

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyoso, W. (2022). Kajian Hoax dalam Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Bappenas Working Papers*, 5(3), 356–366. <https://doi.org/10.47266/bwp.v5i3.177>.
- Ali Muhaimin¹, N. A., & Fakultas. (2019). Upaya Meningkatkan hasil Belajar Lompat Jauh Melalui Pendekatan Bermain. *I*(1), 1–23.
- Ali, R. H. (2023). Pembelajaran Lompat Jauh Melalui Metode Bermain. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3, 6037–6045. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4232%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/4232/3028>
- Andriadi, A., & Saputra, A. (2021). Pengembangan model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1), 41–47. <https://doi.org/10.21831/jpji.v17i1.35422>.
- Awapape, R. ,A, Wali, C. N., & Jado, G. G. (2024). Pengaruh Latihan Naik Turun Tangga Untuk Meningkatkan Ketrampilan Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Sman 10 Kota Kupang. *Jurnal Sport & Science*, 45(6), 80–88. <https://ejournal.upg45ntt.ac.id/jic/index>.
- Bobic, F., Syafutra, W., & Firlando, R. (2021). Penerapan Modifikasi Permainan Dalam Pembelajaran Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Sukamana Kabupaten Musi Rawas. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 16–22. <http://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/232/208>
- Dek Ngurah laba laksana;Dimas Qondias;Gde Putu Arya Oka. (2025). *Desain Penelitian Pengembangan Pendidikan*. PT Nasya Expanding Management. https://www.google.co.id/books/edition/Desain_Penelitian_Pengembangan_Pendidika/pKNNEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=borg+and+gall&pg=PA123&printsec=frontcover
- Fadly Setyaji, M., & Fadilah Amin, B. (2022). *Penerapan Permainan Kelompok Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Pada Siswa Smk Gita Kirtti 1 Jakarta Selatan Application of Group Games To Improve Physical Fitness in Students of Smk Gita Kirtti 1 Jakarta Selatan*. *I*(1), 1–14. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JOSITA>
- Hasbillah, M. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Melalui Pendekatan Bermain Murid Kelas V Sd Negeri 375 Tancung Kabupaten Wajo. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hastuti, H., & Zafri. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan* (D. Safitri (ed.)). PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers. <https://books.google.co.id/books?id=pUnfEAAAQBAJ>

- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52–64.
- Hermawan, Manurung, Y., & Iwan. (2021). Model Latihan Lari Sprint Berbasis Permainan Untuk Usia 6-12 Tahun. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 156.
- Hernawan. (2020). *Olahraga, Rekreasi Dan Waktu Luang*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Lahmutu, H. M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Lompat Jauh Pada Peserta Didik Kelas Vi Sdn 1 Bulango Timur Melalui Metode Bermain. *Jurnal Normalita*, 11(1), 158–166.
- Li, K., B, E. Z., B, F. T., & Du, Z. (2023). Proceedings of the 2022 International Conference on Sport Science, Education and Social Development (SSESD 2022). In *Proceedings of the 2022 International Conference on Sport Science, Education and Social Development (SSESD 2022)* (Vol. 2). Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-494069-13-8>
- Lindah, L. (2022). Bola Bergantung Sebagai Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok. *Jendela Olahraga*, 7(2), 152–161. <https://doi.org/10.26877/jo.v7i2.11868>
- Ma'arif, I. (2024). *Buku Ajar Keterampilan Teknik Dasar Atletik*. CV. Haura Utama.
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1274–1290. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.544>
- Martianingtiyas, E. D. (2019). Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran. *Researchgate*, 1(1), 1–8.
- Muhammad Rizal Pahleviannur, S.Pd. Anita De Grave, SE., M. S., Dani Nur Saputra, S.Pd, M.Sn Dedi Mardianto, S.E., M. ., Ns. Debby Sinthania, S.Kep., M.Kep Lis Hafrida, S.Pd, M. S., Vidriana Oktoviana Bano, S.Si., M.Pd Eko Edy Susanto, SE., M. A., Dr. Ardhana Januar Mahardhani, M.KP. Dr. Amruddin, S.Pt., M.Pd., M. S., & Mochamad Doddy Syahirul Alam, SE., M.Si Mutia Lisya, S.T., M.T. Dasep Bayu Ahyar, M. P. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasin*(Issue March). <https://doi.org/10.31237/osf.io/jhxxw>
- Mukholid, A., Dinata, T. P., Latif, M., Rofiq, N., Murti, W., & Prakosa, B. A. (2024). PENERAPAN METODE BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR GERAK DASAR LOMPAT JAUH PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI DUKUHAN KERTEN SURAKARTA. 3(2), 315–328. <https://doi.org/10.31316/ijst.v3i2.6267>

