

## Pendekatan Permainan Edukatif Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran PJOK

Riyan Sukmana<sup>1</sup>, Asep Angga Permadi<sup>2</sup>, Azhar Ramadhana Sonjaya<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Pendidikan Olahraga, Universitas Garut

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan guna menguji efektivitas pendekatan permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK. Metode yang diterapkan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen tipe one group pretest-posttest, melibatkan 25 siswa kelas VIII-B SMPN 1 Sucinaraja. Instrumen berupa angket motivasi dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil studi mengindikasikan peningkatan skor rata-rata dari 73,32 pada pretest menjadi 82,12 pada posttest, dengan persentase kenaikan sebesar 12,01%. Uji paired sample t-test menghasilkan nilai t-hitung sebesar 9,859 dengan signifikansi 0,000, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Kesimpulan dari studi ini adalah bahwa pendekatan permainan edukatif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, baik dari aspek intrinsik maupun ekstrinsik, serta dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang positif dan partisipatif.

**Kata Kunci:** motivasi intrinsik & ekstrinsik permainan edukatif, motivasi belajar, PJOK

### Abstrak

*This study aimed to examine the effectiveness of the educational games approach in increasing students' learning motivation in physical education (PJOK). A quantitative method with a pre-experimental one-group pretest-posttest design was used, involving 25 eighth-grade students from SMPN 1 Sucinaraja. The instrument used was a motivation questionnaire, analyzed using descriptive and inferential statistics. The results showed an increase in the average score from 73.32 (pretest) to 82.12 (posttest), with a percentage gain of 12.01%. The paired sample t-test produced a t-value of 9.859 with a significance level of 0.000, indicating a significant difference before and after the treatment. The study concludes that the educational games approach is effective in enhancing students' motivation to learn, both intrinsically and extrinsically. Moreover, it contributes to creating a positive, enjoyable, and participatory learning environment in PJOK classes*

**Keyword:** *intrinsic & extrinsic motivation, educational games, learning motivation, physical education*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan ialah suatu proses yang dirancang guna menumbuhkan seluruh kemampuan individu serta membekalinya agar mampu menjalani kehidupan secara optimal (Sari & Bermuli, 2021). Melalui pendekatan yang sadar dan terstruktur, pendidikan berfungsi menciptakan suasana belajar yang mendukung anak dalam membentuk jati diri, mulai dari aspek rohani, pengendalian diri, pembentukan karakter, hingga kepintaran, akhlak mulia, dan keterampilan yang berguna untuk kehidupan bermasyarakat (Agusty et al., 2024). Dalam hal ini, pendidikan memegang posisi penting karena memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan wawasan, keterampilan, dan pemahaman seseorang terhadap dunia yang terus berkembang (Riko et al., 2019). Ketika konsep pendidikan dikaitkan dengan pendidikan jasmani, hal ini mencerminkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada kecerdasan intelektual atau kognitif semata, namun juga mencakup pengembangan jasmani dan Kesehatan individu (Fitrianto, 2023).

Pendidikan jasmani menjadi komponen penting yang tidak terpisahkan dari keseluruhan sistem pendidikan (Arifin, 2017). Dengan demikian, pelaksanaan pendidikan jasmani perlu diselaraskan dengan tujuan utama Pendidikan (Bahari et al., 2020). Pendidikan jasmani bukan sebatas pada pengembangan kemampuan fisik semata, tetapi juga ikut serta dalam peningkatan kesehatan, kebugaran tubuh, kemampuan berpikir kritis, kestabilan emosional, keterampilan sosial, kemampuan bernalar, serta sikap moral. Semua ini dikembangkan melalui aktivitas fisik dan olahraga yang bersifat edukatif dan memotivasi (Karisman et al., 2018).

Pendidikan jasmani ialah proses pembelajaran yang bertumpu pada latihan fisik yang disusun secara terstruktur dan teratur (Fitrianto, 2023). Tujuan utamanya adalah untuk mendukung perkembangan individu secara menyeluruh, meliputi ranah fisik, mental, dan sosial (Arifin, 2017). Dalam hal ini, mata pelajaran PJOK berperan penting dalam menumbuhkan keterampilan gerak, meningkatkan kebugaran tubuh, serta membentuk sikap positif terhadap aktivitas fisik (Dwi Silviyani et al., 2023). Meskipun

demikian, kenyataan di lapangan memperlihatkan jika motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran PJOK masih tergolong rendah. Rendahnya motivasi ini kerap kali berkaitan dengan penerapan metode pembelajaran yang monoton serta kurangnya variasi aktivitas yang mampu melibatkan siswa secara aktif (Septianti et al., 2025). Oleh sebab itu, upaya dalam meningkatkan motivasi siswa ketika mengikuti pembelajaran PJOK menjadi suatu hal yang sangat penting (Asmajaya, 2021).

