

Pelatihan Gerak Lokomotor, Non Lokomotor dan Manipulatif Berbasis *Tactical Game Approaches*

¹Yunardi, ¹Khalid Rijaluddin, ¹Andi Temmassonge

¹ Program Studi Pendidikan Kepeleatihan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bone, Indonesia

Korespondensi: yunardi@gmail.com

Abstrak : Artikel ini membahas terkait polaritas pendidikan jasmani yang berperan penting dalam memberikan kontribusi untuk generasi pada era globalisasi. Seiring berjalannya zaman, Pendidikan jasmani selalu memiliki andil dalam pembaharuan, serangkain metode yang hadir lalu di sesuaikan dengan karakter generasi, maka munculah berbagai varian inovatif seperti yang di bahas secara spesifik pada artikel ini yaitu gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif menggunakan pendekatan tactical game, dirancang untuk meningkatkan kesadaran peserta didik akan pentingnya keterampilan fisik, dengan pendekatan ini formulasi belajar menekankan strategi, Kerjasama, dan adaptif. Dalam pelatihan ini, gerak lokomotor seperti berjalan, melompat dan berlari diintegrasikan dengan gerakan non-lokomotor seperti mengayun, membungkuk, menarik dan mendorong serta manipulatif seperti melempar, menangkap dan menggiring bola. Metode ini tidak hanya berfokus pada penguasaan Teknik, tetapi juga pada penerapan dalam situasi permainan nyata. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan motorik peserta didik, pemahaman taktis dan rasa percaya diri berpartisipasi dalam aktivitas fisik, dibuktikan dari angket yang fasilitator beri kepada peserta didik. Artikel ini juga menyoroti pentingnya lingkungan belajar yang menyenangkan dan kolaboratif dalam proses Latihan.

Kata Kunci : Gerak lokomotor, gerak non-lokomotor, gerak manipulative, tactical game approaches

Abstract: This article discusses the polarity of physical education which plays an important role in contributing to generations in the era of globalization. As the times go by, physical education always has a role in renewal, a series of methods that are present and then adjusted to the character of the generation, so various innovative variants emerge as discussed specifically in this article, namely locomotor, non-locomotor and manipulative movements using a tactical game approach, designed to increase students' awareness of the importance of physical skills, with this approach the learning formulation emphasizes strategy, Cooperative, and adaptive. In this training, locomotor movements such as walking, jumping and running are integrated with non-locomotor movements such as swinging, bending, pulling and pushing as well as manipulative movements such as throwing, catching and dribbling. This method not only focuses on mastering the Technique, but also on its application in real game situations. The results of this training showed a significant improvement in students' motor skills, tactical understanding and confidence to participate in physical activities, as evidenced by the questionnaire that the facilitator gave to the students. This article also highlights the importance of a fun and collaborative learning environment in the Practice process.

Keyword : Locomotor motion, non-locomotor motion, manipulative motion, tactical game approaches

PENDAHULUAN

Indonesia memandang Pendidikan sebagai komponen penting dalam membangun sebuah bangsa¹. Dan tentang pendidikan dipertegas lagi pada undang-undang sistem Pendidikan nasional, No. 20 tahun 2003 yang kemudian menjadi pondasi dalam mendesain, melaksanakan, dan mengevaluasi sistem Pendidikan Nasional. Khususnya pada pasal 3 (tiga), bahwa penanaman nilai-nilai akhlak, moral, dan budi pekerti merupakan salah satu upaya yang dilakukan sebagai pembangunan partisipatif. Pendidikan merupakan sarana meningkatkan pribadi menjadi lebih baik dan dalam dunia Pendidikan selalu mengalami

perubahan guna menyesuaikan arus zaman dan perkembangannya². Pendidikan Indonesia mengalami pasang surut di mana saat ini Pendidikan Indonesia mengalami banyak tantangan dan masalah dalam mewujudkan Pendidikan yang berkualitas³. Dewasa ini pendidikan mempunyai berbagai permasalahan yang luas dan kompleks mulai dari mikro hingga makro⁴. Meskipun demikian secara orientasi Pendidikan masih berkiprah pada peningkatan kecerdasan, penanaman pengetahuan, pembentukan watak dan pengembangan budi pekerti.

