
MENINGKATKAN GERAK LEMPAR LEMBING DENGAN MODIFIKSI BOLA BEREKOR PADA SDS KELAS 4 CERDDAS BANGSA NAMORAMBE

¹⁾ Wira Braja Pandia, ²⁾ Joel Apriando Purba, ³⁾ Alwi Fahrujy Nasution
Universitass Pembinaan Masyarakat Indonesia (UPMI) Medan
e-mail: ¹⁾ wirabraja63@gmail.com, ²⁾ joelpurba894@gmail.com, ³⁾
fahruzyalwi@ymail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi peningkatan dalam hasil pembelajaran lempar lembing melalui penerapan modifikasi pembelajaran menggunakan bola berekor pada siswa kelas 4 SDS Cerdas Bangsa Namorambe. Metode penelitian yang digunakan adalah "Penelitian Tindakan Kelas" dengan melibatkan kolaborasi antara guru dan 30 siswa kelas 4 SDS Cerdas Bangsa Namorambe. Penggunaan pendekatan pembelajaran lempar lembing dengan penggunaan bola berekor pada siswa kelas IV memberikan pengalaman belajar yang baru dan belum pernah dicoba sebelumnya. Dampak positif dari pendekatan ini meliputi berkurangnya rasa ketakutan siswa, peningkatan kegembiraan dalam pembelajaran, serta penyesuaian materi pembelajaran dengan kemampuan siswa. Hasil evaluasi yang dilakukan pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan peningkatan yang sistematis seiring berjalannya waktu.

Kata kunci: Lempar Lembing, Modifikasi Bola Berekor.

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of identifying improvements in the learning outcomes of javelin throwing through the implementation of modified instruction using a tailball among 4th-grade students at SDS Cerdas Bangsa Namorambe. The research method employed was "Classroom Action Research," involving collaboration between teachers and 30 students from the 4th grade at SDS Cerdas Bangsa Namorambe. The utilization of the tailball-based javelin throwing instructional approach with 4th-grade students provides a novel and untried learning experience. Positive impacts of this approach include reduced student apprehension, increased enjoyment in learning, and the alignment of instructional material with student abilities. Evaluation results conducted during the pre-cycle, cycle I, and cycle II stages revealed systematic improvements over time.

Keywords: Javelin, Modified Tailed Ball.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada hakikatnya merupakan bagian penting dari keseluruhan sistem pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan jasmani harus difokuskan pada pencapaian tujuan kompetensi siswa. Tujuan pendidikan jasmani tidak hanya melibatkan pengembangan aspek fisik, tetapi juga meliputi aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, kemampuan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui kegiatan fisik dan olahraga. Pendidikan jasmani berperan sebagai sarana untuk menggalakkan perkembangan motorik, kondisi fisik, pengetahuan, dan kemampuan berpikir, serta memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (termasuk sikap mental, emosional, spiritual, dan sosial), serta menanamkan kebiasaan gaya hidup sehat yang berkontribusi pada pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru harus memiliki kemampuan untuk mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik, dan strategi pembelajaran, serta menginternalisasi nilai-nilai (seperti sportivitas, kejujuran, kerjasama, dan lain-lain) melalui pembiasaan gaya hidup sehat. Pelaksanaannya tidak terbatas pada pengajaran konvensional dalam kelas yang lebih bersifat teoritis, melainkan melibatkan aspek fisik, mental, intelektual, emosional, dan sosial. Aktivitas yang diintegrasikan dalam pembelajaran harus dipandu dengan pendekatan didaktik-metodik, sehingga aktivitas tersebut dapat mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Melalui pendidikan jasmani, diharapkan siswa bisa mendapatkan berbagai pengalaman untuk mengekspresikan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, dan

terampil, sambil juga meningkatkan serta menjaga kebugaran fisik. Pendidikan jasmani di sekolah dibagi menjadi beberapa cabang olahraga, seperti olahraga bola besar, olahraga bola kecil, senam, dan juga atletik. Pembelajaran olahraga atletik menjadi salah satu pelajaran yang diminati siswa. Namun, metode penyampaian yang masih bersifat konvensional, kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, serta keterlibatan siswa yang minim dalam proses belajar, menyebabkan aspek permainan dan olahraga, terutama pada cabang olahraga atletik dalam nomor lempar, dianggap sebagai materi yang sulit.

