



## Pengembangan Model Pembelajaran Lompat Berbasis *Discovery Learning* Untuk Siswa Kelas 8 SMPN 6 Singosari

Febri Fitra Purwanto<sup>1\*</sup>, Mu'arifin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Malang

Alamat: Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Korespondensi penulis: [fitrafebri3@gmail.com](mailto:fitrafebri3@gmail.com)

**Abstract.** *This research aims to design and develop learning media for jumping based on discovery learning for grade 8 students of SMPN 6 Singosari. With this development product, it is hoped that it can be utilized as a reference for independent learning resources for grade 8 students of SMPN 6 Singosari and can spur increased student interest in learning. For this research, the researcher chose to apply a research and development (R&D) approach in accordance with the framework proposed by Lee and Owen. The data analysis methods applied included qualitative and quantitative approaches using a percentage format. Quantitative information was obtained through multiple expert validations and group trials. The percentage from media experts was 98.33%, 93.75% by learning experts, 100% by material experts, 89.5% by small group trials, and 90% by large group trials. From the results of data analysis and discussion that has been presented, then the conclusion is that the product development of a discovery learning-based jump learning model for SMPN 6 Singosari can be said to be feasible to use.*

**Keywords:** *Learning Model, Discovery Learning, Jump*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan merancang serta mengembangkan media pembelajaran lompat berbasis *discovery learning* untuk siswa kelas 8 SMPN 6 Singosari. Dengan adanya produk pengembangan ini diharapkan mampu dimanfaatkan menjadi referensi untuk sumber belajar mandiri bagi siswa kelas 8 SMPN 6 Singosari dan dapat memacu peningkatan minat belajar siswa. Untuk penelitian ini, peneliti memilih untuk Menerapkan pendekatan penelitian dan pengembangan (research and development atau R&D) sesuai dengan kerangka kerja yang diusulkan oleh Lee dan Owen. Metode analisis data yang diterapkan mencakup pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan format persentase. Informasi kuantitatif diperoleh lewat validasi beberapa ahli dan uji coba kelompok. Presentase dari ahli media sebesar 98,33%, 93,75% oleh ahli pembelajaran, 100% oleh ahli materi, 89,5% oleh uji coba kelompok kecil, serta 90% oleh uji coba kelompok besar. Dari hasil analisis data dan pembahasan yang sudah dipaparkan, selanjutnya kesimpulannya produk pengembangan model pembelajaran lompat berbasis *discovery learning* SMPN 6 Singosari bisa dikatakan layak digunakan.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran, *Discovery Learning*, Lompat.

### 1. LATAR BELAKANG

Paradigma pembelajaran telah mengalami perubahan signifikan, terutama dengan kemunculan era revolusi yang membawa berbagai tantangan dan tuntutan. Perubahan ini mendorong pembelajaran untuk lebih berfokus pada peserta didik, mengurangi metode ceramah, dan memaksimalkan penggunaan bahan ajar (Arifin et al., 2021). Pendidikan kini dianggap sebagai proses yang mempengaruhi peserta didik untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar, yang dapat menghasilkan perubahan dalam diri mereka dan memberikan manfaat dalam kehidupan sosial.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan peluang besar untuk inovasi dalam bahan ajar. Bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum dan mengikuti perkembangan IPTEK dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan (Lestari, 2022). Dunia digital juga memperluas wawasan peserta didik melalui internet, sehingga mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan.

Adanya perubahan kurikulum dan pentingnya bahan ajar dalam aktivitas belajar mengajar mendorong perlunya pengembangan bahan ajar yang disesuaikan dengan situasi terkini. Apalagi di era digital saat ini, pengembangan bahan ajar yang sejalan dengan perkembangan IPTEK sangat penting karena mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik (Alwi, 2019). Generasi saat ini lebih memilih menggunakan smartphone sebagai alat pembelajaran dibandingkan dengan materi ajar cetak karena dinilai lebih praktis (Ruddamayanti, 2019; Puspita & Irwansyah, 2018).