Menurut⁵ Secara garis besar olahraga merupakan kegiatan atletik yang dilakukan oleh manusia berdasarkan keterampilan yang dilakukannya. Terdapat unsur permainan dan rasa gembira karena mempunyai rasa kepuasan tersendiri ketika dilakukan. Olah raga sendiri berasal dari bahasa Indonesia "olah" yang berarti budidaya dan "raga" yang berarti badan. Oleh karena itu, olahraga dapat diartikan sebagai aktivitas fisik yang melibatkan gerakan tubuh secara teratur, terencana, dan terkontrol. Ada pula yang berpandangan bahwa olahraga adalah suatu proses sistematis dari seluruh kegiatan, usaha, atau kegiatan jasmani yang dapat mengembangkan dan merangsang potensi manusia⁶.

Dalam pendidikan jasmani, aktivitas jasmani merupakan salah satu ciri khusus sebagai tanda, setiap orang yang melaluinya dapat mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan keterampilan motorik untuk gaya hidup aktif, serta mempelajari pengaruh kognitif, emosional, dan psikomotorik terhadap aspek pengetahuan anak. Mempromosikan pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan mental anak-anak⁷. Aspek penting lain yang perlu digaris bawahi terkait Pendidikan jasmani yaitu keterampilan fisik yang dapat meningkatkan Kesehatan fisik dan mental anak-anak, dengan peningkatan keterampilan fisik, anak-anak akan sangat terbantu dalam aktivitas sehari-hari.

Motorik kasar adalah kemampuan menggerakkan berbagai bagian tubuh sesuai dengan perintah otak dan mengatur gerakan sesuai pengaruh eksternal maupun internal⁸. Selain itu, kemampuan Motorik kasar anak merupakan salah satu perkembangan penting pada anak usia dini. Oleh karena itu, dipandang penting bagi guru untuk secara inovatif merancang model pembelajaran yang menarik sehingga dapat menstimulasi anak melalui berbagai aktivitas yang berkaitan dengan keterampilan motorik. Pendidik anak usia dini sudah mengenal kategori motorik kasar, sehingga ketika mempelajari motorik kasar, anak memerlukan gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif⁹

Gerak lokomotor adalah gerak berpindah tempat dari satu titik ke titik yang lain. Menurut¹⁰ Beberapa gerakan lokomotor yaitu gallop (berlari), galop (berlari), hop (melompat dengan satu kaki), skip (melompat dalam jarak jauh), horizontal jump (melompat ke satu arah sejauh mungkin) dan glide (meluncur ke arah yang berlawanan). Gerak nonlokomotor merupakan gerak yang dilakukan tanpa mengubah posisi, yaitu hanya bergerak pada posisi yang sama. Beberapa jenis gerakan non-lokomotor: menggelengkan kepala, menurunkan, memutar, mengayun, membungkuk, memutar badan. Gerak Manipulatif tindakan (penggunaan konsep), keterampilan menggunakan konsep saat melakukan aktivitas (tindakan). Keterampilan ini menekankan pada pengembangan kemampuan mengikuti instruksi, melakukan tindakan yang dipilih, dan menentukan kinerja melalui latihan, sehingga kinerja gerak anak mengikuti instruksi dan bukan hanya meniru perilaku. Menurut¹¹ Objek, seperti : menendang, melempar, menangkap, menghentikan, dan sebagainya.

Secara umum, pengertian minat lebih mengarah pada unsur perasaan. Minat merupakan keinginan yang ada dalam diri seseorang terhadap objek tertentu¹². Sedangkan bila dikaitkan dengan Pendidikan, minat belajar siswa merupakan kata kunci keberhasilan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Namun pada kenyataannya, pengoptimalan pembelajaran tidak semudah yang di bayangkan. Sebab,

pendidik kerap kali mendapatkan tantangan saat pengelolaan, salah satunya yaitu sulit mengidentifikasi minat siswa¹³.

Memahami minat siswa sekolah dasar terhadap olahraga merupakan aspek penting. Minat dapat dipahami sebagai stimulasi yang dihasilkan oleh interaksi antara individu dengan hal-hal eksternal. Intensitas atau kedekatan interaksi ini menentukan tingkat ketertarikan. Penulis¹⁴ Dari sudut pandang ini, penting untuk menginternalisasikan aktivitas fisik sejak dini dan melakukannya secara berkelanjutan. Namun, perlu disadari bahwa minat siswa terhadap olahraga akan berubah seiring berjalannya waktu, sehingga pendekatan yang fleksibel dan mudah beradaptasi sangat penting untuk mempertahankan minat siswa.

