

**PERMAINAN KUCING-KUCINGAN DAPAT MENINGKATKAN GERAK
LOKOMOTOR ANAK KELAS 4 SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada
program studi pendidikan guru sekolah dasar pendidikan jasmani

Oleh:
REZKA ADELA RAMADHANI
2109855

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH SUMEDANG
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

REZKA ADELA RAMADHANI
2109855

PERMAINAN KUCING-KUCINGAN DAPAT DAPAT MENINGKATKAN
GERAK LOKOMOTOR ANAK KELAS 4 SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Ayi Suherman, M.Pd
NIP. 1966002151984111001

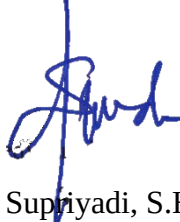
Pembimbing II



Drs. H. Encep Sudirjo, S. Pd, M. Pd
NIP. 196203171987031004

Mengetahui

Ketua Progam Studi PGSD Pendidikan Jasmani Kampus Sumedang



Dr. Tedi Supriyadi, S.H.I., M.Ag.
NIP. 198209112015041003

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

REZKA ADELA RAMADHANI

PERMAINAN KUCING-KUCINGAN DAPAT DAPAT MENINGKATKAN
GERAK LOKOMOTOR ANAK KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I



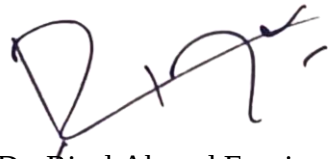
Dr. Adang Sudrazat, MSI.
NIP.196108091992031004

Penguji II



Dr. Anggi Setia Lengkana,
M.Pd.
NIPT.920200119851119101

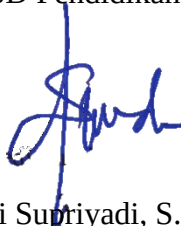
Penguji III



Dr. Rizal Ahmad Fauzi,
M.Pd.
NIP.9210171219900713101

Mengetahui

Ketua Progam Studi PGSD Pendidikan Jasmani Kampus Sumedang



Dr. Tedi Supriyadi, S.H.I., M.Ag.
NIP. 198209112015041003

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rezka Adela Ramadhani

NIM 2109855

Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani Kampus Sumedang

Judul Karya : Permainan Kucing-Kucingan Dapat Meningkatkan Gerak Lokomotor Anak Kelas 4 Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Indramayu, Mei 2025



Rezka Adela Ramadha

ABSTRAK

PERMAINAN KUCING-KUCINGAN DAPAT MENINGKATKAN GERAK LOKOMOTOR ANAK KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Oleh:

Rezka Adela Ramadhani

2109855

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor pada siswa kelas IV SDN Cilengkrang melalui penerapan permainan tradisional, khususnya permainan kucing-kucingan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tiga siklus tindakan, yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III. Data dikumpulkan menggunakan instrumen observasi berupa IPKG 1 dan IPKG 2, serta lembar keterampilan gerak lokomotor siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kinerja guru dan motivasi belajar siswa. Pada siklus I, persentase kinerja guru mencapai 77%, meningkat menjadi 79% pada siklus II, dan akhirnya mencapai 85% pada siklus III, melampaui target yang ditetapkan sebesar 80%. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan gerak lokomotor, seperti berlari, melompat, dan menghindar. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan kucing-kucingan efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan metode pembelajaran fisik yang inovatif serta mendukung optimalisasi perkembangan motorik anak usia sekolah.

Kata Kunci: Gerak Locomotor, Permainan Kucing-Kucingan

ABSTRACT

CAT-MOTOR GAME CAN IMPROVE LOCOMOTOR SKILLS OF GRADE 4 ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN

Oleh:

Rezka Adela Ramadhani

2109855

This study aims to improve locomotor skills in grade IV students of SDN Cilengkrang through the application of traditional games, especially cat-mouse games. The research method used is Classroom Action Research (CAR) with three cycles of action, namely cycle I, cycle II, and cycle III. Data were collected using observation instruments in the form of IPKG 1 and IPKG 2, as well as student locomotor skill sheets. The results of the study showed a significant increase in teacher performance and student learning motivation. In cycle I, the percentage of teacher performance reached 77%, increased to 79% in cycle II, and finally reached 85% in cycle III, exceeding the target set at 80%. In addition, students also showed an increase in locomotor skills, such as running, jumping, and avoiding. These findings indicate that the cat-mouse game is effective as a learning medium to improve students' locomotor skills. This study is expected to provide theoretical and practical contributions in the development of innovative physical learning methods and support the optimization of motor development in school-age children.

