

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PERMAINAN KECIL DENGAN MATERI PERMAINAN TRADISIONAL “ETU” (TINJU ADAT) BAGI MAHASISWA PJKR STKIP CITRA BAKTI

Bernabas Wani

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti
bernabas.wani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar permainan kecil pada materi permainan tradisional “*etu*” (tinju adat) serta mengetahui efektifitas penggunaan bahan ajar terhadap capaian hasil belajar para mahasiswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tiga tahap yang terdiri dari define, design dan development, proses pembelajaran yang dilakukan dengan desain *one grup pre-test post-test design*. subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah para mahasiswa PJKR STKIP Citra Bakti Kabupaten Ngada yang program mata kulia permainan kecil semester VI. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah penggunaan bahan ajar memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan belajar permainan tradisional tinju adat *Etu*.

Kata kunci: Pengembangan; Bahan ajar; permainan tradisional.

Abstract

This study aims to develop small game teaching materials on the traditional "etu" game material (custom boxing) and determine the effectiveness of the use of teaching materials on the achievement of student learning outcomes. The method used in this study uses three stages consisting of define, design and development, the learning process is carried out with a one-group pre-test post-test design. The subjects in this development research were the students of PJKR STKIP Citra Bakti, Ngada Regency, who were in the VI semester minor game course. The results obtained from this study are the use of teaching materials has a positive impact on increasing the ability to learn the traditional game of Etu traditional boxing.

Keywords: Development; Teaching Materials; Traditional Game.

PENDAHULUAN

Bermain adalah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak, dengan bermain, anak-anak bisa memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak dalam perkembangan motorik kasar maupun motorik halus, serta kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial dan sikap hidup, (Yulianti: 2011:3) sama seperti yang diungkapkan oleh Helmi dan Zaman (2009: 6) menjelaskan

bahwa bermain merupakan jendela perkembangan anak. Serta Simatupang (2005) menjelaskan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Permainan tradisional merupakan kegiatan yang diatur oleh aturan-aturan permainan yang merupakan pewaris generasi terdahulu dengan tujuan mendapatkan kegembiraan. (Azizah: 2016). senada dijelaskan oleh Kurniati (2016: 2) menjelaskan bahwa

permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat. Penurunan permainan tradisional pada tempo dahulu tidaklah menggunakan tulisan atau aksara yang dibukukan, melainkan secara lisan, Haris (2016: 16) mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya.

Etu Merupakan Sebuah bagian dalam Olahraga Belah diri, Namun Bagi Masyarakat Nagekeo tidak sekedar Etu namun sebagai salah satu bentuk atraksi tinju modern pada umumnya. (Aschhari Senjahari Rawe & Yohana Nono: 2021). Etu atau tinju adat tidak memprioritaskan kalah menang atau kalah, melainkan menjalin harmonisasi persaudaraan dan ikatan kekeluargaan diantara sesama warga Nagekeo yang berhubungan keturunan (Inna, 2015)

Mengembangkan bahan ajar merupakan sebagai bagaian dari mengembangkan kompetensi serta dapat meningkatkan eksistensi sebagai dosen/guru yang professional. (Zulkifli & Nadjamudin, 2022) bahwa Tujuan utama dari seorang dosen mengembangkan bahan ajar adalah agar pembelajaran yang disampaikan oleh dosen dapat dimengerti dengan cepat oleh mahasiswa dan pembelajaran lebih efektif, efisien dan menyenangkan serta sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan dan menjadi standar dalam pembelajaran berlangsung. Maka itu seorang dosen harus mampu merancang dan menyusun bahan ajar agar dapat

menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran dalam dunia akademik, (Kusumam, dkk, 2016).

Sesuai dengan hasil obeservasi yang dilakukan oleh peneliti yang juga sebagai dosen pengampuh mata kulia Permainan Kecil pada program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi pada sekolah tinggi keguruan dan ilmu pendidikan Citra Bakti mendapatkan temuan adalah kuranya sumber belajar atau bahan ajar untuk mata kuliah permainan kecil materi permainan tradisional, permainan tradisional yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah tinju adat yang bernama Etu, etu adalah salah satu tinju adat yang sudah dilakukan oleh masyarakat adat kabupaten Nagekeo. Dari hasil temuan adalah tidak semua mahasiswa prodi PJKR memahami dengan jelas bagaimana alur kegiatan tinju adat Etu.