Motivasi merupakan suatu rangkaian yang menunjukkan seberapa kuat, ke arah mana, juga seberapa konsisten individu berusaha untuk menggapai tujuan tertentu (Ani Kurniawati, 2020). Secara umum, motivasi bisa dipahami sebagai dorongan yang bersumber dari faktor internal & eksternal diri seseorang yang memengaruhi tindakan, perilaku, dan cara berpikir seseorang (Putra et al., 2021). Dorongan ini dapat muncul untuk mendorong seseorang mencapai tujuan tertentu atau menghindari kondisi yang tidak diinginkan. Secara umum motivasi terbagi ke dalam dua jenis, yakni motivasi intrinsik dan ekstrinsik (Kurniawan et al., 2023). Motivasi intrinsik muncul dari dalam diri seseorang, seperti keingintahuan, minat, bakat, maupun keterampilan. Selain itu, motivasi ekstrinsik di pengaruhi oleh faktor-faktor luar, seperti ketersediaan sarana prasarana, lingkungan sekitar, juga berbagai bentuk penghargaan (Elvira, Neni Z, 2022).

Dalam konteks pembelajaran PJOK, upaya peningkatan motivasi siswa merupakan hal aspek yang krusial. Salah satu cara yang bisa diterapkan yakni melalui pendekatan permainan edukatif (Hairiyah & Mukhlis, 2019). Permainan edukatif tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga mampu mengembangkan berbagai aspek dalam diri siswa seperti keterampilan, minat, daya pikir, dan emosi (Ismail et al., 2023). Selain itu, permainan edukatif dapat berperan dalam mendukung proses perkembangan peserta didik, memperkuat pemahaman terhadap peristiwa atau materi pembelajaran, serta melatih keterampilan secara menyenangkan (Wardani & Suryana, 2021)

Pendekatan pembelajaran PJOK melalui permainan edukatif menjadi strategi yang mengintegrasikan aktivitas fisik dengan unsur

pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Wardani & Suryana, 2021). Pendekatan ini dianggap efektif dalam meningkatkan motivasi belajar karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus penuh tantangan. Melalui kegiatan permainan edukatif, siswa tidak hanya terlibat secara fisik, namun juga mengalami peningkatan dalam aspek kognitif, sosial, juga emosional (Hardina, 2024).

Penelitian terkait dengan topik peneliti “pendekatan permainan edukatif dalam upaya peningkatan motivasi siswa pada pembelajaran PJOK” ini relevan dengan beberapa penelitian terdahulu. Pertama, penelitian oleh (Dwi Putri et al., 2024) menemukan bahwa modifikasi permainan “kasvol” (kasti dan voli” berpengaruh signifikan dalam mendorong motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK. Kedua, penelitian oleh (Asmajaya, 2021) di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan yang mengungkap jika penerapan permainan dalam proses pembelajaran PJOK mampu mendorong peningkatan motivasi belajar. Dengan pendekatan model pembelajaran berbasis permainan, Siswa terlihat lebih bersemangat dan menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mengikuti pembelajaran.

Di SMPN 1 Sucinaraja sendiri khususnya kelas VIII, seperti halnya di sekolah sekolah lainnya, motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani perlu ditingkatkan. Pendekatan pembelajaran konvensional dan kurang variatif sering kali membuat siswa merasa jenuh serta tidak tertantang (Budiman, 2017). Akibatnya, motivasi siswa terhadap pembelajaran PJOK itu tergolong rendah. karenanya, diperlukan adanya proses pembelajaran pendidikan jasmani yang inovatif guna mendorong peningkatan motivasi dan partisipasi siswa. Salah satu alternatif yang bisa di pertimbangkan yakni dengan pendekatan permainan edukatif.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut maka hal yang menjadi alasan peneliti untuk memilih topik ini, karena topik ini perlu untuk di kembangkan, motivasi siswa dapat menjadi tolak ukur dalam tercapainya sebuah pembelajaran, salah satunya pada pembelajaran PJOK. Dengan meningkatnya motivasi siswa pada pembelajaran PJOK diharapkan mampu mendorong keterlibatan aktif mereka selama aktivitas

belajar berlangsung. Di lain sisi, Penelitian ini juga dimaksudkan untuk menelaah efektivitas penggunaan pendekatan permainan edukatif dalam mendorong motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK.