Keywords: Locomotor Movement, Cat-mouse Game

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
LAMPIRAN-LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Gerak Lokomotor	6
2.2 Permainan Tradisional	7
2.3 Permainan Kucing-Kucingan	7
2.4 Aturan Permainan Kucing-Kucingan	8
2.5 Hubungan Permainan Kucing-Kucingan Terhadap Gerak Lokomotor	8
2.6 Penelitian Terdahulu	9
2.5 Kerangka Berpikir	9
2.6 Hipotesis Penelitian	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Desain Penelitian	18
3.2 Subjek Penelitian	13
3.3 Instrumen Penelitian	13
3.4 Analisis Data	18
3.5 Prosedur Penelitian	20
3.6 program Pembelajaran	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1 Hasil Penelitian	22
4.2 Hasil Pra Siklus	22
4.3 Siklus I	24
4.3.1 Paparan Data Perencanaan Siklus I	24
4.3.2 Paparan Data Pelaksanaan Siklus I	24

4.3.3 Paparan Data Hasil Siklus I	26
4.3.4 Analisis Tindakan Siklus I	30
4.3.5 Refleksi Siklus I	31
4.4 Siklus II	31
4.4.1 Paparan Data Perencanaan Kinerja Guru Siklus II	32
4.4.2 Paparan Data Pelaksanaan Kinerja Guru Siklus II	32
4.4.3 Paparan Data Hasil Siklus II	34
4.4.4 Analisis Tindakan Siklus II	39
4.4.5 Refleksi Siklus II	39
4.5 Siklus III	40
4.5.1 Paparan Data Perencanaan Kinerja Guru Siklus III	40
4.5.2 Paparan Data Pelaksanaan Kinerja Guru Siklus III	41
4.5.3 Paparan Data Hasil Siklus III	43
4.5.4 Analisis Tindakan Siklus III	47
4.5.5 Refleksi Siklus III	48
4.5 Pembahasan Penelitian	48
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	52
5.1 Simpulan	52
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG) 1.....	14
Tabel 3. 2 Instrumen Penilaian Kegiatan Guru (IPKG) 2	15
Tabel 3. 3 Instrumen Gerak Lokomotor	17
Tabel 4. 1 Hasil Tes Gerak Lokomotor	23
Tabel 4. 2 Data Hasil Perencanaan Kinerja Guru Siklus I.....	26
Tabel 4. 3 Data Hasil Pelaksanaan Kinerja Guru Siklus I.....	28
Tabel 4. 4 Grafik Hasil Data Pencapaian IPKG 1 dan IPKG 2 Siklus I.....	29
Tabel 4. 5 Grafik Hasil Tes Gerak Lokomotor.....	30
Tabel 4. 6 Kriteria Pencapaian Target Tes Gerak Lokomotor.....	30
Tabel 4. 7 Data Hasil Perencanaan Kinerja Guru Siklus II.....	34
Tabel 4. 8 Data Hasil Pelaksanaan Kinerja Guru Siklus II	36
Tabel 4. 9 Grafik Hasil Data Pencapaian IPKG 1 dan IPKG 2 Siklus II	37
Tabel 4. 10 Hasil Tes Gerak Lokomotor	38
Tabel 4. 11 Kriteria Pencapaian Target Tes Gerak Lokomotor Siklus II.....	38
Tabel 4. 12 Data Hasil Perencanaan Kinerja Guru 1 Siklus III.....	43
Tabel 4. 13 Data Hasil Pelaksanaan Kinerja Guru Siklus III	44
Tabel 4. 14 Grafik Hasil Data Pencapaian IPKG I Dan IPKG 2 Siklus III.....	46
Tabel 4. 15 Tabel Hasil Tes Gerak Lokomotor	46
Tabel 4. 16 Kriteria Pencapaian Target Tes Gerak Lokomotor Siklus III	47
Tabel 4. 17 Diagram Penilaian IPKG I Dan IPKG 2	49
Tabel 4. 18 Perolehan Hasil Tes Gerak Lokomotor Di Setiap Siklus	50
Tabel 4. 19 Perolehan Hasil Tes Gerak Lokomotor Di Setiap Siklus	51
Tabel 4. 20 Perbandingan Hasil Tes Awal Dengan Hasil Yang Telah Diberikan Tindakan Oleh Permainan Kucing-Kucingan Dapat Meningkatkan Gerak Lokomotor Siswa`	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Kerangka Berpikir.....	11
Gambar 3. 1 Model Kemmis & McTaggart (Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, Refleksi).....	18
Gambar 3. 2 Lembar Keterampilan Gerak Lokomotor	17
Gambar 3. 3 Lembar Aktivitas Siswa.....	18

