



PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL SENAM FUN YOUNG DALAM PEMBELAJARAN PENJAS

Meyke Parengkuan¹, Rifky Mile²

¹Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas olahraga dan Kesehatan,
Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

²Program Studi Kepeleatihan Olahraga, Fakultas olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri
Gorontalo, Indonesia

Email : Meyke.Parengkuan@ung.ac.id

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of the Fun Young gymnastics model in improving students' learning motivation in Physical Education learning for seventh-grade junior high school students. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 32 seventh-grade students. Instruments used included a learning motivation questionnaire, observation sheets, and interviews. The findings showed a significant increase in students' motivation after implementing the Fun Young model, with the average motivation score rising from 62.3 in the pre-cycle to 83.5 in the second cycle. The learning atmosphere became more enjoyable, interactive, and aligned with the developmental characteristics of junior high school students. This model also promoted active student participation and fostered a positive classroom environment. Therefore, the Fun Young gymnastics model is considered an effective alternative teaching strategy to enhance students' learning motivation in Physical Education.

Keywords: Learning Motivation; Fun Young Gymnastics; Physical Education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *Senam Fun Young* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani di kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP yang berjumlah 32 orang. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar, lembar observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Senam Fun Young* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata angket dari 62,3 pada pra-siklus menjadi 83,5 pada siklus II. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Model ini juga meningkatkan partisipasi aktif dan membentuk suasana belajar yang positif. Dengan demikian, model *Senam Fun Young* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Penjas.

Kata Kunci: Motivasi Belajar; Senam Fun Young; Pendidikan Jasmani

A. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani (Penjas) merupakan bagian integral dari kurikulum nasional yang bertujuan mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan motorik, serta karakter siswa melalui aktivitas fisik yang terstruktur (Yuniarti & Widiastuti, 2020). Tujuan pembelajaran Penjas tidak hanya pada peningkatan kemampuan fisik, tetapi juga pada pembentukan nilai-nilai sosial dan emosional peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Penjas masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu yang paling dominan adalah rendahnya motivasi belajar siswa, terutama di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Motivasi yang rendah berdampak pada minimnya partisipasi aktif, semangat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Gunawan et al., 2021).

Banyak siswa menganggap Penjas sebagai pelajaran "pengisi waktu", bukan sebagai bagian penting dalam pembentukan karakter dan kesehatan jasmani. Paradigma ini menyebabkan pembelajaran Penjas berjalan kurang maksimal, dengan aktivitas fisik yang dilakukan hanya sebatas formalitas (Prasetyo & Mulyana, 2022). Motivasi belajar adalah aspek psikologis penting yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam mengikuti pelajaran. Menurut Nugroho dan Astuti (2020), siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan ketekunan, antusiasme, dan tanggung jawab dalam belajar, termasuk dalam pembelajaran berbasis aktivitas fisik seperti Penjas. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam membangkitkan motivasi belajar siswa adalah melalui model pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Kegiatan fisik yang dikemas secara kreatif mampu menstimulus aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara seimbang (Sari & Rahayu, 2021).

Senam Fun Young merupakan salah satu model senam yang mengintegrasikan gerakan ritmis dengan iringan musik yang energik dan modern, sehingga mampu menarik perhatian serta meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan jasmani (Pakaya et al., 2025). Model ini sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa SMP yang cenderung menyukai aktivitas dinamis dan menyenangkan (Ramadhan & Fatkhurrohman, 2023). *Senam Fun Young* juga memfasilitasi interaksi sosial antar siswa melalui gerakan yang dilakukan secara berkelompok atau berpasangan. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran Penjas yang menekankan aspek kebersamaan, kerja sama, dan tanggung jawab (Hidayat & Nuraini, 2019). Dalam konteks siswa kelas VII SMP, penggunaan model *Senam Fun Young* berpotensi menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, terutama mereka yang sebelumnya kurang aktif dalam kegiatan jasmani.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model *Senam Fun Young* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP. Model ini dipilih karena dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi. Urgensi penelitian ini sangat tinggi, mengingat pembelajaran Penjas yang bersifat konvensional masih banyak dijumpai di berbagai sekolah, dan hal ini berdampak pada minimnya minat serta keterlibatan siswa (Ruslan et al., 2023). Penelitian ini juga mendukung kebijakan pemerintah terkait penguatan pendidikan karakter dan peningkatan kualitas pendidikan jasmani di sekolah menengah melalui pendekatan yang kontekstual dan adaptif.

