

**PENGEMBANGAN PERMAINAN D-SPRILA (ULAR TANGGA & LARI)
UNTUK SISWA KELAS ATAS DI SD KECAMATAN GAMPENGREJO
KABUPATEN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PENJASKESREK



OLEH :

DEVANI NOVIA ELFARIANTI

NPM: 2115030042

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI INDONESIA

2025

Skripsi Oleh :

DEVANI NOVIA ELFARIANTI
NPM: 2115030042

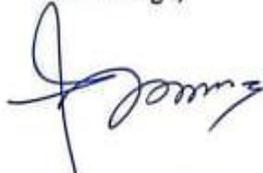
Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN D-SPRILA (ULAR TANGGA & LARI)
UNTUK SISWA KELAS ATAS DI SD KECAMATAN GAMPENGREJO
KABUPATEN KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Penjaskesrek
FIKS UN PGRI KEDIRI

Tanggal: 11 JULI 2025

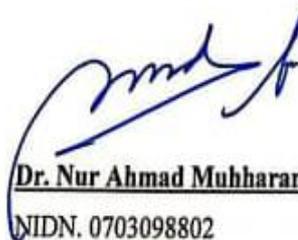
Pembimbing I,



Reo Prasetyo Herpandika, M.Pd.

NIDN. 0727078804

Pembimbing II,



Dr. Nur Ahmad Muhharam, M.Or.

NIDN. 0703098802

Skripsi Oleh :

DEVANI NOVIA ELFARIANTI
NPM: 2115030042

Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN D-SPRILA (ULAR TANGGA & LARI)
UNTUK SISWA KELAS ATAS DI SD KECAMATAN GAMPENGREJO
KABUPATEN KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 11 JULI 2025

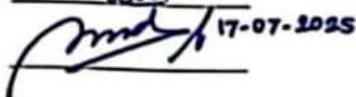
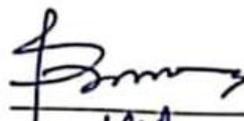
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Reo Prasetyo Herpandika, M.Pd.

2. Penguji I : Weda, M.Pd.

3. Penguji II : Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or.



Mengetahui.
Dekan FIKS



Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or.
NIDN. 0703098802

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Devani Novia Elfarianti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. lahir : Kediri, 10 Desember 2002
NPM : 2115030042
Fak/Jur./Prodi. : FIKS/ S1 PENJASKESREK

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 11 Juli 2025

Yang menyatakan,



Devani Novia Elfarianti

NPM. 2115030042

Motto:

“Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apa pun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur”

– Filipi 4 : 6 –

“Akupun tidak berhenti mengucap syukur karena kamu. Dan aku selalu mengingat kamu dalam doaku.”

– Efesus 1 : 16 –

“satu Tuhan, satu iman, satu baptisan,”

– Efesus 4 : 5 –

Kupersembahkan karya ini buat:

Cinta pertama dan panutanku, ayahanda David Indarianto dan pintu surgaku Dewi Wening. Terimakasih atas pengorbanan dan tulus yang diberikan, juga menjadi penyemangat sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia.

Juga untuk kakak perempuan saya Devina yang tak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta selalu memberikan Motivasi.

Juga kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, panggilannya keju. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga maupun waktu kepada penulis. Telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.

Juga kepada sahabat saya selama perkuliahan, Salsa Novelia Faradila sahabat yang selalu mau menemani, mendengar curhatan dan keluh kesah penulis. Terima kasih atas setiap WAKTU yang diluangkan, pendengar yang baik, serta menjadi rekan yang menemani penulis dari awal perkuliahan sampai selesai skripsi, dan berjuang bersama agar siap menghadapi ujian sidang skripsi bersama.

Abstrak

Devani Novia Elfarianti Pengembangan Permainan D-Sprila (Ular Tangga & Lari) Untuk Siswa Kelas Atas di SD Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri, Skripsi, PENJASKESREK, FIKS UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci : Permainan Tradisional, Permainan D-Sprila, Siswa Sekolah Dasar.

Berdasarkan latar belakang penelitian bahwa permainan tradisional yang dikombinasi dengan olahraga di sekolah belum pernah, juga didasari pada pengalaman peneliti dalam mengembangkan permainan pada mata kuliah inovasi permainan tradisional, tujuan penelitian untuk mengembangkan permainan tradisional D-Sprila (ular tangga & lari) untuk siswa kelas atas di SD Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (RND) dengan subyek penelitian melibatkan 512 siswa di 6 SD Negeri dikecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri.

Instrumen penelitian ini menggunakan observasi aktivitas siswa, wawancara guru untuk menggali topik dan lembar angket (kuesioner) untuk guru dan siswa.

