

Pengembangan Model Pembelajaran Olahraga Adaptif Berbasis *Top Play*

Muhammad Sazeli Rifki^{1*}, Nugroho Susanto²

^{1,2} Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri
Padang, Indonesia.

Email Korespondensi: msazelirifki@fik.unp.ac.id

Informasi Artikel:

Dikirim: 2 Juni 2022

Direvisi: 29 Juli 2022

Diterbitkan: 1 Agustus 2022

ABSTRAK

Fokus penelitian ini adalah membuat model pembelajaran adaptif bagi mahasiswa Kesrek FIK UNP berbasis *top play game*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Brog and Gall*. Rancangan model pembelajaran ini diuji dua kali, sekali dalam skala kecil dan sekali dalam ukuran besar. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Kuesioner dan skala nilai merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data. Strategi analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Berikut kesimpulan yang diambil dari hasil pembangunan model pembelajaran adaptif berbasis *top play games* untuk siswa Kesrek: 1) Model pembelajaran yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bagi mahasiswa. 2) Bagi siswa Kesrek, produk akhir dari model pembelajaran ini adalah permainan adaptif berbasis bermain. 3) Produk akhir terdiri dari file master yang disimpan dalam CD (compact disc) serta modul. 4) Model pembelajaran ini merupakan permainan yang telah dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan situasi saat ini, meliputi perubahan alat, fasilitas, peraturan, waktu pelaksanaan, peserta, dan model permainan.

Kata Kunci: model, pembelajaran, permainan

Development of Based Adaptive Sports Learning Model Top Play

ABSTRACT

This research aims to develop an adaptive learning model based on the top play game for students of Kesrek FIK UNP. This study uses research and development methods, namely from Brog and Gall. The trial of this learning model draft was carried out twice, namely a small-scale test and a large-scale trial. In this study, the types of data obtained were qualitative data and quantitative data. The instruments used to collect the data used are questionnaires and value scales. The data analysis technique in this research is qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. Based on the results of developing an adaptive learning model based on top play games for Kesrek students, it can be concluded as follows: 1) The learning model developed is very feasible/perfect to be applied in the learning process for students students. 2) The final product of the learning model is produced as a top play-based adaptive game for students of Kesrek. 3) The resulting product is in the form of a master file stored on a CD (compact disc) and also a manual in the form of a module or booklet. 4) This learning model is a game made according to the conditions of students and the current situation through modifications to: tools, facilities, regulations, implementation time, participants involved, and the game model.

Keywords: model, learning, game

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi semakin penting dalam lingkungan belajar yang berbeda. Dalam domain pendidikan jasmani, teknologi juga telah menjadi bagian integral dari kurikulum dan pengajaran (Papastergiou, 2010). Faktanya, meskipun sangat maju dan bentuk teknologi yang canggih umumnya tidak tersedia selama pembelajaran (Palao et al., 2015). Pendidikan adalah usaha yang bertujuan dan terencana untuk membentuk budaya dan proses pembelajaran di mana peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi keagamaan, spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkannya (Imaniah & Fitria, 2010). Banyak dari pendekatan ini menyajikan prinsip dan strategi yang selaras dengan fungsionalitas yang ditawarkan dalam konstruksi game digital (Dicheva et al., 2017). Adaptive Sport menjadi topik wajib bagi mahasiswa Kesrek FIK UNP. Olahraga adaptif dirancang untuk membantu siswa, terutama mereka yang berkebutuhan khusus, meningkatkan kebugaran mereka. (Diaz dkk, 2019) (Reljin, 2019). Siswa Kesrek harus memahami karakteristik setiap anak berkebutuhan khusus, tujuan pembelajaran menggunakan top play, dan ketersediaan sarana dan prasarana dalam rangka menerapkan atau menciptakan strategi pembelajaran yang unggul dan tepat bagi anak berkebutuhan khusus agar tercapai pembelajaran yang efektif. maksimum Ouzhan dan Hunuk (2018) (Kumar & Singh, 2020). Mahasiswa masih kekurangan keterampilan yang dibutuhkan, baik teknis maupun soft skill (Cico et al., 2021) Apalagi, akhir-akhir ini terjadi pandemi virus COVID-19 yang menyebabkan pembelajaran menjadi terganggu; semua sekolah diliburkan tanpa instruksi (Susanto, 2020). Namun, untuk memastikan pendidikan tidak terhambat, diberikan alternatif: pembelajaran online atau belajar di rumah (Hasibuan et al., 2022). Dengan demikian, agar pembelajaran dapat berlanjut, siswa Kesrek harus memiliki strategi atau model dalam melaksanakan pembelajaran agar materi yang disampaikan kepada mereka tersampaikan dengan baik, khususnya dalam pembelajaran olahraga adaptif (Sukriadi, 2021). Bahwa permainan dalam pendidikan adalah metode yang baik untuk memperkuat atau memperdalam pengetahuan dan bukan untuk memperoleh pengetahuan (Kumar & Singh, 2020). Hal ini didukung oleh peneliti yang menemukan bahwa penggunaan permainan sebagai pelengkap pengajaran tradisional jauh lebih efisien daripada sebagai metode pengajaran tunggal.

