

# Pemberdayaan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Pendidikan Agama Dan Permainan Pendidikan Jasmani Di Gampong Lambheu Kecamatan Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar

Syahrriansaifi<sup>1,\*</sup>, Musran<sup>1</sup>, Rawi Juwanda<sup>1</sup>, Asyifa Faradila<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Abulyatama; e-mail: [syahrriansaifi\\_penjaskesrek@abulyatama.ac.id](mailto:syahrriansaifi_penjaskesrek@abulyatama.ac.id), [musran\\_penjaskesrek@abulyatama.ac.id](mailto:musran_penjaskesrek@abulyatama.ac.id), [rawijuwanda\\_penjaskesrek@abulyatama.ac.id](mailto:rawijuwanda_penjaskesrek@abulyatama.ac.id), [asyifafaradila5@gmail.com](mailto:asyifafaradila5@gmail.com)

\* Korespondensi: e-mail: [syahrriansaifi\\_penjaskesrek@abulyatama.ac.id](mailto:syahrriansaifi_penjaskesrek@abulyatama.ac.id)

Submitted: 08/04/2026; Revised: 13/04/2026; Accepted: 20/04/2026; Published: 20/04/2026

## Abstract

*This community service program aims to enhance children's creativity through the integration of religious education and physical education games in Gampong Lambheu, Darul Imarah District, Aceh Besar Regency. The method employed a participatory and educational approach consisting of needs assessment, planning, implementation, and evaluation stages. The participants included 50 elementary school children and mosque youth. Data were collected through observation, questionnaires, and simple pre-test and post-test instruments. The results of the program showed improvements across all indicators: children's participation increased from 60% to 90%, creativity from 50% to 75%, religious competence from an average score of 65 to 80, and social cooperation skills from 55% to 85%. In addition, positive responses reached 92% from participants and 88% from parents. These findings indicate that the integrative learning model based on religious education and physical education games is effective in enhancing children's overall development, including spiritual, cognitive, social, and physical aspects. This program also has the potential to be replicated as a community-based child empowerment model.*

**Keywords:** Child empowerment, Creativity, Physical education, Religious education

## Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui integrasi pendidikan agama dan permainan pendidikan jasmani di Gampong Lambheu, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dan edukatif dengan tahapan identifikasi kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Peserta kegiatan berjumlah 50 anak sekolah dasar dan remaja Masjid. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, angket, serta pre-test dan post-test sederhana. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator, yaitu partisipasi anak meningkat dari 60% menjadi 90%, kreativitas dari 50% menjadi 75%, kemampuan keagamaan dari skor rata-rata 65 menjadi 80, serta kemampuan kerja sama sosial dari 55% menjadi 85%. Selain itu, respon positif peserta mencapai 92% dan orang tua sebesar 88%. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran integratif berbasis pendidikan agama dan permainan pendidikan jasmani efektif dalam meningkatkan perkembangan anak secara menyeluruh, meliputi aspek spiritual, kognitif, sosial, dan fisik. Program ini juga berpotensi untuk direplikasi sebagai model pemberdayaan anak berbasis masyarakat.

**Kata kunci:** Pemberdayaan anak, Kreativitas, Pendidikan jasmani, Pendidikan agama

## **1. Pendahuluan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang pengembangan anak selama ini umumnya dilakukan melalui pendekatan yang terpisah, seperti pendidikan agama, permainan edukatif, atau pendidikan jasmani. Pendekatan yang parsial tersebut menyebabkan proses pembelajaran belum mampu mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh, terutama dalam mengintegrasikan aspek spiritual, kreativitas, dan aktivitas fisik dalam satu model pembelajaran terpadu. Padahal, integrasi ketiga aspek tersebut sangat penting untuk membentuk karakter, meningkatkan keterampilan sosial, serta mengembangkan potensi anak secara holistik.

Sebagai respons terhadap kesenjangan tersebut, kegiatan ini menawarkan pendekatan integratif yang menggabungkan pendidikan agama dengan permainan pendidikan jasmani dalam satu rangkaian kegiatan yang kreatif dan menyenangkan. Kebaruan (research gap) dari program ini terletak pada penerapan model pembelajaran terpadu berbasis nilai-nilai keagamaan dan aktivitas fisik yang tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan ibadah, tetapi juga pada pengembangan kreativitas, motorik, kerja sama, dan kepercayaan diri anak secara bersamaan.