Kesimpulan dapat diperoleh dari hasil penelitian menunjukkan : (1) Buku Panduan Permainan D-Sprila yang berukuran A5, memuat deskripsi permainan, aturan main, sarana dan prasarana, hingga prosedur pelaksanaan. Dilengkapi dengan gambar langkah bermain, Untuk memudahkan pembaca memahami cara bermain yang benar, (2) Permainan D-Sprila telah teruji validitasnya, dari validasi uji coba skala kecil yang dilakukan di 2 sekolah dasar negeri dengan penilaian oleh ahli media sebesar 89,58%, ahli materi dengan persentase 87,5%, persentase ahli praktisi 88,46%, validasi oleh 2 orang guru PJOK 94,11%, dan dari 159 validasi yang dilakukan oleh para siswa 87,8%, secara keseluruhan, ini termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Validasi uji coba skala besar di 4 sekolah dasar negeri yang dinilai oleh ahli media 95,83%, ahli materi dengan persentase 92,5%, ahli praktisi 94,23%, validasi oleh 4 orang guru PJOK 87,5%, dan dari 353 validasi yang dilakukan oleh para siswa, 87,1%, secara keseluruhan masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan D-Sprila (ular tangga & lari) untuk

siswa kelas atas (kelas 4,5,6) di Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri sangat valid dan layak digunakan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diberikan saran – saran yang sesuai dan akan ditunjukkan ke beberapa pihak, yaitu: (1) Bagi subjek penelitian, diharapkan dapat menggunakan permainan D-Sprila sebagai salah satu proses pembelajaran PJOK di sekolah. Sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar serta permainan baru dengan suasana yang menyenangkan. (2) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan lebih lanjut dengan melibatkan variasi permainan tradisional lainnya, serta memperluas sampel uji coba dan jenjang sekolah yang lebih luas.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan D-Sprila (Ular Tangga & Lari) Untuk Siswa Kelas Atas Di SD Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan Penjaskesrek FIKS UN PGRI Kediri.

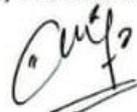
Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd. Selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Nur Ahmad Muharram, M. Or. Selaku Dekan FIKS UN PGRI Kediri.
3. Weda, M.Pd Selaku Kepala Program Studi PENJAS UN PGRI Kediri.
4. Reo Prasetyo Herpandika, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing 1 dan Dr. Nur Ahmad Muhharam, M.Or. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan wawasan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, 11 Juli 2025



DEVANI NOVIA ELFARIANTI
NPM: 2115030042

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar belakang	1
B. Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Pengembangan.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8

BAB II : KAJIAN TEORI

A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	9
B. Landasan Teori	
1. Pengembangan.....	12
2. Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar.....	13
3. Karakteristik Siswa Kelas Atas.....	15
4. Hakekat Permainan.....	16
5. Permainan Tradisional Ular Tangga	18
C. Kerangka Berpikir.....	25

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Model/ Pendekatan Pengembangan.....	26
B. Prosedur Pengembangan.....	27
C. Desain Pengembangan.....	48
D. Tempat dan Waktu Perancangan.....	63
E. Instrumen Penelitian.....	64
F. Teknik Pengumpulan Data.....	65
G. Teknik Analisis Data.....	66
H. Metode, Uji Coba atau Validasi Produk.....	67

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	73
B. Data Uji Coba.....	88
C. Analisis Data.....	132
D. Revisi Produk.....	137
E. Kajian Produk Akhir.....	138

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	141
B. Saran.....	142

Daftar Pustaka.....	143
----------------------------	------------

Lampiran - lampiran.....	147
---------------------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.1 : Design Awal Produk.....	30
3.2 : Design Awal Produk	47
3.3 : Data Lokasi Penelitian.....	63
3.4 : Kriteria Validasi.....	66
3.5 : Pilihan Jawaban untuk Lembar Validasi.....	69
3.6 : Kisi – Kisi Validasi Ahli Media.....	70
3.7 : Pilihan Jawaban untuk Lembar Validasi.....	71
3.8 : Kisi – Kisi Validasi Ahli Materi.....	71
3.9 : Pilihan Jawaban untuk Lembar Validasi.....	72
3.10 : Kisi – Kisi Validasi Ahli Praktisi.....	72
4.1 : Design Awal Produk.....	75
4.2 : Data Hasil Penilaian Ahli Media Permainan D-Sprila	89
4.3 : Data Hasil Penilaian Ahli Media Permainan D-Sprila.....	90
4.4 : Data Hasil Penilaian Ahli Materi Permainan D-Sprila	91
4.5 : Data Hasil Penilaian Ahli Materi Permainan D-Sprila	91
4.6 : Data Hasil Penilaian Ahli Praktisi Permainan D-Sprila	93
4.7 : Data Hasil Penilaian Ahli Praktisi Permainan D-Sprila	93
4.8 : Desain Produk Setelah Perbaikan.....	95
4.9 : Data Hasil Penilaian Ahli Media Permainan D-Sprila	95
4.10 : Data Hasil Penilaian Ahli Media Permainan D-Sprila.....	96
4.11 : Data Hasil Penilaian Ahli Materi Permainan D-Sprila	97
4.12 : Data Hasil Penilaian Ahli Materi Permainan D-Sprila	97
4.13 : Data Hasil Penilaian Ahli Praktisi Permainan D-Sprila	99
4.14 : Data Hasil Penilaian Ahli Praktisi Permainan D-Sprila	100
4.15 : Design Produk Setelah Perbaikan.....	101
4.16 : Data Hasil Penilaian Ahli Media Permainan D-Sprila	117
4.17 : Data Hasil Penilaian Ahli Media Permainan D-Sprila.....	118
4.18 : Data Hasil Penilaian Ahli Materi Permainan D-Sprila	119
4.19 : Data Hasil Penilaian Ahli Materi Permainan D-Sprila	120

