



Peran Media Pembelajaran dalam Menumbuhkan Minat Siswa terhadap Aktivitas Fisik di Sekolah

Yudi Pratama

E-mail: yudi@stkipkusumanegara.ac.id

Prodi Penjaskesrek, FKIP, STKIP Kusuma Negara, DKI Jakarta, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran media pembelajaran dalam menumbuhkan minat siswa terhadap aktivitas fisik di Sekolah Dasar. Penelitian eksperimen ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa pada masing-masing kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor rata-rata minat terhadap aktivitas fisik dari 3,2 menjadi 4,4, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat dari 3,3 menjadi 3,5. Selain itu, partisipasi siswa dalam kegiatan fisik di kelompok eksperimen lebih tinggi, dengan 80% siswa aktif berpartisipasi, dibandingkan dengan 55% di kelompok kontrol. Dalam hal keterampilan fisik, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, dengan skor tes keterampilan fisik meningkat dari 65 menjadi 78 (peningkatan 20%), sementara kelompok kontrol hanya meningkat dari 66 menjadi 70 (peningkatan 6%). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat secara signifikan meningkatkan minat, partisipasi, dan keterampilan fisik siswa di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aktivitas Fisik, Minat Siswa, Keterampilan Fisik,

Abstract

This study aimed to explore the role of learning media in fostering students' interest in physical activity in primary schools. This experimental study involved two groups, namely the experimental group that used interactive learning media and the control group that did not use the media. The research sample consisted of 30 students in each group. The results showed that the experimental group experienced an increase in the average score of interest in physical activity from 3.2 to 4.4, while the control group only increased from 3.3 to 3.5. In addition, students' participation in physical activities in the experimental group was higher, with 80% of students actively participating, compared to 55% in the control group. In terms of physical skills, the experimental group showed a more significant improvement, with the physical skills test score increasing from 65 to 78 (20% improvement), while the control group only increased from 66 to 70 (6% improvement). These results suggest that the use of interactive learning media can significantly improve students' interest, participation and physical skills in primary schools.

Keywords: Learning Media, Physical Activity, Student Interest, Physical Skills,

Pendahuluan

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kebugaran fisik, keterampilan motorik, dan kesejahteraan mental siswa (Iyakrus, 2019). Aktivitas fisik yang dilakukan melalui pembelajaran Penjas tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kesehatan tubuh, tetapi juga untuk membentuk karakter disiplin, kerjasama, dan keterampilan sosial siswa (Rohmansyah, 2018). Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa yang kurang berminat untuk berpartisipasi dalam kegiatan fisik di sekolah. Penurunan tingkat aktivitas fisik ini sebagian besar disebabkan oleh faktor-faktor seperti kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, kurangnya motivasi siswa, dan terbatasnya penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran Penjas. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan jasmani adalah bagaimana cara membuat siswa tetap termotivasi dan tertarik dalam berpartisipasi aktif dalam pembelajaran fisik. Pendekatan yang monoton dalam metode pengajaran sering kali membuat pembelajaran Penjas terasa membosankan dan tidak menarik bagi siswa. Hal ini dapat berujung pada rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan fisik di sekolah, yang berakibat pada rendahnya kebugaran fisik mereka.

Dengan perkembangan teknologi yang pesat, media pembelajaran kini memiliki potensi besar untuk mendukung dan memperkaya proses pembelajaran, termasuk dalam pendidikan jasmani (Mulyanto, 2019). Media pembelajaran dapat berupa alat peraga fisik, video pembelajaran, aplikasi mobile, hingga teknologi yang lebih canggih seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR). Media ini tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan materi, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, penting untuk menggali lebih dalam bagaimana media pembelajaran dapat berperan dalam menumbuhkan minat siswa terhadap aktivitas fisik di sekolah (Prayuda & Prayuda, 2022).