Novelty (kebaruan) dari penelitian ini terletak pada penerapan model *Senam Fun Young* dalam konteks pembelajaran Penjas di tingkat SMP, yang masih jarang diteliti

secara sistematis. Selama ini, penggunaan model senam lebih sering dikaji pada jenjang SD atau PAUD (Nurhalimah et al., 2020). Penelitian ini juga menyuguhkan data empiris mengenai dampak positif pendekatan senam kreatif terhadap motivasi belajar siswa remaja, yang dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan kurikulum maupun praktik pembelajaran Penjas di sekolah.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan solusi terhadap permasalahan motivasi belajar siswa dalam Penjas, tetapi juga memperkenalkan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik abad 21. Harapannya, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Penjas dan menjadi referensi bagi guru, kepala sekolah, maupun pembuat kebijakan pendidikan dalam merancang pembelajaran jasmani yang lebih menarik dan berdampak.

B. PELAKSAAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggabungkan unsur kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Penelitian tindakan ini dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, khususnya dalam hal motivasi belajar siswa kelas VII SMP melalui penerapan model *Senam Fun Young*. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi siswa sebelum dan sesudah tindakan menggunakan angket terstandar, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Kota Gorontalo, yang terdiri dari 32 orang siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Penjas. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 selama dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Desain tindakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang sesuai untuk proses pembelajaran yang bersifat dinamis dan berulang, di mana perbaikan dilakukan secara berkesinambungan dari satu siklus ke siklus berikutnya.

Data dikumpulkan dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa dengan indikator yang merujuk pada teori motivasi menurut Sardiman (2019), yaitu minat, perhatian, usaha, ketekunan, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Angket menggunakan skala Likert empat poin dan dibagikan sebelum dan sesudah tindakan di setiap siklus. Untuk memperoleh data yang lebih mendalam, dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi digunakan untuk mencatat perilaku siswa dalam mengikuti senam, respons terhadap irama musik, serta interaksi sosial yang terjadi.

Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada beberapa siswa dan guru Penjas untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai persepsi terhadap penggunaan model *Senam Fun Young*. Dokumentasi berupa foto, video, serta catatan lapangan selama proses pembelajaran digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara. Validitas instrumen angket diuji melalui validasi ahli dan uji coba terbatas pada kelas lain dengan karakteristik serupa. Data angket yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa rata-rata dan persentase untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa dari pra tindakan hingga pasca tindakan. Sementara itu, data kualitatif dianalisis dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sesuai dengan model Miles dan Huberman (2020).

Kriteria keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan skor rata-rata motivasi belajar siswa minimal 20% dari skor awal dan setidaknya 75% siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Selain itu, keberhasilan tindakan juga dilihat dari munculnya respons positif siswa dan guru terhadap model pembelajaran yang digunakan. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menjunjung tinggi etika penelitian dengan terlebih dahulu meminta izin kepada pihak sekolah dan memperoleh persetujuan dari siswa serta orang tua. Semua informasi dan data yang diperoleh dijaga kerahasiaannya dan digunakan hanya untuk keperluan akademik.

Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran konkret tentang efektivitas model *Senam Fun Young* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta menawarkan pendekatan baru yang dapat diadopsi oleh guru Penjas dalam pembelajaran sehari-hari.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Senam Fun Young* secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di kelas VII SMP. Peningkatan motivasi ini terukur dari hasil angket, observasi aktivitas siswa, serta wawancara yang dilakukan selama dua siklus tindakan.

