



Observasi Penerapan Digitalisasi Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Pada Kurikulum Terbaru di Sekolah SMAN 1 Sedayu

Adriyansyah Bimantara¹, Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Dody Tri Iwandana², Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Info Artikel

Diterima : 10-06-2023
Disetujui : 17-07-2023
Dipublikasikan : 31-07-2023

Kata Kunci:
Proses Pembelajaran
PJOK, Perkembangan
Digitalisasi.

Abstrak

Penelitian ini berfokus kepada penerapan digitalisasi terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari perkembangan digitalisasi terhadap proses pembelajaran PJOK sehingga dapat mengetahui peranannya bagi proses pembelajaran PJOK. Penelitian yang dilakukan ini merupakan jenis penelitian lapangan (*Field Resarch*) adalah sebuah penelitian yang dimana peneliti berkesempatan untuk mengamati dan berpartisipasi langsung dalam penelitian, penelitian dilakukan dengan cara mengobservasi ditinjau dari waktu dan tempat dilaksanakannya penelitian, agar mendapatkan hasil yang diinginkan maka dilakukannya dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara melalui subjek penelitian yang telah ditentukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penerapan perkembangan digitalisasi pada proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) memiliki dampak positif dan negatif sehingga tidak dapat dijadikan opsi utama untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK). Simpulan dari penelitian yang dibuat menunjukkan bahwa penerapan perkembangan digitalisasi terhadap proses pembelajaran PJOK dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam mengakses informasi tentang ilmu keolahragaan.

Abstract

This research focuses on the application of digitization to the learning process of physical education, sports and health (PJOK). The purpose of this study was to determine the influence of the development of digitalization on the PJOK learning process so that we could find out its role in the PJOK learning process. The research conducted is a type of field research (Field Research). It is research in which researchers have the opportunity to observe and participate directly in research. Research is carried out by observing in terms of the time and place where research is carried out, in order to get the desired results. It is carried out using techniques of data collection through interviews through predetermined research subjects. The results of the study show that the effect of implementing digitalized developments in the physical, sports and health education (PJOK) learning process has positive and negative impacts, so that it cannot be used as the main option to be applied in the physical, sports and health education (PJOK) learning process. The conclusions from the research show that the application of digitalization developments to the PJOK learning process can help make it easier for teachers and students to access information about sports science.

Alamat penulis korespondensi: Universitas Mercu Buana Yogyakarta
E-mail penulis korespondensi: adriyansyahb950@gmail.com

ISSN 2828-5433 (Elektronik)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Olahraga adalah suatu kegiatan yang di dalam nya dapat kita temukan beberapa hal yang menyangkut tentang kesehatan jasmani, kesenangan dalam bermain, dan juga kesehatan mental bagi semua orang yang melakukan kegiatan tersebut. Dalam sebuah jurnal menjelaskan bahwa "Tidak ada obat yang sekarang atau masa depan akan dipakai, yang menjanjikan dengan pasti akan memberikan dan mempertahankan kesehatan lebih baik daripada kebiasaan hidup yang senantiasa berolahraga," Bort wrote in the *Journal of the American Medical Association* in 1983 (Prativi, G. O , Soegiyanto, 2013). Olahraga juga dapat didefinisikan sebagai pengalaman, kesenangan, kegembiraan, dan identitas ketika kebutuhan dasar seperti makanan, perumahan, dan kesehatan telah terpenuhi (Ali Maksum, 2011). Dengan seiring perkembangan, olahraga juga dapat di artikan sebagai suatu metode yang dapat berguna untuk membangun sebuah perkembangan serta pertumbuhan jasmani maupun rohani dan juga kehidupan sosial seseorang (Wahyudi, 2018). Olahraga yang dinikmati manusia untuk mengembangkan potensi jasmani dan rohaninya memiliki energi yang dapat meningkatkan perkembangan olahraga (Sugito & Allsabab, 2018). Tidak hanya pada kehidupan sosial, olahraga juga sangat berperan penting pada dunia pendidikan seperti halnya sekolah, masalah mental, kesehatan dan kesegaran jasmani adalah hal yang sangat penting dalam prestasi pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah (Yusuf, 2016). Perbedaan mendasar antara pendidikan jasmani dan ilmu keolahragaan adalah dari latar belakang keilmuannya, apabila ilmu keolahragaan konteks keilmuannya adalah dari menggambarkannya secara jelas dan terperinci, maka pendidikan jasmani justru menerapkannya di dalam dunia kependidikan (Bakhtiar, 2016).