Model pembelajaran Tactical Game Approaches merupakan model pembelajaran yang menggunakan permainan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih intensif. Dimulai dari permainan dan mempelajari keterampilan teknis dasar dari situasi permainan. Selain itu, model pembelajaran taktis memberikan keuntungan bagi siswa selama proses ketika ada kesempatan. Melihat langsung relevansi teori dan praktik dalam bidang ini, maka pengembangan taktis lebih diperlukan dibandingkan pengembangan teknis dalam pendidikan jasmani sekolah. Karena sejalan dengan tujuan pendidikan jasmani sekolah yaitu membekali siswa dengan pengetahuan tentang olahraga dan olahraga sebagai landasan pengembangan keterampilan motorik siswa. Pendekatan permainan taktis merupakan salah satu variasi Tactical Game Forunderstanding, yang cenderung menghasilkan kerangka permainan-taktis yang memerlukan pertimbangan faktor antar-olahraga ketika menggunakan model pembelajaran ini, dalam menggunakan model pembelajaran ini ada bahan pertimbangan di antara cabang olahraga, bagaimana kerangka permasalahan taktik dan strategi (level) pemahaman dan pengalaman siswa yang diajar¹⁵.

Dari uraian di atas maka tulisan ini menyimpulkan bahwa Pendidikan jasmani harus ditanamkan sejak dini karena secara garis besar jika ingin menguasai berbagai macam aktivitas, dasarnya harus berawal dari usia dini, bagi kebanyakan orang dewasa hobi cenderung didapatkan dari pengalaman pada masa kanak-kanak, dan sekolah memiliki peranan dalam mengasa tumbuh kembang kanak-kanak. Maka, serangkaian materi itu hadir untuk menjadi pijakan awal peserta didik, termasuk pada wilayah perkembangan motorik kasar anak diharap bisa mendukung kemampuan fisik. Aspek penunjangnya adalah pelatihan gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif sebagai pengalaman penting bagi anak-anak, dan agar dapat menarik antusias maka digunakanlah model Pelajaran Tactical Game Approaches, yang bertujuan memberikan spirit riang gembira peserta didik untuk belajar seraya bermain maka seorang pendidik akan amat terbantu karena model pembelajaran sangat strategis, maka dipandang penting memilih metode dan model Pelajaran yang tepat agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian perlu adanya pengembangan metode dan model pembelajaran yang efektif dan efisien dalam arti memiliki fleksibilitas dengan faktor-faktor pendukung yang meliputi fasilitas, alat, program, dan lingkungan belajar yang relevan.

Pada pelatihan gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif penulis menyiapkan berbagai media pembelajaran berbasis modifikasi. Seperti, Agility ladder (tangga kelincahan), skipping (lompat tali), hurdles (lompat gawang) dan cones agility. Pada saat pelaksanaan, fasilitator membuat pola lalu membagi peserta didik secara berkelompok kemudian peserta didik berlomba mengambil objek atau berlomba Sampai pada titik yang telah ditentukan. Tujuan pengabdian ini yaitu untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tetap menekankan konsentrasi, kerja sama, strategi dan kompetitif untuk peserta didik.

METODE

Metode dan pendekatan pengabdian di sekolah SDN 65 Tampo ini dikemas dalam bentuk pelatihan, terdapat beberapa tahapan dalam kegiatan ini di antaranya;

