

Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar

Hendriana Sri Rejeki¹, Didik Purwanto², Hendrik Mentara³

^{1,2,3} Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi, Universitas Tadulako, Palu Indonesia

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengembangan model pembelajaran berbasis permainan dengan tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa di tingkat Sekolah Dasar. Kebugaran jasmani memiliki peran penting dalam memastikan kesehatan dan kualitas hidup siswa. Namun, tantangan dalam memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kebugaran sering kali muncul. Dalam penelitian ini, menggunakan pendekatan inovatif dengan menggabungkan pembelajaran dengan elemen permainan. Model pembelajaran yang diusulkan mengintegrasikan konsep-konsep pembelajaran yang efektif dengan elemen permainan yang menarik bagi siswa. Dengan demikian, tujuan pembelajaran tidak hanya mencakup peningkatan kebugaran jasmani, tetapi juga melibatkan aspek kesenangan dan motivasi. Metode pengembangan model ini melibatkan tahap analisis kebutuhan, desain permainan, pengembangan konten pembelajaran, implementasi, dan evaluasi. Selama tahap implementasi, model ini diujicobakan pada sekelompok siswa Sekolah Dasar. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, kuesioner, dan tes kebugaran jasmani. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran berbasis permainan efektif meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan kebugaran jasmani. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam tingkat motivasi, keterlibatan, dan prestasi dalam hal kebugaran jasmani. Siswa merespon positif terhadap pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif ini.

Kata Kunci: Kebugaran Jasmani, Model Pembelajaran, Permainan

Abstract

This research discusses the development of a game-based learning model with the aim of improving students' physical fitness at the primary school level. Physical fitness has an important role in ensuring students' health and quality of life. However, challenges in motivating students to actively participate in fitness activities often arise. In this study, using an innovative approach by combining learning with game elements. The proposed learning model integrates effective learning concepts with game elements that appeal to students. Thus, learning objectives not only include improving physical fitness, but also involve aspects of fun and motivation. The development method of this model involves the stages of needs analysis, game design, learning content development, implementation, and evaluation. During the implementation stage, the model was trialled on a group of primary school students. Data collection was conducted through participatory observation, questionnaires, and physical fitness tests. The results showed that

Correspondence author: Hendriana Sri Rejeki, Universitas Tadulako, Indonesia.

Email: hendriana@untad.ac.id



Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training) is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

the development of a game-based learning model effectively increased students' participation in physical fitness activities. There was a significant increase in the level of motivation, engagement and achievement in terms of physical fitness. Students responded positively to this fun and interactive learning approach.

Keywords: *Physical Fitness, Learning Model Development, Games*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, stabilitas emosional, pola hidup sehat dan kebugaran jasmani melalui aktivitas jasmani. Oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani karena gerak dalam aktivitas jasmani akan memberikan manfaat yang positif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah, guru hendaknya merancang desain pembelajaran yang menarik, seperti menerapkan pembelajaran PJOK berbasis permainan untuk dapat menarik perhatian serta minat belajar peserta didik. Dalam mendesain atau merancang kita juga harus sesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang senang bergerak dan cenderung masih suka bermain. Dengan menggunakan permainan (games) dalam pembelajaran akan membuat peserta didik senang dalam melakukan pembelajaran PJOK, Selain dapat mengembangkan ketiga aspek (kognitif, afektif, dan psikomotor), tujuan pembelajaran tercapai, kebutuhan geraknya terpenuhi dan dapat meningkatkan kebugaran jasmani, peserta didik pun merasa senang dalam melakukan pembelajaran PJOK. Oleh karena itu guru harus kreatif dalam membuat desain pembelajaran PJOK seperti menerapkan modifikasi-modifikasi permainan, karena dengan aktivitas permainan peserta didik tidak hanya bersenang-senang tetapi juga belajar, salah satu program pembelajaran PJOK berbasis permainan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar antara lain adalah low organized games (LOG) (Joni et al., 2023);(Syahfitri et al., 2023);(Syarifuddin et al., 2023)

Permainan dan olahraga merupakan salah satu media gerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani, melalui permainan anak akan lebih

mudah mengenal dirinya sendiri, senang terhadap gerak dan akan melakukannya dengan semangat (Hadjarati & Haryanto, 2021);(hidayat fahrul, 2023). Oleh karena itu meningkatkan kebugaran jasmani pada siswa dapat dilakukan dengan berbagai macam aktivitas yang menarik bagi siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas atas dapat diberikan dalam bentuk permainan. Kebugaran jasmani merupakan sebuah tuntutan dalam hidup agar lebih sehat dan mampu beraktifitas secara produktif. Sebagai bagian dari program pendidikan jasmani di sekolah, pembinaan kebugaran jasmani sangat strategis, karena mendukung kapasitas belajar bagi siswa dan menggiatkan partisipasi siswa secara menyeluruh (Sari et al., 2023);(Manongga, 2021);(Andriani & Rasto, 2019)