Masalah diatas menjadi kendala yang sangat serius bagi pendidik guna ketercapaian tujuan dari pembelajaran permainan kecil materi permainan tradisional, maka diperlukan inovasi dari dosen selaku peneliti hadir memberikan solusi terhadap masalah yang dipaparkan diatas. Sebagai dosen yang mengampuh mata permainan kecil merasa tertantang untuk melakukan inovasi memperbanyak sumber belajar materi permainan tradisional yang ada pada RPS mata kulia permainan kecil, serta tetap menjaga kearival lokal sebagai salah satu peninggalan budaya yang turun temurun tetap jaga dan dilaksanakan Model dan metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan agar menghasilkan suatu produk tertentu

serta menguji keefektifan produk tersebut, serta analisis sangatlah dibutuhkan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, penelitian pengembangan mempunyai tujuan untuk menguji suatu produk tertentu juga sangat dibutuhkan agar produk tersebut efektif dan dapat berfungsi dimasyarakat luar sebagai bahan pertimbangan untuk pembaharuan produk. (Sugiyono, 2014 : 297)

Kemampuan dosen dalam menyusun bahan ajar menjadi sangat berperan penting akan keberhasilan proses pembelajaran di dunia pendidikan, (Wahyudi, dkk, 2014), realitanya terlihat masih banyak pendidik yang masih bergantung pada bahan ajar yang konvensional, bahan ajar konvensional adalah bahan ajar yang diperoleh secara mudah tanpa mengeluarkan pokok pikirannya sendiri seperti bahan ajar tinggal pakai, tinggal beli dan bahan ajar yang instan tanpa merencanakan dengan baik oleh pendidik itu sendiri. Dosen sering kali salah dalam memilih bahan ajar sehingga mahasiswa mengalami kurang maksimal dalam memahami materi yang diberikan maka peserta didik dalam pembelajaran kurang memenuhi kriteria ketuntasan minimum ditentukan, (Zuriah dkk, 2016) dijelaskan lanjut oleh prastowo (2015) menjelaskan mutu pembelajaran rendah ketika pendidik hanya berpaku pada bahan ajar yang konvensional tanpa ada kreatifitas untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif.

Media pembelajaran mampu mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi yang diajarkan dengan harapan dapat meningkatkan

kualitas pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan. Manfaat media dalam pendidikan menurut Nana Sudjana (2011 : 2) yaitu; 1) Pembelajaran akan lebih menarik dengan adanya media sehingga mampu memotivasi siswa untuk belajar. 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, memungkinkan siswa dapat mencapai tujuan pengajaran dengan baik. 3) Metode dalam mengajar lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan dari ucapan guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. 4) Siswa lebih banyak fokus belajar, karena tidak hanya memperhatikan penjelasan guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Menurut (Didi Yudha Pranata & dan Tuti Sarwita: 2019) menjelaskan bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang baik untuk perkembangan anak karena fisik dan emosi anak terlibat langsung sehingga dapat mempengaruhi pertumbuhan dari anak. Serta apabila permainan modern dikombinasi dengan permainan tradisional maka akan memberikan manfaat yang saling melengkapi bagi perkembangan anak. Karena anak akan mengalami manfaat yang bersifat fisik, psikologis, dan aspek sosial. Adapun manfaat dari permainan tradisional yang dapat mempengaruhi perkembangan anak adalah: a) Mengembangkan kecerdasan intelektual pada anak. b) Mengembangkan kecerdasan emosi pada anak. c) Mengembangkan daya kreatifitas pada anak. d) Meningkatkan

kemampuan bersosialisasi. e) Melatih kemampuan motorik.

Permainan tradisional bagus untuk perkembangan anak, meskipun sudah berkurang sarana maupun prasarana untuk bermain, kita sebagai generasi muda yang pernah mengalami masa kecil dan pernah memainkan permainan tradisional tersebut, memiliki kewajiban untuk meneruskan warisan budaya ini kepada generasi selanjutnya, dengan begitu anak-anak di masa yang akan datang dapat merasakan bermain permainan tradisional dan tumbuh menjadi anak yang cerdas dalam menjalani kehidupannya ketika dewasa.