4.20	: Data Hasil Penilaian Ahli Praktisi Permainan D-Sprila	121
4.21	: Data Hasil Penilaian Ahli Praktisi Permainan D-Sprila	122
4.22	: Data Hasil Penilaian Validasi Oleh Guru Plosorejo 1.....	123
4.23	: Data Hasil Penilaian Validasi Oleh Guru	124
4.24	: Data Hasil Penilaian Validasi Oleh Guru Sambiresik	125
4.25	: Data Hasil Penilaian Validasi Oleh Guru	125
4.26	: Data Hasil Penilaian Validasi Oleh Guru Putih.....	126
4.27	: Data Hasil Penilaian Validasi Oleh Guru	127
4.28	: Data Hasil Penilaian Validasi Oleh Guru Kepuhrejo..	128
4.29	: Data Hasil Penilaian Validasi Oleh Guru	128
4.30	: Data Hasil Penilaian Keseluruhan Validasi Oleh Guru	129
4.31	: Data Hasil Penilaian Validasi Oleh Siswa.....	131
4.32	: Data Hasil Penilaian Validasi Oleh Siswa.....	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Ular Tangga.....	17
3.1 : <i>Banner D-Sprila</i>	40
3.2 : Dadu.....	41
3.3 : <i>Cone</i>	41
3.4 : Baris 1 Shaf dan Bersiap <i>Start Jongkok</i>	43
3.5 : Lari Sprint Ke Lapangan D-Sprila.....	43
3.6 : Lempar Dadu dan Bermain.....	44
3.7 : Mendapat <i>Challenge</i>	44
3.8 : Sampai Dikotak <i>Finish</i>	45
3.9 : <i>Banner D-Sprila</i>	57
3.10 : Dadu.....	58
3.11 : <i>Cone</i>	58
3.12 : Baris 1 Shaf dan Bersiap <i>Start Jongkok</i>	60
3.13 : Lari Sprint Ke Lapangan D-Sprila.....	60
3.14 : Lempar Dadu dan Bermain.....	61
3.15 : Mendapat <i>Challenge</i>	61
3.16 : Sampai Dikotak <i>Finish</i>	62
4.1 : <i>Banner D-Sprila</i>	83
4.2 : Dadu.....	84
4.3 : <i>Cone</i>	84
4.4 : Baris 1 Shaf dan Bersiap <i>Start Jongkok</i>	86
4.5 : Lari Sprint Ke Lapangan D-Sprila.....	86
4.6 : Lempar Dadu dan Bermain.....	87
4.7 : Mendapat <i>Challenge</i>	87
4.8 : Sampai Dikotak <i>Finish</i>	88
4.9 : <i>Banner D-Sprila</i>	111
4.10 : Dadu.....	112
4.11 : <i>Cone</i>	112

4.12	: Baris 1 Shaf dan Bersiap <i>Start</i> Jongkok.....	114
4.13	: Lari Sprint Ke Lapangan D-Sprila.....	114
4.14	: Lempar Dadu dan Bermain.....	115
4.15	: Mendapat <i>Challenge</i>	115
4.16	: Sampai Dikotak <i>Finish</i>	116

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Surat Izin Melakukan Penelitian di SD Negeri Kalibelo.....	147
2 : Surat Izin Melakukan Penelitian di SD Negeri Plosorejo 2.....	148
3 : Surat Izin Melakukan Penelitian di SD Negeri Plosorejo 1.....	149
4 : Surat Izin Melakukan Penelitian di SD Negeri Sambiresik.....	150
5 : Surat Izin Melakukan Penelitian di SD Negeri Putih.....	151
6 : Surat Izin Melakukan Penelitian di SD Negeri Kepuhrejo.....	152
7 : Surat Rekomendasi dari Dinas Pendidikan.....	153
8 : Hasil Wawancara.....	154
9 : Analisis Peserta Didik Kelas Atas.....	155
10 : Instrumen Validasi Ahli Media.....	156
11 : Instrumen Validasi Ahli Materi.....	157
12 : Instrumen Validasi Ahli Praktisi.....	158
13 : Kisi – Kisi Lembar Kuesioner Guru PJOK.....	159
14 : Kisi – Kisi Lembar Kuesioner Siswa.....	160
15 : Kuesioner Ahli Media dalam Uji Coba Skala Kecil.....	161
16 : Kuesioner Ahli Materi dalam Uji Coba Skala Kecil.....	163
17 : Kuesioner Ahli Praktisi dalam Uji Coba Skala Kecil.....	165
18 : Kuesioner Guru PJOK dalam Uji Coba Skala Kecil.....	167
19 : Kuesioner Siswa dalam Uji Coba Skala Kecil.....	169
20 : Kuesioner Ahli Media dalam Uji Coba Skala Besar.....	171
21 : Kuesioner Ahli Materi dalam Uji Coba Skala Besar	173
22 : Kuesioner Ahli Praktisi dalam Uji Coba Skala Besar	175
23 : Kuesioner Guru PJOK dalam Uji Coba Skala Besar	177
24 : Kuesioner Siswa dalam Uji Coba Skala Besar	181
25 : Kegiatan Pemberkasan Peneltian di SD Negeri Kalibelo.....	185
26 : Kegiatan Pemberkasan Peneltian di SD Negeri Plosorejo 2.....	186
27 : Kegiatan Pemberkasan Peneltian di SD Negeri Plosorejo 1.....	187
28 : Kegiatan Pemberkasan Peneltian di SD Negeri Sambiresik.....	188
29 : Kegiatan Pemberkasan Peneltian di SD Negeri Putih.....	189