Situasi tersebut tidak mendukung atmosfer pembelajaran, sehingga berujung pada rasa jenuh di antara siswa, yang pada gilirannya mengakibatkan ketidakminatan serta kurangnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, terutama pada cabang atletik dalam nomor lempar. Akibatnya, pencapaian hasil belajar yang dihasilkan masih belum optimal.

Lempar lembing asli dan panjang menyebabkan siswa enggan bahkan mencoba, karena kurangnya guru dalam memodifikasi alat untuk pembelajaran mereka. Saat melakukan lempar lembing, siswa menghadapi kesulitan dalam melaksanakan gerakan dasar karena mereka mengalami hambatan saat memegang lembing dan melakukannya.

Sejauh ini, guru belum berhasil memberikan pengajaran yang dapat menghadirkan perubahan dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga siswa bisa merasa tidak tertarik dalam menerima pelajaran. Sesuai dengan karakteristik siswa di Sekolah Dasar, yang berusia 7–12 tahun, sebagian besar dari mereka masih lebih menyukai bermain bebas dan menggunakan waktu untuk bersenang-senang dengan teman-teman. Karena itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang efektif dan

kreatif, sambil juga memahami serta memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pada rentang usia ini, semua aspek perkembangan manusia, termasuk kognitif, psikomotorik, dan afektif, mengalami perubahan. Salah satu perubahan yang paling mencolok adalah pertumbuhan fisik dan perkembangan psikologis.

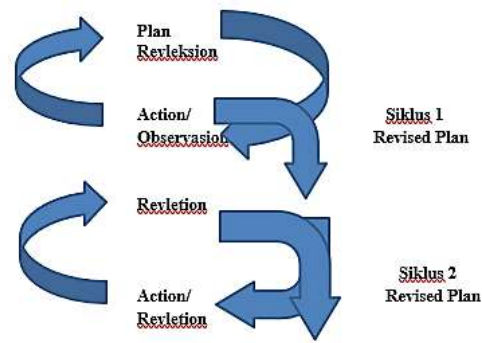
Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat tercapai sesuai dengan program, maksud, dan tujuan yang tercantum dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani perlu memiliki keterampilan dalam merancang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan, variasi, dan modifikasi dalam pembelajaran atletik khususnya pada nomor lempar dengan menggunakan pendekatan modifikasi pembelajaran Lempur lembing.

Berdasarkan isu di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas mengenai permasalahan tersebut dengan judul: "Meningkatkan Hasil Belajar Lempur lembing Melalui Modifikasi Bola Berekor pada Siswa Kelas 4 SDS Cerdas Bangsa Medan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan bukanlah sekadar pengujian suatu perlakuan, melainkan sebelumnya peneliti telah memiliki keyakinan akan efektivitas suatu perlakuan tersebut. Dalam penelitian tindakan ini, peneliti secara langsung mencoba menerapkan perlakuan tersebut dengan teliti, sekaligus mengikuti proses serta dampak dari perlakuan tersebut. Oleh karena itu, Penelitian tindakan ini dapat dianggap sebagai kelanjutan dari penelitian deskriptif dan eksperimen. Dengan kata lain, penelitian yang dilakukan ini merupakan jenis penelitian tindak lanjut dari penelitian deskriptif maupun eksperimen. Secara simpel, penelitian tindakan kelas dilakukan melalui proses siklus pengkajian dan pengulangan, sesuai dengan konsep yang

diajukan oleh Agus Krsitiyanto (2010: 19), seperti yang dijelaskan dalam diagram berikut.