Pada siklus I, pembelajaran dimulai dengan memperkenalkan gerakan dasar *Senam Fun Young* yang dikemas dengan iringan musik energik dan populer di kalangan siswa. Meskipun pada awalnya beberapa siswa masih terlihat malu-malu dan ragu, suasana pembelajaran mulai mencair setelah sesi pemanasan berlangsung. Hasil angket motivasi menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa pada awal tindakan (pra siklus) adalah 62,3 dari skala maksimal 100. Setelah penerapan model senam pada siklus I, skor rata-rata meningkat menjadi 74,1, atau naik sebesar 18,9%.

Tabel 1. Rata-rata Skor Motivasi Belajar Siswa per Siklus

Tahap Penelitian	Jumlah Siswa	Skor Rata-rata Motivasi	Kategori	Keterangan
Pra Siklus	32	62,3	Cukup	Motivasi belajar rendah
Siklus I	32	74,1	Baik	Terjadi peningkatan motivasi
Siklus II	32	83,5	Sangat Baik	Peningkatan signifikan dan stabil

Peningkatan ini juga terlihat dari hasil observasi. Pada awalnya, hanya sekitar 50% siswa yang terlihat aktif dan antusias mengikuti kegiatan. Namun, di pertemuan kedua pada siklus I, terjadi peningkatan partisipasi hingga 70%. Aktivitas siswa dalam mengikuti gerakan, merespons musik, serta menunjukkan ekspresi positif seperti tersenyum dan tertawa meningkat secara signifikan. Selain itu, guru juga menunjukkan perubahan dalam cara mengajar, yaitu lebih aktif memberi semangat, memberi umpan balik langsung, dan membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Pada tahap refleksi siklus I, guru dan peneliti menyimpulkan bahwa meskipun sudah terjadi peningkatan, masih ada beberapa siswa yang belum sepenuhnya terlibat. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan, seperti pemilihan musik yang lebih

sesuai dengan selera siswa, penambahan variasi gerakan, dan pembagian kelompok kecil agar siswa lebih percaya diri saat bergerak.

Setelah tindakan siklus II, rata-rata skor motivasi siswa meningkat menjadi 83,5. Dengan demikian, terjadi peningkatan total sebesar 21,2 poin dari skor awal atau sebesar 34%. Dari sisi observasi, partisipasi aktif siswa meningkat hingga 87%, yang ditunjukkan melalui keterlibatan penuh saat melakukan senam, berani tampil di depan kelompok, dan mampu mengikuti ritme musik dengan semangat.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Wawancara Siswa dan Guru

Responden	Indikator Utama	Temuan Utama
Siswa	Perasaan terhadap pembelajaran	Lebih menyenangkan, tidak membosankan
	Semangat mengikuti pelajaran	Meningkat karena musik dan gerakan yang energik
Guru	Perubahan perilaku siswa	Siswa lebih aktif, percaya diri, dan semangat belajar
	Persepsi terhadap model Fun Young	Model efektif, mudah diterapkan, dan meningkatkan keterlibatan siswa

Hasil wawancara mendalam dengan siswa menguatkan temuan kuantitatif tersebut. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran Penjas terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Mereka merasa lebih semangat karena gerakan senam yang menyenangkan dan musik yang sesuai dengan selera mereka. Beberapa siswa juga mengaku merasa lebih percaya diri karena suasana kelas tidak terlalu kaku dan semua siswa bisa bergerak bersama.

Guru Penjas pun memberikan respon positif terhadap model ini. Menurutnya, siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif, dan suasana pembelajaran menjadi lebih hidup. Guru juga merasa lebih terbantu karena tidak perlu terus-menerus memberikan instruksi, melainkan cukup membimbing dan memberikan contoh sambil menjaga energi kelas tetap tinggi.

Dokumentasi kegiatan seperti foto dan video mendukung temuan ini. Terlihat bahwa siswa lebih ekspresif, bersemangat, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Gerakan senam yang dikombinasikan dengan musik menciptakan suasana belajar yang atraktif, sekaligus membentuk kebersamaan antar siswa.