Olahraga juga memiliki kontribusi terhadap politik untuk urusan internasional Menjadi alat pembangunan bangsa dan negara (Penelitian & Qoriah, 2015). Olahraga adalah sarana bagi manusia untuk memikirkan tentang identitas nasional yang mungkin telah menurun karena efek globalisasi (Bairner, 2011). Diketahui bahwa, saat ini kehidupan telah memasuki era digital dimana orang-orang dapat melakukan aktivitas apapun dengan cara yang sangat canggih, oleh karena itu, penggunaan teknologi merupakan kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan saat ini (Indrianto et al., 2018). Setidaknya karena perkembangan digital maka pembelajaran dapat berjalan dengan sebagaimana mestinya saat pandemi kala itu, di lain sisi masa pandemi COVID-19 telah memberikan dampak positif, terutama dalam hal belajar di era digital lebih diutamakan daripada bukti fisik dikarenakan pembelajaran tersebut hampir seluruh peran pembelajaran menggunakan media sosial (Lubis, 2021). Dalam penerapan protokol kesehatan untuk mengurangi penyebaran, orang-orang dihadapkan pada kemajuan teknologi dan informasi yang sangat pesat (Hidayatullah & Anwar, 2020).

Dengan pesatnya perkembangan teknologi, media sosial merupakan salah satu produk kemajuan teknologi yang menjadi mediana. sudah tidak asing lagi di masyarakat saat ini. Faktor juga berbicara sendiri dari berbagai kegiatan yang lebih luas dipromosikan oleh keberadaan teknologi seperti Informasi, pendidikan, hiburan, politik, perbankan, kesehatan, bahkan Lebih banyak (Dewi & Sintaro, 2019). Teknologi dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin untuk dunia pendidikan malalui cara memanfaatkan vidio pembelajaran melalui laptop maupun smart phone (Juditia, 2022). Teknologi memegang peranan penting di era globalisasi, beberapa bisa digunakan dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan jasmani (Setyawan, 2016). Walaupun teknologi berguna untuk berkomunikasi, sosialisasi, dan yang lainnya, tidak berarti media sosial benar-benar hanya memiliki dampak positif pada pengguna tersebut. Pasti mereka ada dalam kasus efek samping yang serius dan penanganan yang tidak tepat bahkan berkembang ke arah negatif dapat mengarah pada masyarakat kita (Fadhli et al., 2020). Dalam suatu jurnal Djoko Pekik Irianto menyatakan bahwa olahraga yang apabila dilakukan menggunakan cara yang terkoordinir atau juga dengan menggunakan metode yang tepat dapat menaikkan daya tahan paru-paru hingga jantung, kekuatan dan daya tahan otot, kelentukan, dan memperbaiki komposisi tubuh. Dengan meningkatnya keempat komponen kebugaran jasmani tersebut, maka kebugaran yang berhubungan dengan kesehatan juga akan meningkat (Darmawan et al., 2021).

Media digital adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi kepada penerima dari sumber tertentu yang lain. Jenis-jenis media digital yang umum digunakan saat ini adalah: Dengan Youtube, Facebook, Twitter, Path, dan Instagram, setiap jenis media digital memiliki fungsi yang hampir sama. Keberadaan media digital seringkali cenderung digunakan orang-orang ketika berada pada waktu luangnya di setiap hari, itu berdampak berkurangnya aktivitas fisik yang justru bisa menjaga tubuh selalu sehat (Muklas Septiandaru, 2020).