Melalui aktivitas bermain, sangatlah tepat untuk meningkatkan kebugaran jasmani anak di sekolah dasar, karena pada dasarnya dunia anak-anak adalah dunia bermain (Priyanto, 2014); (Erfayliana, 2016);(Bandi, 2011); (Christianti, 2007) Bermain Berbagai macam bentuk permainan dapat digunakan oleh guru Pendidikan jasmani untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Salah satu bentuk permainan tersebut adalah permainan sederhana (Wicaksana & Rachman, 2018), Hal ini juga usaha meningkatkan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar dengan menggunakan pendekatan permainan, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Halimah, 2016); (Munandar et al., 2023);(Swihadayani, 2023). Model pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar siswa untuk mencapai suatu tujuan yang dirancang secara sistematis. Model pembelajaran yang akan dikembangkan ini adalah model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dengan permainan sederhana pada siswa sekolah dasar yang dikembangkan disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013 tahun 2013 mata pelajaran pendidikan jasmani untuk sekolah dasar. Penentuan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran harus mempertimbangkan: (a) tujuan yang

hendak dicapai, (b) bahan atau materi pembelajaran, (c) peserta didik, dan (d) pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis (Mawati et al., 2023)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru penjas di beberapa sekolah dasar yang ada di kecamatan banawa kabupaten donggala diperoleh gambaran permasalahan yaitu guru pendidikan jasmani kurang kreatif dan kurang variatif dalam mengajar/monoton, (Komunikasi, 2023); (Ridwan et al., 2022); (Yulianti et al., 2022) metode yang digunakan masih bersifat konvensional/tradisional sehingga siswa kurang antusias dan malas mengikuti pembelajaran kebugaran jasmani. Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran kebugaran jasmani yang dipaparkan diatas, maka penelitian mengembangkan model pembelajaran kebugaran jasmani dengan permainan sederhana pada siswa sekolah dasar penting untuk dilakukan.

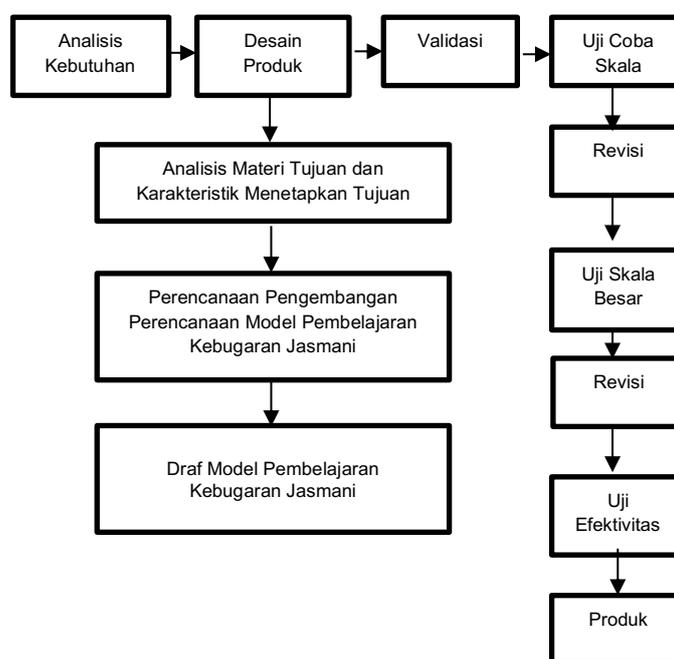
METODE

Penelitian Dilaksanakan di Sekolah Dasar dikecamatan Banawa Kabupaten Donggala Propinsi Sulawesi Tengah. Subyek penelitian adalah siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan (Research and Development) dari Borg dan Gall (1983: 775). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif . adapun langkah selanjutnya adalah membuat produk awal dituangkan dalam model pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran diharapkan menjadi produk yang dapat dikembangkan secara sistematis dan logis, sehingga produk ini mempunyai keefektifan dan keefisienan yang layak digunakan. Selanjutnya melaksanakan ujia efektivitas, hal tersebut bertujuan untuk (1) untuk mengetahui apakah desain model telah diterapkan dengan baik dan benar oleh guru, dan (2) seberapa efektifkah hasil penerapan model terhadap tujuan penelitian ini. Dengan demikian pendekatan kuantitatif digunakan unstuk mencari efektifitas tersebut dengan rancangan penelitian pra-eksperimen berbentuk one group pretest-posttest design Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016).

