

Sosialisasi Penjas Adaptif Melalui Permainan Edukatif Scooter Board di SDLB YPAC Palembang

Bayu Hardiyono ^a, Bangkit Seandi Taroreh*^b, Selvi Atesya Kesumawati ^c, Aprizal Fikri ^d,
Noviria Sukmawati ^e, Martinus ^f, Aidy Viktor Vrananda ^g

^{a,b,c,d,e,f}Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia

Surel: bayu.hardiyono@binadarma.ac.id ^a, bangkitseanditaroreh@binadarma.ac.id ^{*b},
kesumawati@binadarma.ac.id ^c, aprizal.fikri10@binadarma.ac.id ^d,
noviriasukmawati@binadarma.ac.id ^e, martinus@binadarma.ac.id ^f,
pranandaviktor@gmail.com ^g

Abstrak

Optimalisasi pemahaman penjas adaptif melalui permainan edukatif scooter board di masyarakat belum optimal sehingga perlu adanya usaha untuk mengatasinya salah satunya melalui kegiatan sosialisasi. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di SDLB YPAC Palembang dengan tiga tahapan antara lain: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan dan 3) evaluasi. Teknik pengambilan data melalui observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif. Subjek pengabdian masyarakat berjumlah 23 orang. Kesimpulan pengabdian masyarakat bahwa adanya peningkatan pemahaman sebesar 100% (23 orang). Selama pelaksanaan kegiatan ini siswa terlihat senang, ceria, menunjukkan rasa ingin tahu.

Kata kunci: pendidikan jasmani adaptif, permainan edukatif scooter board

Abstract

Optimization of understanding of adaptive PE through scooter board educational games in the community is not optimal so efforts are needed to overcome it, one of which is through outreach activities. Community service activities are carried out at SDLB YPAC Palembang with three stages including: 1) planning, 2) implementation and 3) evaluation. Data collection techniques through observation. Data analysis techniques using quantitative analysis. Community service subjects totaled 23 people. The conclusion of community service is that there is an increase in understanding by 100% (23 people). During the implementation of this activity students look happy, cheerful, show curiosity.

Keywords: adaptive physical education, scooter board educational games

1. Pendahuluan

Pendidikan jasmani adaptif merupakan pendidikan menggunakan aktivitas fisik atau jasmani yang dimodifikasi atau disesuaikan agar anak berkebutuhan khusus (ABK) dapat melaksanakan aktivitas dengan aman, berhasil dengan baik (sesuai dengan keterbatasannya) dan mendapatkan kepuasan. Pemberian pengalaman gerak melalui berbagai aktivitas fisik menentukan kemampuan bergerak, selain itu juga dipengaruhi oleh otak sebagai pusat pengendalian gerak tubuh (Auliani, 2019).

Implementasi di sekolah pembelajaran pendidikan jasmani pada ABK perlu disesuaikan dan dibedakan dengan anak normal, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani yang diberikan harus sistematis dan dikelola melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien menuju pembentukan manusia seutuhnya. Kegiatan pengabdian masyarakat ini merujuk pada

studi dokumen atau literatur jurnal yang berkaitan antara lain: 1) pendidikan jasmani dikemas melalui aktivitas fisik permainan tradisional dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran motorik (Musiani dan Taroreh, 2020), (Taroreh dan Satria, 2020), 2) pendidikan jasmani adaptif juga dapat dilakukan dengan modifikasi aktivitas fisik berbasis kinestetik (Taroreh dan Wijaya, 2020), 3) inovasi guru dalam memodifikasi media pembelajaran sangat penting dilakukan agar pembelajaran berjalan lancar (Taufik dkk, 2022), (Nahar, 2020), (Akis Mayanto, 2021), (Taroreh dan Arisandy, 2022), (Mutia Mawardah dkk, 2022), 4) pemberian pembelajaran motorik perlu dilakukan untuk ABK (Haris Satria dkk, 2020).