Secara faktual, kondisi anak-anak di Gampong Lambheu, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar menunjukkan masih terbatasnya kegiatan edukatif yang variatif dan menarik. Kegiatan yang tersedia cenderung monoton dan belum mengintegrasikan unsur pendidikan agama dengan aktivitas bermain yang edukatif. Selain itu, keterbatasan pendampingan dan minimnya program berbasis kreativitas menyebabkan anak-anak belum memiliki ruang yang optimal untuk mengembangkan potensi diri, baik dari aspek spiritual, sosial, maupun fisik.

Pendidikan agama memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral anak, namun metode pembelajaran yang monoton sering menurunkan minat dan partisipasi anak. Di sisi lain, pendidikan jasmani melalui permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan keterampilan motorik, kreativitas, serta kemampuan sosial anak (Rani et al., 2025). Integrasi kedua pendekatan ini, didukung dengan kegiatan seperti permainan tradisional dan lomba Islami, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif (Abraham & Supriyati, 2022; Khasanah et al., 2023).

Dengan demikian, diperlukan suatu program pemberdayaan yang mampu menggabungkan pendidikan agama dan permainan pendidikan jasmani secara terpadu guna meningkatkan keterlibatan dan kreativitas anak. Melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN), kegiatan ini dirancang sebagai upaya pemberdayaan anak yang menempatkan mereka sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mampu mengembangkan aspek spiritual, kognitif, sosial, dan fisik secara seimbang.

Tujuan kegiatan ini adalah: (1) meningkatkan kreativitas dan partisipasi anak melalui kegiatan terpadu berbasis pendidikan agama dan permainan pendidikan jasmani, (2) mengembangkan kemampuan spiritual, motorik, sosial, dan kepercayaan diri anak, serta (3)

menghasilkan model pembelajaran integratif yang dapat diterapkan sebagai alternatif kegiatan edukatif di masyarakat.

Berdasarkan kondisi yang ditemukan di Gampong Lambheu, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar, diketahui bahwa kegiatan edukatif bagi anak masih terbatas, cenderung monoton, dan belum mengintegrasikan pendidikan agama dengan aktivitas permainan yang kreatif dan menyenangkan. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi anak serta belum optimalnya pengembangan kreativitas, kemampuan sosial, dan keterampilan motorik mereka. Berdasarkan tujuan pelaksanaan kegiatan dan hasil yang diperoleh di lapangan, maka permasalahan dalam pengabdian ini dapat dirumuskan pada bagaimana merancang dan menerapkan kegiatan terpadu yang mengintegrasikan pendidikan agama dengan permainan pendidikan jasmani secara efektif, serta bagaimana kegiatan tersebut dapat meningkatkan partisipasi, kreativitas, kemampuan keagamaan, dan keterampilan sosial anak. Selain itu, permasalahan juga mencakup sejauh mana efektivitas model pembelajaran integratif tersebut dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, baik dari aspek spiritual, kognitif, sosial, maupun fisik.

## **2. Metode Pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Gampong Lambheu, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif yang menempatkan masyarakat, khususnya anak-anak, sebagai subjek aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan. Program dilaksanakan selama kurang lebih empat minggu dengan frekuensi kegiatan sebanyak 3-4 kali dalam satu minggu. Peserta kegiatan berjumlah sekitar 50 anak usia sekolah dasar dan remaja mesjid yang didampingi oleh mahasiswa KKN, aparat gampong, serta tokoh masyarakat. Selain itu, keterlibatan pemuda setempat juga dioptimalkan sebagai fasilitator pendukung dalam pelaksanaan kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap identifikasi kebutuhan melalui observasi langsung dan diskusi kelompok bersama masyarakat untuk mengetahui kondisi awal, potensi, serta permasalahan yang dihadapi anak-anak (Syafei & Ulya, 2024). Hasil identifikasi menunjukkan bahwa kegiatan edukatif yang tersedia masih terbatas dan belum mengintegrasikan pendidikan agama dengan permainan yang bersifat aktif dan menyenangkan. Berdasarkan temuan tersebut, selanjutnya disusun perencanaan program yang mencakup kegiatan pendidikan agama seperti membaca Al-Qur'an, praktik ibadah, dan pembinaan akhlak, serta permainan pendidikan jasmani berupa permainan tradisional, permainan kelompok, dan lomba gerak (Oktavindo et al., 2025; Pujasmara et al., 2024). Seluruh kegiatan dirancang menggunakan pendekatan bermain sambil belajar (*learning by playing*) agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak (Alfajri & Hadi, 2024).