## **METODE**

Penelitian ini menerapkan metode eksperimen dalam kerangka pendekatan kuantitatif. Desain yang diterapkan ialah pra-eksperimen (*Pre-Experimental Design*) melalui model *one group pretest-posttest design*. Pada rancangan ini, tidak ada kelompok kontrol dan pemilihan subjek tidak dilakukan secara acak. Namun, dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah intervensi (*pretest* dan *posttest*) untuk melihat secara jelas perubahan atau perbedaan hasil yang terjadi setelah intervensi diberikan (Sugiyono, 2013).

Populasi pada kajian ini yakni semua siswa kelas VIII di SMPN 1 Sucinaraja yang meliputi 4 kelas, yang terdiri dari total 102 siswa. Teknik penarikan sampel yang dipakai yakni *purposive sampling*, guna menetapkan kelas sampel yang akan digunakan sebagai berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013), Pemilihan kelas sampel merujuk pada hasil temuan observasi awal dan wawancara bersama guru PJOK, yang menunjukkan adanya karakteristik siswa dengan tingkat motivasi belajar yang cenderung rendah. Oleh karena itu, kelas VIII-B dengan jumlah 25 siswa dipilih menjadi sampel pada penelitian ini karena dianggap paling sesuai dengan tujuan penelitian.

Instrumen yang dipakai pada kajian ini yaitu angket motivasi atau kuesioner. Angket motivasi yang dipakai memiliki validitas dengan nilai 0,893 dan reabilitas dengan nilai 0,920 (Budiman, 2017). Peneliti memilih menggunakan skala Likert sebagai jenis skala pengukuran yang digunakan. Skala Likert dikenal sebagai metode penilaian yang dijumlahkan. Penggunaan skala ini bertujuan untuk memperoleh tanggapan yang jelas dan terarah dari responden terhadap pernyataan-pernyataan yang diajukan dalam angket (Sugiyono, 2013).

Berikut penilaian menggunakan angket motivasi dengan skor

menggunakan skala likert:

**Tabel 1.** Jawaban alternatif angket motivasi

Keterangan	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
<b>Positif</b>	4	3	2	1
<b>Negatif</b>	1	2	3	4

Tehnik analisis data yang diterapkan pada kajian ini meliputi analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan guna memahami distribusi, kecenderungan pusat, dan variabilitas data *pre-test post-test* sebelum digunakan analisis inferensial.

## HASIL

Pada bagian ini, analisis data penelitian dibahas mengenai seberapa efektif pendekatan permainan edukatif guna mendorong motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK. Berikut tabel hasil *pre-test - post-test* dan perbandingan peningkatannya

**Tabel 2.** Peningkatan hasil *pre-test - post-test*

Kategori	Indikator	Rata-rata <i>pre-test</i>	Rata-rata <i>post-test</i>	Peningkatan %
Motivasi intrinsik	Keingintahuan	2,5	3,6	44,00%
	Keterampilan	2,9	3,4	17,2%
	Bakat	2,8	3,4	21,43%
Motivasi ekstrinsik	Penghargaan	3,1	3,6	16,3%
	Sarana/prasarana	3,1	3,5	12,90%
	Lingkungan	2,4	2,8	16,67%
Total skor	Semua indikator	73,32	82,12	12,01%

Tabel 2 menunjukkan hasil perbandingan antara data *pre-test* dan *post-test*, menandakan adanya peningkatan rata-rata skor secara keseluruhan sebesar 12,01%, dari rata-rata 73,32 pada *pre-test* menjadi 82,12 saat *post-test*. Jika dilihat berdasarkan indikator, peningkatan terbesar terjadi pada aspek keingintahuan dalam motivasi intrinsik, yaitu sebesar 44%. Indikator lainnya yang juga mengalami peningkatan signifikan adalah bakat (21,43%) dan keterampilan (17,24%). Sementara itu, pada motivasi ekstrinsik, indikator penghargaan meningkat sebesar 16,13%, diikuti oleh lingkungan (16,67%) dan sarana/prasarana (12,90%). Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan permainan edukatif yang berikan

mampu meningkatkan baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa secara umum, dengan peningkatan paling menonjol pada aspek-aspek yang berkaitan dengan motivasi dari dalam diri siswa.