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG) 1 Siklus I.....	59
Lampiran 2. Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG) 2 Siklus I.....	62
Lampiran 3. Instrumen Tes Gerak Lokomotor Siklus I	66
Lampiran 4. Instrumen Lembar Aktivitas Siswa Siklus I	67
Lampiran 5. Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG) 1 Siklus II.....	67
Lampiran 6. Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG) 2 Siklus II.....	70
Lampiran 7. Instrumen Tes Gerak Lokomotor Siswa Siklus II.....	75
Lampiran 8. Instrumen Aktivitas Siswa Siklus II	76
Lampiran 9. Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG) 1 Siklus III	76
Lampiran 10. Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG) 2 Siklus III	80
Lampiran 11. Instrumen Tes Gerak Lokomotor Siswa Siklus III	84
Lampiran 12. Instrumen Lembar Aktivitas Siswa Siklus III.....	85
Lampiran 13. Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	85
Lampiran 14. Instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	94
Lampiran 15. Instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus III	104
Lampiran 16. Gambar Pembelajaran Lapangan Siklus I.....	113
Lampiran 17. Gambar Pembelajaran Lapangan Siklus II	113
Lampiran 18. Gambar Pembelajaran Lapangan Siklus III	114
Lampiran 19. SK Pembimbing	115
Lampiran 20. Surat Izin Penelitian	116
Lampiran 21. Lembar Monitoring	117
Lampiran 22. Submit Jurnal	118
Lampiran 23. Letter of Acceptance (LoA)	119
Lampiran 24. Bukti Pembayaran Artikel.....	120
Lampiran 25. Hasil Cek Turnitin.....	121
Lampiran 26. RIWAYAT HIDUP	130

DAFTAR PUSTAKA

- Asrima, N., Hasraini Siregar, L., Khadijah, & Khairunisa. (2022). Permainan Tradisional Kucing-Tikus dan Engklek Usia Dini Melalui Kegiatan Outdoor. *TIKA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 162–172.
- Aziz, M., Tikollah, Mu., Sahade, Aziz, F., & Samsinar. (2023). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(4), 1–23.
- Cendekia, S. (2024). *Pembelajaran Gerak Lokomotor Sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Down Syndrome SD Inklusif Galuh Hadayani Surabaya*. 5(3), 86–91.
- Hanief, Nanda, Yulingga, & Sugito. (2017). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif*, 1(1), 60–73. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/issue/view/318>
- Hardika, N., & Fuzita, M. (2022). Pengembangan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Berbasis Senam Ritmik. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 10(2), 263–272. <https://doi.org/10.31571/jpo.v10i2.3295>
- JASMINE, K. (2014). *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 1.
- Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Dahlan, U. A. (2019). JURNAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS Disusun Oleh : Epriliana Rifanty PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH PADA PESERTA. *Jurnal JPSPD, X No X Tah*, 1–6.
- Kusmiran. (2022). Permainan Tradisional Kucing-Kucing untuk Meningkatkan Perilaku Sosial Anak TK Pelangi. *Journal Of Innovation And Knowledge*, 1(12), 195–1702. https://scholar.google.com/scholar?as_ylo=2022&q=jurnal+pengertian+permainan+kucing+kucingan&hl=id&as_sdt=0,5
- Lismadia. (2022). *Pengaruh permainan kucing-kucingan terhadap perkembangan sosial anak usia dini di paud raudhatul tullab aceh selatan*.
- Mawaddah, S. A., Studi, P., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2022). *Pengembangan permainan gerak manipulatif pada anak kelompok a di taman kanak-kanak skripsi*.
- Medika, J. M. (2023). *Jurnal Menara Medika* <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menaramedika/index> JMM 2023 p-ISSN 2622-657X, e-ISSN 2723-6862. 5(2), 159–165.
- Muslihah, H. Y. (2020). Bagaimana Mengajarkan Gerak Lokomotor Pada Anak Usia Dini? *Jurnal Paud Agapedia*, 2(1), 76–88. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i1.24390>
- Purnia, D. S., & Alawiyah, T. (2020). *Metode Penelitian Strategi Menyusun Tugas Akhir* (pp. 1–57).
- Safitri, R. E., Safari, I., & Supriyadi, T. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Lari Melalui Permainan Tradisional Kucing Jongkok Improving Gross Motor Ability Run Through Traditional Cat Squating Game. *Jambura Health and Sport Journal*, 5(1), 74–84.