Pembelajaran olahraga adaptif seperti ini memiliki beberapa tantangan: (1) Pembelajaran di lapangan tidak dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana guru penjas. (2) Guru mengalami kesulitan dalam membuat materi pembelajaran karena harus mengganti siswa untuk melakukan pembelajaran online. (3) tingkat pemahaman siswa ketika diberikan materi kurang. (4) Ketika sarana dan prasarana pengajaran sangat kurang. (5) Tidak semua sumber daya pendidikan dapat digunakan. (6) Tidak semua siswa mengirimkan pekerjaan rumahnya. Pendekatan ini harus mempertimbangkan dua faktor penting: kesulitan abstraksi, terkait dengan kurangnya kompetensi penalaran logis sebagian siswa (Martins et al., 2018) dan pembelajaran akan lebih efektif bila konsep dan isinya dilatihkan oleh siswa (Susanto & Mintarto, 2021).

Dari permasalahan tersebut jelas bahwa dosen membutuhkan inovasi dalam mengembangkan model pembelajaran yang akan meningkatkan minat mahasiswa dalam menerima materi pembelajaran di kelas; dosen juga membutuhkan media yang lebih menarik bagi anak dalam pembelajaran, khususnya olahraga adaptif, karena harus diajarkan dalam konteks sekolah. Oleh karena itu, sangat penting untuk membangun model pembelajaran olahraga adaptif di Departemen Kesehatan dan Rekreasi sebagai media yang menarik bagi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Wijaya & Kanca, 2019). Setelah melakukan pengamatan aktual saat mempelajari kuliah olahraga adaptif, para peneliti mengajukan hipotesis. Peneliti berusaha menggunakan permainan kartu untuk menciptakan paradigma pembelajaran top-down. Siswa dengan demikian tidak hanya biasa, tetapi mereka juga bermain game untuk membantu mereka memahami anak-anak berkebutuhan khusus. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih dalam tentang metodologi pembelajaran olahraga adaptif permainan yang digunakan oleh mahasiswa Kesrek FIK UNP.

METODE

Penelitian dan Pengembangan, juga disebut sebagai penelitian pengembangan, adalah pendekatan kuantitatif untuk jenis penelitian ini. Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis adalah menentukan keadaan objek penelitian sehingga produk yang dikembangkan nantinya sesuai dengan kebutuhan/karakter objek penelitian. Setelah ini ditentukan, proses pembuatan desain produk, atau desain dalam model ini, dimulai. Mengikuti desain aslinya, validasi produk dilakukan oleh para profesional. Kegiatan validasi ini telah berkembang ke tahap pengembangan, dimana hasil verifikasi akan menentukan dapat atau tidaknya suatu produk diuji. Uji coba skala kecil sudah dapat dilakukan di bawah sektor pembangunan/pembangunan. Hasil skala kecil akan menentukan hasil percobaan selanjutnya. Tahap selanjutnya adalah uji coba skala besar, yang dalam model ini termasuk tahap implementasi, setelah hasil uji skala kecil diketahui. Hasil studi skala besar akan digunakan sebagai panduan untuk menentukan apakah produk tersebut aman untuk digunakan atau tidak. Sehingga kegiatan evaluasi dapat dilakukan pada akhirnya. Rencana Pembelajaran Semester dan modul pembelajaran top play card merupakan salah satu teknologi yang akan dibuat dalam penelitian ini. Uji validitas dan reliabilitas, analisis data produk, analisis data awal, dan analisis data akhir merupakan bagian dari analisis statistik dalam penelitian ini. Uji normalitas digunakan dalam analisis data pertama, sedangkan uji N-gain dan pengujian hipotesis menggunakan uji-t digunakan dalam analisis data akhir. Para peneliti menggunakan alat aplikasi Microsoft Excel untuk menganalisis perhitungan statistik.

HASIL

Berdasarkan hasil pengembangan dan evaluasi ahli, bahwa produk model top play dinyatakan valid.