Data pengolahan *deskriptive statistic* ini menggunakan spss untuk evaluasi windows 25. Berikut ini adalah ringkasan hasil dari pernyataan mengenai pendekatan permainan edukatif dalam upaya peningkatan motivasi siswa pada pembelajaran PJOK.

**Tabel 3.** *Descriptive statistic*

	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test	25	11	69	80	1833	73,32	3,172
Post-Test	25	8	78	86	2053	82,12	2,333

Berdasarkan Tabel 3, terdapat peningkatan hasil dari *pre-test* ke *post-test* pada 25 peserta. Rata-rata nilai meningkat dari 73,32 menjadi 82,12, sementara nilai minimum dan maksimum juga mengalami kenaikan. Selain itu, rentang nilai menyempit dari 11 menjadi 8, dan simpangan baku menurun dari 3,172 menjadi 2,333, yang menunjukkan bahwa hasil *post-test* lebih konsisten. Secara keseluruhan, data ini menggambarkan adanya peningkatan performa peserta setelah intervensi atau perlakuan diberikan.

Setelah dilakukan analisis *descriptive statistic*, proses selanjutnya adalah melakukan uji normalitas data guna mengetahui apakah distribusi hasil *pretest-posttest* bersifat normal. Pada studi ini, uji normalitas yang diterapkan yakni uji Kolmogorov-Smirnov, dengan hasil yang ditampilkan pada Tabel 4 dibawah.

**Tabel 4.** *Test of normality`*

		Kolmogrov-Smirnov		
Angket	Kelas	Statistics	df	Sig
Motivasi	Pre-Test	,167	25	,070
	Post-Test	,141	25	,200

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* mengindikasikan kalau nilai (Sig.) bagi data *pre-test* sebesar 0,070 dan bagi

post-test sebesar 0,200. Dikarenakan kedua nilai signifikansi lebih tinggi dari 0,05, maka bisa disimpulkan jika data pada kedua tahap pengukuran tersebut berdistribusi normal.

Lalu melakukan uji homogenitas, yang ditujukan guna memastikan bahwa variansi antar kelompok data diambil dari populasi yang seragam. Hasil diuraikan pada Tabel 5 berikut.

**Tabel 5. Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.908	1	48	.174
	Based on Median	1.446	1	48	.235
	Based on Median and with adjusted df	1.446	1	45,554	.235
	Based on trimmed mean	1.775	1	48	.189

Tabel 5 menampilkan hasil uji homogenitas varians menggunakan uji Levene. Berdasarkan semua metode perhitungan, nilai (Sig.) berada di atas 0,05, yaitu masing-masing 0,174; 0,235; 0,235; dan 0,189. Hal ini menunjukkan bahwa varians antara kelompok adalah homogen, sehingga asumsi homogenitas varians terpenuhi. Dengan demikian, data bisa dianalisis menggunakan uji parametrik uji-t.

Selanjutnya yaitu melakukan uji parametrik uji-t berpasangan (paired sample t-test) seperti dalam tabel 6 dibawah.

**Tabel 6. Paired sample t-test**

Paired Differences								
95% Confidence Interval of the Different								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
<b>Pre Test-Post Test</b>	8.800	4.463	.893	6.958	10.642	9.859	24	.000