METODE PELAKSANAAN

Penelitian yang dilakukan ini merupakan jenis penelitian lapangan (*Field Research*) adalah sebuah penelitian yang dimana peneliti berkesempatan untuk mengamati dan berpartisipasi langsung dalam penelitian dengan skala sosial yang kecil dan mengamati suatu kebiasaan yang ada pada lingkungan setempat (Maros -julian Elitear, 2016). Maka dari itu penelitian dilakukan dengan cara mengobservasi ditinjau dari waktu dan tempat dilaksanakannya penelitian yakni berada pada tanggal 31 bulan Mei tahun 2023 dan bertempat di Sekolah SMAN 1 SEDAYU, dimana proses dalam pengambilan data untuk penelitian agar mendapatkan hasil yang diinginkan maka dilakukannya dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara melalui subjek penelitian yang telah ditentukan. Subjek penelitian yang telah ditentukan adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) SMAN 1 SEDAYU, subjek penelitian tersebut merupakan hasil dari banyaknya populasi yang kemudian diperkecil cakupannya sehingga menjadi sampel untuk penelitian agar dapat memperoleh hasil yang diinginkan, dalam sebuah artikel menyatakan bahwa margono pada tahun 2004 telah berpendapat mengenai populasi yakni populasi merupakan sekumpulan data yang memusatkan perhatian seorang peneliti melalui ruang lingkup serta waktu yang sudah ditentukan atau direncanakan. populasi memiliki kaitan dengan data yang diinginkan seorang peneliti. Jika setiap individu sosial memberikan suatu data, maka ukuran serta banyaknya populasi akan sesuai dengan banyaknya manusia (Saputra & Riyadi, 2019). Sedangkan sampel dalam sebuah artikel menyatakan bahwa sugiyono pada tahun 2018 telah mengemukakan pendapatnya terkait dengan sampel yang dimana sampel adalah sebagian dari banyaknya jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut sampel yang diambil dari populasi haruslah representatif atau mewakili populasi yang hendak diteliti (Sugiarti, 2018).

Dikarenakan tujuan utama dari penelitian yang dilaksanakan untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian maka teknik pengumpulan data yang diterapkan di dalamnya merupakan teknik pengumpulan dengan cara observasi dan wawancara, yang dimana dalam observasi peneliti terlibat langsung kedalam kegiatan kemudian mengamati secara langsung segala sesuatu yang ada dengan berfokus pada penelitian, setelah dilakukannya observasi peneliti mewawancarai kepada pihak-pihak yang terkait sebagai sampel yang telah ditentukan, dimaksudkannya wawancara ini bertujuan untuk memperoleh dan menambah data sebagai penguat terhadap hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya serta dapat menjadi penguat bagi penelitian yang dijalani. Penelitian ini menganalisis evelktifitas perkembangan digitalisasi yang digunakan untuk memperoleh dan mengakses informasi serta pengetahuan tentang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) pada kurikulum yang digunakan saat ini dengan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan maka penelitian ini akan merujuk kepada metode penelitian yang bersifat kualitatif, menurut Sukmadinata dalam sebuah artikel mengatakan bahwa penelitian kualitatif memiliki sifat yang induktif dengan melakukan pendalaman terhadap sesuatu yang diteliti, peneliti membiarkan masalah yang muncul dari data atau akan dibiarkan terbuka begitu saja untuk interpretasi, data dikumpulkan dengan pengamatan yang terfokus sehingga dapat mencakup deskripsi dalam konteks yang mendalam dengan disertai catatan wawancara yang telah disusun secara mendetail sehingga menghasilkan hasil analisis dokumen yang konkrit dalam sebuah catatan (Kurikulum et al., 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dilakukannya penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan perkembangan digitalisasi terhadap pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga (PJOK) di sekolah SMAN 1 SEDAYU, deskripsi hasil penelitian ini berdasarkan data dari hasil observasi atas guru pendidikan jasmani dan olahraga (PJOK) SMAN 1 SEDAYU dan diuraikan sebagai berikut :