Gambar Desain Penelitian

Subjek dalam penelitian ini melibatkan guru bersama dengan 30 siswa dari kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 08 Trans Merbang, Kabupaten Sekadau. Penelitian ini melibatkan dua siklus (empat kali pertemuan) dengan setiap siklus memiliki kegiatan yang berbeda namun saling terkait. Setiap tahapan penelitian ini merupakan kelanjutan dari siklus penelitian sebelumnya.

Berikut adalah rancangan pelaksanaan penelitian pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Trans Merbang, Kabupaten Sekadau.

1. Siklus I (2 kali pertemuan)
 - a. Pertemuan ke-1: Materi gerak lempur lembing diberikan kepada siswa.
 - b. Pertemuan ke-2: Materi mengenai cara melakukan gerakan lempur lembing dijelaskan kepada setiap siswa.
2. Pengamatan

Pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan pembelajaran. Format observasi yang telah disiapkan dalam bentuk lembaran observasi digunakan.
3. Refleksi

Kegiatan refleksi melibatkan analisis pembelajaran dan perencanaan perbaikan pada siklus berikutnya. Hasil analisis diinterpretasikan untuk mendapatkan

gambaran dampak tindakan terhadap peningkatan hasil belajar lempar lembing.

4. Siklus II (2 kali pertemuan)

- a. Pertemuan ke-1: Materi gerakan dasar lempar lembing secara keseluruhan diajarkan, mulai dari gerakan awal hingga akhir.
- b. Pertemuan ke-2: Tes siklus kedua dilakukan untuk mengukur sejauh mana keterampilan siswa setelah mendapatkan pengajaran mengenai gerakan dasar lempar lembing.

5. Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh observer yang sama, yaitu tim peneliti. Pengamatan pada siklus 2 dilakukan pada akhir siklus 2.

Variabel yang diamati dengan lembar observasi masih sama seperti yang digunakan pada siklus 1.

6. Refleksi

Untuk mengukur tampilan unjuk kerja siswa, pada akhir pertemuan diberikan tes untuk mengukur hasil belajar siswa sebagai tampilan unjuk kerja pada siklus 2. Evaluasi hasil dari siklus 2, misalnya pada peningkatan kemampuan heading bola sebesar 75, akan menentukan apakah penelitian akan dihentikan. Jika target 75 tidak tercapai pada siklus dua, penelitian akan dilanjutkan dengan siklus tiga hingga target peningkatan kemampuan lempar lembing mencapai 75.

Teknik pengumpulan data melibatkan beberapa tahap tes awal yang diberikan kepada siswa sebelum perlakuan dilakukan. Data diperoleh dengan mengujikan kemampuan lempar lembing pada siswa secara individual menggunakan instrumen observasi berupa rubrik penilaian.

Berikut adalah contoh rubrik penilaian dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1 Skor Penilaian Tes lempar lembing

No	ASPEK YANG DINILAI	KUALITAS GERAK			
		1	2	3	4

1	Posisi sebelum melakukan lempar lembing 1. Posisi jari pada saat memegang lembing 2. lengan ditekuk hingga menyiku 3. pandangan ke arah mata lembing 4. badan tegak
2	Posisi saat melakukan lemparan lembing 1. pandangan kedepan 2. pada saat berlari lembing tenang 3. lengan di tarik kebelakang dan togok secara langsung juga tertarik oleh lembing
3	Posisi setelah melakukan lemparan lembing 1. badan tegak dan tidak keluar dari lin 2. posisi kaki salah satu di angkat 3. Posisi kembali semula

JUMLAH SKOR MAKSIMAL:

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa skor maksimal yang dapat dicapai oleh siswa adalah 40 (10 kali 4 sub-indikator), sementara skor minimalnya adalah 10 (1 kali 10 sub-indikator).

