



Identifikasi Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Kelas X SMA Negeri 11 Semarang Melalui Pembelajaran *Cultularyr* Responsive Teaching (CRT) dan Teaching at The Right Level (TARL)

Susan Dicky Dewa Panjilaksana^{1(*)}, Galih Dwi Pradipta², Purno Darmanto³

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

³SMA Negeri 11 Semarang

Received : 25 Des 2025
Revised : 3 Jun 2025
Accepted : 10 Jun 2025

Abstract

The purpose of this research is to identify the learning motivation and learning outcomes of physical education, sports and health subjects in grade X students of SMA Negeri 11 Semarang through a game learning model based on *Cultularyr* Responsive Teaching (CRT) compared to Teaching at The Right Level (TARL). This research is categorized as a quantitative research that uses a survey design approach. The sampling technique applied is purposive sampling. The sample of this study is 62 students in class X.4 and class X.2. The instruments in this study used 2 instruments, namely questionnaires and tests. Descriptive statistics, and hypothesis tests are some of the analyses used in this study. The results of the study obtained information that in the aspect of motivation there was a difference in the average score of 4.83. The results of the differential test showed that the score of 0.001 was less than 0.05, meaning that there was a significant difference in learning motivation between the game learning group based on *Cultularyr* Responsive Teaching (CRT) and the Teaching at The Right Level (TARL) learning model. Meanwhile, the learning outcomes differed in average score of 17.82. The result of the test with a score difference of 0.001 is less than 0.05, meaning that there is a difference in the learning outcomes of *Cultularyr* Responsive Teaching (CRT) with the Teaching at The Right Level (TARL) learning model. Learning motivation and learning outcomes of physical education, sports and health in grade X students of SMA Negeri 11 Semarang experienced significant differences from learning games based on *Cultularyr* Responsive Teaching (CRT) with Teaching at The Right Level (TARL) learning. Learning motivation in the high category of *Cultularyr* Responsive Teaching (CRT)-based game learning group and the teaching at The Right Level (TARL) learning model group of 63 are also included in the high category.

Keywords: learning motivation, learning outcomes, physical education.

(*) Corresponding Author: susandicky25@gmail.com

How to Cite: Panjilaksana, S D D., Pradipta, G D., & Darmanto, P. (2025). Identifikasi Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Kelas X SMA Negeri 11 Semarang Melalui Pembelajaran *Cultularyr* Responsive Teaching (CRT) dan Teaching at The Right Level (TARL). *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 19 (1): 7-13.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas gerak yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan gerak pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Mardius et al., 2022). Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar. Melalui proses pembelajaran yang dilakukan, diharapkan siswa terampil dalam berolahraga (Pratikta & Hartadi, 2018).



Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik, kebugaran fisik, pengetahuan tentang olahraga, serta nilai-nilai sosial dan emosional melalui aktivitas fisik (Setiawan et al., 2020). Melalui pendidikan jasmani, siswa diajarkan pentingnya kesehatan tubuh, pengembangan keterampilan motorik, dan kerja sama dalam aktivitas kelompok. Konsep ini juga mencakup pembentukan karakter melalui nilai-nilai seperti sportivitas, tanggung jawab, dan disiplin. Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah bertujuan untuk membantu siswa memahami manfaat aktivitas fisik terhadap kesehatan serta meningkatkan keterampilan olahraga. Materi yang diajarkan mencakup berbagai cabang olahraga, seperti senam, permainan, dan atletik, yang disesuaikan dengan kurikulum. Proses pembelajaran dilakukan secara aktif, partisipatif, dan menyenangkan, dengan mempertimbangkan kebutuhan fisik dan psikologis siswa (Sumarni, 2017).