Tabel 1 Deskripsi Hasil Observasi

Subjek Observasi	Indikator	Kisi-kisi Pertanyaan	No. Pertanyaan	Jawaban	
				Ya	Tidak
Guru (PJOK) SMAN 1 SEDAYU	Proses Pembelajaran	Apakah ada proses pembelajaran khusus yang diterapkan dalam pembelajaran PJOK ?	1		Tidak
	Efektivitas pembelajaran	Apakah proses pembelajaran telah	2	Ya	

	melalui digitalisasi	menggunakan media digital ?			
		Apakah sering memanfaatkan perkembangan digital dalam proses pembelajaran ?	3		Tidak
		Apakah ada kendala atau kesulitan dalam menerapkan media digital untuk proses pembelajaran ?	4	Ya	
		Apakah sumber ajar yang digunakan melalui media digital ?	5	Ya	
		Apakah perkembangan digital mempengaruhi fokus siswa dalam pembelajaran ?	6	Ya	
		Apakah ada dampak baik yang ditimbulkan dari perkembangan digitalisasi ?	7	Ya	
		Apakah ada dampak buruk yang dihasilkan dari perkembangan digitalisasi ?	8	Ya	
		Apakah ada pengembangan dalam proses pembelajaran di era digitalisasi ?	9		Tidak
		Ketika cuaca tidak menentu pembelajaran melalui media digital menjadi opsi utama untuk menjalankan pembelajaran?	10		Tidak

Dari tabel 1 deskripsi hasil observasi di atas menunjukkan bahwa dalam menerapkan perkembangan digitalisasi terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) memiliki pengaruh yang begitu tinggi dalam proses pembelajaran PJOK di SMAN 1 SEDAYU itu sendiri dengan memiliki presentase sekitar 60% dari seluruh pertanyaan yang di tanyakan, dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK di SMAN 1 Sedayu telah memiliki koneksi terhadap perkembangan digitalisasi yang telah ada pada saat ini.

Dari hasil wawancara serta observasi yang dilakukan, perkembangan digitalisasi memberikan pengaruh baik serta buruk bagi proses pembelajaran PJOK yang dilakukan di SMAN 1 SEDAYU. Subjek penelitian dengan inisial PRW selaku guru PJOK berpendapat bahwa “efek dari perkembangan digitalisasi sendiri sangat membantu bagi seorang guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan dan disisi lain perkembangan digitalisasi juga membantu siswa dalam memudahkan mencari materi pembelajaran yang ada dalam media digital”, dalam perkembangannya digitalisasi memiliki dampak positif bagi proses pembelajaran yakni mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang hendak disampaikan, serta dapat mempermudah siswa dalam mencari materi pembelajaran yang diajarkan sehingga perkembangan tersebut dapat dimanfaatkan secara efektif baik oleh guru maupun oleh para peserta didik.

Dari hasil observasi yang dilakukan juga tidak menutup kemungkinan bahwa, efek dari perkembangan digital sendiri memiliki dampak negatif yang dapat berpengaruh dalam proses

pembelajaran itu sendiri, dari dampak negatif yang ditimbulkan dari perkembangan digitalisasi, seperti mempengaruhi fokus belajar siswa dalam memproses pembelajaran, PRW selaku guru PJOK sendiri menyatakan bahwa “siswa di era perkembangan digital ini memiliki penurunan kualitas dalam ketahanan fisik jika dibandingkan dengan siswa yang belum mengenal perkembangan digital, sehingga dapat menghambat perkembangan siswa dalam kualitas baik dari perkembangan maupun ketahanan fisik yang didapat”, dampak negatif ini muncul dikarenakan para generasi muda saat ini memfokuskan diri mereka terhadap media digital yang telah berkembang sehingga mampu untuk menghambat perkembangan, serta ketahanan fisik para peserta didik mungkin dari segi perkembangan kognitif media digital dapat membantu para peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan mereka, akan tetapi tidak dengan perkembangan psikomotorik nya, apabila tidak diimbangi dengan perkembangan psikomotorik maka perkembangan media digital lambat laun akan menjadi bumerang bagi diri mereka sendiri.