Uji Coba Skala Kecil

Menurut temuan pengujian skala kecil dari produk yang dibuat. Hasil penelitian didapatkan pada uji skala besar ahli materi merupakan dosen olahraga adaptif sebesar 75%, ahli media yang diuji oleh pakar komputer sebesar 70% dan uji praktisi dengan hasil 75%. Untuk penguji, sepuluh tahun adalah konsep sederhana untuk dipahami dan digunakan. Revisi produk dilakukan pada langkah berikut, berdasarkan hasil uji skala kecil, sebelum uji coba skala besar. Modifikasi yang dilakukan meliputi aspek-aspek yang ditunjukkan oleh konsumen saat menggunakan produk.

Uji Coba Skala Besar

Pengujian skala besar ini merupakan tindak lanjut dari perubahan produk uji coba skala kecil. Temuan uji skala beruang kemudian digunakan untuk memberikan saran dan komentar guna meningkatkan produk sebelum diuji. Menurut temuan evaluasi percobaan skala besar produk dalam pengembangan. Hasil penelitian didapatkan pada uji skala besar ahli materi merupakan dosen olahraga adaptif sebesar 85%, ahli media yang diuji oleh pakar media sebesar 87% dan uji praktisi dengan hasil 90%. Dengan hasil lebih dari 80% dalam tiga tahapan uji awal, uji skala kecil dan sampai tahapan uji skala besar maka dapat disimpulkan penelitian pengembangan merupakan produk baru dalam pengembangan pembelajaran olahraga adaptif melalui permainan *top play* dinyatakan layak.

Tahap pertama dalam pelaksanaan penelitian ini adalah analisis. Kegiatan tahap analisis berupa media pembelajrana untuk menentukan pembelajaran yang tepat pada saat penelitian. Penelitian ini merupakan pembuatan media pembelajaran kartu top play untuk mahasiswa Kesehatan dan rekreasi. Tahap kedua adalah perancangan produk, dimana pada tahap ini dilakukan perancangan suatu produk, yang nantinya akan divalidasi dan diuji kelayakannya. Tahap selanjutnya adalah mengembangkan perangkat yang telah dikembangkan kemudian direview dan divalidasi oleh ahli. Data validasi ahli menunjukkan bahwa skor produk yang dihasilkan dalam kategori benar, artinya produk tersebut dapat digunakan atau dilanjutkan dengan catatan ada sedikit revisi.

Tabel 1. Table hasil revisi dari ahli

No	Ahli	Revisi	Hasil Revisi
1	Media	1. Konten dalam gambar perlu di perjelas gambar dan warnanya.	1. Menambahkan gambar dalam pewarnaan
2	Pembelajaran olahraga	1. Uraikan tentang olahraga dengan jelas pembelajaran	1. Olahraga diuraikan dengan jelas sesuai dengan revisi
3	Pembelajaran Adaptif	1. Uraian dengan jelas tentang olahraga adaptif	1. Olahraga adaptif diuraikan sesuai dengan revisi

4	Bahasa	1. Masih ada beberapa tanda baca dan penulisan yang kurang sesuai	1. Perbaiki tanda baca dan penulisan yang salah
---	--------	---	---

PEMBAHASAN

Pembelajaran olahraga adaptif berdasarkan hasil pengembangan produk berupa buku pegangan permainan full play. Berdasarkan uraian sebelumnya, hasil penelitian dikategorikan berdasarkan tujuan pembelajaran secara umum; kesesuaian meliputi (1) keindahan model pembelajaran, (2) kemudahan belajar, dan (3) kenyamanan belajar. Ketika diterapkan pada pembelajaran olahraga, temuan penelitian dan pengembangan ini menciptakan konsekuensi yang sangat baik. Beberapa penelitian (Mudianti et al., 2018) tentang hasil belajar teknik dasar tendangan pencak silat menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *project-based learning* yang dibantu media kartu gambar berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil. Pelajari dasar-dasar Tendangan Pencak Silat. Disarankan agar pengajar PJOK dan guru mata pelajaran lainnya mengadopsi model pembelajaran berbasis proyek dengan media kartu bergambar karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Studi telah menunjukkan bahwa permainan kartu dan papan yang berhubungan dengan pembelajaran Pendidikan jasmani berhasil dalam mengajar (Franco Mariscal et al., 2012). Sedangkan penelitian (Putra et al., 2019) bermaksud untuk membangun media pembelajaran PJOK berbasis kartu gerak untuk kegiatan pengembangan bagi siswa kelas X SMA/SMK. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, ditetapkan bahwa media pembelajaran kartu gerak aktivitas pengembangan sesuai untuk siswa kelas X SMA/SMK. Media Kartu Olah Raga menurut penelitian (Hamdhan Utama et al., 2021) merupakan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien karena dapat membantu siswa belajar tentang keahlian olahraga. Setelah melalui dua tahap uji coba, Kartu Olah Raga ini ditetapkan layak digunakan sebagai media pengenalan olahraga kepada siswa. SDN Sekaran 01, Kecamatan Gunung Pati, Kota Semarang melakukan penelitian model pengembangan pembelajaran penerapan budaya hidup sehat dengan memanfaatkan media kartu kreatif untuk anak kelas IV (Sumpana, 2014). Untuk siswa kelas IV SDN Sekaran 01 Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang dapat diterapkan model pengembangan pembelajaran penjasorkes pada materi penerapan budaya hidup sehat dengan media kartu. Temuan dari proses penelitian dan pengembangan tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa produk tersebut layak digunakan, praktis, dan efektif dalam proses pembelajaran PJOK. Namun karena keterbatasan waktu dalam proses penelitian pengembangan, mahasiswa mengajukan berbagai permintaan variasi model permainan, yang selanjutnya direplikasi.