- Pengenalan pelatihan gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif secara teori maupun praktek, sekaligus pengenalan alat praga berbasis modifikasi terdapat 4 alat yaitu ; agility ladder (tangga kelincahan), skkiping (tali lompat), hurdles (lompat gawang) dan cones agility.
- Menjalankan pelatihan gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif: pada tahapan ini, fasilitator terlebih dahulu mengarahkan peserta didik untuk melakukan streaching statis maupun dinamis lalu memberikan contoh kepada peserta didik tentang tata cara pelaksanaan, kemudian siswa diberi kesempatan untuk bertanya sebelum peserta didik dipersilahkan mempraktekan secara bergiliran.
- Evaluasi pelatihan gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif: Pada tahapan ini, peserta didik diberikan angket berisi pertanyaan tentang minat terhadap program tersebut, kemudian fasilitator juga memberikan informasi kepada peserta didik tentang kemajuan dan status belajarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pegabdian ini di laksanakan beberapa pertemuan, bertempat di sekolah SDN 65 Tampo, Adapun peserta pada kegiatan ini yaitu siswa & siswi SDN 65 Tampo, kegiatan ini berupa pelatihan gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif berbasis Tactical Game Approaches, pelatihan ini di mulai jam 07.30 sampai selesai. Fasilitator dalam pelatihan ini adalah Yunardi selaku mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Muhammadiyah Bone sekaligus mahasiswa KKN-TEMATIK. Terlebih dahulu fasilitator memperkenalkan jenis pelatihan secara teori maupun praktek dan fasilitator juga memperkenalkan alat praga yang berbasis modifikasi olahraga, terdapat 4 alat yaitu : Agility ladder (tangga kelincahan), skipping (lompat tali), hurdles (lompat gawang) dan cones agility. Kemudian fasilitator menjelaskan cara penggunaan alat praga, dan beberapa pola dari pelatihan lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif. Pada tahap selanjutnya fasilitator memberikan arahan kepada siswa & siswi untk melakukan streaching. Kegiatan pengabdian terhadap masyarakat yang dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa Universitas Widya Nusantara memiliki keberhasilan dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam bentuk penyuluhan kesehatan tentang perawatan luka menggunakan Moist Wound Healing yang mungkin nantinya akan dilakukan secara mandiri tingkat keberhasilan terlihat dari para penduduk yang memahami edukasi yang diberikan serta perbandingan pengetahuan sebelum dan sesudah penyuluhan kesehatan selama 60 menit penduduk terlihat aktif dan antusias mengikuti penyuluhan kesehatan yang dilaksanakan.

Fasilitator memberikan arahan tentang pentingnya streaching sebelum melakukan aktivitas olahraga, kemudian fasilitator membentuk pola dari beberapa alat praga yang telah di persiapkan terlebih dahulu, dan mempraktekkan kedepan peserta bagaimana bentuk dari pada gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif. Setelah menjelaskan tata cara pelaksanaan peserta diberikan kesempatan untuk bertanya seputar apa yang fasilitator paparkan sebelum peserta dipersilahkan mempraktekkan secara bergiliran. Tidak lepas dari pada esensi pelatihan, fasilitator juga memberikan ice breaking dan permainan sebagai pemantik antusias peserta dalam kegiatan tersebut.