Perkembangan digitalisasi juga tidak dapat menjadi opsi utama untuk proses pembelajaran PJOK di SMAN 1 SEDAYU dikarenakan proses pembelajaran PJOK sendiri lebih ditekankan kepada aktivitas fisiknya daripada aktivitas di dalam kelasnya, karena hal tersebut penggunaan media digital di SMAN 1 SEDAYU tidak terlalu diprioritaskan atau diutamakan dalam proses pembelajaran PJOK itu sendiri, dari hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa aktifitas pembelajaran yang tidak menggunakan media digital memiliki presentase sebesar 40% dari total pertanyaan yang ada sehingga menjadikan media digital tidak dapat menjadi opsi utama dalam menjalankan kegiatan pembelajaran PJOK.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa efektivitas proses pembelajaran PJOK di SMAN 1 SEDAYU dengan menerapkan perkembangan digitalisasi memiliki presentase 60% untuk penerapannya dan 40% untuk tidak menerapkan perkembangan digital tersebut, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan perkembangan digitalisasi dalam proses pembelajaran PJOK tidak dapat selalu menjadi prioritas utama yang nyatanya proses pembelajaran PJOK lebih ditekankan kepada perkembangan psikomotoriknya daripada aspek kognitifnya dikarenakan hal tersebut akan sangat mempengaruhi dari segi perkembangan maupun ketahanan fisik bagi siswa yang ada di SMAN 1 SEDAYU, mungkin dengan adanya perkembangan digitalisasi dapat memudahkan dalam proses pembelajaran untuk beberapa mata pelajaran yang ada, akan tetapi untuk mata pelajaran PJOK sendiri akan menimbulkan ketidak efisienan proses pembelajaran tersebut sehingga dapat menghambat dari segi aspek psikomotorik siswa walaupun perkembangan digitalisasi dapat memudahkan para siswa dalam mengakses segala informasi tentang ilmu keolahragaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Maksum. (2011). Olahraga membentuk karakter. *Jurnal Ordik*, 3(1), 23–30.
- Bairner, A. (2011). Sport , Nationalism and Globalization. 133–137.
- Bakhtiar, S. (2016). Identitas pendidikan jasmani: kaitannya dengan ilmu keolahragaan. *Seminar Nasional Peran Pendidikan Jasmani Dalam Menyangga Interdisipliner Ilmu Keolahragaan*, 1976, 1–8.
- Darmawan, A., Soenyoto, T., Putri, D. T., & Sulaiman. (2021). Peningkatan Kualitas Kesehatan Masyarakat melalui Pemberdayaan Masyarakat Peduli Olahraga. *Jurnal Implementasi*, 1(1), 1–9.
- Dewi, P. S., & Sintaro, S. (2019). *Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android*. Triple S, 2(1), 1–11.
- Fadhli, M., Sufiyandi, & Wisman. (2020). Peningkatan Kesadaran Masyarakat dalam Menggunakan Bahasa yang Bijak di Media Sosial pada Era Digitalisasi. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 01(1), 25–31.
- Hidayatullah, F., & Anwar, K. (2020). Hybrid Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Dan Menengah Maupun Pendidikan Olahraga Perguruan Tinggi. *Prosiding SENOPATI (Seminar Olahraga Pendidikan Dalam Teknologi Dan Inovasi)*, 1(1), 1–7. <http://publikasi.stkippgri-bkl.ac.id/index.php/senopati/article/view/502/359>.
- Indrianto, N., Latipah, N., Suharjo, Pratiwi, C. R. N. P., Kusumawati, H., Nuriyati, T., Handayani, E. S., Lehan, A. A. D., Suwanto, Nadziroh, A., Noor, T. R., Yuliasti, R. N. K., Marzuki, A. G., Hamzah, Biduri, F. N., Astuti, D. P. J., Ulfa, M., Ma'arif, A. S., Sodik, A. J., ... Susanto, R. (2018). *Waktunya Merdeka Belajar*. In *e-conversion - Proposal for a Cluster of Excellence*.
- Juditia, S. (2022). *Pembelajaran Penjas Di Era Digital Berbasis Individualized Learning Model*. <http://dx.doi.org/10.31237/osf.io/usmyw>.