Secara keseluruhan, tindakan yang dilakukan melalui model *Senam Fun Young* berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan, yaitu peningkatan motivasi belajar lebih dari 20% dan keterlibatan aktif siswa mencapai lebih dari 75%. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Senam Fun Young* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP dalam pembelajaran Penjas.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Senam Fun Young* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di kelas VII SMP. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui peningkatan skor rata-rata angket motivasi belajar dari 62,3 pada pra-siklus menjadi 83,5 pada siklus II. Artinya, terjadi peningkatan sebesar 34%, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis

gerak ritmis yang menyenangkan mampu memengaruhi aspek afektif siswa secara positif.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Sari dan Rahayu (2021) yang menyatakan bahwa kegiatan fisik yang dikemas secara menyenangkan, seperti senam dengan iringan musik, dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan membuat mereka lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh Gunawan et al. (2021), yang menemukan bahwa salah satu faktor dominan yang memengaruhi motivasi belajar siswa dalam Penjas adalah kesenangan dalam mengikuti aktivitas fisik yang disajikan.

Pembelajaran dengan model *Senam Fun Young* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pendekatan konvensional. Musik yang digunakan dalam senam ini terbukti efektif sebagai stimulus emosional yang dapat membangun suasana hati positif dan meningkatkan antusiasme siswa. Hal ini didukung oleh Nurhalimah et al. (2020), yang menyatakan bahwa penggabungan musik dalam aktivitas jasmani dapat menstimulasi aspek emosional siswa dan membentuk suasana belajar yang lebih atraktif dan menyenangkan.

Keterlibatan siswa juga meningkat karena model ini memungkinkan interaksi sosial yang kuat melalui gerakan berkelompok, membangun kepercayaan diri, dan memperkuat rasa kebersamaan. Aspek ini sangat penting terutama pada siswa usia SMP yang sedang berada pada fase perkembangan sosial yang intens. Hidayat dan Nuraini (2019) menekankan bahwa pendekatan kolaboratif dalam Penjas dapat memperkuat motivasi intrinsik melalui pengalaman sosial yang menyenangkan.

Selain itu, keberhasilan model *Senam Fun Young* juga dapat dikaitkan dengan konsep pembelajaran kontekstual dan berbasis minat. Kegiatan senam yang dirancang sesuai dengan minat siswa serta disesuaikan dengan perkembangan usia mereka akan lebih mudah diterima dan dijalani dengan penuh antusias. Hal ini senada dengan temuan Prasetyo dan Mulyana (2022), yang menyatakan bahwa motivasi belajar akan meningkat ketika materi dan metode pembelajaran selaras dengan dunia siswa, termasuk musik, gerakan, dan suasana yang diciptakan.

Peningkatan keaktifan siswa dalam kegiatan senam juga menjadi indikator bahwa model ini mampu merangsang partisipasi secara fisik dan emosional. Pada siklus I, partisipasi siswa tercatat 70%, dan meningkat menjadi 87% pada siklus II. Angka ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%. Data observasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan secara langsung berdampak pada keterlibatan siswa. Menurut Kurniawan (2021), pembelajaran aktif yang menyertakan unsur hiburan mampu meminimalkan rasa bosan dan meningkatkan fokus serta kehadiran mental siswa dalam kelas.

Penting untuk dicatat bahwa hasil wawancara dengan siswa mengindikasikan perubahan persepsi terhadap pelajaran Penjas. Siswa yang sebelumnya menganggap Penjas sebagai pelajaran "pengisi waktu" menjadi lebih tertarik karena model *Senam Fun Young* memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan. Ini menunjukkan bahwa pendekatan inovatif seperti ini dapat membentuk ulang pandangan siswa terhadap suatu mata pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Ramadhan dan Fatkhurrohman (2023) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran inovatif dapat memperbaiki citra negatif siswa terhadap pelajaran tertentu, terutama jika disajikan dalam bentuk kegiatan yang sesuai dengan preferensi mereka.