- Siddik, F., Fadillah, S., Pos, M. P., Azzahrawani, F., & Medan, U. N. (2024). *IMPROVING GROSS MOTOR SKILLS OF PRIMARY SCHOOL CHILDREN*. November, 8813–8821.
- Susanti, S., Muslihin, H. Y., & Sumardi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(1), 80–89. <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i1.39690>
- Ummah, M. S. (2019). Metode Latihan Olahraga
- Wahyuni, R. A., & Destiana, E. (2025). *Meningkatkan Keterampilan Sosial melalui Metode Berkelompok pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 8.
- Wulan Machmud, N., Samad, F., Samad, R., & Achmad, F. (2021). Analisis Gerak Lokomotor Dalam Permainan Tradisional dalam Permainan Hadang Kelas B1 Usia 5-6 Tahun Di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3(2), 11–24. <https://doi.org/10.33387/cp.v3i2.3631>
- Wulandari, A. A., & Astutiningtyas, E. L. (2020). Jurnal Math Educator Nusantara (JMEN). *Jurnal Math Educator Nusantara*, 6(1), 54–64. <https://pdfs.semanticscholar.org/53a3/ac678350d15ea7def07f876d1c09d54ad d6c.pdf>
- Zahroh, H., Marzuki, K., & Susilawati, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Kucing Dan Tikus. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(4), 203. <https://doi.org/10.26858/edustudent.v1i4.27245>
- Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). Metode Penelitian. Cendekia, S. (2024). *Pembelajaran Gerak Lokomotor Sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Down Syndrome SD Inklusif Galuh Hadayani Surabaya*. 5(3), 86–91.
- Desmariyani Evi. (2021). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Tk Al-Ziqri Kota Padang. *JURNAL Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 3(1), 86–100. <https://ojs.adzkia.ac.id/index.php/pdk/article/view/50>
- Hanief, Nanda, Yulingga, & Sugito. (2017). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif*, 1(1), 60–73. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/issue/view/318>
- Hardika, N., & Fuzita, M. (2022). Pengembangan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Berbasis Senam Ritmik. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 10(2), 263–272. <https://doi.org/10.31571/jpo.v10i2.3295>
- Hariyanto, S., Abdurrahman, A., & Kurniawati, E. (2025). *Peran Guru Sebagai Agen Perubahan : Penentu Keberhasilan Inovasi Pendidikan Di Indonesia*. 4(1), 2022–2026.
- Hasanah, U., Masitoh, S., Dealova, Z. K., Yunus, M., Frimananda, G. R., &

- Prihantini, P. (2025). Faktor Penunjang Keberhasilan Dalam Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 1184–1188. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.41516>
- Hasdiana, U. (2018). Permainan Tradisional. *Analytical Biochemistry*, 11(1), 1–5. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Indriawati, P., Balikpapan, U., Maulida, N., Balikpapan, U., Erni, D. N., Balikpapan, U., Putri, W. H., & Balikpapan, U. (2022). Kinerja Guru dalam Mutu Pendidikan di SMAN 02 Balikpapan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(3), 204–215. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.12795>
- Irawan, L. A. dan dodi. (2023). Pentingnya Mengenalkan Alqur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia(PJPI)*, 1(1), 13–20. <https://doi.org/10.00000/pjpi.xxxxxxx>
- JASMINE, K. (2014). 濟無No Title No Title No Title. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 1.
- Kusmiran. (2022). Permainan Tradisional Kucing-Kucing untuk Meningkatkan Perilaku Sosial Anak TK Pelangi. *Journal Of Innovation And Knowledge*, 1(12), 195–1702. https://scholar.google.com/scholar?as_ylo=2022&q=jurnal+pengertian+permainan+kucing+kucingan&hl=id&as_sdt=0,5
- Lismadia. (2022). *Pengaruh permainan kucing-kucingan terhadap perkembangan sosial anak usia dini di paud raudhatul tullab aceh selatan*.
- Mawaddah, S. A., Studi, P., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2022). *Pengembangan permainan gerak manipulatif pada anak kelompok a di taman kanak-kanak skripsi*.
- Miftahul Jannah, Rahmad Danil, Tiatil Mahfudzoh, Vista Cindy, & Hendri Marhadi. (2024). Faktor-Faktor Keberhasilan Guru dalam Kegiatan Pembelajaran di Sekolah Inklusi. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 244–252. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i3.819>
- Muslihin, H. Y. (2020). Bagaimana Mengajarkan Gerak Lokomotor Pada Anak Usia Dini? *Jurnal Paud Agapedia*, 2(1), 76–88. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i1.24390>
- Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Putra, I. K. N. (2025). *JDPP*. 13(1).
- Saputri, D. I. (2022). Pentingnya Peran guru profesional dalam meningkatkan pendidikan. *Pusat Publikasi S-1 Pendidikan IPS FKIP ULM*, 1–12.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347.
<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Ummah, M. S. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Wahyuni, R. A., & Destiana, E. (2025). *Meningkatkan Keterampilan Sosial melalui Metode Berkelompok pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 8.