Tahap berikutnya adalah sosialisasi program kepada masyarakat yang melibatkan orang tua, aparat gampong, dan peserta kegiatan. Sosialisasi ini bertujuan untuk menjelaskan tujuan, manfaat, jadwal, serta mekanisme pelaksanaan kegiatan sehingga dapat meningkatkan

partisipasi dan dukungan masyarakat. Selanjutnya, tahap pelaksanaan dilakukan secara terjadwal dengan metode ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, permainan edukatif, serta pendampingan. Dalam tahap ini, anak-anak dilibatkan secara aktif baik secara individu maupun kelompok untuk mengembangkan kreativitas, kerja sama, dan kepercayaan diri (Putriana et al., 2024; Susilo et al., 2025).

Evaluasi kegiatan dilakukan secara berkala diakhir program dengan menggunakan beberapa instrumen, yaitu lembar observasi untuk menilai tingkat partisipasi, kreativitas, dan interaksi sosial anak, angket sederhana untuk mengetahui respon peserta terhadap kegiatan, serta dokumentasi sebagai data pendukung. Selain itu, dilakukan perbandingan kondisi awal dan akhir melalui pre-test dan post-test sederhana yang berkaitan dengan kemampuan dasar keagamaan dan keterlibatan anak dalam kegiatan. Keberhasilan program diukur berdasarkan beberapa indikator, antara lain meningkatnya partisipasi aktif anak, berkembangnya kreativitas dan keberanian, meningkatnya kemampuan dasar keagamaan, serta terjalinnya interaksi sosial yang lebih baik antar peserta. Respon positif dari masyarakat juga menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan kegiatan (Syafei & Ulya, 2024). Tahap akhir kegiatan dilakukan melalui refleksi bersama antara tim pelaksana dan masyarakat untuk mengevaluasi seluruh rangkaian program. Hasil ini digunakan sebagai bahan perbaikan dan pengembangan kegiatan di masa mendatang agar program yang dilaksanakan tidak hanya memberikan dampak jangka pendek, tapi juga berkelanjutan dan dapat direplikasi di lingkungan masyarakat lainnya.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini berlangsung dengan lancar dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi anak-anak maupun masyarakat setempat. Kegiatan ini dirancang untuk mengintegrasikan pendidikan agama dengan aktivitas fisik melalui permainan pendidikan jasmani, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan mampu meningkatkan partisipasi anak secara aktif.



Sumber: Hasil Pelaksanaan Kegiatan (2026)

Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, partisipasi anak dalam kegiatan mengalami peningkatan yang signifikan. Pada tahap awal (pre-test), tingkat keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan hanya mencapai sekitar 60%, ditandai dengan masih adanya anak yang pasif dan kurang terlibat. Setelah pelaksanaan program, partisipasi meningkat menjadi 90%, di mana hampir seluruh anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran agama maupun permainan pendidikan jasmani. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan integratif yang digunakan mampu meningkatkan minat dan keterlibatan anak secara optimal.

Pada aspek kreativitas, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Sebelum kegiatan, sebagian besar anak berada pada kategori sedang (65%) dan hanya 20% yang berada pada kategori tinggi. Setelah kegiatan berlangsung, jumlah anak dengan kategori kreativitas tinggi meningkat menjadi 55%, sementara kategori sedang menurun menjadi 40%. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan anak dalam menyelesaikan permainan berbasis strategi, keberanian mengemukakan ide, serta kemampuan beradaptasi dalam aktivitas kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa permainan pendidikan jasmani yang dipadukan dengan nilai edukatif mampu merangsang kreativitas anak secara efektif.

Selanjutnya, kemampuan keagamaan anak juga mengalami peningkatan. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan anak dalam membaca doa dan praktik ibadah berada pada skor 65 (kategori cukup). Setelah kegiatan, nilai rata-rata meningkat menjadi 80 (kategori baik). Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam hafalan doa harian, pemahaman nilai moral, serta praktik ibadah sederhana. Integrasi pembelajaran agama dengan aktivitas permainan terbukti mampu membuat proses belajar lebih menarik dan mudah dipahami.

Pada aspek kemampuan sosial dan kerja sama, terjadi peningkatan dari 55% menjadi 85%. Anak-anak menjadi lebih mampu bekerja sama dalam kelompok, berkomunikasi dengan teman sebaya, serta menunjukkan sikap saling membantu dan menghargai. Aktivitas permainan kelompok yang dilakukan secara terstruktur memberikan kontribusi besar dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Selain itu, respon peserta dan masyarakat terhadap kegiatan juga sangat positif. Hasil angket menunjukkan bahwa 92% anak menyatakan kegiatan ini menyenangkan dan tidak membosankan, sementara 88% orang tua memberikan respon positif terhadap manfaat kegiatan. Keterlibatan orang tua dan masyarakat selama program berlangsung turut mendukung keberhasilan kegiatan, baik dalam bentuk pendampingan maupun partisipasi aktif.

Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa program pemberdayaan kreativitas anak melalui integrasi pendidikan agama dan permainan pendidikan jasmani berhasil mencapai seluruh indikator keberhasilan. Peningkatan yang terjadi pada aspek partisipasi, kreativitas, kemampuan keagamaan, dan kemampuan sosial menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam mengembangkan potensi anak secara holistik. Dengan demikian, model kegiatan ini dapat dijadikan sebagai alternatif program pemberdayaan anak yang inovatif dan berpotensi untuk direplikasi di wilayah lain dengan karakteristik yang serupa.

### **3.1. Pembahasan**

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, program Pemberdayaan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Pendidikan Agama dan Permainan Pendidikan Jasmani menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator yang diukur, yaitu partisipasi, kreativitas, kemampuan keagamaan, dan kemampuan sosial anak. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan integratif yang menggabungkan aspek spiritual dan aktivitas fisik mampu memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak secara holistik (Rizal et al., 2021).

Pada indikator partisipasi anak, terjadi peningkatan dari 60% menjadi 90%. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang dikemas melalui permainan edukatif mampu meningkatkan minat dan keterlibatan anak secara aktif. Anak-anak tidak lagi bersifat pasif, melainkan lebih antusias mengikuti setiap kegiatan. Temuan ini sejalan dengan Putriana et al., (2024) yang menyatakan bahwa aktivitas permainan dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, integrasi metode bermain menjadi faktor kunci dalam meningkatkan partisipasi anak (Syahrianursaifi et al., 2024).

Selanjutnya, pada indikator kreativitas anak, terjadi peningkatan rata-rata dari 50% menjadi 75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan berbasis permainan edukatif mampu merangsang kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah, serta keberanian anak dalam mengekspresikan ide. Permainan yang dirancang secara kelompok juga memberikan ruang bagi anak untuk berinovasi dan bekerja sama. Hasil ini sejalan dengan penelitian Alfajri & Hadi (2024) yang menegaskan bahwa permainan edukatif memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan kognitif anak secara simultan.

Pada indikator kemampuan keagamaan, nilai rata-rata meningkat dari 65 menjadi 80. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi pendidikan agama dengan aktivitas yang menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman dan praktik keagamaan anak. Anak tidak hanya mampu menghafal doa dan memahami nilai moral, tetapi juga lebih aktif dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini terbukti mampu mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran agama yang sebelumnya cenderung monoton. Temuan ini didukung oleh Oktavindo et al., (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran agama yang dikemas secara interaktif dapat meningkatkan retensi pengetahuan dan minat belajar anak.

Pada indikator kemampuan sosial dan kerja sama, terjadi peningkatan dari 55% menjadi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas permainan kelompok memberikan kontribusi besar dalam mengembangkan keterampilan sosial anak, seperti komunikasi, kerja sama, dan sikap saling menghargai. Anak-anak menjadi lebih mampu berinteraksi secara positif dengan teman sebaya dan menyelesaikan tugas secara kolaboratif. Temuan ini sejalan dengan Susilo et al., (2025) yang menyatakan bahwa kegiatan berbasis kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial dan kemampuan kerja sama anak. Selain itu, respon positif dari peserta dan masyarakat yang mencapai lebih dari 85% menunjukkan bahwa program ini diterima dengan baik dan memberikan manfaat nyata. Keterlibatan orang tua dan masyarakat menjadi faktor

pendukung penting dalam keberhasilan program. Hal ini memperkuat temuan Syafei & Ulya, (2024) bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat dapat meningkatkan efektivitas program pengabdian serta memperluas dampak yang dihasilkan.

Secara keseluruhan, hasil pembahasan menunjukkan bahwa pendekatan integratif antara pendidikan agama dan permainan pendidikan jasmani merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Program ini tidak hanya berdampak pada aspek kognitif dan spiritual, tetapi juga pada aspek sosial dan fisik anak. Dengan demikian, model kegiatan ini memiliki potensi untuk dikembangkan dan direplikasi di wilayah lain sebagai bentuk inovasi dalam program pengabdian kepada masyarakat, khususnya dalam bidang pendidikan anak.