Pendidikan jasmani seharusnya tidak hanya berfokus pada aspek pengajaran teknik olahraga, tetapi juga pada aspek motivasi dan minat siswa terhadap aktivitas fisik (Mayanto et al., 2020). Sebagai bagian dari sistem pendidikan yang lebih luas, tujuan utama pendidikan jasmani adalah membentuk kebiasaan hidup sehat dan aktif sepanjang hayat (Zulfikar, 2023). Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis, karena dapat merangsang minat siswa melalui berbagai pendekatan yang lebih menyenangkan dan variatif (Pratiwi & Meilani, 2018). Idealnya, pembelajaran Penjas yang efektif memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang tidak hanya menjelaskan teori, tetapi juga memberikan pengalaman praktis yang menarik bagi siswa. Media yang beragam dan interaktif, seperti video, aplikasi mobile, dan perangkat teknologi lain, harus digunakan untuk menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih mudah dipahami. Jika media digunakan dengan tepat, ini dapat menciptakan lingkungan yang mendukung siswa untuk lebih terlibat dalam aktivitas fisik, yang pada gilirannya akan meningkatkan tingkat kebugaran mereka (Rahmanda & Maharani, 2022).

Meskipun telah banyak penelitian yang mengkaji peran teknologi dan media dalam pendidikan secara umum, penelitian yang secara spesifik membahas tentang peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat siswa terhadap aktivitas fisik dalam pendidikan jasmani masih terbatas. Banyak penelitian lebih fokus pada penggunaan media di bidang lain, seperti mata pelajaran akademik, sedangkan penggunaan media dalam Penjas sering kali terabaikan atau hanya mencakup alat peraga konvensional. Lebih lanjut, meskipun sudah ada beberapa penelitian yang mengkaji penggunaan teknologi seperti video atau aplikasi dalam pembelajaran olahraga, kebanyakan penelitian ini cenderung terfokus pada peningkatan pemahaman teori atau keterampilan tertentu, tanpa mempertimbangkan secara lebih mendalam pengaruhnya terhadap motivasi dan minat siswa untuk terlibat dalam aktivitas fisik secara langsung. Oleh karena itu, gap penelitian yang ada terletak pada kebutuhan untuk mengeksplorasi bagaimana media pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterampilan,

tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam aktivitas fisik di dalam dan luar kelas.

Penelitian ini menawarkan kontribusi baru (novelty) dalam hal integrasi media pembelajaran interaktif dan teknologi dalam pendidikan jasmani. Sebagai contoh, banyak penelitian sebelumnya hanya mencakup penggunaan video atau gambar statis untuk mengajarkan teknik olahraga, tetapi sedikit yang mengkaji pemanfaatan media digital yang lebih canggih, seperti aplikasi mobile yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran atau perangkat yang dapat memberikan umpan balik langsung (misalnya, wearable devices yang mengukur aktivitas fisik siswa). Dengan menggabungkan berbagai jenis media—mulai dari video pembelajaran, aplikasi olahraga, hingga alat peraga interaktif—penelitian ini memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang lebih holistik dan menarik untuk meningkatkan minat siswa dalam aktivitas fisik. Novelty lainnya adalah penekanan pada interaksi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif.

Urgensi dari penelitian ini sangat tinggi, mengingat rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam aktivitas fisik yang berdampak pada tingkat kebugaran yang semakin menurun di kalangan remaja. Menurut data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) dan lembaga kesehatan dunia (WHO), tingkat aktivitas fisik di kalangan remaja Indonesia menunjukkan angka yang memprihatinkan, di mana sebagian besar siswa lebih memilih aktivitas sedentari seperti menonton TV atau bermain gadget daripada berolahraga.