Tabel 1. Desain Penelitian dalam uji efektifitas model

Subjek	Pretest	Perlakuan	Posttest
--------	---------	-----------	----------

Langkah yang dilakukan dalam uji coba ini antara lain; (1) menetapkan kelompok subjek penelitian; (2) melaksanakan pre-test (3) mencoba model yang telah dikembangkan; (4) melaksanakan post-test (5) mencari skor rata-rata pre-test dan post- test dan dibandingkan antar keduanya; (6) mencari selisih perbedaan kedua rata-rata tersebut melalui metode statistik (uji-t) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model.



Gambar 1. Alur Penelitian

HASIL

Hasil pengembangan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar ditulis dalam bentuk naskah yang dapat disajikan dalam bentuk model pembelajaran pendidikan jasmani

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Secara keseluruhan terdapat dua tujuan umum yang hendak diungkap dalam studi pendahuluan atau analisis kebutuhan, yaitu: Seberapa penting pengembangan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa Sekolah Dasar. Kendala dan dukungan apakah yang dijumpai dalam pengembangan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa SD. Model permainan untuk meningkatkan kebugaran pada siswa SD, yang akan dikembangkan merupakan hasil dari permasalahan yang ditemukan oleh peneliti dilapangan melalui obeservasi dan wawancara terhadap guru yang mengajar di SD. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti maka di peroleh tujuan umum dari pengembangan permainan untuk meningkatkan kebugaran siswa SD, disamping beberapa tujuan umum peneliti juga dapat mengetahui beberapa kharakteristik subjek dari model permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani.

2. Hasil dan Analisis Kebutuhan

Pengembangan model permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa SD, dikembangkan berdasarkan pada analisis dan observasi pada guru pendidikan jasmani, peserta didik dan keadaan di sekolah atau di lapangan. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan di sekolah dasar maka diperoleh informasi, sebagai berikut: (a) Bentuk permainan untuk menongkatkan kebugaran jasmani siswa SD yang kurang variatif atau monoton. (b).Guru masih merasa bingung memberikan bentuk pembelajaran permainan seperti apa untuk anak SD kelas 5, apabila dengan jam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang cukup lama yaitu 4 x 35 menit. (c) Proses pembelajaran yang kurang efektif dalam penggunaan waktu, artinya proses pembelajaran tidak digunakan secara optimal, hal ini dibuktikan banyaknya waktu istirahat yang digunakan peserta didik ketimbang melakukan tugas gerak.(d) Kemampuan kreatifitas guru yang belum maksimal, seperti memodifikasi alat-alat yang digunakan untuk mendukung keterlaksanaan pembelajaran

yang bervariasi. (e) Belum maksimalnya kemampuan peserta didik dalam meningkatkan kebugaran jasmani. (f) Anak kurang antusias dan malas mengikuti proses pembelajaran serta susah diatur, karena pembelajaran yang diberikan kurang variatif dan monoton.

Berdasarkan dari analisis kebutuhan diatas, maka diperlukan suatu bentuk model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani yang dapat mengakomodasi kebutuhan dilapangan terutama bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani berdasarkan pada tujuan kurikulum yang berlaku. Fokus tujuan pengembangan meliputi: (1) aspek kognitif yang dilihat dari pemahaman peserta didik terhadap peraturan permainan dan arahan dari guru, (2) aspek afektif yang dilihat dari perilaku sosial peserta didik seperti tanggung jawab, kerjasama, dan kejujuran, (3) aspek psikomotor yang dilihat dari kemampuan melakukan permainan. Dari hasil pengembangan model permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa SD diharapkan bermanfaat untuk guru pendidikan jasmani.

Model permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa SD yang dikembangkan adalah beberapa permainan sederhana yang telah dipilih dan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran, dan karakteristik peserta didik SD, serta karakteristik komponen keterampilan motorik, sehingga diharapkan model permainan untuk meningkatkan kebugaran ini dapat menarik minat dan perhatian anak untuk melakukannya agar dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa SD.