30	: Kegiatan Pemberkasan Peneltian di SD Negeri Kepuhrejo.....	190
31	: Proses Penelitian di SD Negeri Kec. Gampengrejo Kab. Kediri.....	191
32	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	192

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia tidak akan lepas dengan yang namanya pendidikan. Bapak Pendidikan Nasional Indonesia menurut Mudana (2019:75) yaitu Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa, pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak. Adapun maksudnya, pendidikan menuntut segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan kebahagiaan setinggi tingginya. Pristiwanti (2022:1) mendefinisikan pendidikan juga dapat mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap manusia. Perubahan yang di maksud adalah pengembangan potensi anak, baik dalam pengetahuan maupun keterampilan dalam sikap kehidupannya. Dalam pendidikan banyak tujuan yang bisa didapat, tergantung dari setiap manusia dapat memandang pentingnya pendidikan dari berbagai aspek. Memandang pendidikan bisa dari aspek kesehatan, kebugaran, dan ketrampilan, bisa kita dapatkan melalui pendidikan jasmani.

Dalam pendidikan jasmani berkaitan dengan aktivitas gerak tubuh. Dalam Sudibyo (2020:18) olahraga dan kesehatan merupakan sistem pendidikan yang secara menyeluruh berkaitan dengan kebugaran dan kesehatan tubuh, yang memiliki tujuan dalam tumbuh kembangnya, tingkat kebugaran jasmani yang berhubungan dengan ketrampilan gerak, berfikir kritis, ketrampilan aspek sosial, penalaran, stabilitas emosi, sikap moral dalam perilaku hidup sehat, pemahaman lingkungan bersih dalam aktifitas jasmani. Pendidikan jasmani bisa di dapatkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) atau kejuruan (SMK), yang menurut Sudarsinah (2021:1) didalamnya memanfaatkan aktivitas jasmani untuk meningkatkan individu secara perseptual, kognitif, sosial dan emosional yang mengfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani ketrampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, ketrampilan sosial dan tindakan moral melalui

aktivitas jasmani. Pendidikan Jasmani di ajarkan di sekolah bertujuan untuk meningkatkan kualitas siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Penerapan pendidikan jasmani di sekolah dasar bisa di lakukan dengan cara bermain sambil berolahraga. Pembelajaran pendidikan jasmani jika dilakukan dengan metode permainan dapat membuat siswa merasa senang dalam mengikuti kegiatan berolahraga, sehingga siswa jadi tidak merasa jenuh dan bosan. Dalam melakukan permainan bisa dibuat secara berkelompok dan individu, selain untuk siswa merasa senang juga dapat membentuk karakter jujur, dapat bekerja sama, sportif, bertanggung jawab, disiplin serta dapat mendorong perkembangan motorik kasar dan halus seperti berlari, melompat dan menangkap dapat melatih ketrampilan motorik siswa.

Pembelajaran pendidikan jasmani pada kurikulum merdeka tingkat sekolah dasar menurut Kristiandaru (2020:12) tentang Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 adalah meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai – nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan serta mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis. Ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Cara yang bisa dilakukan dengan membuat siswa dapat belajar sambil bermain, di mana ada capaian gerak fisik untuk daya tumbuh kembangnya. Guru harus mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan mampu memberikan keberhasilan serta memberikan rasa puas pada siswa maupun guru sendiri, sehingga kegiatan disekolah dapat dilakukan dengan sungguh – sungguh, bersemangat dan penuh kesadaran yang tinggi (Piran, 2023:25). Sebagai contoh dalam pendidikan jasmani tingkat sekolah dasar pada materi atletik lari, guru kebanyakan memberikan materi teknik di dalam kelas, tanpa praktik dilapangan, dimana masa anak – anak yang gampang bosan jika diberi pembelajaran yang monoton, tanpa ada reaksi. Siswa sekolah dasar pada umumnya menurut Piran (2023:26) menyukai pelajaran olahraga, akan tetapi pemikiran kebanyakan siswa pelajaran olahraga adalah kesempatan bermain.