- Kurikulum, B. S. B., Pendidikan, T., Ilmu, F., Universitas, P., Surabaya, N., & Lidah, K. (2010). MEYAKINKAN VALIDITAS DATA MELALUI TRIANGULASI PADA PENELITIAN KUALITATIF.
- Lubis, M. A. (2021). Peluang dan Tantangan Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19. 1(1), 22–23.
- Maros -julian Elitear, F. (2016). PENELITIAN LAPANGAN (FIELD RESEARCH).
- Muklas Septiandaru. (2020). Hubungan Penggunaan Media Digital dengan Aktivitas Jasmani Siswa Kelas IV dan V Di Sekolah Dasar Negeri Kentungan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman. *International Journal of Hypertension*, 1(1), 1–171. <http://etd.eprints.ums.ac.id/14871/%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.cell.2017.12.025%0Ahttp://www.depkes.go.id/resources/download/info-terkini/hasil-risikesdas-2018.pdf%0Ahttp://www.who.int/about/licensing/%0Ahttp://jukeunila.com/wp-content/uploads/2016/12/Dea>.
- Penelitian, A., & Qoriah, A. (2015). Nasionalisme Olahraga. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 5, 2088–6802. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/miki>.
- Prativi, G. O , Soegiyanto, S. (2013). Pengaruh Aktivitas Olahraga Terhadap Kebugaran Jasmani. *Journal of Sport Sciences and Fitness*, 2(3), 32–36.
- Saputra, M. R., & Riyadi, S. (2019). SISTEM INFORMASI POPULASI DAN HISTORIKAL UNIT ALAT-ALAT BERAT PADA PT. DAYA KOBELCO CONSTRUCTION MACHINERYINDONESIA.
- Setyawan, D. A. (2016). Peningkatan Mutu Pendidikan Jasmani Melalui Pemberdayaan Teknologi Pendidikan. *Seminar Nasional Olahraga 2016*, 119–139. *Peningkatan Mutu Pendidikan Jasmani Melalui Pemberdayaan Teknologi Pendidikan - Danang Aji Setyawan.pdf%0A%0A*.
- Sugiarti, E. (2018). PENGARUH KEDISIPLINAN TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA BADAN METEOROLOGI KLIMATOLOGI DAN GEOFISIKA WILAYAH II CIPUTAT (Vol. 6, Issue 3).
- Sugito, & Allsabab, M. A. H. (2018). Peluang pengembangan industri keolahragaan dalam meningkatkan potensi olahraga dan perekonomian di Indonesia. *Prosiding SNIKU (Seminar Nasional Ilmu Keolahragaan UNIPMA)*, 1(1), 60–69. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/snik/index>.
- Wahyudi, N. A. (2018). Peran Perkembangan Industri Olahraga dan Rekreasi Dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Bagi Generasi Muda. *Prosiding SNIKU (Seminar Nasional Ilmu Keolahragaan UNIPMA)*, 1(1), 34–42. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/snik/article/view/468>.
- Yusuf, R. (2016). Hubungan Tingkat Kesegaran Jasmani (Physical Fitness) dan Kesehatan Mental (Mental Health) dengan Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani (Penjas). *Gelora*, 3(2), 497–501. <https://jurnal.ikipmataram.ac.id/index.php/gelora/article/view/443/412>.