Pendidikan jasmani adaptif memberikan layanan secara keseluruhan dengan merancang pembelajaran untuk memecahkan masalah psikomotor. Hampir semua jenis ketunaan ABK memiliki permasalahan psikomotor, hal ini karena keterbatasan kemampuan sensomotorik, keterbatasan dalam kemampuan belajar, bermasalah interaksi sosial maupun perilaku. Berdasarkan hal tersebut peranan penjas adaptif sangat penting bagi ABK. Beberapa prinsip utama dari pendekatan Penjas adaptif meliputi: 1) Inklusivitas yaitu memastikan bahwa setiap individu memiliki kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas fisik dan olahraga, tanpa memandang keterbatasan mereka. Ini melibatkan penggunaan strategi dan modifikasi yang memungkinkan partisipasi yang setara, 2) diferensiasi yaitu mengakui perbedaan dalam kemampuan dan kebutuhan individu, dan merancang program pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Ini dapat mencakup penggunaan variasi aktivitas, alat bantu, atau penyesuaian aturan olahraga, 3) kolaborasi yaitu melibatkan kolaborasi antara guru Penjas, spesialis pendidikan khusus, keluarga, dan ahli lainnya untuk merancang pengalaman pembelajaran yang paling sesuai dan efektif bagi setiap individu, 4) pemberian umpan balik positif yaitu fokus pada pemberian umpan balik yang positif dan konstruktif untuk memotivasi dan membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan dan keyakinan diri, 5) pentingnya perencanaan yaitu merencanakan dengan seksama aktivitas, permainan, dan latihan yang sesuai dengan kebutuhan individu, serta mempertimbangkan faktor-faktor seperti aksesibilitas, keamanan, dan kenyamanan, 6) pentingnya fisioterapi dan perawatan kesehatan yaitu individu dengan keterbatasan memerlukan dukungan dari ahli fisioterapi atau profesional kesehatan lainnya untuk memastikan partisipasi yang aman dan efektif dalam aktivitas fisik, 7) pendorong partisipasi aktif yaitu mendorong partisipasi aktif dan kontribusi positif dari individu dengan keterbatasan, dengan fokus pada apa yang dapat mereka lakukan daripada hal-hal yang tidak dapat mereka lakukan. Prinsip tersebut berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan positif di bidang Penjas adaptif, yang memungkinkan setiap individu untuk mengembangkan keterampilan fisik, memahami pentingnya kesehatan, dan merasakan manfaat sosial dari berpartisipasi dalam aktivitas fisik.

Permainan edukatif scooter board merupakan permainan yang dihasilkan dari penelitian. Permainan ini memberikan alternatif pilihan kepada guru, orang tua untuk dijadikan media pembelajaran psikomotor. Permainan dikemas dengan menarik sehingga anak akan ceria, senang dan menunjukkan keinginan untuk belajar.

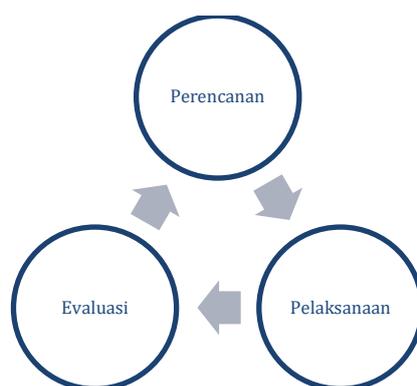
Hasil observasi yang dilakukan tim pengabdian masyarakat pada bulan April memperoleh data bahwa:

- 1) Perlu adanya usaha untuk mengatasi permasalahan belum optimalnya pemahaman penjas adaptif melalui permainan edukatif scooter board di masyarakat.

- 2) Sosialisasi penjas adaptif melalui permainan edukatif scooter board perlu dilakukan di sekolah-sekolah agar memberikan kebermanfaatan yang lebih luas.
- 3) Perlu adanya kegiatan pengabdian masyarakat yang bersumber dari hasil penelitian. Hal ini sesuai dengan misi Direktorat Research dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) Universitas Bina Darma
- 4) Diperlukan memperbanyak peralatan edukatif scooter board untuk mengatasi keterbatasan peralatan di sekolah.