Hal ini bisa memberikan kesempatan pada guru untuk mengembangkan keterampilan dalam kegiatan aktivitas berolahraga. Dapat menerapkan kemampuan berfikir yang kritis dan bisa mengajarkan sesuatu yang bermakna seperti siswa menjadi lebih aktif bergerak dan menjadi sehat karena siswa dapat bermain sambil berolahraga. Penerapannya bisa menggunakan olahraga atletik seperti lari dengan mengkombinasi permainan tradisional yang sudah ada, karena siswa tingkat sekolah dasar ini masih sangat aktif dan penuh energi seperti masih suka berlari – lari dengan rasa ingin tahu yang besar saat bermain.

Sama halnya dengan yang dialami oleh peneliti selama peneliti bersekolah dari mulai tingkat SD, SMP, SMA olahraga yang diberikan dan dilakukan oleh peneliti hanya sebatas bola voli, atletik lari, lompat jauh, sepak bola, senam lantai, renang, namun yang paling sering dilakukan oleh peneliti yaitu lari dalam atletik seperti teknik dasar lari jarak pendek (*sprint*), guru belum pernah menerapkan permainan disekolah karena alasan terbatasnya sarana serta kurangnya kemampuan guru mengombinasi dalam bentuk bermain, sedangkan banyak sekali alternatif yang bisa dilakukan guru dalam pendidikan jasmani di sekolah, terutama bisa dengan permainan tradisional yang diberikan kepada siswa juga dapat berguna untuk meningkatkan gerak fisik serta membuat siswa mendapatkan pengalaman bermain yang baru dan menyenangkan.

Untuk memberikan permainan dalam bentuk meningkatkan aktivitas fisik dalam pendidikan jasmani juga dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai. Dengan adanya kreativitas dari guru segala sesuatu baik dalam bentuk sarana maupun prasarana bermain bisa dilakukan dimana saja, tergantung dari kemampuan setiap guru dalam mengkreasikan, sehingga tidak akan terhambat suatu capaian kegiatan fisik yang sehat dalam pendidikan jasmani yang menyenangkan. Misalnya dalam PJOK untuk atletik lari dibutuhkan lapangan yang rata, sehingga guru juga harus memperhatikan keselamatan siswa, supaya saat lari siswa tidak terjatuh atau tergelincir, lalu jika siswa merasa bosan dengan kegiatan olahraga yang itu-itu saja, bisa dibuat bentuk permainan agar siswa mudah berpartisipasi dan merasa senang dalam berolahraga.

Tetapi tidak terlepas dari sebuah kegiatan fisik dalam pendidikan jasmani misalnya, mengkombinasikan lari dengan permainan tradisional ular tangga dalam objek yang besar, biasanya menggunakan pion kecil diganti menjadi subyek orang dan papan ular tangga serta dadu yang menyesuaikan sebesar subyek orang, sehingga memudahkan untuk bermain dalam skala besar, dalam tata cara permainan tersebut sama dengan bermain di papan ular tangga kecil, tetapi untuk memulai permainan dengan cara lari cepat atau *sprint*. Tetapi guru harus bisa mengkreasikan agar mudah dimainkan sehingga siswa tidak gampang jenuh, dari contoh permainan tersebut guru dituntut bisa mengkombinasi serta mengkreasikan sebuah permainan yang sederhana dan dapat dijadikan sebagai alat untuk berkegiatan fisik yang sehat dan menambah pengalaman baru bagi siswa, serta memikirkan tempat lingkungan sekitar yang cocok untuk siswa bermain dengan aman.

Dengan demikian jika diterapkan disekolah dasar tidak semua sekolah dasar memiliki sarana dan prasarana serta guru yang mampu mengkombinasi atau mengembangkan dalam kegiatan disekolah, sehingga bisa menjadi sebuah alasan untuk tidak memberikan materi yang dikreasikan tersebut, namun sebenarnya bisa untuk mengatasi masalah tersebut dengan banyak cara yang dapat dilakukan agar siswa tetap bisa menerima sebuah pengetahuan dalam hal baru, salah satunya adalah menggunakan modifikasi permainan tradisional. Dengan modifikasi dari permainan tradisional yang sudah ada dan dapat disederhanakan dapat memudahkan guru dalam berkegiatan fisik yang sehat lewat permainan tradisional.