Tinju tradisional atau tinju adat selalu dirayakan setiap tahun oleh beberapa suku di kabupaten Nagekeo, dalam kegiatan tinju adat dilakukan tidak memerlukan uang yang banyak untuk melakukan kegiatan tersebut karena alat dan bahan yang digunakan semuanya dari bahan-bahan tradisional yang mudah didapat dan mudah diperoleh, serta orang yang akan melakukan tinju adat tidak dibayar dengan uang. Abdurojak & Imanudin (2016). Serta tinju adat di daerah Nagekeo memiliki tujuan yang sangat mulia adalah menjalin hubungan kekeluargaan dan hubungan relasi dari berbagai suku yang ada di kabupaten Nagekeo. Daerah-daerah yang melakukan tinju adat di kabupaten Nagekeo diantaranya: Suku Boanio, Suku Rendu, Suku Boawae, dan Suku Rowa. Tinju adat dilakukan dalam beberapa tahap diantaranya tinju bagi anak-anak, dan tinju bagi orang dewasa. Mereka biasanya menggunakan alat yang terbuat dari tulang daun lontar atau yang biasa

disebut dengan "tokor ta'al", yang ditengahnya berisi tanduk dan dibaluti dengan kain. Sesudah tinju biasanya diadakan tarian tradisional dengan menggunakan alat musik tradisional seperti "gong dan gendang".(Djolo & Pramono, 2020).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian memaparkan tentang paradigma penelitian, metode penelitian berupa Research and Development (R&D) dengan model 3-D, lokasi dan subjek penelitian. Diuraikan juga mengenai instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data. Permasalahan yang diangkat dalam pembelajaran merupakan permasalahan yang berkaitan dengan permainan tradisional. Pemecahan masalah menuntut pemahaman bahan ajar dan dapat menjadikannya sebagai landasan pemecahan masalah. Mahasiswa diharapkan dapat memadukan beberapa konsep untuk saling menunjang jawaban yang diberikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan dengan model 3-D yang merupakan modifikasi model 4-D dari Thiagarajan, et al. (1974). Kegiatan 3-D meliputi Define yaitu pengumpulan data dari berbagai sumber sesuai dengan informasi yang dibutuhkan, Design dengan kegiatan mengembangkan bahan ajar yang memuat permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan berpikir reflektif. Kegiatan berikutnya Develop yaitu kegiatan mengembangkan bahan ajar permainan tradisional.

1. Studi Pendahuluan (Define)

Studi pendahuluan bertujuan untuk persiapan pengembangan bahan ajar.

Pada tahapan ini yang dilakukan adalah studi pustaka dan lapangan. Studi pustaka mengenai Standar Kompetensi Guru Pemula (SKGP), hal ini diarahkan kepada mahasiswa prodi PJKR sebagai calon guru yang mampu mengembangkan bahan ajar. Dimana kompetensi tersebut merupakan materi minimal untuk calon guru.

Dilakukan analisis terhadap RPS, SAP pada mata kuliah permainan kecil dengan materi permainan tradisional terhadap mahasiswa prodi PJKR STKIP Citra Bakti.

2. Perancangan Program Pembelajaran (Design)

Perancangan dan analisis materi pada mata kuliah permainan kecil ini adalah ditetapkan tujuan pembelajaran, materi yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan indikator yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar. Perancangan dilanjutkan dengan pembuatan deskripsi pembelajaran yang menggambarkan hubungan antara konsep, indikator, pembelajaran dan asesmen yang digunakan sesuai dengan materi pada mata kuliah tersebut.