Senam lantai adalah salah satu materi pendidikan jasmani yang penting untuk siswa kelas X SMA. Materi ini meliputi gerakan dasar seperti roll depan, roll belakang, sikap lilin, hingga kombinasi gerakan (Maulana & Odang, 2019). Pembelajaran senam lantai membantu siswa mengembangkan koordinasi motorik, kelenturan tubuh, dan keberanian. Dalam pembelajaran ini, guru menggunakan pendekatan demonstrasi, bimbingan, dan latihan berulang untuk memastikan siswa dapat memahami teknik dan melakukannya dengan benar. Roll depan senam lantai merupakan materi yang wajib dilalui oleh siswa kelas X SMA. Guling depan adalah gerakan yang dilakukan dengan menggulingkan tubuh dari posisi berdiri ke posisi terlentang dengan bantuan tangan dan kaki. Gerakan ini merupakan salah satu gerakan dasar yang harus dikuasai dalam senam lantai. Penting untuk melakukan gerakan roll depan dengan hati-hati dan memastikan bahwa peserta didik memiliki area yang cukup luas dan lantai yang cukup empuk untuk melakukannya dengan aman. Guru pengampu juga wajib memastikan siswanya untuk melakukan pemanasan sebelum melakukan gerakan senam yang intens seperti roll depan (Sriwahyuniati et al., 2019).

Faktor-faktor yang memengaruhi belajar mencakup faktor internal, seperti kesehatan, minat, dan motivasi siswa, serta faktor eksternal, seperti lingkungan sekolah, metode pembelajaran, dan dukungan keluarga. Dalam pendidikan jasmani, kondisi fisik siswa dan fasilitas olahraga sangat memengaruhi hasil belajar. Selain itu, pendekatan yang digunakan guru juga memegang peranan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang positif. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pendidikan jasmani, motivasi dapat dipengaruhi oleh keinginan untuk meningkatkan keterampilan, mendapatkan penghargaan, atau mengikuti teman sebaya (Setiawati et al., 2020). Guru dapat meningkatkan motivasi siswa dengan memberikan umpan balik positif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan menetapkan tujuan yang realistis. Motivasi belajar memiliki hubungan yang erat dengan hasil belajar kognitif dan psikomotor siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam memahami teori olahraga (kognitif) dan berpartisipasi dalam praktik fisik (psikomotor). Motivasi juga membantu siswa untuk mengatasi hambatan belajar, seperti kesulitan memahami teknik senam lantai, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Idham et al., 2022).

Penggunaan model pembelajaran berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dan *Teaching at the Right Level* (TARL) bertujuan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan budaya lokal dan tingkat kemampuan siswa. Dalam pendidikan jasmani, CRT mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan tradisi daerah ke dalam permainan (Elfina et al., 2023), sedangkan TARL memastikan bahwa materi dan tingkat kesulitan aktivitas fisik sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga semua siswa dapat berpartisipasi dan belajar dengan efektif. Kelebihan model CRT dan TARL adalah meningkatkan relevansi pembelajaran, keterlibatan siswa, dan kemampuan siswa untuk belajar sesuai kapasitas mereka. Namun, kekurangannya terletak pada kebutuhan waktu dan sumber daya yang lebih banyak untuk merancang pembelajaran yang sesuai. Penerapan model ini di SMA dapat dilakukan dengan menyesuaikan jenis permainan



dengan tradisi lokal dan mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat kemampuan fisik mereka. Dengan pendekatan ini, siswa merasa dihargai secara budaya dan mendapat dukungan sesuai kebutuhan belajar mereka (Nurkhoirini et al., 2024).

Dari uraian beberapa teori di atas peneliti berfokus pada identifikasi motivasi belajar dan hasil belajar mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas X SMA Negeri 11 Semarang melalui model pembelajaran permainan berbasis *Cultularry Responsive Teaching* (CRT) dibandingkan dengan *Teaching at The Right Level* (TARL).