Untuk menerapkan kegiatan fisik yang sehat dalam pendidikan jasmani bisa melalui permainan tradisional, permainan tradisional adalah permainan bagian dari budaya masyarakat yang tumbuh dari kerutinan penduduk tertentu yang didalamnya mengandung unsur olah fisik (Handoko, 2021:2). Dalam bangsa indonesia banyak sekali permainan tradisional yang beragam dari setiap daerah masing – masing serta nama permainannya juga berbeda. Sebagai contoh permainan tradisional ular tangga, sedikit orang yang mengetahui bahwa ular

tangga termasuk permainan tradisional. Permainan ular tangga termasuk permainan tradisional sejak zaman dahulu, antara para pemain yang saling berinteraksi dengan mengikuti aturan – aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula (Yudiyanto, 2022:2). Dalam perkembangan kognitif siswa bisa di asah lewat permainan ular tangga ini, karena dapat melatih siswa untuk sabar menunggu giliran, menghargai lawan, memperkuat ikatan emosional siswa dengan melibatkan komunikasi, kegembiraan dan mengikuti peraturan permainan dengan baik. Namun jika diterapkan di lingkungan pendidikan jasmani, permainan tradisional ular tangga ini harus dimodifikasi dengan melihat keadaan tempat serta alat yang ada di lingkungan sekolah. Dengan memodifikasi permainan tradisional harus menjadi lebih menyenangkan, seru dan membuat aman bagi siswa.

Berdasarkan observasi wawancara saat di SD Negeri Kalibelo di Jl. Kalibelo, Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan mengenai permainan tradisional yang pernah dilakukan dan seputar potensi permainan tradisional dalam kegiatan olahraga disekolah, sumber berdasar pada guru olahraga yang bernama Bapak Rizky Tahta Kumara S. Pd selaku guru olahraga, pada tanggal 14 April 2025, dan untuk hasilnya siswa pernah melakukan permainan tradisional tetapi saat jam istirahat, lalu dalam pembelajaran PJOK pernah dimodifikasi misalnya, saat materi sepakbola guru menyesuaikan ukuran lapangan dengan memodifikasi seperti permainan futsal dan saat materi lari jarak pendek dimodifikasi ke dalam lari estafet seperti siswa bergantian berlari sampai menyentuh tiang yang berada di depan. Untuk permainan tradisional yang pernah dilakukan siswa saat jam istirahat yaitu permainan petak umpet, gobak sodor, balap karung, engklek, dakon dan permainan ular tangga juga pernah dilakukan lebih sering. Terkadang saat jam olahraga siswa meminta untuk bermain-main dan disaat bel masuk sudah bunyi anak-anak tetap bermain dengan asik. Lalu untuk permainan tradisional yang dikombinasi dengan olahraga belum pernah, tetapi siswa sudah pernah melakukan permainan tradisional tersebut. Setelah itu dari pengalaman peneliti terinspirasi pada semester 4 sebelumnya mendapat mata kuliah inovasi

permainan tradisional yang dimana mendapat tugas menggabungkan permainan tradisional dengan olahraga yang hasilnya pada saat itu membuat gabungan antara permainan ular tangga dengan olahraga lari, yang sebelumnya pada tugas tersebut juga observasi di sekolah SDN Kalibelo, lalu peneliti berkeinginan untuk melanjutkan permainan tersebut dan dikembangkan ke dalam kegiatan lari yang ada di jenjang SD. Jadi selain terinspirasi juga untuk mengangkat permainan tradisional sebagai bagian dari pendidikan jasmani.

Sehingga dari uraian diatas peneliti mengeluarkan ide untuk menggabungkan antara permainan tradisional ular tangga dengan lari untuk siswa kelas atas tingkat SD, selain itu juga dapat mengangkat kembali nilai – nilai budaya lokal melalui permainan tradisional dan pada akhirnya juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan jasmani ditingkat sekolah dasar. Dalam aktivitas lari menurut Rosyid (2022:916) untuk siswa sekolah dasar ini masih gemar berlari – lari, melempar maupun menangkap, sehingga menunjukkan bahwa siswa tingkat sekolah dasar ini memiliki energi yang tinggi. Untuk itu guru harus bisa dalam memahami karakteristik siswa dasar di kelas agar siswa tidak mudah bosan dan semangat dalam mengikuti kegiatan disekolah. Tujuan menggabungkan lari dengan permainan tradisional ular tangga tersebut agar siswa bisa melatih ketrampilannya dengan memahami permasalahan karakteristik siswa kelas atas yang gemar berlari – lari, menangkap dan melempar sehingga guru juga dapat mengontrol motorik siswa lewat bermain, tanpa sadar siswa akan memahami dan belajar lewat bermainnya, sehingga dari kegiatan bermain yang positif siswa mendapatkan aktivitas fisik yang sehat. Oleh karena itu melalui pengembangan modifikasi diharapkan siswa mampu melakukan aktivitas gerak fisik, selain itu permainan tradisional tidak hilang yang disebabkan oleh kemajuan zaman yang semakin *modern*. Dengan kemajuan teknologi yang semua serba digital, bermain tidak lagi menjadi aktivitas fisik. Bermain saat ini bisa di akses lewat *handphone*, *ipad*, komputer yang membuat anak akan fokus ke teknologi saja. Adapun hal positif dari teknologi yang dapat mempermudah akses informasi dan memperluas pengetahuan, tetapi jika membuat dampak negatif bagi siswa maka akan menjadi malas gerak. Maka dari

itu sangat penting peran guru di sekolah untuk mengajarkan kembali budaya yang turun temurun.