Tabel 6 menunjukkan hasil uji t sampel berpasangan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasilnya menunjukkan selisih rata-rata sebesar 8,800 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Ini menggambarkan jika ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Nilai t hitung sebesar 9,859 dengan derajat kebebasan (df) 24 dan selang kepercayaan 95% berada antara 6,958 hingga 10,642. Maka, bisa disimpulkan kalau intervensi yang diberikan berdampak secara signifikan pada peningkatan hasil belajar peserta.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini ditujukan untuk menjawab pertanyaan utama, yakni apakah pendekatan permainan edukatif efektif pada peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Berdasarkan hasil pengolahan data, ditemukan jika ada peningkatan skor rata-rata dari pretest sebesar 73,32 menjadi 82,12 pada posttest, dengan persentase peningkatan sebesar 12,01%. Hasil uji statistik menghasilkan nilai t-hitung sebesar 9,859 dan signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini menggambarkan jika pendekatan permainan edukatif berpengaruh nyata dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu hasil yang paling mencolok adalah peningkatan tertinggi terjadi pada aspek keingintahuan, bagian dari motivasi intrinsik, yang meningkat hingga 44%. Ini memperkuat pandangan bahwa motivasi dari dalam diri siswa, seperti keingintahuan dan dorongan pribadi, sangat bisa ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang menyenangkan dan menantang.

Temuan ini selaras dengan teori motivasi menurut Deci dan Ryan (1985) pada *Self-Determination Theory*, yang menyatakan jika individu termotivasi secara intrinsik ketika merasa memiliki kontrol, kompetensi, dan keterlibatan dalam suatu aktivitas. Permainan edukatif menciptakan ruang partisipatif yang mendorong siswa untuk merasa memiliki peran, sekaligus membangun rasa kompetensi dalam menyelesaikan tantangan. Ini juga

sejalan dengan pendapat (Santoso & Hidayat, 2015) yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang mendukung sebagai faktor pendorong motivasi belajar siswa.

Peningkatan pada aspek motivasi ekstrinsik, seperti penghargaan (16,13%), lingkungan (16,67%), dan sarana/prasarana (12,90%), juga memperlihatkan bahwa faktor luar seperti dukungan fasilitas dan suasana pembelajaran berpengaruh terhadap semangat belajar siswa. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya mengakomodasi kebutuhan intrinsik, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dari sisi eksternal.

Studi ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya, Pertama penelitian oleh (Dwi Putri et al., 2024) menemukan bahwa modifikasi permainan “kasvol” (kasti dan voli” berpengaruh signifikan dalam mendorong motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK. Kedua, penelitian oleh (Asmajaya, 2021) di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan yang mengungkap jika penerapan permainan pada pembelajaran PJOK mampu mendorong peningkatan motivasi belajar. Pendekatan yang tidak monoton dan lebih partisipatif ternyata mampu menghidupkan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan memancing keterlibatan aktif siswa.

Aspek baru yang ditekankan dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan permainan edukatif secara sistematis dalam konteks PJOK tidak hanya meningkatkan keterlibatan fisik, tetapi juga mampu mengembangkan aspek psikologis dan sosial siswa. Pendekatan ini membawa nilai tambah dalam konteks pembelajaran yang sering dianggap hanya bersifat motorik atau fisik saja.

Namun, studi ini tidak lepas dari sejumlah keterbatasan. Pertama, penggunaan desain pra-eksperimen tanpa kelompok kontrol membatasi kemampuan peneliti untuk menggeneralisasi hasil ke populasi yang lebih luas. Kedua, sampel yang hanya berasal dari satu kelas di satu sekolah membuat hasilnya kurang mewakili kondisi umum. Ketiga, pendekatan kuantitatif yang digunakan tidak menggali secara mendalam persepsi atau pengalaman subjektif siswa terkait dengan intervensi yang diberikan.

Meski begitu, studi ini tetap memberikan kontribusi penting pada pengembangan strategi pembelajaran PJOK yang kreatif dan menarik. Hasilnya dapat menjadi acuan bagi guru dalam menerapkan pendekatan berbasis permainan edukatif guna meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara aktif. Untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk menggunakan desain eksperimen murni dengan kelompok kontrol, memperluas cakupan sampel, serta memadukan pendekatan kualitatif agar diperoleh gambaran yang lebih utuh tentang pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi belajar siswa.

## KESIMPULAN

Mengacu pada temuan dalam penelitian ini, bisa disimpulkan jika penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan permainan edukatif efektif pada peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Pendekatan ini dapat menghidupkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan partisipatif, serta membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat belajar mereka. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengkaji pengaruh pendekatan permainan edukatif terhadap motivasi siswa telah tercapai, dan metode ini dapat dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

## REFERENSI

- Agusty, romi fikriawan, A, ramadhana sonjaya, & A, angga permadi. (2024). efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model hybrid learning di SMAN 6 Garut. *Journal of Sport*. <https://doi.org/10.37058/sport>
- Ani Kurniawati, R. candra dan A. A. P. (2020). Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bola Voli Di Ma AlManaar Muhammadiyah. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(3), 1–16. <https://doi.org/10.55081/jumper.v4i3.2171>
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1).