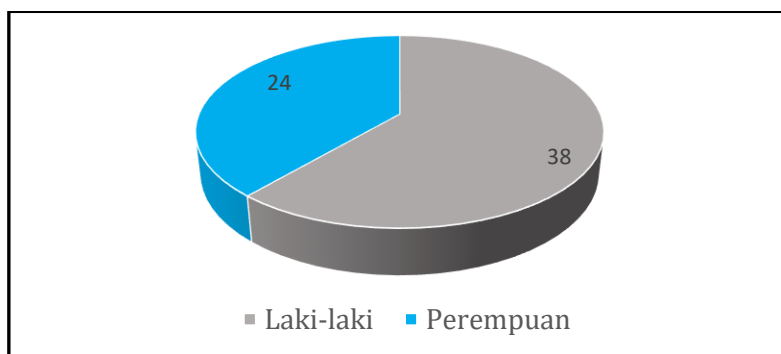
METODE

Riset ini dikategorikan sebagai penelitian kuantitatif yang menggunakan pendekatan desain survei. Penelitian berisi tentang motivasi belajar dan hasil belajar mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas X SMA Negeri 11 Semarang melalui model pembelajaran permainan berbasis *Cultularry Responsive Teaching* (CRT) dibandingkan dengan *Teaching at The Right Level* (TARL). Teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah *purposive sampling*. Maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X.4 dan kelas X.2 sejumlah 62 siswa. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan 2 instrumen yaitu kuesioner dan tes yang dimaksud antara lain kognitif, afektif dan tes keterampilan roll depan senam lantai. Statistik deskriptif, dan uji hipotesis merupakan beberapa analisis yang digunakan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan dari hasil penelitian terkait pembelajaran hasil belajar lari jarak pendek sebagai berikut.



Gambar 1. Distribusi Sampel berdasarkan Jenis Kelamin

Gambar 1 menunjukkan data terkait distribusi sampel berdasarkan jenis kelamin pada penelitian ini siswa kelas X di SMA Negeri 11 Semarang sebagian besar adalah laki-laki.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif

Data	Hasil Belajar		Motivasi	
	CRT	TARL	CRT	TARL
Mean	214,75	232,53	55,64	50,81
Std. Deviation	22,571	18,138	6,142	5,691
Minimum	182	195	43	39
Maximum	271	288	68	66

Berdasarkan data Tabel 1 diperoleh informasi bahwa pada hasil belajar kelompok model pembelajaran permainan berbasis *Cultularry Responsive Teaching* (CRT) mendapatkan skor terendah 182, skor tertinggi 271, rata-rata 214,75 dan nilai

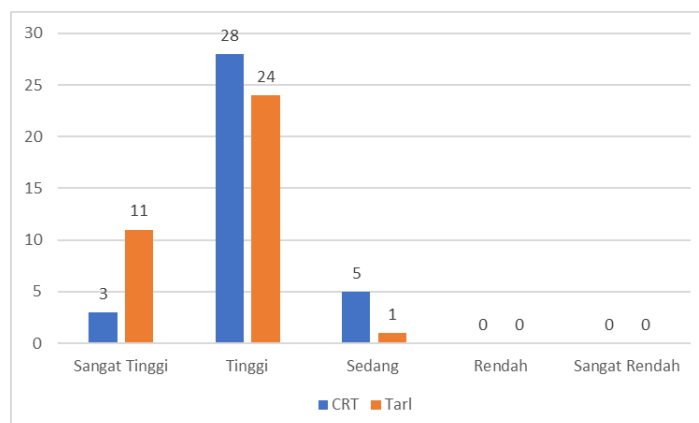


standar deviasi sebesar 22,571. Sedangkan kelompok hasil belajar dengan perlakuan model pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TARL) mendapatkan skor terendah 192, skor tertinggi 288, rata-rata 232,53 dan nilai standar deviasi sebesar 18,138. Pada objek motivasi belajar kelompok model pembelajaran permainan berbasis *Cultularry Responsive Teaching* (CRT) mendapatkan skor terendah 43, skor tertinggi 68, rata-rata 55,64 dan nilai standar deviasi sebesar 6,142. Sedangkan kelompok hasil belajar dengan perlakuan model pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TARL) mendapatkan skor terendah 39, skor tertinggi 66, rata-rata 50,81 dan nilai standar deviasi sebesar 50,81.