Melihat uraian masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Permainan D-Sprila (Ular Tangga & Lari) Untuk Siswa Kelas Atas di SD Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri”. Harapan peneliti adalah permainan ini dapat dirancang secara menyenangkan sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan olahraga dan dapat melestarikan budaya lokal melalui permainan tradisional.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diketahui permasalahan. Adapun batasan dalam permasalahan ini sebagai berikut :

1. Subjek Penelitian dibatasi pada siswa Sekolah Dasar tingkat kelas atas (kelas 4,5,6) di Kecamatan Gampengrejo, Kabupaten Kediri.
2. Permainan yang dikembangkan berupa modifikasi permainan tradisional ular tangga yang disebut dengan permainan " D-Sprila ".
3. Fokus pengembangan permainan D-Sprila (ular tangga & lari) ini adalah merancang permainan tradisional yang sudah ada menjadi baru dan menyenangkan untuk siswa kelas atas di SD Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri.
4. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Pengembangan Permainan D-Sprila (Ular Tangga & Lari) Untuk Siswa Kelas Atas di SD Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri”

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan permainan D-Sprila (ular tangga & lari) untuk siswa kelas atas di SD Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas dalam penelitian bertujuan untuk mengembangkan permainan D-Sprila (ular tangga & lari) untuk siswa kelas atas di SD Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri.

E. Manfaat Penelitian

1. Membantu siswa sekolah dasar kelas atas di Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri untuk memperoleh pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna, serta mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan fisik yang sehat dan edukatif, melalui permainan D-sprila.
2. Melestarikan budaya lokal melalui permainan tradisional.
3. Menyediakan permainan yang menyenangkan, dan mudah diterapkan dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai aktivitas gerak fisik disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, C. S. (2021). Tingkat Pengetahuan Pembelajaran Atletik Lari Jarak Pendek Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Kelas XII. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan Vol 7 No 8 2021*, 7, 680-690.
- Ansrori, f. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Lari Sprint 30 Meter Melalui Modifikasi Permainan "Bentengan" Di Sekolah Dasar. *Discourse Of Physical Education*, 1, 26-40.
- Batiurat, W. (2023). Modifikasi Permainan Bola Voli Dalam Pendidikan Jasmani Modification Of Volleyball Game In Physical Education. *Jurnal Pendidikan Jasmani Vol 22 No 4 2023*, 22, 272-276.
- Dwijayanti, K. (2023). Aplikasi Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lompat pada Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 9, 225-235.
- Fauziah, E. (2022). Modifikasi Intelegensi Dan Berpikir Kritis Dalam Memecahkan Masalah. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 2, 49-63.
- Fransisca, R. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol 4 No 2 2020*, 4, 1-9.
- Fransisca, R. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, 630-638.
- Fransiska, A. (2021). Penerapan Latihan Shuttle Run Pada Atlet Lari Jarak Pendek di Club Linggau Runners. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 2021, 40-50.
- Ferrari, W. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ips Materi Sejarah Kelas VIII SMPN 21 Samarinda. *Historial Studies Journal*, 2, 32-38.
- Furkon, F. (2021). Tingkat Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Atletik Nomor Lari Jarak Pendek Kelas X Sma Negeri 1 Sukatani. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7, 282-291.
- Handoko, D. (2021). Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Olahraga di SMA Negeri 1 Baradatu. *journal of Physical Education (JouPE) Vol 2, NO 1, June 2021*, 2, 1-7.
- Hariyanto, B. (2020). Pengembangan Aplikasi Nola Berbasis Android Untuk Pembelajaran Atletik Nomor Lari Jarak Pendek. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4, 515-536.
- Irawan, E. (2020). Manajemen Pembelajaran Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar di Kota Bima. *Ilmu Sosial Pendidikan*, 4, 310-315.
- Kristiyandaru, A. (2020). Merdeka Belajar dalam Perspektif Pendidikan JASMANI Sebagai Mata Pembelajaran Pengembangan Karakter. 12-15.