#### **4. Kesimpulan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program Pemberdayaan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Pendidikan Agama dan Permainan Pendidikan Jasmani di Gampong Lambheu, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar terbukti efektif dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak secara terukur. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan pada seluruh indikator, yaitu partisipasi anak dari 60% menjadi 90%, kreativitas dari rata-rata 50% menjadi 75%, kemampuan keagamaan dari skor 65 menjadi 80, serta kemampuan kerja sama sosial dari 55% menjadi 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendekatan integratif yang menggabungkan pendidikan agama dengan permainan pendidikan jasmani mampu meningkatkan keterlibatan, kreativitas, serta perkembangan spiritual dan sosial anak secara signifikan. Implikasi dari kegiatan ini adalah bahwa model pembelajaran terpadu berbasis nilai keagamaan dan aktivitas fisik dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam kegiatan pemberdayaan anak di masyarakat. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menyenangkan, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang holistik dan partisipatif dengan melibatkan berbagai pihak, termasuk orang tua dan masyarakat. Adapun rekomendasi yang dapat diberikan adalah: (1) perlunya pengembangan program serupa secara berkelanjutan dengan dukungan sarana dan prasarana yang lebih memadai, (2) peningkatan kapasitas pendamping atau fasilitator melalui pelatihan agar program dapat berjalan lebih optimal, serta (3) replikasi model kegiatan ini di wilayah lain dengan penyesuaian terhadap kondisi dan kebutuhan masyarakat setempat. Selain itu, penelitian lanjutan dengan metode yang lebih mendalam juga diperlukan untuk menguji efektivitas program secara lebih luas.

#### **Daftar Pustaka**

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Alfajri, M. F., & Hadi, M. S. (2024). Peran Guru Olahraga dalam Mendorong Partisipasi Minat Siswa dalam Olahraga dan Aktivitas Fisik di Sekolah SMP Muhammadiyah Al Mujahidin. *SEMNASFIP*.

- Khasanah, U., Safitri, S. D., Aulia, S. K., Pratama, A. C., Khoeruttamim, A., Fikri, M. I., & Sahnan, A. (2023). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Festival Anak Sholeh dalam Upaya Pendidikan Karakter Anak. *Kampelmas*, 2(1), 55–69.
- Oktavindo, I., Permadi, E. Y., Siregar, H., & Hidayat, R. (2025). Pengembangan Divisi Kesenian dan Olahraga di Nagari Maninjau: Kolaborasi KKN dengan SMPN 01 Tanjung Raya dan SDN 09 Bancah. *Kreativitas Pada Pengabdian Masyarakat (Krepa)*, 6(6), 111–120.
- Pujasmara, D. E., Awaliyah, N. A., Zahra, N. Z., Hidayat, R., & Sari, T. W. (2024). PJOK Sebagai Pemantik Bakat Anak dalam Bidang Olahraga. *Pubmedia Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(4), 7.
- Putriana, A., Suyono, S., Jaffa, Z. A., & Harahap, R. M. (2024). Peran Aktivitas Bermain Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Olahraga Siswa di SD AL Ulum Terpadu Medan. *Jurnal Media Informatika*, 5(2), 175–181.
- Rani, C., Pratiwi, D. E., Hidayat, Y. A., Humaira, S. S., & Suyono, S. (2025). Keberhasilan Praktik Bermain pada Pembelajaran Penjas di SD Negeri 105287 dalam Menciptakan Pembelajaran yang Aktif dan Kreatif. *ALACRITY: Journal of Education*, 75–84. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.538>
- Rizal, Y. K., Hidayat, S., & Suryana, Y. (2021). Model Pengembangan Karakter Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar Melalui Program Ekstrakurikuler Pencak Silat Tapak Suci. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32894>
- Susilo, H., Widodo, W., Mardiyah, S., & Nusantara, W. (2025). Pelibatan Karang Taruna dalam Pemberdayaan Masyarakat Melalui Desa Wisata Kabupaten Gresik. *Sosio Konsepsia: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial*, 14(3).
- Syafei, M. M., & Ulya, N. (2024). Sinergitas Perguruan Tinggi Dalam Pemberdayaan Masyarakat Sebagai Upaya Peningkatan Ekonomi, Pendidikan dan Kesehatan di Desa Kedungjeruk Kecamatan Cibuaya--Karawang. *SABAJAYA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(03), 139–143.
- Syahrianursaiifi, S., Is, Z., Montazara, L. H., & Zamharira, Z. (2024). Transformasi Kesehatan Keluarga Melalui Sosialisasi Pendidikan Jasmani. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(2), 167–172. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i2.793>