Setelah menetapkan kriteria tingkat penguasaan kompetensi mata pelajaran, selanjutnya penulis akan menentukan kriteria tingkat penguasaan materi lempar lembing sebagai berikut:

Skor maksimal: 40 (4 kali 10 indikator)

Skor minimal: 10 (1 kali 10 indikator)

Total sub-indikator penilaian: 10

Tabel. 2 Kriteria Penilaian

Tingkat Penguasaan (Skor Akhir Les)	Nilai Huruf	Predikat
37-40	A	Sangat Baik
30-36	B	Baik
24-29	C	Cukup
17-23	D	Kurang
1-16	E	Sangat Kurang

Teknik Analisis Data

Untuk menentukan ketuntasan secara klasikal menggunakan rumus dari Dekdikbud 1994 (Hadran 2015:57), sebagai berikut:

$$KB = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100$$

Keterangan :

KB : Ketuntasan Belajar

Untuk menilai ketuntasan belajar, dilakukan proses penilaian dan menetapkan standar keberhasilan belajar. Siswa dianggap berhasil jika mencapai penguasaan materi sebesar 75%, dan indikator pencapaian penguasaan dalam penelitian ini ditetapkan berdasarkan capaian materi secara keseluruhan sebesar 75%. Apabila pencapaian tersebut mencapai 75%, maka tujuan telah terpenuhi, dan penelitian dapat dihentikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Menurut rencana penelitian yang telah diuraikan dalam tahap penelitian sebelumnya, menjelaskan bahwa sebelum tindakan diimplementasikan, peneliti pertama-tama mengadakan tes awal atau pre-implementasi untuk mendapatkan nilai awal. Data yang diperoleh dari tahap ini merupakan data asli hasil pembelajaran yang dilakukan oleh siswa sebelum peneliti menjalankan tindakan dalam pembelajaran lempar lembing.

Data hasil tes Pre-Implementasi lempar lembing akan diberikan untuk memudahkan analisis hasil belajar. Data ini akan dijelaskan lebih lanjut dalam tabel di bawah ini.:

Tabel 3 Nilai Hasil Tes Awal Siswa Kelas lempar lembing

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Presentasa
Tuntas	5	16%
Belum Tuntas	25	84%
Jumlah	30	100%

Dari data yang telah disajikan, terlihat bahwa tingkat ketuntasan siswa hanya

mencapai 16% (5 siswa), sedangkan siswa yang belum mencapai tuntas mencapai 84% (25 siswa). Hal ini jelas jauh dari indikator keberhasilan belajar minimal yang seharusnya mencapai 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM = 75%. Situasi ini menunjukkan adanya masalah yang perlu ditangani secara sistematis dan berkelanjutan oleh guru. Peningkatan kemampuan lempar lembing perlu diatasi dengan pendekatan yang mendalam dan berfokus pada solusi. Guru ditantang untuk menemukan solusi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan menerapkannya dengan baik.

Deskripsi Hasil Tindakan Siklus I

Untuk memahami peningkatan kemampuan lempar lembing di SDS Cerdas Bangsa Namorambe dengan penggunaan bola berekor yang dirancang untuk memberikan kebahagiaan dan kegembiraan kepada anak-anak serta membantu mereka menemukan gerakan yang sebenarnya dalam pembelajaran lempar lembing, diperlukan pemahaman atas data tersebut yang akan dijabarkan secara tertulis pada siklus 1.

Tabel 4 Siklus 1 lempar lembing

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Presentasa
Tuntas	23	76%
Belum Tuntas	7	24%
Jumlah	30	100%

Dari data yang diberikan pada tabel di atas, terlihat bahwa sebanyak 23 siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sementara sisanya sebanyak 7 siswa belum mencapai ketuntasan. Hal ini mengindikasikan dampak positif dari tindakan yang diambil, yaitu penggunaan bola berekor yang menghadap ke depan secara perlahan-lahan. Ini menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam persentase ketuntasan lempar lembing yang sesuai. Meskipun pada akhir siklus I ini masih terdapat siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan pada tes, yakni 75.

Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II

Dari data yang dilampirkan pada siklus I, yang menunjukkan bahwa belum tercapainya persentase 75% dari total siswa yang mencapai ketuntasan, peneliti diharuskan untuk mengambil tindakan lanjutan atas ketidakcapaian KKM dalam hasil belajar lempar lembing. Tindakan ini dimaksudkan untuk meningkatkan dan memperbaiki hasil belajar siswa pada siklus II, yang akan dijelaskan dalam penjelasan berikut:

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilaksanakan pada Siklus II, terjadi peningkatan prestasi siswa. Rata-rata nilai yang sebelumnya hanya mencapai 25% pada Siklus I, mengalami peningkatan menjadi 75% pada siklus II, seperti yang terlihat dalam tabel di bawah ini:.

Tabel 5 Siklus II Lempar Lembing

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persen	KKM	Nilai Rata-rata
Tuntas	30	100%	75	
Belum Tuntas	0	0%	75	
Jumlah	30	100%	150	
Rata-rata			75	78

Tabel yang telah disajikan di atas mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan lempar lembing pada siswa kelas 4 SDS Cerdas Bangsa Namborambe pada Siklus II. Persentase nilai rata-rata dari siklus I yang awalnya sebesar 40% telah meningkat menjadi 100% pada siklus II. Ini berarti terjadi peningkatan sebesar 60% pada Siklus II.

Secara keseluruhan, seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran lempar lembing berhasil mencapai tuntas, mencapai 100%. Dengan kata lain, tidak ada siswa yang tidak mencapai tingkat ketuntasan. Hasil ini telah memenuhi standar ketuntasan rata-rata (KKM) yang ditetapkan sebesar 75% dari total siswa yang mengikuti proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar lempar lembing antara Siklus I dan Siklus II dapat dilihat dari tidak adanya peningkatan nilai siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah mampu memahami dengan baik gerakan-gerakan lempar lembing dengan bantuan media bola karet. Pendekatan ini telah meningkatkan semangat belajar siswa, melibatkan mereka secara aktif, dan mengembangkan kemampuan siswa, terutama dalam pembelajaran lempar lembing.

3.2. Pembahasan

Tes lempar lembing dengan menggunakan modifikasi bola berekor ini dilaksanakan di SDS Cerdas Bangsa Namborambe dengan melibatkan 30 siswa sebagai sampel. Proses tes ini terbagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap permulaan atau pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada setiap tahap ini, peningkatan nilai ketuntasan siswa saat menjalani tes semakin terlihat. Pada tahap prasiklus, terdapat 5 siswa yang mencapai ketuntasan (16%), sedangkan siswa yang belum mencapai tuntas berjumlah 25 siswa (84%).

Pada siklus I, persentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 76%. Meskipun masih ada siswa yang belum mencapai tuntas sebanyak 24%, peningkatan ini disebabkan oleh metode penyampaian yang berdampak pada keaktifan siswa dalam melakukan lemparan, serta modifikasi alat yang juga memainkan peran penting dalam hal ini.

Pada siklus II, tingkat ketuntasan meningkat menjadi 100%, di mana seluruh siswa berhasil melakukan lemparan dengan baik. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni: (a) metode penyampaian materi kepada siswa, (b) pemanasan sebelum praktek, (c) mengikuti tahapan yang telah ditetapkan, dan (d) bimbingan dari pengajar untuk memastikan bahwa siswa

mengikuti pedoman yang telah diajarkan sebelum pelaksanaan praktek.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut, peneliti melakukan upaya peningkatan kemampuan siswa dengan menggunakan media bola berekor. Solusi ini diterima dengan positif oleh siswa, dan diharapkan mampu menginspirasi semangat belajar mereka serta melibatkan mereka secara aktif. Akhirnya, hal ini berdampak pada peningkatan kemampuan dan prestasi siswa.

Dalam olahraga atletik, yang merupakan asal dari berbagai jenis olahraga, akan lebih mudah dan bisa dilaksanakan dengan baik jika guru memiliki pemahaman mengenai kebutuhan siswa melalui berbagai macam permainan, kompetisi, pendekatan media, dan inovasi. Guru yang memahami dan mengaplikasikan hal ini akan memicu minat siswa terhadap pembelajaran dan materi yang diajarkan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Penggunaan bola berekor dalam pembelajaran lempar lembing bagi siswa kelas IV telah memberikan nuansa yang segar dan belum pernah diterapkan sebelumnya. Dampak positifnya terlihat dalam hal bahwa siswa tidak lagi mengalami rasa takut, merasa senang, dan mampu beradaptasi dengan baik sesuai dengan kemampuan individual mereka. Hal ini tercermin dalam hasil penilaian yang dilakukan pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II, yang menunjukkan peningkatan yang sistematis seiring berjalannya waktu.