Tabel 2. Uji t test

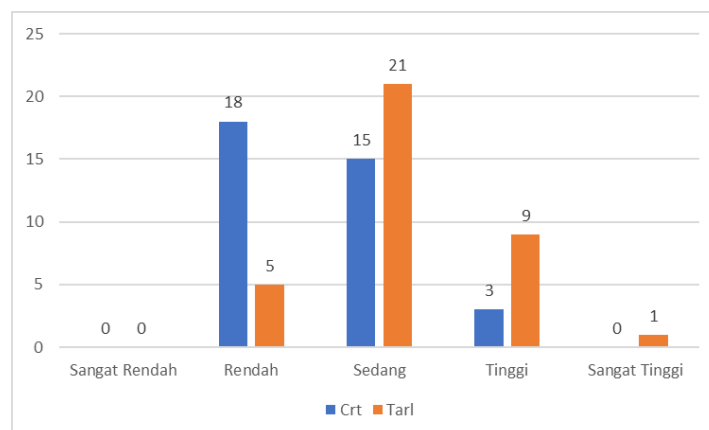
Data	Beda Rerata	Nilai Sig.	Acuan Sig.	Keterangan
Motivasi	4,83	0,001	0,05	Berbeda
Hasil Belajar	17,82	0,0001	0,05	Berbeda

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh informasi bahwa pada aspek motivasi terdapat perbedaan rerata skor 4,83. Hasil uji beda menggunakan uji Mann Whitney U test menunjukkan skor 0,001 kurang dari 0,05 artinya terjadi perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelompok pembelajaran permainan berbasis *Cultularry Responsive Teaching* (CRT) dengan model pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TARL). Sedangkan hasil belajar perbedaan rerata skor 17,82. Hasil uji beda menggunakan uji Mann Whitney U test menunjukkan skor 0,001 kurang dari 0,05 artinya terjadi perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok pembelajaran permainan berbasis *Cultularry Responsive Teaching* (CRT) dengan model pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TARL).



Gambar 2. Perbedaan Motivasi Belajar

Gambar 2 menunjukkan data motivasi belajar kelompok pembelajaran permainan berbasis *Cultularry Responsive Teaching* (CRT) yang termasuk kategori sangat tinggi sebanyak 3 orang, kategori tinggi sebanyak 28 orang dan kategori sedang sebanyak 1 orang. Kelompok model pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TARL) menunjukkan kategori sangat tinggi sebanyak 11 orang, kategori tinggi sebanyak 24 orang dan kategori sedang sebanyak 1 orang. Selain itu, dari data yang diolah diperoleh informasi bahwa rerata motivasi belajar pada kelompok pembelajaran permainan berbasis *Cultularry Responsive Teaching* (CRT) sebesar 69 termasuk kategori tinggi. Sedangkan rerata motivasi belajar pada kelompok model pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TARL) sebesar 63 juga termasuk kategori tinggi.



Gambar 3. Perbedaan Hasil Belajar

Gambar 3 menunjukkan data hasil belajar kelompok pembelajaran permainan berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang termasuk kategori rendah terdapat 18 orang, kategori sedang sebanyak 15 orang, dan kategori tinggi sebanyak 3 orang. Sedangkan pada kelompok model pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TARL) menunjukkan termasuk kategori rendah terdapat 5 orang, kategori sedang sebanyak 21 orang, dan kategori tinggi sebanyak 9 orang serta 1 orang tergolong sangat tinggi. Selain itu, dari data yang diolah diperoleh informasi bahwa rerata hasil belajar pada kelompok pembelajaran permainan berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) sebesar 72 termasuk kategori sedang. Sedangkan rerata hasil belajar pada kelompok model pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TARL) sebesar 79 juga termasuk kategori sedang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 11 Semarang terdapat perbedaan rerata skor 4,83. Hasil uji beda menggunakan uji Mann Whitney U test menunjukkan skor 0,001 kurang dari 0,05 artinya terjadi perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelompok pembelajaran permainan berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan model pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TARL). Sedangkan hasil belajar perbedaan rerata skor 17,82. Hasil uji beda menggunakan uji Mann Whitney U test menunjukkan skor 0,001 kurang dari 0,05 artinya terjadi perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok pembelajaran permainan berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan model pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TARL). Dari data yang diolah diperoleh informasi bahwa rerata motivasi belajar pada kelompok pembelajaran permainan berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) sebesar 69 termasuk kategori tinggi. Sedangkan rerata motivasi belajar pada kelompok model pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TARL) sebesar 63 juga termasuk kategori tinggi. Rerata hasil belajar pada kelompok pembelajaran permainan berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) sebesar 72 termasuk kategori sedang. Sedangkan rerata hasil belajar pada kelompok model pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TARL) sebesar 79 juga termasuk kategori sedang.