<https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3666>

- Asmajaya, D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui permainan Dalam Pembelajaran PJOK Di Kelas VIII SMP N 3 Percut Sei Tuan. *Jurnal Olympia*, 3(3), 16–22. <https://doi.org/10.33557/jurnalolympia.v3i2.2197>
- Bahari, F., Hanief, Y. N., & Junaedi, S. (2020). Analisis Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Kelas Atas Ditinjau Dari Keikutsertaan Dalam Ekstrakurikuler. *Jendela Olahraga*, 5(2), 89–97. <https://doi.org/10.26877/jo.v5i2.6167>
- Budiman, B. (2017). Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Jasmani Melalui Pendekatan Taktis. *Jurnal Olahraga*, 3(2), 67–74. <https://doi.org/10.37742/jo.v3i2.74>
- Dwi Putri, A., Wijaya, A., Jasmani, P., Rekreasi, D., Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, F., Kunci, K., Belajar, M., Pjok, P., & Bola Voli, P. (2024). *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga Pengaruh Modifikasi Permainan Bola Voli terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK Info Artikel*. 5(1), 70–77. <https://doi.org/10.46838/spr.v5i1.482>
- Dwi Silviani, S., Ramadhan Sonjaya, A., Angga Permadi, A., & Hidayat, H. (2023). Efektivitas penerapan model pembelajaran peer teaching terhadap proses pembelajaran PJOK. *Jurnal Porkes*, 6(1), 152–176. <https://doi.org/10.29408/porkes.v6i1.17480>
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767>
- Fitrianto, ari tri. (2023). Relevansi Pendidikan Jasmani dengan Tujuan Pendidikan Islam dalam Membentuk Individu yang Seimbang Secara Fisik, Mental, dan Spiritual. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 3(2), 148–166. <https://doi.org/10.69900/ag.v3i2.194>
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265–282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Hardina, R. (2024). Permainan Edukatif Berbasis Kartu dalam

- Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(July), 67–76.  
<https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.219>
- Ismail, M. H., Halimah, L., Hopiani, A., & AM, M. A. (2023). Penguatan Kompetensi Guru PAUD di Kabupaten Pangandaran dalam Implementasi Merdeka Bermain melalui Media Loose Parts. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 3(3), 223–232.  
<https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i3.2658>
- Karisman, V. A., Friskawati, G. F., Supriadi, D., & Barat, J. (2018). Kontribusi Media Pembelajaran Edukatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Dasar Siswa Sekolah Dasar The Contribution of Educative Instructional Media on The Students ' Fundamental Motor Skill in Physical Education Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 185–192.  
<https://doi.org/10.17509/jpp.v18i2.12960>
- Kurniawan, A. R., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 11(2), 196.  
<https://doi.org/10.32682/bravos.v11i2.2954>
- Putra, I. M. W., Panca Adi, I. P., & Wijaya, M. A. (2021). Hubungan antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar PJOK. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 2(2), 59. <https://doi.org/10.23887/ijst.v2i2.34859>
- Riko, R., Lestari, F. A. P., & Lestari, I. D. (2019). Pengaruh Pendidikan Karakter terhadap Konsep Diri Peserta Didik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(2). <https://doi.org/10.30998/sap.v4i2.4448>
- Santoso, B. H., & Hidayat, T. (2015). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan. *JPOK: Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(2), 517–525.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/13823>
- Sari, S. P., & Bermuli, J. E. (2021). Pembentukan Karakter Tanggung

- Jawab Siswa pada Pembelajaran Daring Melalui Implementasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 110. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3150>
- Septianti, L., Sonjaya, A. R., Hermawan, I., & Arifin, Z. (2025). *Implementasi Model Peer Teaching Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa pada Pembelajaran PJOK Pendahuluan*. 8(2), 612–622. <https://doi.org/10.29408/porkes.v8i2.29719>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta Bandung.
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790–1798. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857>