3. Kelayakan Model

Setelah melakukan tahap pengumpulan data dan pembuatan draf model permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani selanjutnya adalah dengan melakukan uji ahli dimana tujuan yang ingin dicapai yaitu mendapatkan kelayakan atau validitas model yang dibuat dengan penilaian langsung. Peneliti menghadirkan 3 orang ahli dalam penilaian kelayakan model. Model permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, dimana

3 orang ahli berprofesi sebagai dosen olahraga dan guru. Adapun kesimpulan dari uji ahli yang dilakukan terangkum dalam tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Penilaian Kelayakan

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		
Hasil Penelitian																									
A1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
A2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	22
A3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	22

Berdasarkan hasil perhitungan tabel penilaian skala nilai dari ahli terhadap model permainan dimasukkan dalam norma kategori sebagai berikut:

Tabel 3. Kategorisasi Norma

Formula	Batasan	Kategori
$x \leq (\mu - 1.0\alpha) \times$	$X \leq 7.7$	Cukup
$(\mu - 1.0\alpha) \leq x \leq (\mu - 1.0\alpha)$	$7.7 \leq x \leq 15.3$	Kurang
$\leq (\mu - 1.0\alpha) \leq x$	$15.3 \leq x$	Baik

Keterangan:

X = Jumlah Skor Subjek

μ = Mean ideal = $23 \times (1+0) = 11.5$

σ = Standar deviasi ideal = $1/6 [(23 \times 1)] = 3.8$

Mengacu pada kategorisasi tersebut maka hasil penilaian observasi ahli/pakar pada model permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dapat diketahui dan disajikan kedalam tabel berikut ini:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Penilaian Ahli Materi/Pakar Permainan

Interval	Kategori	Nama Permainan		
		A1	A2	A3
		f	f	f
$x \leq 7.7$	Kurang	0	0	0
$7.7 \leq x \leq 15.3$	Cukup	0	0	0
$15.3 \leq x$	Baik	23	22	22
Jumlah		23	22	22
Rata Rata		22,33		

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas total nilai ahli untuk model permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani yaitu ahli satu (ahli pendidikan jasmani) sebesar 23 terletak pada interval $15.3 \leq X$. Total nilai ahli dua (ahli kebugaran) sebesar 22 terletak pada interval $15.3 \leq X$. Total nilai ahli tiga (ahli permainan) sebesar 22 terletak pada interval $15.3 \leq X$. Total nilai ahli tiga (ahli motorik) sebesar 22 terletak pada interval $15.3 \leq X$. Total nilai ahli sebesar 22,33 terletak pada interval $15.3 \leq X$. Dengan menggunakan batas nilai minimal dikatakan layak (valid) adalah 7.7. Maka, penilaian ahli materi terhadap model pembelajaran gerak dasar lokomotor lompat dikategorikan baik (layak/valid).

Berdasarkan perolehan angka pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa model permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani untuk siswa SD dapat dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah serta efektif untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar. Terdapat perbandingan angka yang menunjukkan hasil dari tes awal dan tes akhir mengalami perkembangan, dari tes awal yang berjumlah 1604 kemudian diberikan perlakuan berupa model permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani yang sudah dikembangkan kemudian baru diadakan tes akhir atau *posttest* untuk mengetahui efektivitas model yang dikembangkan dan diperoleh data berjumlah 2212 jadi model permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani efektif untuk meningkatkan kebugaran jasmani untuk siswa SD.

Melihat kekurangan dan kelebihan dari produk yang dibuat terdapat masukan yang akan peneliti sampaikan demi tercapainya penyempurnaan produk ini, adapun masukannya adalah sebagai berikut:

Penggunaan peralatan yang lebih banyak dan memperhatikan kenyamanan serta keamanan dapat membuat anak lebih maksimal dalam melakukan model pembelajaran untuk meningkatkan kebugaran jasmani yang di berikan oleh guru. Karakteristik dan pemahaman siswa, mengharuskan guru memberikan praktik langsung kepada siswa untuk mempelajari gerak-gerak yang dirasakan baru untuk dilakukan.

Model permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani yang di buat oleh peneliti merupakan produk yang bertujuan untuk membantu guru atau pelatih dalam menyampaikan materi kebugaran, dan sebagai referensi bahan pembelajaran. Model permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dibuat berdasarkan tingkat kebutuhan anak dalam aktivitas pendidikan jasmani khususnya dalam kegiatan belajar mengajar kebugaran untuk anak siswa SD. Produk ini setelah dikaji mengenai beberapa kelemahan yang perlu pembenahan, maka dapat disampaikan beberapa keunggulan produk ini antara lain: model ini dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa, menjadikan siswa lebih aktif, dan antusias dalam pembelajaran pendidikan jasmanai materi kebugaran karena didesain dalam bentuk permainan. Siswa dapat merasakan kenyamanan dan keamanan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kebugaran jasmani Model pembelajaran pendidikan jasmani materi kebugaran jasmani lebih efektif dan efisien dapat membantu guru/pelatih dalam proses pembelajaran di sekolah. Sebagai referensi pembelajaran di sekolah.