- MUSNIZAR SAFARI. (2017). Bermain Sebagai Belajar Dalam Membantu proses PERKEMBANGAN ANAK. *AIP Conference Proceedings*, 3(3), 2–4. <http://dx.doi.org/10.1016/j.moem.2017.07.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.lithos.2014.07.017><http://dx.doi.org/10.1016/j.mspro.2015.11.130><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmmm.2010.01.018><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmrt.2014.07.001>
- Mustopa, M., & Bagus Endrawan, I. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Hasil Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Permainan Skipping Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 2(1), 62–66. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v2i1.232>
- Novri, E. P. & A. (2020). Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani Untuk Guru Sekolah Dasar. In *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*. http://eprints.uniska-bjm.ac.id/5823/1/B5_DASAR_PENDIDIKAN_JASMANI_GURU_SD-1.pdf
- Nur Aeni, Rusli, M., & La Ode Rusdin. (2021). Hubungan Panjang Tungkai Dengan Kemampuan Lompat Jauh Gaya Jongkok Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Angkatan 2018 Uho. *Journal Olympic (Physical Education, Health and Sport)*, 1(1), 24–39. <https://doi.org/10.36709/olympic.v1i1.4>
- Rianra, M., & Simanjuntak, G. (2020). *Aktivitas Lompat Jauh*.
- Rifa'i Abubakar. (2021). *PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga. https://digilib.uinsuka.ac.id/id/eprint/42716/1/PE_NGANTAR_METODOLOGI_PENELITIAN.pdf
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Rustandi, E. (2020). *Penguasaan Teknik Dasar Lompat Jauh Siswa Kelas Vi Sdn 2 Panunggul Kecamatan Gegesik*. 2(2), 50–56.
- Salsabila Salsabila, Arya Bisma Nugraha, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Litera Prenada Media Grup.
- Samsudin. (2022). *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Universitas Negeri Jakarta.

- Samsudin, dkk. (2024). *Model Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Jauh Di Sekolah Dasar Berbasis Teaching Games For Understanding* (1st ed., Vol. 1). 2024.
- Setya Yuwana, T. I. (2023). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Malang. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=ZY3kEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=penelitian+dan+pengembangan&ots=qrv9e6wuZv&sig=yZrx4g5MT1hHBpxZFpDSnZyrSJM&redir_esc=y#v=onepage&q=penelitian+dan+pengembangan&f=false
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.
- Siregar, N. M. (2013). *Teori Bermain*. Universitas Negeri Jakarta.
- Siregar, N. M. (2014). *Belajar Gerak*. Universitas Negeri Jakarta.
- Siswoyo, S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Menggunakan Rintangan Biomekanik 45° Mata Pelajaran Penjasorkes Peserta Didik Kelas Vi Sdn 6 Dirgahayu Tahun Pelajaran 2019/2020. *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 66–85. <https://doi.org/10.33659/cip.v9i1.190>
- Sobarna, A., & Hambali, S. (2020). Meningkatkan keterampilan lompat jauh gaya jongkok siswa SD melalui pembelajaran kids atletik. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(1), 72. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.6189>
- Subandi, S. & O. U. (2023). *Desain dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Sukendro, S., & Yuliawan, E. (2019). *Dasar-Dasar Atletik*. Salim Media Indonesia.
- Sukiri, Sari, E. F. N., Sujarwo. (2019). *Basic Locomotor Movement of First Grade Students of Elementary School*. 362(Acpes), 187–191. <https://doi.org/10.2991/acpes-19.2019.42>
- Sukiri, Tambunan, Doni Douglas Siregar, N. M. (2023). Effectiveness of game-based freestyle swimming training models for early children (4-6 years). *Gladi : Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 14(01), 121–128. <https://doi.org/10.21009/gjik.141.10>
- Suryana, D., & Desmila. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 143–153. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8632>
- Syaputra, M. N., & Warni, H. (2023). Penerapan model problem base learning dalam pembelajaran gerak dasar manipulatif. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 76. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16365>

- Umar Hamdan Nasution, L. D. J. (2024). Metode Penelitian . In *Serasi Media Teknologi*.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=WCE3EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA85&dq=Metode+penelitian&ots=X1jH2BcQPG&sig=eZ3IEbAqlf8ILVQ9oIEsLucU6to&redir_esc=y#v=onepage&q=Metode penelitian&f=false
- Utama, Y. (2016). *PENINGKATAN LOMPAT JAUH BERBASIS BERMAIN SMP NEGERI 3 TALANG KELAPA KABUPATEN BANYUASIN PROVINSI SUMATERA SELATAN. VIII*, 1–23.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179.
<https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Warsiyanti, Y. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Melalui Pendekatan Bermain Lompat Tali pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(3), 179–187.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yuliani Nurani, S. H. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. PT Bumi Aksara.
https://books.google.co.id/books?id=HM38DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Yumnah, S., Judijanto, L., Pongpalilu, F., Syathroh, I. L., & Wibowo, G. A. (2024). Middle School Teacher Self-Efficacy in the Implementation of the Learning Process in Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(1), 162–173.
<https://doi.org/10.23887/jlls.v7i1.71092>
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.