3. Pengembangan Program Pembelajaran (Develop)

Pengembangan bahan ajar pada mata kuliah permainan kecil dengan materi permainan tradisional yang lebih mengoptimalkan pada arah kesederhanaan pemahaman materi yang akan meningkatkan kemampuan berpikir pada mahasiswa. Uji coba produk yang dihasilkan dapat dilakukan secara terbatas yaitu penerapan materi pembelajaran kepada tiga orang mahasiswa sebagai calon guru dan dilakukan perbaikan. Setelah dilakukan uji coba terbatas maka selanjutnya

akan dilakukan juga validasi oleh tiga orang ahli yaitu ahli bidang pendidikan olah raga, ahli bidang design dan ahli materi. Pengumpulan data studi pendahuluan berupa kajian pustaka dilakukan pada mahasiswa program studi PJKR di STKIP Citra Bakti. Jumlah mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah 20 orang.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan data yang diperlukan dalam tiap tahapan. Studi pendahuluan dan perancangan pembelajaran memerlukan data mengenai materi yang diperlukan guru yang berkaitan dengan materi permainan kecil. Tahapan pengembangan memerlukan data penilaian deskripsi pembelajaran dan pembelajaran dari validator. Mahasiswa memberikan penilaian mengenai pembelajaran dengan mengisi format penilaian. Pendapat mahasiswa mengenai pembelajaran diungkap melalui kuesioner.

Pada penelitian ini data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus tabulasi silang Gregory:

$$V_i = \left(\frac{D}{A+B+C+D} \right)$$

(Retnawati, 2015)

Ket:

V_i = Validasi konstruk

A = Kedua rater tidak setuju

B = Rater 1 setuju, rater II tidak setuju

C = Rater 1 setuju, rater II setuju

D = Kedua rater setuju

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan bahan ajar permainan kecil. Pengembangan bahan ajar permainan kecil pada materi

permainan tradisional “etu” (tinju adat) bagi mahasiswa PJKR STKIP Citra Bakti, dan dipublish dalam bentuk PDF yang mempunyai tujuan memudahkan mahasiswa dalam penggunaan materi ajar. Isi dari bahan ajar yang dikembangkan terdiri dari

teks penjelasan materi beserta gambar pendukung materi, tugas individu, latihan materi serta rangkuman.

Contoh cover dari bahan ajar materi yang telah dikembangkan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Cover Bahan Ajar Permainan Kecil Pada Materi Permainan Tradisional Tinju Adat“*Etu*”.

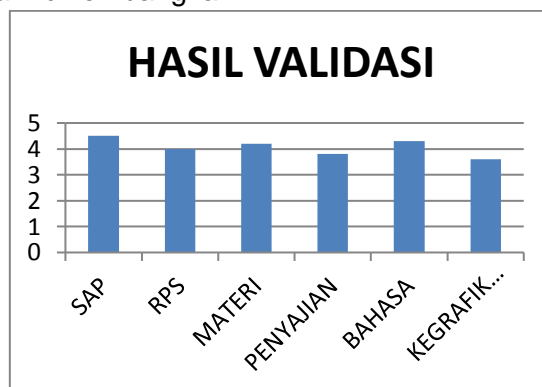
Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah menggunakan desain 4-D yang telah dimodifikasi menjadi 3-D, diantaranya *define*, *design*, dan *development*. Yang menekankan pada penyelesaian masalah atau memunculkan sebuah solusi dari masalah untuk menghasilkan bahan ajar permainan kecil yang telah dikembangkan melalui hasil penelitian dari masing-masing ahli sesuai kompetensi keilmuan. Temuan masalah adalah mahasiswa tidak mewariskan budaya tinju adat *etu* karena kurangnya referensi yang diperoleh sehingga budaya tinju adat *etu* dapat dimungkinkan akan hilang

apabila tidak dimunculkan dalam pembelajaran penjas materi permainan kecil tinju adat *etu*.

Apabila tahap *define* telah selesai dilaksanakan tahapan selanjutnya adalah tahap *design*, pada tahap ini dilakukan penyusunan tes untuk menguji keefektifan bahan ajar yang telah dikembangkan, pemilihan media pembelajaran, pemilihan format dan selanjutnya merancang bahan ajar yang sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Selanjutnya tahap yang ke tiga adalah tahap *development*, pada tahap ini akan dilakukan validasi ahli dan uji coba lapangan. Dalam proses validasi

dilakukan menggunakan 3 ahli yang memvalidasi bahan ajar. Berikut hasil keseluruhannya, validasi ahli pada bahan ajar yang telah dikembangkan

terdiri dari validasi perangkat pembelajaran, validasi materi, penyajian dan kegrafikan.