Penelitian (Gutierrez, 2014) menunjukkan bahwa permainan kartu lebih efektif daripada metode pengajaran tradisional. Selain itu, siswa dari kelompok eksperimen mengevaluasi permainan kartu menggunakan lima kriteria: tujuan, desain, organisasi, kemampuan bermain, dan kegunaan. Penelitian (Tabuti et al., 2020) menunjukkan bahwa mahasiswa yang mempelajari struktur data mengembangkan metode ini mampu

menerapkan konsep dalam evaluasi mata kuliah, dalam pekerjaan, di rumah, dalam kehidupan sehari-hari, dan kehidupan pribadi. Beberapa siswa motivasi diri membawa untuk mengubah posisi sosial sehingga mahasiswa menemukan diri meningkatkan kualitas hidup. Penelitian (Kordaki et al., 2016) mahasiswa sarjana olahraga di bidang teknologi pendidikan juga dapat memanfaatkan metodologi pemodelan yang disajikan dalam makalah ini untuk desain permainan kartu pendidikan yang ditargetkan pada pembelajaran konsep yang diambil dari berbagai domain pengetahuan. Dalam permainan kartu (Soska et al., 2016) untuk pembelajaran lanjutan yang mempromosikan siswa kolaborasi dan pertukaran pengetahuan dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Desain permainan didasarkan pada teori konstruktif dan kooperatif. Evaluasi selanjutnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu ini untuk mengajar pengujian perangkat lunak adalah metode yang cocok. Penelitian (Bayir, 2014) game edukatif adalah alat pedagogis yang berguna yang memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Untuk membantu siswa mempelajari banyak mata pelajaran dan konsep yang saling terkait.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan diatas, kesimpulannya pertama buku pedoman model permainan *top play* untuk meningkatkan hasil belajar yang sangat baik dan sesuai dilaksanakan dalam kegiatan proses pembelajaran karena semua perangkat telah memenuhi syarat validitas dengan kriteria penilaian sangat-sangat baik. sehingga dapat disimpulkan bahwa buku pedoman yang peneliti kembangkan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bayir, E. (2014). Developing and playing chemistry games to learn about elements, compounds, and the periodic table: Elemental Periodica, Compoundica, and Groupica. *Journal of Chemical Education*, 91(4), 531–535. <https://doi.org/10.1021/ed4002249>
- Cico, O., Jaccheri, L., Nguyen-Duc, A., & Zhang, H. (2021). Exploring the intersection between software industry and Software Engineering education - A systematic mapping of Software Engineering Trends. *Journal of Systems and Software*, 172, 110736. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2020.110736>
- Diaz, R., Miller, E. K., Kraus, E., & Fredericson, M. (2019). Impact of adaptive sports participation on quality of life. *Sports Medicine and Arthroscopy Review*, 27(2), 73–82. <https://doi.org/10.1097/JSA.0000000000000242>
- Dicheva, D., Hodge, A., Dichev, C., & Irwin, K. (2017). On the design of an educational game for a Data Structures course. *Proceedings of 2016 IEEE International Conference on Teaching, Assessment and Learning for Engineering, TALE 2016, November 2018*, 14–17. <https://doi.org/10.1109/TALE.2016.7851763>
- Franco Mariscal, A. J., Oliva Martínez, J. M., & Bernal Márquez, S. (2012). An educational card game for learning families of chemical elements. *Journal of Chemical Education*, 89(8), 1044–1046. <https://doi.org/10.1021/ed200542x>
- Gutierrez, A. F. (2014). Development and effectiveness of an educational card game as

