikan treatment menggunakan media kartu.

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama tiga kali pertemuan dengan rincian sebagai berikut :

1. Pelaksanaan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa agar dapat memaksimalkan treatment yang akan diberikan.
2. Pemberian treatment pertama dengan cara memanfaatkan media kartu pada saat pembelajaran PJOK didalam kelas, caranya yaitu siswa dibuat

menjadi beberapa kelompok kecil untuk kemudian masing – masing dari perwakilan kelompok tersebut diberi satu kartu untuk dipraktekkan dihadapan kelompok lain sementara kelompok lain bertugas untuk menyebutkan dan menjelaskan gerakan apa yang sedang dicontohkan.

3. Pemberian treatment kedua dengan cara memanfaatkan media kartu pada saat pembelajaran PJOK di lapangan, caranya yaitu dengan membentuk beberapa kelompok kecil untuk kemudian berbaris sesuai interuksi yang diberikan. Lalu orang yang berada dibarisan paling belakang akan diberikan satu kartu untuk kemudian dipraktekkan dihadapan temannya terus berlanjut sampai ke barisan yang paling depan.
4. Pelaksanaan post-test untuk mengukur dan mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti treatment yang diberikan yaitu dengan memanfaatkan media kartu selama proses pembelajaran.

Untuk mengetahui dan memperoleh data penelitian yang valid maka dibutuhkan instrumen penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes yang diaplikasikan sebelum dan sesudah diberikan treatment untuk mengetahui peningkatan hasil belajarnya. Instrumen tes yang digunakan berbentuk soal pilihan ganda (*multiple choice*) dengan ketentuan instruksi penilaian bagi pertanyaan pilihan ganda dalam pengetahuan terdiri dari 20 soal, dimana jawaban yang tepat akan diberi skor 1 poin dan jawaban yang salah akan diberi skor 0 poin. Langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan sesuai prosedur.

Selanjutnya, data yang dikumpulkan selama penelitian akan dianalisis menggunakan dua pendekatan. Pertama, melalui analisis statistik deskriptif yang mencakup perhitungan nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum. Kedua, melalui analisis statistik inferensial yang mencakup uji normalitas, uji hipotesis, dan uji peningkatan hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perolehan data selama proses penelitian akan diolah dan disajikan melalui dua analisis statistik yaitu deskriptif dan statistik inferensial. Deskriptif data disajikan dengan tujuan agar pembaca mudah memahami data penelitian berupa rincian analisis data hasil pretest dan posttest yang diperoleh dan disajikan secara rinci sebagai berikut.

Tabel 1. Distribusi Data Pretest dan Posttest

Variabel	N	Mean	SD	Min	Maks
Data Pretest	32	67.97	10.4	40	85
Data	32	83.44	9.77	70	95

Variabel	N	Mean	SD	Min	Maks
Posttest					

Dari data yang tercantum dalam tabel 1, dapat diidentifikasi bahwa pada pretest yang diterapkan pada 32 sampel, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 67,97 dengan standar deviasi 10,4, dan nilai minimum 40 serta maksimumnya 85. Sedangkan pada hasil posttest yang diterapkan pada 32 sampel, tercatat nilai rata-rata (mean) sebesar 83,44 dengan standar deviasi 9,77, serta nilai minimum 70 dan maksimumnya 95. Untuk langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas sebagaimana berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

Variabel	N	Sig	Kesimpulan
Data Pre-test	32	0.055	Normal
Data Post-test	32	0.094	Normal

Dengan merujuk pada hasil uji kedua variabel, yakni data pretest dan posttest, diperoleh simpulan bahwa keduanya menunjukkan distribusi normal, sebab nilai signifikansi (sig) pada kedua set data lebih besar dari 0.05. Oleh karena itu, dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji t sampel sejenis.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Tes	Mean	Selisih	Peningkatan	Sig
Data Pretest	67.97	20.56	46,69 %	0,000
Data Post-test	83.44			

Berdasarkan analisis data yang dijelaskan sebelumnya, kesimpulan hasil dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penerapan media belajar berupa kartu tugas gerak dalam proses pembelajaran menunjukkan dampak yang bermakna terhadap pencapaian pengetahuan dalam materi kebugaran jasmani. Konfirmasi ini diperoleh melalui uji hipotesis menggunakan paired sampel t-test, dengan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,00 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tersebut secara signifikan berhubungan dengan peningkatan hasil belajar pengetahuan yaitu sebesar 46,69% terhadap pemahaman siswa terkait materi kebugaran jasmani pada kelas VII di SMPN 1 Wulahan.