Gambar 2. Hasil TAbulasi Silang

Hasil dari tiga orang validator ahli dilakukan tabulasi silang yang dihitung menggunakan rumus Gregory diringkas perolehan nilai komponen materi atau isi adalah 0,84, angka tersebut menunjukkan berada pada kategori validitas isi sangat tinggi. Pada komponen penyajian mendapat nilai 0,76 yang menunjukkan pada kategori validitas isi tinggi, sedangkan komponen kebahasaan mendapatkan perolehan nilai 0,75 yang berada pada kategori tinggi. Tahapan selanjutnya adalah dilakukan validasi lembar evaluasi tes kemampuan kognitif para mahasiswa. Adapaun yang dianalisis adalah reabilitas soal, tingkat kesukaran, daya beda dan telaah soal yang ada pada bahan ajar permainan tradisional tinju adat Etno. Telaah soal dilakukan oleh dua penelaah. Hasil telaah soal diperoleh hasil bahwa 75% soal berbentuk HOTS.

Selanjutnya tahap *development* yaitu dilakukan uji coba dalam pembelajaran untuk mengetahui efektifitas bahan ajar yang dikembangkan. Dari hasil uji coba yang dilakukan terdapat bahwa bahan

yang terdapat pada gambar 2. Dari gambar tersebut dapat diketahui hasil

ajar yang dikembangkan dinyatakan efektif meningkatkan hasil belajar para mahasiswa berdasarkan criteria pada efektifitas pembelajaran yang terdiri dari: keterlaksanaan satuan acara pembelajaran yang dibuktikan dengan kemampuan dosen dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar sesuai dengan SAP yang telah disusun sebelumnya. Dari hasil pengamatan diperoleh nilai rata-rata dari pengamat 1 sebesar 4,75 dan nilai rata-rata penilaian pengamat 2 sebesar 4,74. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Aktivitas para mahasiswa dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar pada kategori baik. Hasil rata-rata pengamatan keseluruhan aktifitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar adalah 95,2 % , dari rata-rata yang diperoleh maka dapat disimpulkan keaktifan peserta didik sangat tinggi.

Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar untuk para mahasiswa PJKR Semester VI mengalami peningkatan yang signifikan. Pada penelitian ini diketahui rata-rata hasil *pretest* para mahasiswa sebelum pembelajaran menggunakan bahan ajar sebesar 10,55, sedangkan nilai rata-rata *post-test* para mahasiswa setelah menggunakan bahan ajar adalah 81,70. Setelah uji t diperoleh nilai sig.(2-tailed) adalah 0,000 maka nilai tersebut < 0.05 sehingga dapat menyimpulkan dari hasil yang diperoleh bahwa penggunaan bahan ajar efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar.

SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah menggunakan desain 4-D yang telah dimodifikasi menjadi 3-D, diantaranya *define, design, dan development*. Yang menekankan pada penyelesaian masalah atau memunculkan sebuah solusi dari masalah untuk menghasilkan bahan ajar permainan kecil yang telah dikembangkan melalui hasil penelitian dari masing-masing ahli sesuai kompetensi keilmuan. Temuan masalah adalah mahasiswa tidak mewariskan budaya tunju adat *etu* karena kurangnya referensi yang diperoleh

sehingga budaya tinju adat *etu* dapat dimungkinkan akan hilang apabila tidak dimunculkan dalam pembelajaran penjas materi permainan kecil tinju adat *etu*. Model pembelajaran 3-D ini dilakukan dalam penelitian ini sangat menentukan keberhasilan mahasiswa dalam mencermati materi yang dipelajari. Untuk menguji keefektifan bahan ajar yang telah dikembangkan, pemilihan media pembelajaran, pemilihan format dan selanjutnya merancang bahan ajar yang sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Hal ini telah dilalui peneliti dalam memaksimalkan pengembangan bahan ajar permainan kecil yang merujuk pada factor keberhasilan mahasiswa sebagai calon guru.

SARAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan layak diterapkan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan mengetahui permainan kecil materi permainan tradisional *Etu*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka peneliti mengajak kepada semua para penggiat budaya agar tetap mencintai budaya lokal yang telah diwariskan oleh para leluhur serta tetap diberikan kepada para mahasiswa dan peserta didik lain

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrojak, H & Imanudin, I. (2016). Hubungan Antara Reaction Time dan Kekuatan Maksimal Otot Lengan Dengan Kecepatan Pukulan pada Cabang Olahraga Tinju. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 1(2), 53–58.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan dan praktik*. Jakarta: Rineka

- Azizah, L.M. dkk. (2016). Buku Ajar Keperawatan Jiwa Teori dan Aplikasi
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. Standar Isi. Badan Standar Nasional Pendidikan: Jakarta.
- Djolo, C. ciptariska, & Pramono, M. (2020). Analisis Peralatan Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional (Studi Kasus Di Museum Negeri Mpu Tantular) Chatrine Ciptariska Djolo Made Pramono Analysis of Folk Games Equipment And Traditional Sports (Case Study In The Mpu Tantular State Museum). Jurnal Kesehatan Olahraga, 8(3), 9–24.
- Helmi, D & Zaman, S. (2009). Permainan Untuk Meningkatkan Inteligensi Anak
- Inna, Y. T. (2015). Peranan Adat Pasola Sebagai Alat Pemersatu Antar Daerah di Kabupaten Sumba Barat Daya Propinsi Nusa Tenggara Timur. Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP ,Universitas PGRI Yogyakarta, 1–15.
- Kurniati, Euis. (2016). Permainan Tradisional dan Perannya Keterampilan Sosial Anak. 2016.. Jakarta : Prenamedia Group
- Kusumam, A., Mukhidin, & Hasan, B. (2016). Pengembangan bahan ajar mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik untuk sekolah menengah kejuruan. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 23(23), 28–39
- Prastowo, A. (2015). Panduan kreatif membuat bahan ajar. Jogjakarta: Diva Press.
- Pranata D.Y & dan Sarwita T. (2019). Permainan Tradisional Englobaba Biskuit Meningkatkan Kelincahan Anak Sekolah Dasar. Jurnal Visipena Volume 10, Nomor 2, Desember 2019. Hal. 294-302
- Rawe. S.A & Nono. Y. (2021). Promosi Olahraga Tinju Adat Etu Sebagai Pariwisata Tahunan Di Kecamatan Boawae Kabupaten Nagekeo. *Gelanggan Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Volume 4, Nomor 2, Juni 2021. e-ISSN : 2597-6567. Hal. 174-185
- Retnawati, H. (2018). Desain Pembelajaran Matematika untuk Melatihkan Higher Order Thinking Skills. Yogyakarta : UNY Press
- Simatupang, Nurhayati. 2005, Bermain sebagai upaya dini menanamkam aspek sosial bagi siswa sekolah dasar, Jurnal Pendidlkan Jasmani Indonesia, Volume 3, No.1, 2005.
- Sivasailam, T., Semmel, D. S., & Sommel, M. i. (1974). Instructional decelopment for training teachers of exception children. In a sourcebook ERIC.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, Nana. (2011). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosda karya Offset

- Wahyudi, B. S., Hariyadi, S., & Hariani, S. A. (2014). *Pengembangan bahan ajar berbasis model problem based learning pada pokok bahasan pencemaran lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas x SMA Negegi Grujugan Bondowoso*. Pancaran, 3(3), 83–92.
- Yulianti, Ani. 2011. Faktor- Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Audit Delay (Studi Empiris Pada Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia PadaTahun 2007-2008. Skripsi. Program Studi Akuntansi Jurusan Pendidikan Akuntansi.
- Zulkifli, & Royes, N. (2017). Profesionalisme guru dalam mengembangkan materi ajar bahasa arab di MIN 1 Palembang. JIP:Jurnal Ilmiah Pgmi, 3(2), 120–133
- Zuriah, N., Sunaryo, H., & Yusuf, N. (2016). Ibm guru dalam pengembangan bahan ajar kreatif inovatif berbasis potensi lokal. Jurnal Dedikasi, 13, 39–49.