Sumbangan bagi ilmu pengetahuan khususnya pendidikan jasmani di sekolah dasar. Model pembelajaran pendidikan jasmani materi kebugaran jasmani ini dilakukan secara sistematis dari hal yang mudah ke yang sulit. Siswa juga dituntut untuk berpikir secara cepat, tepat

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dari hasil uji coba lapangan dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: Dengan model permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa SD dapat belajar materi secara efektif dan efisien. Dengan materi permainan dapat meningkatkan kebugaran jasmani yang telah peneliti kembangkan, siswa SD dapat menguasai materi kebugaran dengan cepat dan benar

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada bapak kepala sekolah dan ibu guru SD Negeri 17 dan SD Negeri 21 Banawa yang telah membantu dan memberikan kesempatan untuk penelitian. Dan juga terima kasih pada rekan rekan teman sejawat yang membantu hingga penelitian ini selesai

REFERENSI

- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Bandi, A. M. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan JASmani Indonesia*, 8(1), 1–9. https://scholar.google.com/scholar?cites=4695785154429841909&as_sdt=2005&scioldt=0,5&hl=en
- Christianti, O. M. (2007). *Anak dan Bermain*.
- Erfayliana, Y. (2016). Yudesta- Bermain Perkembangan Anak. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(1), 145–158.
- Hadjarati, H., & Haryanto, A. I. (2021). Identifikasi Permainan Dan Olahraga Tradisional Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(3), 127. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i3.30709>
- Halimah, L. (2016). Persepsi Orang Tua Terhadap Pendidikan Seksual Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(1), 39–43. <http://repository.upi.edu/21133/>
- hidayat fahrul, D. (2023). *Sosialisasi Olahraga Permainan Tonis Pada Siswa SMP Negeri 18 Makassar*. 2(11), 31–41.
- Joni, A., Ihsan, N., Zulfahri, Z., & Putra, A. N. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri 15 Ampalu Kecamatan Pariaman. *Jurnal JPDO*, 6(1), 92–96. <http://jpdo.pj.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/view/1287>
- Komunikasi, I. D. (2023). *Metode Mengajar Guru Sekolah Minggu Dengan Menggunakan Teknologi*. 1(3).
- Manongga, A. (2021). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 978-623-98(November), 1–7.

- Mawati, A. T., Hanafiah, & Arifudin, O. (2023). Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Primar Edu*, 1(1), 75. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/primary/article/view/316/89>
- Munandar, A., Utaminingsih, S., & Su'ad. (2023). *Pengembangan Model Pengelolaan Sekolah Berwawasan Lingkungan Menuju Sekolah Adiwiyata di Sekolah Dasar*. 5(1), 81.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Journal.Uny.Ac.Id*, 02.
- Ridwan, W., Jamaludin, I., & E. Hasanah. (2022). Daya Kreativitas dan Motivasi Guru Dalam Mengajar Terhadap Prestasi Siswa (Penelitian pada Guru SKI se-KKMA Kecamatan Cisaat). *Rayah Al-Islam*, 6(01), 138–149. <https://doi.org/10.37274/rais.v6i01.716>
- Sari, D. N., Nelson, S., Septri, & Haris, F. (2023). Pembinaan kebugaran jasmani dan pelatihan keterampilan kreativitas sebagai upaya mencegah demensia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Olahraga Dan Kesehatan (Jaso)*, 3(1), 15–24. <https://doi.org/10.24036/jaso.v3i1.29>
- Swihadayani, N. (2023). *Nina Swihadayani SD Negeri 28 Santur Kota Sawahlunto, Indonesia*. 3(6), 488–493.
- Syahfitri, J., Panjaitan, C. J., Anggreni, F., Pendidikan, M., Madrasah, G., lain, I., & Langsa, D. I. (2023). *Pengembangan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE dibebankan pada siswa saja , namun perlu kemantapan guru mengajar . Salah satunya dapat menciptakan kondisi belajar*. 8, 1–19. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v8i1.6288>
- Syarifuddin, S., Efendi, J. F., & Fauzia, F. A. (2023). Pemahaman Mitigasi Bencana Alam Siswa Berbasis Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Darurat Semeru. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 8(1), 152. <https://doi.org/10.25157/teorema.v8i1.9786>
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Urgensi Aktifitas Bermain Di Era Game Online Kebugara Jasmani Anak. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Yulianti, Y., Lestari, H., & Rahmawati, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Radec Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 47–56. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1915>