Dalam konteks Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), aktivitas fisik dan prinsip hidup sehat menjadi landasan utama dalam mendukung perkembangan positif siswa secara fisik, mental, sosial, dan emosional (Saputra, 2022). Namun, pada kenyataannya, masih banyak siswa yang kurang menyukai pembelajaran atletik khususnya materi lompat karena dianggap sulit dan disajikan secara monoton.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMPN 6 Singosari, sebanyak 85,1% siswa menyatakan kurang menyukai pembelajaran atletik, 78,1% siswa menilai materi lompat sulit dipahami, dan 57% siswa merasa penyajian materi kurang menarik. Menariknya, sebanyak 80,4% siswa antusias jika materi lompat disajikan menggunakan model Discovery Learning dan 90,6% siswa menyatakan perlu dikembangkan model pembelajaran berbasis Discovery Learning yang dikemas dalam bentuk modul.

Melihat kondisi tersebut, pengembangan model pembelajaran lompat berbasis Discovery Learning dengan media modul ajar menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam materi lompat, sekaligus menyesuaikan dengan kurikulum PJOK yang berlaku.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Modul ajar merupakan salah satu komponen penting dalam perangkat pembelajaran yang dirancang berdasarkan kurikulum untuk mencapai standar kompetensi yang ditetapkan (Maulida, 2022). Modul ajar terdiri dari bagian pembuka, inti, dan penutup yang disesuaikan dengan karakter serta minat belajar peserta didik. Meski demikian, materi pembelajaran yang

ada masih memiliki banyak kelemahan sehingga pengembangan materi pembelajaran perlu dilakukan agar lebih layak digunakan (Rahayu & Harjono, 2019). Kelayakan materi pembelajaran dapat dilihat dari kemampuannya dalam memperluas pengetahuan, meningkatkan keterampilan, membangun pola pikir, kreativitas, serta menumbuhkan sikap konstruktif (Handoyo & Sukamto, 2019).

Pendidikan jasmani sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional bertujuan melatih dan meningkatkan perkembangan holistik individu mencakup aspek perseptual, neuromuskuler, emosional, dan kognitif (Prabowo, Mintarto, & Nurkholis, 2022). Pembelajaran PJOK juga mengajarkan keterampilan fisik melalui aktivitas langsung baik di lapangan maupun ruang terbuka. Umumnya, metode yang digunakan dalam pembelajaran PJOK adalah metode deduktif atau metode perintah yang mengandalkan variasi tugas, demonstrasi, dan penjelasan (Herlina & Suherman, 2020).

Salah satu materi dalam PJOK adalah lompat yang merupakan keterampilan motorik dasar. Gerakan lompat melibatkan tahapan seperti lari, tumpuan, melayang, dan mendarat (Suharnoko & Firmansyah, 2018). Penguasaan gerak ini memerlukan perhatian khusus agar terus meningkat secara terprogram. Guru diharapkan mampu memberikan arahan yang efektif dan mendorong siswa untuk termotivasi, percaya diri, serta mampu meningkatkan kualitas keterampilan geraknya (Prabowo et al., 2022).

Model pembelajaran Discovery Learning menjadi salah satu model yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran PJOK, khususnya materi lompat. Model ini mendorong peserta didik untuk mengobservasi, bereksperimen, dan menemukan konsep secara mandiri (Yuliana, 2018). Keunggulan Discovery Learning antara lain meningkatkan keaktifan, motivasi, konsentrasi belajar siswa, serta menumbuhkan kepercayaan diri karena siswa terlibat langsung dalam proses menemukan pengetahuan (Rosarina, Sudin, & Sujana, 2016; Prasetyorta, 2021).

Selain itu, gerakan lompat dapat dimodifikasi dalam bentuk permainan berbasis game sehingga pembelajaran PJOK menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Suharnoko & Firmansyah, 2018). Penggunaan permainan juga sesuai dengan tahap tumbuh kembang siswa dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Dengan mengembangkan modul ajar berbasis Discovery Learning, diharapkan pembelajaran PJOK khususnya materi lompat menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa.