Dari sisi guru, pendekatan ini dinilai memudahkan pelaksanaan pembelajaran karena siswa menjadi lebih responsif dan antusias tanpa harus terus-menerus diarahkan. Guru dapat lebih fokus dalam membimbing dan mengevaluasi proses pembelajaran, alih-alih menghabiskan energi untuk membangkitkan motivasi siswa. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang tepat tidak hanya berdampak pada siswa, tetapi juga mendukung efisiensi kerja guru. Menurut Putra dan Wijayanti (2022), pembelajaran

yang dirancang berbasis keterlibatan aktif siswa akan menciptakan suasana yang mendukung peran guru sebagai fasilitator, bukan satu-satunya pusat informasi.

Dengan demikian, penerapan model *Senam Fun Young* terbukti tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga meningkatkan suasana belajar, keaktifan siswa, dan efektivitas pengelolaan kelas oleh guru. Model ini berpotensi menjadi alternatif solusi atas tantangan rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Penjas, terutama di tingkat SMP.

Hasil penelitian ini juga mengandung unsur novelty, karena belum banyak penelitian yang menerapkan model *Senam Fun Young* secara sistematis pada pembelajaran Penjas jenjang SMP. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak fokus pada jenjang pendidikan dasar. Oleh karena itu, penelitian ini memperluas kajian mengenai penerapan model senam ritmis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa remaja.

Dari seluruh data yang diperoleh, baik kuantitatif maupun kualitatif, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Penjas dengan model *Senam Fun Young* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII SMP. Model ini layak untuk direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan oleh guru Penjas dalam rangka menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehat, dan bermakna.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Senam Fun Young* secara efektif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di kelas VII SMP. Peningkatan ini terlihat dari peningkatan skor angket motivasi, partisipasi aktif siswa, serta perubahan sikap positif terhadap mata pelajaran Penjas. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa, sehingga layak direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil belajar di sekolah menengah pertama.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, I. M., Wiratma, I. M. S., & Purnomo, H. (2021). Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 6(1), 45–53.
- Hidayat, R., & Nuraini, L. (2019). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Penjas. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(2), 201–212.
- Kurniawan, D. (2021). Model Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Jasmani untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga Indonesia*, 9(1), 34–42.
- Nurhalimah, N., Yani, A., & Rustiana, D. (2020). Penerapan Senam Kreasi Anak sebagai Media Pembelajaran PJOK di SD. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 9(2), 87–94.
- Pakaya, S., Ruslan, R., & Datau, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Senam Aerobik "Fun Young" Pada Materi Senam Irama Di SMP Negeri 1 Suwawa Timur. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Interdisipliner*, 2(3), 426–430. <https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i3.31754>
- Prasetyo, R. A., & Mulyana, A. (2022). Analisis Rendahnya Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2), 112–121.
- Putra, R. A., & Wijayanti, A. (2022). Inovasi Pembelajaran Penjas Berbasis Musik dan Gerak Ritmis untuk Siswa SMP. *Jurnal Olahraga dan Prestasi*, 8(1), 59–70.

- Ramadhan, A. A., & Fatkhurrohman, M. (2023). Senam Fun Young sebagai Strategi Inovatif Pembelajaran Jasmani di SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan Jasmani*, 7(1), 15–23.
- Ruslan, R., Tumuloto, E. H., & Syam, A. (2023). Edukasi Senam Kreasi Gembira pada Anak Usia 4-6 Tahun di TK Se-Kelurahan Paguyaman Kecamatan Kota Tengah. *Jambura Arena Pengabdian*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.37905/jardian.v1i1.21321>
- Sari, R., & Rahayu, T. (2021). Pengaruh Aktivitas Fisik Menyenangkan terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi*, 5(3), 25–33.
- Yuniarti, A., & Widiastuti, S. (2020). Peran Pendidikan Jasmani dalam Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 8(2), 120–127.