Dalam penelitian ini, terobservasi peningkatan hasil belajar setelah diberikan intervensi kepada kelas VIIIE yang terdiri dari 32 siswa, diukur melalui pretest dan posttest. Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa kartu tugas gerak memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil

belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Muttaqin & Tuasikal, 2020) kesimpulan yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil pembelajaran PJOK, baik dalam pengetahuan maupun keterampilan, pada saat menggunakan media pembelajaran. Terdapat perbedaan utama dalam fokus penelitian ini, dimana penekanan khusus diberikan pada evaluasi peningkatan pengetahuan. Hal ini menjadi pembeda, karena pada umumnya pembelajaran PJOK cenderung lebih memprioritaskan pengembangan keterampilan siswa, sehingga pemahaman konsep seringkali kurang diperhatikan. Ini berpotensi menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam memahami dan menjelaskan materi walaupun mereka dapat melakukan gerakan dengan baik.

Pemberian treatment menggunakan media belajar ini berperan secara signifikan dalam mendukung pemahaman materi pembelajaran oleh siswa, dan pada akhirnya memberikan dampak pada hasil belajar mereka. Analisis data menunjukkan bahwa siswa mampu memahami materi pembelajaran dengan lebih efisien ketika terdapat unsur yang unik dan menarik, yang merangsang aktivitas otak untuk menyerap dan menyimpan informasi dengan lebih efektif. Oleh karena itu, pemilihan media belajar kartu dipilih dengan tujuan mempermudah proses pemahaman dan penyimpanan informasi materi bagi siswa.

Sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Wijaya & Kanca, 2019) terkait media belajar aktivitas pengembangan PJOK untuk pendidikan dasar dan menengah. Dalam penelitian tersebut, disimpulkan bahwa penggunaan media belajar kartu adalah sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran PJOK. Yang membedakan dari penelitian sebelumnya adalah pendekatan yang diambil dalam penelitian ini, dimana materi yang dimasukkan ke dalam media kartu adalah komponen kebugaran jasmani yang berkaitan dengan aspek kesehatan, khususnya materi kebugaran jasmani untuk siswa kelas VII. Desain media kartu yang dibuat lebih sederhana bertujuan untuk mempermudah penggunaannya dalam proses pembelajaran. Selain itu, media kartu ini juga menyertakan panduan langkah-langkah untuk melakukan aktivitas fisik guna meningkatkan kebugaran jasmani, dan menjelaskan manfaat dari setiap aktivitas tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka di dapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Capaian pengetahuan terkait materi kebugaran jasmani pada siswa kelas VII diindikasikan oleh nilai signifikansi sebesar 0,00 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa kartu tugas gerak memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar pengetahuan siswa.
2. Hasil data yang diolah dari pretest dan posttest menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 46,69%, mengindikasikan adanya kemajuan yang diraih oleh peserta didik setelah melalui pembelajaran menggunakan media belajar kartu tugas gerak.

Saran

Dari temuan dan analisis data yang telah dijelaskan, beberapa rekomendasi dapat diberikan sebagai hasil dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru PJOK semoga dapat menggunakan alat bantu pembelajaran yang menarik guna memicu semangat serta antusiasme siswa dalam proses pembelajaran, khususnya saat mempelajari materi tentang kebugaran jasmani.
2. Bagi siswa agar dapat mempergunakan media sebagai alat bantu yang mendukung pemahaman materi, memungkinkan peningkatan hasil belajar secara lebih optimal.
3. Bagi peneliti lain diharapkan agar dapat menerapkan media kartu ini dalam pembelajaran PJOK khususnya pada materi selain kebugaran jasmani. Agar dapat memaksimalkan hasil belajar pengetahuan pada semua kompetensi yang ada dalam pelajaran PJOK.

DAFTAR PUSTAKA

- Arum, R., & Yuanta, F. (2019). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cendekiawan*, 5, 1–8.
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, VI(3), 156–167.
- Fatmawati, E., Karmin, K., & Sulistiyawati, R. S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24–31. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v12i1.959>
- Maksum. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. In *Jawa Barat: CV Jejak*.
- Muslim, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Keberhasilan Mapel PJOK pada Kelas IV SD Negeri 01 Banjarsari. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2(3), 2774–2156.
- Mustafa, P. S., & Dwiyojo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Muttaqin, A. F., & Tuasikal, A. R. S. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Lay Up Dalam Permainan Bola Basket Pada Kelas Viii Smpn 2 Tanggulangin. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(3), 467–471.
- Nugraha, B. (2015). Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 557–564. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03(01), 171–187.
- Puspita, L. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Percaya Diri Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Pada Siswa Tunarungu Sekolah Luar Biasa. *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation*, 1(2), 18. <https://doi.org/10.26858/sportive.v1i2.5623>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0, November*, 289–302.
- Rijal, S., & Bachtiar, S. (2015). Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Bioedukatika*, 3(2), 15. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i2.4149>
- Salawati, J. B., & Suoth, L. (2020). Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *IJEE: International Journal of Elementary Education*, 4(1), 100–106. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24383>
- Setiawan, M. (2017). Visi Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 3(1), 74–86.
- Wijaya, M. A., & Kanca, I. N. (2019). Media Pembelajaran Aktivitas Pengembangan PJOK untuk Pendidikan Dasar dan Menengah. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26740/jossae.v4n1.p1-6>