- Lutfianto, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Renang Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri di Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7, No. 2 Hal. 392-411.
- Lamusu, A. (2022). Hubungan Power Otot Tungkai Dengan Kecepatan Lari Jarak Pendek. *Jambura Journal Of Sports Coching*, 4, 1-9.
- Lutfianto, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Renang Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri di Tulungagung. Skripsi. Tidak dipublikasikan. KEDIRI. FIKS. UNP Kediri.
- Mustafa, P. S. (2022). STRATEGI PENGEMBANGAN PRODUK DALAM PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN PADA PENDIDIKAN JASMANI. *jurnal.unublitar vol 6 no 3, juli 2022*, 6, 413-424.
- Maknum, I. (2024). Pengembangan Media Kartu Tod Materi Gotong Royong Dalam Keberagaman Di Sekolah Dasar. *Cendekia Pendidikan*, 3, 30-39.
- Mahfud, I. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal*, 31-37.
- Mardani, A. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Pengembangan Media Pembelajaran*, 3, 1-16.
- Mudana, G. A. (2019). Membangun Karakter Dalam Perspektif Filsafat Pendidikan Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2, 75-81.
- Mawati, D.A. 2019. Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Siswa Kelas III SD Negeri 1 Campang Raya. Skripsi. Dipublikasikan. Tersedia: <http://repository.radenintan.ac.id>. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Oktavia, E. (n.d.). (2021) Pengembangan Buku Panduan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Dengan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.
- Piran, Y. M. (2023). Upaya Meningkatkan Pembelajaran Lari Jarak Pendek 60 Meter Melalui Bermain Dengan Alat Bantu Bilah Bambu Pada Siswa Kelas IV SDK Sarotari Flores Timur. *Sciences and education*, Vol 2, No.1 2023, 2, 25-32.
- Pramono, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Lari Jarak Pendek 100 Meter Melalui Metode Bermain Hijau-Hitam Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 8 Surakarta Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 8, 27-38.
- Perdana, R. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Mathematics Education Journal*, 3, 9-15.
- Putri, C. D. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja Kepala Sekolah Dalam Aspek Spiritualitas, Profesionalitas, dan Kemampuan Manajerial. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 1-13.

- Podungge, R. (2021). Pengaruh Metode Bermain Terhadap Kemampuan Teknik Dasar Lari Jarak Pendek. *Jambura Health and Sport Journal*, 3, 81-86.
- Pristiwanti, D. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal pendidikan dan konseling volume 4 nomor 6 tahun 2022*, 4, 1-5.
- Rahmat, Z. M. (2015). *Atletik Dasar & Lanjutan*. Banda Aceh.
- Rosyid, H. A. (2022). Modifikasi Permainan Tradisional Tupai Pemburu Terhadap Hasil Belajar Atletik Lari Jarak Pendek 100 Meter Kelas X MA NU 01 Banyu Putih. *Seminar Nasional Keindonesiaan, VII*, 914-921.
- Royani, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan Melalui Bermain Ular Tangga Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Ini*, 7, 17-26.
- Rezeki, M. (2023). Analisis Kemampuan Lari Jarak Pendek Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta 01 Lembong. *Journal Of Dehasen Education Review Vol 4 No 3 2023*, 4, 213-218.
- Ryati, V. A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Lari Jarak Pendek Pada Siswa SMP NEGERI 7 Kota Sukabumi. *Indonesia Sport Jurnal Vol 2 No 2 2019*, 2, 39-48.
- Sabila, S. (2021). Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Seminar Nasional PGMI 2021*, 1-20.
- Seruni. (2019). pkm inovasi pembelajaran matematika SD/MI melalui permainan ular tangga. *volume 3 nomor 1 2019*, 2019, 75-80.
- Sudarsinah (2021). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, Vol 3, No 3, (2021). 1-10.
- Saputra, E. (2020). Analisis Kemampuan Lari Jarak Pendek (Sprint) 100 Meter Pada Siswa SD Negeri 1 Bilang Kejeran Kabupaten Aceh Selatan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Vol 2 no 1 2020*, 2, 1-13.
- Safitri, A. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 1-7.
- Sarnoto, A. Z. (2023). Pelatihan Literasi Numerasi Kelas Awal di Jakarta Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 7-13.
- Siregar, I. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Lari Jarak Pendek (Sprint) Melalui Penerapan Model Permainan (Games). *Jurnal Ilmiah Stok Bina Guna Medan*, 11, 225-263.
- Sabila, S. (2021). Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Seminar Nasional PGM*, 449-518.

- Sudiby, N. A. (2019). Survei Sarana dan Prasarana Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Pada Sekolah Menengah Pertama Di Kabupaten Pringsewu. *Journal Of Physical Education*, 1, 18-24.
- Suciati, I. (2021). MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *PENDIDIKAN MATEMATIKA VOLUME 1 NO 1 2021*, 1, 10-21.
- Showab, A. (2019). Pengaruh Permainan Bola Voli Terhadap Kegembiraan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 07, 307-312.
- Satyawan, I. M. (2020). Studi Kelayakan Pembentukan Program Studi Pendidikan Jasmani Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ika*, 18, 73-84.
- Tantra, M. W. (2022). Pengembangan Instrumen Penelitian Moral (Sila) Siswa Sekolah Menengah Pertama Metode R&D Borg and Gall. *Foundasia*, 13, 49-60.
- Wulandari, D. P. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan Dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa Smp. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 11, 95-105.
- Wange, S. Y (2019). Permainan Ular Tangga Berbasis Cerita Rakyat Endle-Lio Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5, 164-170.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 2, No 1, (2021). 68-73.
- Yudiyanto, M. (2022). PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA. *JURNAL MURABBI Volume 1 nomor 1 tahun 2022*, 1, 1-13.
- Yuliandra, R. (2020). Peningkatan Gerak Dasar Guling Belakang Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16, 204-213.