4.2. Saran

1. Dalam proses pembelajaran, pendidik harus responsif terhadap keinginan siswa, terutama dalam mata pelajaran lempar lembing. Variasi yang beragam dalam penggunaan permainan bola berekor dapat digunakan untuk menjaga agar siswa senantiasa merasa senang

dalam menjalankan gerakan dasar lempar lembing.

2. Disarankan agar pendidik selalu mengembangkan strategi dan metode yang membangkitkan minat siswa, sehingga mereka merasa terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran. Penting bagi siswa untuk merasa bahwa proses pembelajaran seperti bermain, mengingat dunia anak-anak dirangkai melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Kristiyanto, Agus. (1998). Belajar Gerak. Surakarta. Uns Press.

Kristanto, Agus. (2010). Metodologi Penelitian Tingkat Pemula. Jakarta: Cv. Colap Press

Nasution, A. F., & Tarigan, F. N. (2021). Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Pada Mahasiswa Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia. *Afosj-Las (All Fields Of Science Journal Liaison Academia And Society)*, 1(1), 27-41.

Daulay, D. E., & Nasution, A. F. (2021). Sosialisasi Kegiatan Pentingnya Kesehatan Olahraga Dalam Menunjang Kegiatan Proses Belajar Dilingkungan Sekolah Smp Asy-Syafiya'iyah Internasional Medan 2021. *J-Las (Journal Liaison Academia And Society)*, 1(1), 23-28.

Siregar, E. S., Nasution, A. F., & Siregar, I. (2022). Pengembangan Multimedia Sebagai Perangkat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Sd Percobaan Siswa Kelas V. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 85-92.

Nasution, A. F., Deliani, S., Masitah, T. H., Chairina, C., Pangeran, P., & Suhelmi, S. (2022). Sosialisasi Pemanfaatan Sampah Pantai Sebagai Pupuk Tanaman. *J-Las (Journal Liaison Academia And Society)*, 2(1), 9-18.

Siregar, I., Priono, J., & Nasution, A. F. (2022). Analisis Pengaruh Senam Pada Lansia Terhadap Tingkat Kebugaran. *Afosj-Las (All Fields Of Science Journal Liaison Academia And Society)*, 2(2), 396-401.

Nasution, A. F., & Daulay, D. E. (2022). Kemampuan Teknik Dasar Mahasiswa Dalam Permainan Sepak Bola. *Afosj-Las (All Fields Of Science Journal Liaison Academia And Society)*, 2(4), 120-125.

Nasution, A. F., & Sibuea, N. (2022). Analisis Hubungan Filsafat Dengan Pendidikan Jasmani Dan Olahraga. *Afosj-Las (All Fields Of Science Journal Liaison Academia And Society)*, 2(2), 323-337.

Nasution, A. F., & Siregar, I. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Melalui Kombinasi Gaya Mengajar. *Afosj-Las (All Fields Of Science Journal Liaison Academia And Society)*, 1(2), 1-6.

Tarigan, F. N., & Hasibuan, S. A. (2021). The Effect Of Digital Storytelling to Improve university students' reading Skills And Self Efficacy. *Jurnal Education And Development*, 9(4), 404-406.

Nasution, A. F., & Tarigan, F. N. (2021). Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Pada Mahasiswa Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia. *Afosj-Las (All Fields Of Science Journal Liaison Academia And Society)*, 1(1), 27-41.

Tarigan, F. N. (2021). Resilience In Online Learning: A Case Study For Language Learners. *Journal Of English Education And Linguistics*, 2(2), 1-9.