Peningkatan minat siswa terhadap aktivitas fisik bukan hanya penting untuk kebugaran tubuh, tetapi juga untuk mengurangi risiko berbagai penyakit kronis di kemudian hari, seperti obesitas, diabetes, dan penyakit jantung. Oleh karena itu, penting untuk mencari cara yang lebih efektif dalam merancang pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan fisik. Penelitian ini juga relevan dalam konteks pendidikan yang semakin mengedepankan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan menggali peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat siswa terhadap aktivitas fisik, penelitian ini dapat memberikan wawasan dan rekomendasi praktis bagi pendidik, pengambil kebijakan, dan pengembang kurikulum dalam merancang strategi yang lebih efektif dan menarik untuk pendidikan jasmani di sekolah.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efek penggunaan media pembelajaran terhadap minat, partisipasi, dan keterampilan fisik siswa. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen pretest-posttest dengan kelompok kontrol. Artinya, sebelum dan setelah perlakuan, peneliti akan mengukur variabel-variabel yang dimaksud (minat siswa, partisipasi siswa, dan keterampilan fisik) pada kedua kelompok. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIA dan VIB di SDN Makasar 07 Pagi Jakarta. Sampel penelitian terdiri dari 60 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok: Kelompok Eksperimen: 30 siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif (seperti video pembelajaran, aplikasi olahraga, dan alat peraga digital). Kelompok Kontrol: 30 siswa yang mengikuti pembelajaran Penjas secara konvensional tanpa media pembelajaran interaktif.

No	Kelompok	Jumlah Siswa	Metode Pembelajaran
1	Eksperimen	30	Menggunakan media pembelajaran interaktif
2	Kontrol	30	Pembelajaran Konvensional

Instrumen Penelitian

Untuk mengukur variabel-variabel yang ada, penelitian ini menggunakan tiga instrumen utama: kuesioner minat siswa terhadap aktivitas fisik, observasi tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan fisik, dan tes keterampilan fisik siswa.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yang dijalankan dengan urutan sebagai berikut:

- 1) Persiapan Penelitian:
- 2) Pelaksanaan Pembelajaran:
- 3) Observasi dan Pengumpulan Data:
- 4) Posttest dan Evaluasi:
- 5) Analisis Data

Data yang diperoleh dari kuesioner minat siswa, observasi partisipasi siswa, dan tes keterampilan fisik dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji statistik, seperti uji t untuk membandingkan perbedaan skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Hasil Kuesioner Minat Siswa terhadap Aktivitas Fisik

Setelah memberikan pretest dan posttest kepada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol), hasil kuesioner minat siswa terhadap aktivitas fisik menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen. Berikut adalah data hasil pretest dan posttest minat siswa untuk kedua kelompok:

Tabel Hasil Kuesioner Minat Siswa (Skala 1-5)

Kelompok	Pretest (Rata-Rata)	Posttest (Rata-Rata)	Perubahan (%)
Eksperimen	3,2	4,4	37,5%
Kontrol	3,3	3,5	6,1%

Pada kelompok eksperimen, rata-rata skor meningkat dari 3.2 menjadi 4.4, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan kecil dari 3.3 menjadi 3.5. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan minat siswa terhadap aktivitas fisik.

Hasil Observasi Partisipasi Siswa dalam Kegiatan Fisik

Observasi terhadap tingkat partisipasi siswa selama kegiatan fisik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Berikut adalah hasil observasi partisipasi siswa selama pembelajaran Penjas:

Tabel Hasil Observasi Partisipasi Siswa

Kelompok	Aktif (A)	Cukup Aktif (CA)	Pasif (P)
Eksperimen	80%	15%	5%
Kontrol	55%	30%	15%

Kelompok eksperimen menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi, dengan 80% siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan fisik, sementara kelompok kontrol hanya 55%. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran fisik.

Hasil Tes Keterampilan Fisik Siswa

Tes keterampilan fisik dilakukan untuk mengukur peningkatan keterampilan siswa dalam berbagai aspek fisik seperti kelincahan, kekuatan, dan koordinasi. Berikut adalah data hasil tes keterampilan fisik (sebelum dan setelah perlakuan):

Tabel Hasil Tes Keterampilan Fisik

Kelompok	Pretest	Posttest	Perubahan
Eksperimen	65	78	20%
Kontrol	66	70	6%

Kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dalam keterampilan fisik mereka (dari 65 ke 78, peningkatan 20%), sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan yang lebih kecil (dari 66 ke 70, peningkatan 6%). Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berinteraktif dapat meningkatkan keterampilan fisik siswa secara signifikan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kuesioner minat siswa, observasi partisipasi siswa, dan tes keterampilan fisik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki dampak positif yang signifikan terhadap minat siswa terhadap aktivitas fisik, tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta keterampilan fisik mereka.