Tingginya motivasi belajar siswa di SMA dengan pembelajaran bermain berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Pembelajaran bermain berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) meningkatkan motivasi belajar siswa karena mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan memahami dan menghormati latar belakang budaya siswa, metode ini menciptakan rasa keterlibatan yang lebih tinggi. Misalnya, permainan tradisional seperti gobak sodor atau engrang dapat dimodifikasi menjadi bagian dari pendidikan jasmani, sehingga siswa merasa bahwa pembelajaran tersebut dekat dengan identitas



budaya mereka. Hal ini mendorong antusiasme dan partisipasi aktif siswa, karena mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk belajar (Pratiwi et al., 2023).

Pendekatan *Teaching at the Right Level* (TARL) dalam pendidikan jasmani memastikan bahwa materi dan kegiatan olahraga disesuaikan dengan kemampuan fisik dan tingkat pemahaman siswa. Dengan pembagian kelompok berdasarkan level kemampuan, siswa mendapatkan pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Pendekatan ini menghasilkan peningkatan yang signifikan pada aspek kognitif, seperti pemahaman strategi permainan, dan aspek psikomotor, seperti keterampilan teknis. TARL juga mengurangi tekanan bagi siswa yang mungkin merasa tertinggal, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih percaya diri dan mencapai hasil optimal.

Manfaat pembelajaran bermain berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dalam pendidikan jasmani. Pembelajaran berbasis CRT memiliki banyak manfaat dalam pendidikan jasmani. Selain meningkatkan motivasi, pendekatan ini juga memperkuat nilai-nilai kerja sama, sportivitas, dan penghormatan terhadap keberagaman budaya. CRT membantu siswa memahami pentingnya aktivitas fisik sekaligus mengajarkan keterampilan sosial, seperti empati dan komunikasi. Dengan mengintegrasikan elemen budaya, siswa tidak hanya belajar olahraga tetapi juga memahami nilai-nilai lokal yang relevan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Sari et al., 2023). Pendekatan TARL memberikan manfaat berupa peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena mereka merasa mendapat tantangan yang sesuai dengan kemampuannya. Dalam pendidikan jasmani, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mempelajari keterampilan olahraga secara bertahap, mulai dari tingkat dasar hingga tingkat lanjut. Hal ini membantu siswa merasa berhasil dalam setiap tahap, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi mereka. Selain itu, TARL mendukung keberagaman kemampuan siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang inklusif.

Penggabungan CRT dan TARL dalam pendidikan jasmani menciptakan pendekatan yang holistik dan inklusif. CRT memberikan relevansi budaya yang meningkatkan keterlibatan siswa, sementara TARL memastikan bahwa setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya. Kombinasi ini menghasilkan pengalaman belajar yang lebih personal, menyenangkan, dan efektif. Selain itu, pendekatan ini memupuk keterampilan motorik, pemahaman teori olahraga, dan nilai-nilai sosial yang esensial, seperti kerja sama, toleransi, dan penghormatan terhadap keberagaman. Hasilnya adalah pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil akademik tetapi juga membentuk karakter siswa.