### 3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan, maka dengan demikian penelitian ini berjenis penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan model pembelajaran lompat berbasis *discovery learning* pada siswa kelas VIII di SMPN 6 Singosari ini berpedoman pada model penelitian pengembangan menurut (Lee & Owen, 2004:93), dengan mengacu pada tahapan-tahapan berikut: 1) melakukan analisis kebutuhan, 2) mendesain produk, 3) mengembangkan produk yang telah didesain sebelumnya, 4) pelaksanaan, dan 5) evaluasi produk.

Apabila dilihat berdasarkan tujuannya, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif serta kuantitatif. Model pembelajaran yang dijadikan variabel adalah model pembelajaran lompat berbasis *discovery learning*. Dalam rangka memperoleh data sesuai keperluan, peneliti mempergunakan metode pengambilan data melalui angket kepada siswa kelas 8 SMPN 6 Singosari. Instrumen yang dipakai untuk melakukan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah instrumen non-tes.

Peneliti menggunakan jenis data kualitatif serta kuantitatif. Data kuantitatif didapat melalui pengisian angket dalam analisis kebutuhan, pengujian pada kelompok kecil, serta kelompok besar, yang direpresentasikan dalam bentuk angka. Sebaliknya, informasi kualitatif didapat melalui evaluasi, saran, serta masukan dari validator.

Data pada penelitiannya dikumpulkan melalui teknik pengukuran skala *Likert*. Penggunaan skala *Likert* bertujuan melakukan pengukuran nilai pendapat, sikap, serta persepsi individu ataupun kelompok terhadap gejala sosial (Sugiyono, 2014:168). Terdapat tingkatan jawaban pada penggunaan instrumen skala *likert* yang terdiri dari sangat positif sampai sangat negatif. Tingkatan jawaban pada skala *likert* yang nantinya digunakan sebagai analisis data kuantitatif berupa skor yang telah ditentukan yaitu skor satu sampai dengan empat.

**Tabel 1 Skala Penilaian untuk Pernyataan Positif (Sugiyono, 2014:168)**

No.	Keterangan	Jawaban	Skor Positif
1.	Sangat Setuju	A	4
2.	Setuju	B	3
3.	Ragu-ragu	C	2
4.	Tidak Setuju	D	1

Berikut merupakan rumus yang digunakan dalam pengolahan data deskriptif kuantitatif presentase berdasarkan Akbar & Sriwijana (2011:208):

$$V = \frac{TSEV}{S - max} \times 100\%$$

**Keterangan:**

- V : Validitas
- TSEV : Total skor empirik validator
- S-max : Harapan skor maksimal
- 100% : Konstanta

Berikut ini merupakan penggolongan presentase pada proses menyimpulkan data berdasarkan (Akbar & Sriwiyana, 2011:207)

**Tabel 2 Kriteria kualitas produk (Irawan & Japariato, 2013)**

<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Makna</b>
75,01%-100,00%	Sangat Valid	Digunakan tanpa revisi
50,01%-75,00%	Cukup Valid	Digunakan dengan revisi kecil
25,01%-50,00%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
00,00%-25,00%	Sangat Tidak Valid	Terlarang digunakan

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti kepada 32 siswa menunjukkan bahwa seluruh peserta 100% menyatakan preferensi lebih tinggi terhadap permainan bola besar misalnya bola basket, sepakbola, dan bola voli, (2) sebanyak 85,1% menyatakan bahwa siswa kurang menyukai pembelajaran atletik, (3) terdapat 78,1% siswa beranggapan bahwa materi lompat lebih sulit untuk dipahami dari pada lari dan juga lempar, (4) terdapat 57% mengungkapkan materi yang disajikan guru kurang menarik dan cenderung lebih monoton, (5) 62,5% siswa menyatakan bahwa materi yang disajikan guru sulit untuk dipahami, (6) 80,4% siswa merasa antusias jika materi lompat dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, (7) terdapat 53,1% siswa belum mengetahui tentang model pembelajaran lompat berbasis *discovery learning*, (8) terdapat 82,8% siswa menyatakan bahwa belum pernah ada pembelajaran lompat dengan model pembelajaran berbasis *discovery learning*, (9) terdapat 86,7% siswa menyatakan dengan adanya model pembelajaran lompat dengan basis *discovery learning* dapat mempermudah proses pembelajaran lompat, (10) terdapat 90,6% siswa menyatakan perlu dikembangkan model pembelajaran berbasis *discovery learning* yang di kemas dalam bentuk modul pada pembelajaran atletik lompat.