Gambar 1. Permainan peserta

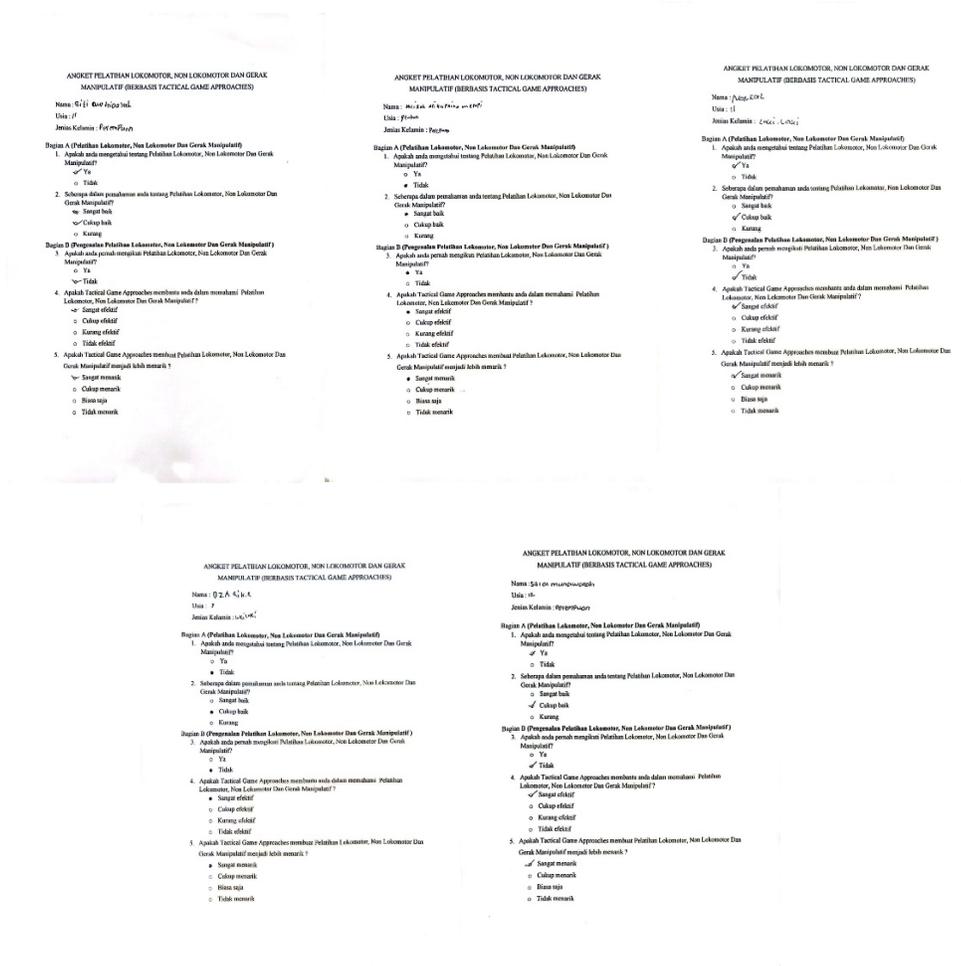
Permainan ini yang sangat di akrab dengan istilah kucing kucingan menjadi momentum keseruan bersama peserta, permainan ini juga memiliki nilai history karena termasuk permainan tradisional anak-anak, awalnya permainan ini tidak memiliki alat bantu, namun fasilitator dalam permainan ini menggunakan cones untuk menentukan kucing dan tikusnya, dengan cara membentuk posisi peserta menyerupai lingkaran lalu peserta diberi cones untuk kemudian dioper ke sesamanya sembari bernyanyi balonku ada lima (lagu anak-anak), pada saat lirik sampai pada "Meletus balon hijau, DOOR!" maka itu yang akan bertugas sebagai kucing maupun tikus, hal ini dilakukan sebanyak dua kali rotasi, peserta yang bukan kucing dan tikus selanjutnya saling berpegang tangan membentuk menyerupai lingkaran, bertugas untuk menghalang halangi kucing agar tidak menangkap tikus. Setelah permainan dikira cukup barulah peserta melanjutkan pendalaman tentang berbagai varian model pelatihan gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif, hal yang utama ingin dicapai dalam pelatihan ini bagaimana peserta semakin antusias dalam berolahraga dengan paham nilai-nilai yang penting sebagai pengalaman berharga peserta didik, sebagaimana observasi sebelumnya bahwa peserta (siswa/i) lebih gemar ketika langsung diberikan alat olahraga dan langsung bermain, sedangkan tanpa pendekatan pengetahuan peluang kesalahan bermain mungkin terjadi, sebab permainan olahraga apapun jika tanpa mengetahui teknik dasarnya maka akan terjadi kekeliruan yang panjang, sehingga menjadi kebiasaan peserta (siswa/i) hingga dewasanya. Maka dalam pengabdian yang berbentuk pelatihan ini fasilitator bermaksud membendung hal itu dengan model tactical game approaches, melakukan pendekatan berbasis game yang di rangkain fleksibel atau menyesuaikan karakter peserta, pendekatan yang sekiranya efektif untuk memantik pengetahuan dan daya tarik peserta saat beraktivitas olahraga.



Gambar 2. Implementasi model pelatihan

Pada tahap implementasi ini bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh tactical game approaches dalam mengasah keterampilan motorik kasar peserta didik pada pelatihan gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif. Besarnya pengaruh dilihat dari dua indikator. (1) keaktifan peserta saat mengikuti kegiatan. Di ukur dari tiga aspek, yaitu ; partisipasi peserta didik, kemauan untuk melaksanakan arahan fasilitator, terakhir interaksi peserta didik dengan fasilitator. (2) lembar angket yang di isi

langsung oleh peserta didik yang berpartisipasi saat pelatihan berlangsung. Namun sebelum pengisian angket fasilitator memberikan sedikit evaluasi berisikan informasi kepada peserta didik tentang kemajuan dan status belajarnya dan presentase minat peserta didik terhadap pelatihan gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif berbasis *Tactical Game Approaches*.



Gambar 3. Angket penilaian peserta didik

Berdasarkan angket pada gambar di atas, 5 dari perwakilan siswa menganggap bahwa pelatihan gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif berbasis *Tactical Game Approaches* efektif dan menarik untuk digunakan sebagai model pembelajaran, dan berdasarkan pengamatan fasilitator pada saat pelaksanaan kegiatan siswa sangat antusias dalam belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan.

Meningkatnya antusias peserta didik saat belajar dan beraktivitas olahraga adalah harapan fasilitator, dalam kegiatan ini partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi indikator keberhasilan fasilitator mengelola kelas dengan menerapkan model *tactical game approaches*, beberapa tahapan telah di laksanakan mulai dari pengenalan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Maka kegiatan ini terhitung berhasil dilaksanakan sesuai dengan tujuan.