PENUTUP

Berdasarkan uraian hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada siswa kelas X SMA Negeri 11 Semarang mengalami perbedaan yang signifikan dari pembelajaran permainan berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TARL). Motivasi belajar pada kelompok pembelajaran permainan berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) sebesar 69 termasuk kategori tinggi. Sedangkan rerata motivasi belajar pada kelompok model pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TARL) sebesar 63 juga termasuk kategori tinggi. Hasil belajar pada kelompok pembelajaran permainan berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) sebesar 72 termasuk kategori sedang. Sedangkan rerata hasil belajar pada kelompok model pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TARL) sebesar 79 juga termasuk kategori sedang. Adapun saran yang dapat diberikan dalam riset ini, bagi guru meningkatkan antusias belajar, motivasi belajar dan hasil belajar hendaknya menggunakan model pembelajaran bermain.

DAFTAR PUSTAKA

Elfina, J., Hala, Y., & Herawati. (2023). Implementasi Model PjBL (Projek Based Learning) dengan Pendekatan CRT (Culturally Responsive Teaching) Terhadap Hasil



- Belajar Biologi di Kelas X2 UPT SMA Negeri 10 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 596–603. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/5294/pdf>
- Idham, Z., Neldi, H., Komaini, A., Sin, T. H., & Damrah, D. (2022). Pengaruh Kebugaran Jasmani, Status Gizi, dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar PJOK. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4078–4089. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2196>
- Mardius, A., Enjoni, & Fuadi, A. B. (2022). PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI PADA MASA PANDEMI. *Jurnal Muara Olahraga*, 4(2), 39–46.
- Maulana, F., & Odang, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani melalui Metode Pembelajaran Penugasan dalam Materi Pembelajaran Senam Lantai pada Siswa Kelas XII IPS 2 SMA N 2 Kota Sukabumi. *Jurnal Kependidikan*, 5(1), 27–34.
- Nurkhoirini, R., Jayanti, A., Zhannisa, U. H., & Wibisana, N. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dengan Pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) dalam Proses Pembelajaran PJOK. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 14(4), 260–267.
- Pratikta, G. C., & Hartadi, S. C. Y. (2018). Pengaruh Modifikasi Permainan Softball terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. In *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* (Vol. 6, Issue 2, pp. 463–468).
- Pratiwi, D. C., Saulina, H., Yusuf, M. E., Sabilila, O. P. A., & Dewi, Y. L. (2023). Penerapan Permainan Edukatif Pada Pendekatan TARKL Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iv SDN Polehan 1 Kota Malang. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)*, 3(8), 4. <https://doi.org/10.17977/um066.v3.i8.2023.4>
- Sari, A., Sari, Y. A., & Namira, D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terintegrasi Culturally Responsive Teaching (CRT) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA 2 SMA Negeri 7 Mataram Pada Mata Pelajaran Kimia Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Asimilasi Pendidikan*, 1(2), 110–118. <https://doi.org/10.61924/jasmin.v1i2.18>
- Setiawan, A., Yudiana, Y., Ugelta, S., Oktriani, S., Budi, D. R., & Listiandi, A. D. (2020). Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga Siswa Sekolah Dasar: Pengaruh Keterampilan Motorik (Tinggi) dan Model Pembelajaran (Koopratif). *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(2), 59–65. <https://doi.org/10.17509/tegar.v3i2.24513>
- Setiawati, K. S., Parwata, I. G. L. A., & Suratmin, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Senam Lantai. *Jurnal Penjakora*, 7(1), 17. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i1.24444>
- Sriwahyuniati, F., Sukamti, E., Budiarti, E., & Chrisnanda, A. (2019). *Dasar-Dasar Senam Lantai : Gerak Dasar Senam Untuk Pemula*. UNY Press.
- Sumarni, T. (2017). Peningkatan Pembelajaran Senam Lantai Guling Depan Melalui Permainan Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 18 Kota PekanbaruU. *Jurnal Pigur*, 01(2), 40–48. <https://pigur.ejournal.unri.ac.id/index.php/pigur/article/view/5472/0>