- supplementary material in understanding selected topics in biology. *CBE Life Sciences Education*, 13(1), 76–82. <https://doi.org/10.1187/cbe.13-05-0093>
- Hamdhan Utama, F., Cholid, A., Studi Pendidikan Jasmani, P., & Pascasarjana, P. (2021). Pengembangan Media Sport Card Untuk Pengetahuan Cabang-Cabang Olahraga. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), 38–45. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/964>
- Hasibuan, M. B., Gultom, S., Wildansyah, & Sipayung, R. (2022). Online Learning Implementation During the COVID-19 Pandemic. *Proceedings of the 6th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2021)*, 591(Icla 2020), 26–31. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211110.092>
- Imaniah, I., & Fitria, N. (2018). Inclusive Education for Students with Disability. *SHS Web of Conferences*, 42, 00039. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200039>
- Kordaki, M., Papastergiou, M., & Psomos, P. (2016). Student perceptions in the design of a computer card game for learning computer literacy issues: a case study. *Education and Information Technologies*, 21(4), 837–862. <https://doi.org/10.1007/s10639-014-9356-2>
- Kumar, S., & Singh, V. (2020). *Physical Education & Sports for Children with Special Needs : Issues and concerns. August 2019*.
- Martins, C., Maria Martins Giraffa, L., & Marina do Rosário Lima, V. (2018). Gamificação e seus potenciais como estratégia pedagógica no Ensino Superior. *Renote*, 16(1). <https://doi.org/10.22456/1679-1916.86005>
- Mudianti, N. P. N. N., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Kuda-kuda Pencak Silat. *E-Journal Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*, 8(2), 1–9. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/14819>
- Oğuzhan, N. S., & Hunuk, D. (2018). Experiences of Students with Special Needs on Sport Education Model. *Journal of Education and Training Studies*, 5(13), 70. <https://doi.org/10.11114/jets.v5i13.2853>
- Palao, J. M., Hastie, P. A., Cruz, P. G., & Ortega, E. (2015). The impact of video technology on student performance in physical education. *Technology, Pedagogy and Education*, 24(1), 51–63. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2013.813404>
- Papastergiou, M. (2010). Enhancing Physical Education and Sport Science students' self-efficacy and attitudes regarding Information and Communication Technologies through a computer literacy course. *Computers and Education*, 54(1), 298–308. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.08.015>
- Putra, A. A. G. M., Artanayasa, I. W., & Wijaya, M. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pjok Berbasis Kartu Gerak Aktivitas Pengembangan Untuk Siswa Kelas X Sma Negeri Sukasada. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jjp.v7i1.36475>
- Reljin, V. (2019). Effects of Adaptive Sports on Quality of Life in Individuals with Disability. *Williams Honors College, Honors Research Projects.*, 822.
- Soska, A., Mottok, J., & Wolff, C. (2016). An Experimental Card Game for Software Testing. *April*, 576–584. <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2016.7474609>
- Sukriadi, S. (2021). Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Berbasis Permainan Untuk Anak Tunagrahita Ringan Game-Based Adaptive Physical Education Learning Model For Children with Mild Visual Impairment. *Jurnal*

- Ilmiah Sport Coaching and Education*, 5(1), 12–24.
- Sumpana, V. A. L. (2014). Pengembangan Pembelajaran Penjasorkes Pada Materi Menerapkan Budaya Hidup Sehat Menggunakan Media Kartu Pintar Untuk Siswa Kelas Iv Di Sdn Sekaran 01 Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang Tahun 2013. *Active - Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 3(9), 1276–1282.
- Susanto, N. N., & Mintarto, E. (2021). The Effect of Learning Models on Creativity, Knowledge, and Big Ball Game Skills in High School Students. *Journal of Hunan University Natural*
<http://www.jonuns.com/index.php/journal/article/view/681%0Ahttp://www.jonuns.com/index.php/journal/article/download/681/679>
- Tabuti, L. M., De Azevedo Da Rocha, R. L., & Nakamura, R. (2020). Proposal of Method for Converting a Physical Card Game to Digital for Logical Reasoning Competencies on the Data Structure Subject. *Proceedings - Frontiers in Education Conference, FIE, 2020-October*. <https://doi.org/10.1109/FIE44824.2020.9274001>
- 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>