2. Metodologi Penelitian

Metode kegiatan pengabdian masyarakat berupa sosialisasi dengan judul “Sosialisasi Penjas Adaptif Melalui Permainan Edukatif Scooter Board di SDLB YPAC Palembang”. Metode penyampaian materi melalui ceramah, tanya jawab, dan praktek. Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu observasi. Setelah pemberian materi diberikan oleh tim pengabdian masyarakat kemudian dilanjutkan dengan pendampingan praktek. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam 3 tahap yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) evaluasi dan berlangsung berlangsung selama 2 hari. Subjek berjumlah 23 orang yang terdiri dari siswa, orang tua dan guru. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif. Secara detail dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat secara detail sebagai berikut:

3.1 Tahap Perencanaan

Tahap pertama yaitu tahap perencanaan. Tahap ini dilakukan dengan menyampaikan rencana “Sosialisasi Penjas Adaptif Melalui Permainan Edukatif *Scooter Board* di SDLB YPAC Palembang” kepada seluruh tim pengabdian masyarakat dan mahasiswa melalui rapat internal di Kampus Universitas Bina Darma. Rapat internal menghasilkan beberapa keputusan antara lain: 1) mengajukan ijin kegiatan pengabdian masyarakat kepada kepala sekolah, 2) mempersiapkan Permainan Edukatif *Scooter Board* dibantu oleh mahasiswa Pendidikan Olahraga UBD, 3) perlu adanya observasi ke sekolah yang dilakukan mahasiswa sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat. Observasi dilakukan agar mahasiswa mampu beradaptasi dengan lingkungan sekolah.

Penjas adaptif merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang disesuaikan atau dimodifikasi yang memungkinkan individu dengan kebutuhan khusus (kurang mampu) dapat

berpartisipasi atau memperoleh kesempatan beraktivitas dengan aman dan berhasil dengan baik (sesuai dengan keterbatasannya) serta memperoleh kepuasan. Pendekatan Penjas adaptif adalah refleksi dari pendekatan inklusif dalam pendidikan, yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang ramah dan mendukung semua peserta didik, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan atau tantangan tertentu.



Gambar 2. Praktek Permainan Edukatif Scooter Board

3.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Kegiatan dilaksanakan melalui sosialisasi. Sosialisasi merupakan bagian integral dari pengembangan individu dan membantu membangun dasar bagi keterlibatan mereka dalam masyarakat. Proses ini juga memiliki peran penting dalam mempertahankan dan mengubah budaya serta norma sosial dari waktu ke waktu. Tabel 1 memberikan informasi pelaksanaannya.

Tabel 1. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Tanggal	Pelaksanaan	Materi
17 April 2023	Dr. Selvi Atesya Kesumawati, M.Pd	Sosialisasi Bermain dan Belajar dengan Permainan Edukatif Scooter Board
	Dr. Bayu Hardiyono, M.Pd	Modifikasi Aktifitas Jasmani untuk pembelajaran
	Dr. Bangkit Seandi Taroreh, M.Pd	Aktivitas Fisik berbasis Kinestetik
18 April 2023	Dr. Aprizal Fikri, M.Pd	Pendampingan Praktek Bermain dengan Permainan Edukatif <i>Scooter Board</i>
	Dr. Noviria Sukmawati, M.Pd	Pendampingan Praktek Bermain dengan Permainan Edukatif <i>Scooter Board</i>



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Pelaksanaan hari pertama terdiri dari materi “Sosialisasi Bermain dan Belajar dengan Permainan Edukatif Scooter Board” berisi tentang tatacara bermain, peraturan permainan, pengenalan peralatan yang digunakan, faktor keamanan dan juga permainan ini membutuhkan pendampingan daru guru dan orang tua.