#### 4.1.1 Hasil Validasi Ahli

##### 1. Ahli Media

Data ini dianalisis berdasarkan beberapa aspek, termasuk kesesuaian, kemudahan, dan daya tarik, yang akan diuraikan dalam tabel di bawah:

*Tabel 1 Hasil Analisis Data Ahli Media*

No.	Aspek	%	Kategori
1	Kesesuaian	100	Sangat Valid
2	Kemudahan	100	Sangat Valid
3	Kemenarikan	98.81	Sangat Valid
	<b>Rata-Rata</b>	<b>98.33</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari hasil analisis data pada ahli media menggunakan 15 butir pertanyaan yang terdiri dari aspek kesesuaian, kemudahan, dan kemenarikan diperoleh hasil persentase sebesar 98,3%. Hasil tersebut kesimpulannya produk pengembangan model pembelajaran lompat berbasis *discovery learning* dapat dikatakan layak digunakan dengan kriteria sangat valid dan dapat dilanjutkan dalam rangka melakukan uji coba kelompok.

##### 2. Ahli Pembelajaran

Analisis datanya didasarkan beberapa aspek dengan mencakup aspek kejelasan, kesesuaian, ketepatan, kemenarikan, serta kemudahan, yang dijabarkan melalui table berikut:

*Tabel 2 Hasil Analisis Data Ahli Pembelajaran*

No.	Aspek	%	Kategori
1	Kejelasan	93.7	Sangat Valid
2	Ketepatan	100	Sangat Valid
3	Kesesuaian	100	Sangat Valid
4	Kemudahan	100	Sangat Valid
5	Kemenarikan	75	Cukup Valid
	<b>Rata-Rata</b>	<b>93.75</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari evaluasi data yang dilakukan oleh ahli pembelajaran dengan 15 butir pertanyaan yang terdiri dari aspek kejelasan, ketepatan, kesesuaian, kemudahan, dan kemenarikan diperoleh hasil persentase sebesar 93.75%. Hasil tersebut kesimpulannya produk pengembangan model pembelajaran lompat berbasis *discovery learning* dapat dikatakan layak digunakan dengan kriteria sangat valid, sehingga dapat dilanjutkan untuk melakukan uji coba kelompok.

### 3. Ahli Materi

Analisis datanya didapat dengan didasarkan pada sejumlah aspek yang mencakup aspek ketepatan, keruntutan, kesesuaian, kemenarikan, kemudahan, kelengkapan yang tersaji dalam tabel di bawah:

**Tabel 3 Hasil Analisis Data Ahli Materi**

No.	Aspek	%	Kategori
1	Ketepatan	100	Sangat Valid
2	Keruntutan	100	Sangat Valid
3	Kesesuaian	100	Sangat Valid
4	Kemudahan	100	Sangat Valid
5	Kemenarikan	100	Sangat Valid
6	Kelengkapan	100	Sangat Valid
	Rata-Rata	100	Sangat Valid

Dari hasil analisis data yang peneliti peroleh dari ahli materi dengan jumlah 15 butir pertanyaan yang terdiri dari aspek ketepatan, keruntutan, kesesuaian, kemudahan, kemenarikan, dan kelengkapan maka diperoleh hasil persentase sebesar 100%. Hasil ini kesimpulannya produk pengembangan model pembelajaran lompat berbasis *discovery learning* bisa disebut layak dipergunakan serta digolongkan berkriteria sangat valid, sehingga dapat dilanjutkan untuk melakukan uji coba kelompok.