KESIMPULAN

Dalam pelatihan gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, penerapan pendekatan permainan taktis terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik dan kemampuan fisik peserta didik. Pendekatan ini tidak hanya memfasilitasi penguasaan berbagai jenis gerakan, tetapi juga mengembangkan aspek strategis dan kolaboratif dalam berolahraga. Melalui aktivitas yang bersifat menyenangkan dan kompetitif, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep gerakan serta meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam berolahraga. Selain itu, permainan taktis mendorong pengembangan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan komunikasi, yang sangat penting dalam konteks tim.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam kegiatan pengabdian ini. Terima kasih kepada dosen dan rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bimbingan dan pendapat yang berharga. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada masyarakat yang telah menerima dengan tangan terbuka, dan pihak sekolah yang juga telah memberikan kesempatan untuk berkolaborasi. Keterlibatan dan partisipasi aktif dari semua pihak sangat berarti bagi keberhasilan program ini. Hasil pengabdian ini diharapkan dapat membawa manfaat nyata dan berkelanjutan. Mari kita terus bekerja sama dan mencapai kemajuan Bersama.

DAFTAR PUSTAKA

1. Rodiah N, Ramadi R, Vai A. Pengembangan komik digital interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada materi pencak silat. *J Porkes*. 2024;7(1):534–46.
2. Novitasari Y, Fauziddin M. Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *J Obs J Pendidik Anak Usia Dini*. 2022;6(4):3570–7.
3. Diki Maulansyah R, Febrianty D, Asbari M. Peran Guru dalam Peningkatan Mutu Pendidikan: Penting dan Genting! *J Inf Syst Manag*. 2023;2(5):31–5.
4. Pinton Setya Mustafa D. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas. *nsight Mediatama*. 2022. 1–5 p.
5. Karina Nur Safitri, Salma Irdhillah, Mila Deskia, Moch Fitran Naufaldy, Restu Rahayu, Nazwa Kusumawicitra, et al. Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar: Manfaat Olahraga Untuk Kesehatan Tubuh. *Sinar Dunia J Ris Sos Hum dan Ilmu Pendidik*. 2024;3(2):44–56.
6. Anugrah R, Dos Santos MH, Bahar U, Mutmainna A, Ilahi R, Rijaluddin K. Pengaruh latihan skipping dan squat jump terhadap kemampuan smash permainan bulutangkis. *J Porkes*. 2023;6(2):417–28.
7. Saril S, Dahrial D, Antoni P. Kontribusi Kekuatan Otot Lengan Dan Kelentukan Pergelangan Tangan Terhadap Ketepatan Shooting Petanque. *Integr Sport J*. 2023;1(2):78–88.
8. Yuliandra R, Gumantan A, Pratomo C. Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau dengan Model Permainan Ladder. *J Obs J Pendidik Anak Usia Dini*. 2023;7(4):4190–8.
9. Yahya W, Zainuddin MS. Pengaruh Kegiatan Gerak Dasar Fisik Motorik (Lokomotor , Non Lokomotor dan Manipulatif) terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Manggarupi Kabupaten Gowa. *J Bimbing dan* 2024;6(1):25–9.
10. Ekawati FF, Rahayu TW, Satyawan B, Kardiyanto DW, Wijanarko B. Peningkatan Kompetensi Guru PJOK dalam. 2024;8(1):233–42.
11. Yundarwati S, Soemardiawan S. Pengembangan Model Latihan Teknik Dasar Dribbling Sepakbola Berbasis Gerak Manipulatif Pada Pemain Lombok United Fc. *J Ilm Mandala Educ*. 2023;9(1):62–74.
12. Putra DA, Chaerunida G, Lailan D, Dermawan DF. Survei Minat Siswa Terhadap Olahraga Futsal Di Smk Bina Karya Mandiri 1. *J Soc Sci Res*. 2023;3(3):2905–10.

13. Putri NS, Aliyyah RR. Pengelolaan Minat Belajar Siswa: Studi Implementasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*. 2024;3(1):229–53.
14. Mulyana A, Tsania AR, Maulani AD, Syamsiah DN, Lailatufar HF, Khaerunisa I, et al. Strategi Mendorong Minat Anak Sekolah Dasar dalam Berolahraga. *Indo-MathEdu Intellectuals J*. 2024;5(2):2420–7.
15. Indik Syahrabanu RP. *Jurnal dunia pendidikan*. *J Dunia Pendidik*. 2023;3(November):67–78.