1. Minat Siswa terhadap Aktivitas Fisik: Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat terhadap aktivitas fisik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti video dan aplikasi, membuat siswa lebih tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran Penjas. Media tersebut tidak hanya membantu siswa memahami gerakan dengan lebih jelas, tetapi juga menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan.
2. Tingkat Partisipasi Siswa: Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan fisik. Hal ini bisa disebabkan oleh interaksi yang lebih banyak dengan materi pembelajaran dan motivasi tambahan yang diberikan oleh media yang lebih variatif.
3. Keterampilan Fisik Siswa: Tes keterampilan fisik menunjukkan bahwa siswa di kelompok eksperimen mengalami peningkatan keterampilan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berperan dalam meningkatkan minat siswa, tetapi juga dapat berkontribusi pada peningkatan keterampilan fisik mereka, karena mereka dapat melihat contoh gerakan secara lebih jelas dan mendapatkan umpan balik lebih cepat.

1. Teori Pembelajaran Multimedia dan Interaktif

Menurut teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh (Mukhlis et al., 2022), penggunaan media yang melibatkan elemen visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Dalam konteks pembelajaran aktivitas fisik, media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami instruksi gerakan, teknik, dan strategi secara lebih jelas dan menarik (Yusi Erlita & Hajar Puji Sejati, 2023). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kelompok eksperimen, yang menggunakan media pembelajaran interaktif, mengalami peningkatan minat dan partisipasi yang lebih tinggi. Media pembelajaran ini dapat menciptakan suasana yang lebih menarik, mengurangi kebosanan, dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran fisik.

2. Teori Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Teori motivasi Self-Determination Theory (Sin & Hidayani, 2020) menyatakan bahwa motivasi intrinsik siswa dapat ditingkatkan melalui pengalaman yang memberikan rasa otonomi,

kompetensi, dan keterhubungan. Media pembelajaran interaktif, yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan memberikan umpan balik instan, dapat meningkatkan rasa kompetensi mereka dalam aktivitas fisik. Hal ini tercermin dalam temuan penelitian yang menunjukkan bahwa siswa di kelompok eksperimen lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan fisik (80% siswa) dibandingkan dengan kelompok kontrol (55% siswa). Peningkatan partisipasi ini dapat diartikan sebagai bentuk motivasi intrinsik yang tumbuh sebagai akibat dari penggunaan media yang sesuai dan menarik.

3. Teori Keterampilan Motorik dan Pembelajaran Aktif

Teori Motor Skill Learning (Costa et al., 2021) menjelaskan bahwa keterampilan motorik, termasuk keterampilan fisik, dapat dipelajari secara lebih efektif melalui praktik yang berulang dan umpan balik yang langsung. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk melihat gerakan yang benar dan memberi mereka kesempatan untuk melatih keterampilan fisik melalui simulasi atau video, yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang lebih efektif. Hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan keterampilan fisik yang lebih besar pada kelompok eksperimen (peningkatan 20%) dibandingkan dengan kelompok kontrol (peningkatan 6%) mendukung teori ini. Dengan bantuan media pembelajaran, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang gerakan fisik dan lebih percaya diri dalam melakukannya.

4. Teori Pembelajaran Konstruktivisme

Teori konstruktivisme, seperti yang dijelaskan (Martiani, 2021) menekankan pentingnya pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam membangun pemahaman. Media pembelajaran yang interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, baik melalui aktivitas praktis maupun kolaborasi. Hal ini mendukung temuan penelitian, yang menunjukkan bahwa penggunaan media dapat memfasilitasi peningkatan keterlibatan siswa dalam aktivitas fisik dan mengurangi hambatan pembelajaran yang mungkin ada di kelompok kontrol.