Materi selanjutnya yaitu “Modifikasi Aktifitas Jasmani untuk pembelajaran” berisi tentang pentingnya modifikasi permainan untuk mengatasi keterbatasan peralatan yang ada disekolah, prinsip-prinsip dalam modifikasi, tinjauan kurikulum dan analisis kebutuhan gerak dalam aktifitas jasmani. Modifikasi aktivitas jasmani adalah perubahan atau penyesuaian dalam jenis, intensitas, durasi, atau aturan dari aktivitas fisik atau olahraga untuk memenuhi kebutuhan individu yang memiliki keterbatasan atau tantangan fisik, mental, atau emosional. Tujuannya adalah untuk memungkinkan partisipasi aktif dan positif bagi individu tersebut, serta untuk memaksimalkan manfaat kesehatan dan kebugaran mereka. Modifikasi ini dapat diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk dalam lingkungan sekolah, pusat kebugaran, olahraga kompetitif, dan kegiatan fisik umum. Berikut adalah beberapa contoh modifikasi aktivitas jasmani:

- 1) pengurangan intensitas yaitu mengurangi intensitas aktivitas fisik agar sesuai dengan tingkat kondisi fisik individu. Misalnya, mengurangi kecepatan berlari atau mengurangi beban dalam latihan angkat beban.
- 2) penyesuaian aturan yaitu menyesuaikan aturan dalam olahraga atau permainan agar lebih sesuai dengan kemampuan individu. Contohnya, memodifikasi aturan permainan sepak bola dengan mengizinkan pemain bergerak lebih sedikit atau menggunakan ukuran lapangan yang lebih kecil.
- 3) penggunaan alat bantu yaitu menggunakan alat bantu seperti kursi roda, tongkat, atau alat pendukung lainnya agar individu dengan keterbatasan fisik dapat berpartisipasi dalam aktivitas fisik.

- 4) variasi latihan yaitu menyediakan variasi latihan yang memungkinkan individu dengan keterbatasan untuk berlatih keterampilan tertentu dengan cara yang lebih aman atau sesuai.
- 5) pemberian waktu istirahat yaitu memberikan waktu istirahat yang lebih sering atau lebih lama bagi individu yang memerlukan pemulihan lebih lanjut dalam aktivitas fisik.
- 6) pilihan aktivitas yaitu menyediakan pilihan variasi aktivitas fisik sehingga individu dapat memilih yang sesuai dengan kemampuan dan minat mereka.
- 7) pemberian umpan balik konstruktif yaitu memberikan umpan balik yang membantu individu memahami keterampilan dan teknik yang perlu ditingkatkan, serta memberikan alternatif atau saran untuk perbaikan.
- 8) penyesuaian lingkungan yaitu menyesuaikan lingkungan fisik di mana aktivitas berlangsung, seperti memastikan aksesibilitas bagi individu dengan keterbatasan mobilitas.

Modifikasi aktivitas jasmani penting untuk menciptakan lingkungan inklusif di mana setiap individu dapat merasa diterima dan didukung dalam berpartisipasi dalam aktivitas fisik. Ini juga membantu mendorong manfaat kesehatan dan psikososial bagi semua peserta, tanpa memandang kemampuan atau keterbatasan mereka.

Materi “Aktivitas Fisik berbasis Kinestetik” berisi tentang model variasi aktivitas fisik yang terdiri dari gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif yang dikemas berbasis kinestetik. Aktivitas fisik merujuk pada segala bentuk gerakan tubuh yang melibatkan penggunaan otot-otot dan memerlukan pengeluaran energi. Aktivitas fisik dapat bervariasi dari yang ringan hingga yang intensif, dan mencakup berbagai macam kegiatan, seperti berjalan, berlari, berenang, bersepeda, yoga, angkat beban, menari, dan banyak lagi. Aktivitas fisik memiliki banyak manfaat bagi kesehatan dan kesejahteraan manusia, termasuk:

- 1) Kesehatan Jantung dan Pembuluh Darah: Aktivitas fisik teratur dapat meningkatkan kesehatan jantung dan pembuluh darah, membantu meningkatkan sirkulasi darah, mengurangi risiko penyakit kardiovaskular, dan menjaga tekanan darah dalam kisaran yang sehat.
- 2) Pengendalian Berat Badan: Aktivitas fisik membantu membakar kalori dan mempertahankan berat badan yang sehat. Kombinasi antara aktivitas fisik dan pola makan yang seimbang dapat membantu dalam manajemen berat badan.
- 3) Kesehatan Tulang dan Otot: Aktivitas fisik yang melibatkan beban seperti angkat beban atau latihan kekuatan membantu membangun massa otot dan meningkatkan kepadatan tulang, membantu mencegah osteoporosis.
- 4) Kesehatan Mental: Aktivitas fisik dapat membantu mengurangi stres, meningkatkan suasana hati, dan mengurangi risiko gangguan mental seperti depresi dan kecemasan.
- 5) Kebugaran Kardiorespiratori: Aktivitas fisik membantu meningkatkan kapasitas paru-paru dan kemampuan jantung, sehingga meningkatkan kebugaran kardiorespiratori dan daya tahan tubuh.
- 6) Peningkatan Fleksibilitas dan Keseimbangan: Kegiatan seperti yoga dan peregangan membantu meningkatkan fleksibilitas tubuh dan keseimbangan.
- 7) Pencegahan Penyakit Kronis: Aktivitas fisik teratur dapat membantu mencegah penyakit kronis seperti diabetes tipe 2, kanker tertentu, dan penyakit jantung.

- 8) Interaksi Sosial: Berpartisipasi dalam aktivitas fisik seperti olahraga kelompok atau kegiatan kelompok lainnya dapat meningkatkan interaksi sosial dan membangun hubungan dengan orang lain.
- 9) Peningkatan Energi dan Stamina: Aktivitas fisik secara bertahap meningkatkan energi dan stamina tubuh, memungkinkan individu untuk lebih produktif dan aktif dalam kehidupan sehari-hari.
- 10) Kualitas Tidur yang Lebih Baik: Aktivitas fisik dapat membantu meningkatkan kualitas tidur, membantu individu tidur lebih nyenyak dan pulih selama malam.

Penting untuk menggabungkan aktivitas fisik secara teratur dalam gaya hidup kita untuk mendapatkan manfaat kesehatan yang optimal. Penting juga untuk memilih aktivitas yang sesuai dengan kemampuan dan minat kita serta berkonsultasi dengan profesional kesehatan jika diperlukan, terutama jika Anda memiliki kondisi kesehatan tertentu.

Pelaksanaan hari ke dua lebih fokus pada bagaimana cara siswa bermain dengan rasa senang. Permainan Edukatif Scooter Board membutuhkan pendampingan guru dan orang tua.

3) Tahap Evaluasi

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Berdasarkan hasil observasi melalui pedoman observasi yang telah disusun sangat terlihat bahwa siswa sangat menikmati aktivitas bermain, terlihat senang, ceria, menunjukkan rasa ingin tahu, selain itu ada peningkatan pemahaman sebesar 100% (23 orang).

Harapannya kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dilanjutkan untuk tahun selanjutnya. Terima kasih kami ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SDLB YPAC Palembang, seluruh guru dan karyawan yang telah memberikan kesempatan tim pengabdian masyarakat melaksanakan kegiatan ini. Terima kasih kepada Direktorat Research dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) Universitas Bina Darma, tim kegiatan pengabdian masyarakat dan Mahasiswa prodi POR UBD yang telah membantu kegiatan ini. Semoga kegiatan ini memberikan kebermanfaatan bagi kita semua dan mohon maaf jika ada kekeliruan.

Rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya antara lain 1) pengabdian masyarakat berbasis hasil penelitian merupakan hal penting, namun perlu dibuatkan buku agar dapat dipublikasikan secara luas, misalnya beberapa penelitian yang telah dibukukan yaitu buku variasi pasing bawah bola voli (Ilham Dwi Alamsyah, 2022), buku variasi smash bola voli (Leo Sukma, 2022), 2) kegiatan pengabdian masyarakat sangat bermanfaat di masyarakat. Hal ini juga seperti kegiatan pengabdian masyarakat sosialisasi gaya hidup sehat (Taroreh, 2021) maupun sosialisasi pembelajaran jarak jauh (PJJ) (Bangkit Seandi Taroreh, 2022) yang telah memberikan kebermanfaatan bersama.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah dilaksanakan dengan lancar dan baik. Adapun kesimpulannya yaitu ada peningkatan pemahaman sebesar 100% (23 orang). Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat siswa terlihat senang, ceria, menunjukkan rasa ingin tahu.