#### 4.1.2 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

**Tabel 4 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Aspek	%	Kategori
1	Kemudahan	87	Sangat Valid
2	Kejelasan	92	Sangat Valid
	Rata - Rata	89	Sangat Valid

Dari hasil analisis data yang berasal dari pengujian di kelompok kecil dengan melibatkan 10 siswa kelas 8 SMPN 6 Singosari, didapatkan hasil persentase sebesar 89%. Hasil ini diperoleh dengan mempertimbangkan sejumlah aspek, dan selanjutnya hasilnya dikonversikan dengan menggunakan tabel klasifikasi kelayakan. Hasil konversi memperlihatkan pengembangan model pembelajaran lompat berbasis *discovery learning* dapat dianggap layak digunakan dan masuk dalam kriteria sangat valid.

### 4.1.3 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

**Tabel 5 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar**

No	Aspek	%	Kategori
1	Kemudahan	90	Sangat Valid
2	Kejelasan	90	Sangat Valid
	Rata - Rata	90	Sangat Valid

Berdasarkan analisis data yang berasal dari uji coba kelompok besar dengan melibatkan 21 siswa kelas 8 SMPN 6 Singosari, diperoleh hasil persentase sebesar 90%. Hasil ini diperoleh dengan mempertimbangkan beberapa aspek, dan kemudian hasil tersebut dikonversikan menggunakan tabel klasifikasi kelayakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran lompat berbasis *discovery learning* dapat dianggap layak digunakan dan masuk dalam kriteria sangat valid.

### 4.2 Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk membuat media belajar menjadi lebih berkembang terutama dalam materi lompat berbasis *discovery learning*. Dalam kegiatan pembelajaran tentunya sangat diperlukan sebuah media pembelajaran guna mempermudah proses belajar mengajar. Sebagian besar institusi pendidikan menggunakan alat bantu media sebagai sarana untuk mempermudah pemahaman dan penerimaan materi oleh peserta didik. Media pembelajaran memiliki fungsi menjadi perantara yang dapat menjadi penyampai informasi serta pesan pada siswa. Ketersediaan media pembelajaran mempermudah pemahaman pesan yang disampaikan, dengan demikian siswa menjadi lebih mudah menguasai keterampilan yang diajarkan selama proses pembelajaran.

Pada penelitian pengembangan ini peneliti mengembangkan model pembelajaran berbasis *Discovery Learnig* yang berisikan materi lompat. Pembelajaran ini dikemas ke dalam sebuah modul ajar yang menjelaskan materi pembelajaran lompat yang didalamnya berisi cover, konsep pembelajaran, konsep pendidikan jasamani olahraga dan kesehatan, konsep pembelajaran PJOK, konsep *discovery learning*, silabus pembelajaran, RPP, serta bahan ajar. Didalam modul pembelajaran lompat ini juga memuat tiga variasi lompat yaitu lompat lurus ke atas (*vertical jump*), gerak lompat ke depan (*long jump*), dan gerak lompat ke depan beda kaki (*leaping jump*). Selain itu terdapat juga beberapa model permainan lompat seperti permainan lompat ambil bola, permainan lompat temple tertinggi, dan permainan lompat lompat bola estafet.

Produk pengembangan model pembelajaran lompat berbasis *discovery learning* ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain (1) Produk ini dikemas dengan baik sehingga sangat mudah digunakan oleh para peserta didik, (2) produk ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan yang ada di lapangan, (3) produk pengembangan ini menyajikan teks, audio, dan video mengenai materi pembelajaran lompat yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, (4) produk ini juga dapat dijadikan sumber dalam pembelajaran lompat untuk para peserta didik.

Di samping memiliki keunggulan, produk ini juga memiliki beberapa batasan, seperti (1) Terbatasnya cakupan materi pada lompat saja untuk produk pengembangan berbasis *discovery learning* ini, (2) Produk ini ditujukan khusus untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama, (3) Pengujian produk hanya dilakukan di satu sekolah, yaitu SMPN 6 Singosari.