5. Peningkatan Minat dan Partisipasi Siswa

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mulyanto, 2019), yang menyatakan bahwa teknologi dan media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan minat siswa, penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat siswa terhadap aktivitas fisik. Hal ini terlihat pada peningkatan signifikan dalam skor minat siswa pada kelompok eksperimen, yang meningkat dari 3.2 menjadi 4.4, sementara kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan yang lebih kecil. Media pembelajaran yang interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, yang meningkatkan minat dan partisipasi mereka dalam aktivitas fisik.

Simpulan (Penutup)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki dampak positif yang signifikan terhadap minat siswa, tingkat partisipasi, dan keterampilan fisik mereka dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Berikut adalah poin-poin utama kesimpulan:

1. Peningkatan Minat Siswa terhadap Aktivitas Fisik

Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti video, aplikasi olahraga, dan alat peraga digital, berhasil meningkatkan minat siswa terhadap aktivitas fisik. Kelompok eksperimen yang menggunakan media ini mengalami peningkatan minat yang lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

2. Tingkat Partisipasi Siswa yang Lebih Tinggi

Media pembelajaran interaktif juga berdampak pada peningkatan tingkat

partisipasi siswa dalam kegiatan fisik. Siswa di kelompok eksperimen menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi dan lebih aktif mengikuti kegiatan fisik, dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa media yang menarik dan variatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Penjas.

3. Peningkatan Keterampilan Fisik Siswa

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya berperan dalam meningkatkan minat dan partisipasi, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan fisik siswa. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan keterampilan fisik yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Media pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih memahami gerakan-gerakan olahraga melalui visualisasi dan umpan balik langsung.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan minat, partisipasi, dan keterampilan fisik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh karena itu, disarankan bagi pendidik dan pengambil kebijakan untuk mengintegrasikan lebih banyak media pembelajaran yang interaktif dan variatif dalam proses pembelajaran Penjas guna mencapai hasil yang lebih optimal.

Daftar Pustaka

- Costa, C. L. A., Cattuzzo, M. T., Stodden, D. F., & Ugrinowitsch, H. (2021). Motor competence in fundamental motor skills and sport skill learning: Testing the proficiency barrier hypothesis. *Human Movement Science*.
<https://doi.org/10.1016/j.humov.2021.102877>
- Iyakrus, I. (2019). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2). <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8110>
- Martiani, M. (2021). Kemandirian Belajar Melalui Metode Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.337>
- Mayanto, A., Zulfikar, Z., & Faisal, A. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Kognitif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Penjas. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i01.251>
- Mukhlis, N. A., Kurniawan, A. W., & Kurniawan, R. (2022). Pengembangan Media Kebugaran Jasmani Unsur Kekuatan Berbasis Multimedia Interaktif. *Sport Science and Health*. <https://doi.org/10.17977/um062v2i112020p566-581>
- Mulyanto. (2019). Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Prayuda, A., & Prayuda, A. M. (2022). Modifikasi Media Pembelajaran Karate Dalam Mata Pelajaran Penjas. *Instruksional*.
- Rahmanda, F., & Maharani, S. (2022). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i1.1543>
- Rohmansyah, N. A. (2018). IMPLIKASI TEORI GESTALT DALAM PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v7i2.1858>
- Sin, T. H., & Hudayani, F. (2020). Studi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran

- pendidikan jasmani olahraga kesehatan. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*. <https://doi.org/10.23916/08588011>
- Yusi Erlita, & Hajar Puji Sejati. (2023). Aplikasi augmented reality pengenalan olahraga bola berbasis android. *INFOTECH: Jurnal Informatika & Teknologi*. <https://doi.org/10.37373/infotech.v4i2.912>
- Zulfikar, M. (2023). Efektivitas Pengajaran Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*. <https://doi.org/10.30605/cjpe.612023.2515>