Daftar Pustaka

Auliani, N. F., & Ardisal, A. (2019). Efektivitas Permainan Lompat Tali Karet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Tunagrahita Ringan di SLB

- Hikmah Reformasi, Padang. Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education, 4(2), 137-146. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v4i2.164>
- Musiandi, T., & Taroreh, B. (2020). Pengembangan Pembelajaran Atletik Melalui Pendekatan Permainan Tradisional Sumatera Selatan. *Jurnal Olympia*, 2(1), 29–37. <https://doi.org/10.33557/jurnalolympia.v2i1.885>
- Taroreh, B. S., & Satria, M. H. (2020). Implementasi Permainan Cba Pada Pembelajaran Atletik Sebagai Solusi Alternatif Melestarikan Permainan Tradisional Di Sumatera Selatan. *JURNAL CURERE*, 4(1), 9–16. <https://doi.org/10.36764/jc.v4i1.348>
- Taroreh, B. S., & Wijaya, M. A. (2020). Program Aktivitas Fisik Manipulatif Berbasis Kinestetik Untuk Anak Usia 6 Tahun. *JURNAL PENJAKORA*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i1.24258>
- Taufik, M. S., Ridlo, A. F., Solahuddin, S., Iskandar, T., & Taroreh, B. S. (2022). Application of youtube-based virtual blended learning as a learning media for fundamental movement skills in elementary schools during the covid pandemic 19. *Annals of Applied Sport Science*, 10(1), 1–10.
- Nahar, A., & Taroreh, B. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Lari Melalui Media Flash Card di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Olympia*, 2(2), 34-41. Retrieved from <http://journal.binadarma.ac.id/index.php/olympia/article/view/1266>
- Akis Mayanto, Muhamad Syamsul Taufik, Adi Wijayanto, Soleh Solahuddin, & Bangkit Seandi Taroreh. (2021). MODEL PEMBELAJARAAN JARAK PENDEK PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 114-120. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1174>
- Taroreh, B. S., & Arisandy, D. (2022). Development of Thematic Digital Comics for Healthy Children During the Covid-19 Pandemic for PJOK Learning Class V Elementary School Students in Palembang. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 6(1), 10–16. <https://doi.org/10.33369/jk.v6i1.20454>
- Mutia Mawardah, Muhammad Iqbal Ramdhani, Susan Dian Purnamasari, Febriyanti Panjaitan, Bangkit Seandi Taroreh, & Triska Amalia Sari. (2022). MEDIA KREATIF PENGEMBANGAN MOTORIK PADA AUD DI PAUD MUTIARA BUNDA DESA SUMBER MAKMUR KECAMATAN BANDING AGUNG. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1957–1964. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i8.1051>
- Haris Satria, Bangkit Seandi Taroreh, Margaretta Ineke Melynda, Novri Asri, “Play Activity: To Increase Fundamental Movement Skill for Children with Mild Mental Retardation”, *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 8(6A), 1-10, 2020. DOI:10.13189/saj.2020.080701
- Ilham Dwi Alamsyah, & Taroreh, B. S. (2022). Book Development of Volley Ball Passing Variations in the Special Preparation Period for Volley Ball Teachers and Coaches in Palembang. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 6(4), 798–805. <https://doi.org/10.33369/jk.v6i4.25665>.
- Leo Sukma, & Taroreh, B. S. (2022). Book Development of Volleyball Smash Exercises

Variations for Volleyball Coaches in Palembang. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 6(4), 806–813. <https://doi.org/10.33369/jk.v6i4.25664>.

- Taroreh, B. S., Kusmindari, C. D. ., Indriani, P. ., Wahasusmiah, R. ., & Darwin. (2022). Dissemination of Healthy Lifestyles to Improve HR Quality and Performance at Bina Cipta High School. *Jurnal Pengabdian Pancasila (JPP)*, 1(2), 61–68. <https://doi.org/10.55927/jpp.v1i2.2189>
- Bangkit Seandi Taroreh, Rolia Wahasusmiah, & Hadi Syaputra. (2021). SOSIALISASI PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ) UNTUK MAHASISWA BERPRESTASI OLAHRAGA DI UNIVERSITAS BINA DARMA. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 169–174. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i2.80>