Penelitian ini sejalan dengan temuan Yuliana (2018) yang menyatakan bahwa *Discovery Learning* dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan motorik siswa. Model ini juga mendukung teori Prabowo et al. (2022) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas lebih efektif dalam pembelajaran PJOK. Namun, terdapat beberapa keterbatasan, seperti cakupan materi yang hanya berfokus pada keterampilan lompat serta pengujian yang terbatas pada satu sekolah. Pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk menguji efektivitas model ini dalam konteks yang lebih luas dan pada jenjang pendidikan lainnya.

Dari hasil analisis data yang sudah terlaksana, kesimpulannya produk pengembangan model pembelajaran lompat berbasis *discovery learning* SMPN 6 Singosari dapat dikategorikan “layak digunakan” serta bisa dipergunakan menjadi media pembelajaran di SMPN 6 Singosari.

## **5. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan model pembelajaran lompat berbasis *discovery learning* SMPN 6 Singosari dapat berfungsi sebagai referensi dan sumber belajar bagi siswa SMPN 6 Singosari. Pemanfaatan produk pengembangan ini diharapkan akan membantu siswa SMPN 6 Singosari dalam proses pembelajaran, memudahkan akses terhadap informasi, dan didukung oleh penilaian para ahli, termasuk ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli materi, yang telah dinilai berdasarkan beberapa aspek. Selain itu, hasil analisis data dari analisis kebutuhan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar juga mendukung kesimpulan tersebut.

## DAFTAR REFERENSI

- Akbar, S. & Sriwiyana, H. 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan (IPS)*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Alwi, Zahra. 2019. "Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter." (September):37–52.
- Arifin, M., Sari, R., & Wijaya, H. (2021). Transformasi pembelajaran berbasis teknologi: Implikasi terhadap metode dan bahan ajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(2), 143-156.
- Handoyo, Budi, and Hadi Sukamto. 2019. "Conceptual Models of Learning Material Development Based on the Spatial Perspective." 320(Icskse 2018):122–24. doi: 10.2991/icskse-18.2019.23.
- Herlina, Herlina, and Maman Suherman. 2020. "Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar." *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education* 8(1):1–7.
- Irawan, D., & Japarianto, E. (2013). *Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Loyalitas Melalui Kepuasan Sebagai Variabel Intervening Pada Pelanggan Restoran Por Kee Surabaya*. *Jurnal Manajemen Pemasaran*.
- Lestari, N. (2022). Inovasi bahan ajar dalam era digital: Menyelaraskan kurikulum dengan perkembangan IPTEK. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(4), 321-334.
- Maulida, Utami. 2022. "PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS KURIKULUM MERDEKA." 5(2):130–38.
- Prabowo, Eko Mukti, Edy Mintarto, and Nurkholis Nurkholis. 2022. "Variasi Dan Kombinasi Permainan Gerak Dasar Atletik Lompat Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Sekolah Dasar." *Discourse of Physical Education* 1(1):1–13. doi: 10.36312/dpe.v1i1.604.
- Prasetyorta, Apri Dwi. 2021. "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar." 5(4):1717–24.
- Puspita, Galuh Ayu, and Irwansyah. 2018. "Indonesia: Studi Kasus Pembaca E-Book Melalui Aplikasi IPusnas." *Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi* 2(1):13–20.
- Rahayu, Satutik, and Ahmad Harjono. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Penelitian Dan Pembelajaran Fisika Indonesia* 1:26–30.

- Rosarina, Gina, Ali Sudin, and Atep Sujana. 2016. "PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA." 1(1):371–80.
- Ruddamayanti, Ruddamayanti. 2019. "Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. 2:364–70.
- Saputra, Rudi. 2022. "Pengembangan Model Lompat Harimau Untuk Siswa Smpn 5 Kota Metro." *Sport Science and Education Journal* 3(2):1–11. doi: 10.33365/ssej.v3i2.2217.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Alfabeta.
- Suharnoko, Faizal, and Guntur Firmansyah. 2018. "Pengembangan Model Pembelajaran Melompat Melalui Permainan Lompat Cermin Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran* 4(2):145. doi: 10.29407/js\_unpgri.v4i2.12169.
- Yuliana, Nabila. 2018. "PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR." *PPs Universitas Pendidikan Ganesha JIPP* 2.