

Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Permainan Tom & Jerry Siswa Kelas 2 SDN Bawang 1

Improving Learning Motivation Using The Tom & Jerry Game Of Grade 2 Students Of Sdn Bawang 1

Muhammad Aditya Irfani¹, Ardhi Mardiyanto Indra Purnomo², Moh. Yunan Firmansyah³

¹aditty33869@gmail.com, PPG/ Pascasarjana, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

²ardhimardiyantoindra@unpkediri.ac.id, Penjaskesrek, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

³syahjuan79@gmail.com, Sekolah Dasar Negeri Bawang 1 Kediri, Indonesia

Abstrak

Pendidikan merupakan usaha dasar yang direncanakan untuk membantu mengembangkan potensi dalam pembelajaran perlunya sebuah metode permainan untuk menunjang motivasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar pembelajaran kebugaran jasmani (agility/kelincahan) siswa kelas 2 SD Negeri Bawang 1 Kec. Pesantren, metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi, dari hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah melakukan permainan menggunakan metode permainan tom & jerry, dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa dalam sebuah pembelajaran perlunya sebuah metode yang tepat untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, salah satunya melalui sebuah pembelajaran yang dikemas dalam sebuah permainan.

Kata kunci: Motivasi, belajar, permainan

Abstract

Education is a basic effort planned to help develop potential in learning, the need for a game method to support student learning motivation. The purpose of this study is to increase the learning motivation of physical fitness learning (agility) of grade 2 students of SDN Bawang 1 Kec. Pesantren, the method used in this study uses the planning, action, observation and reflection methods, from the results obtained after conducting the study, students showed a significant increase after playing the game using the tom & jerry game method, from these results it can be concluded that in a learning process, an appropriate method is needed to increase student interest and motivation, one of which is through learning that is packaged in a game.

Keywords: Motivation, study, games

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan dengan sadar untuk meningkatkan potensi peserta didik. Pendidikan adalah indikator penting yang menentukan kemajuan sebuah bangsa (Aziizu, Burhan Y, 2015) Pendidikan adalah bagian utama dalam membentuk kualitas anak untuk meningkatkan kecerdasan generasi bangsa Indonesia yang unggul. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya (Pristiwanti, Desi, et al, 2022). Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah daya upaya untuk meningkatkan budi pekerti manusia jasmani, rohani, dan moral agar dapat hidup harmonis dengan masyarakat dan lingkungan sekitarnya.

Pendidikan jasmani pada dasarnya mempunyai tujuan yang sama halnya dengan mata pelajaran yang lain, yang harus di rancang dan rencanakan setiap hari. Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek psikomotor, kognitif dan efektif. Menurut (arifin y, 2017) Melalui berbagai aktivitas fisik, pendidikan jasmani memegang peranan penting, terutama dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Selain membina perkembangan fisik, pendidikan jasmani dapat membina pertumbuhan sosial, emosional, dan intelektual. (dhedhy, 2018). Pendidikan jasmani merupakan wadah untuk siswa dalam meningkatkan ketrampilan motorik, (Iswanto. A, Esti.w, 2021) pendidikan dan kesehatan adalah Kegiatan Sekolah adanya ekstrakurikuler yang prioritaskan dan harus diutamakan. Latihan Jasmani dan olahraga kesehatan merupakan salah satu cara untuk mendidik siswa secara intelektual, moral, dan spiritual (Banjarani et al., 2024).

kebugaran jasmani adalah kondisi tubuh yang baik dan aman untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Kebugaran jasmani adalah kemampuan untuk memenuhi tuntutan kehidupan sehari-hari yang bisa dan tidak bisa dengan aman dan efektif tanpa terlalu lelah (Lengkana A.S, muhtar T, 2021). Kebugaran jasmani merupakan kemampuan tubuh untuk menyesuaikan beban fisik yang dibebankan padanya tanpa menyebabkan kelelahan yang berlebih (Supariyadi, T., Mahfud, I.(2022). Kebugaran jasmani merupakan kemampuan seseorang untuk mencapai tujuan olahraga tertentu dengan optimal. Kebugaran jasmani merupakan salah satu factor penting bagi siswa untuk melakukan berbagai aktivitas fisik dan olahraga yang berdampak positif (Suhartoyo, Topo, et al, 2019).

Menurut (Trabka et al., 2024) keinginan untuk pendekatan ilmiah untuk pengembangan kebugaran jasmani. Tujuan pentingnya dari pendidikan jasmani adalah

untuk mengembangkan kebugaran jasmani.

Menurut (Karonia et al., 2024) menunjukkan bahwa tingkat kesehatan dinamis seseorang, atau kebugaran fisik (KJ), merupakan dasar untuk menyelesaikan tugas yang perlu diselesaikan dengan sukses. Selain itu, kebugaran fisik mengacu pada keadaan kemampuan fisik yang memungkinkan organ-organ tubuh beradaptasi dengan tugas fisik tertentu dan kondisi lingkungan yang harus diatasi secara efektif, tanpa mengalami kelelahan yang berlebihan, dan pulih sepenuhnya sebelum tugas yang sama dilakukan pada hari berikutnya (Fadlan et al., 2023).

Istilah "permainan" mengacu pada situasi tertentu di mana seseorang menggunakan suatu aktivitas atau kegiatan bermain untuk mencari kesenangan atau kepuasan (Mubarak et al., 2024). Permainan adalah kegiatan yang dirancang untuk membuat seseorang bahagia sambil memperoleh kemampuan tertentu. (Uliyah, A, (2019). Salah satu permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah adalah, terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia di sekolah, baik terbatasnya secara kuantitas maupun kualitasnya. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengintegrasikan berbagai komponen dan kegiatan belajar siswa dengan lingkungan belajarnya (primawatiet al.20217). model permainan dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai metode penyajian materi pelajaran melalui berbagai macam bentuk aktivitas permainan. Model permainan ini bertujuan untuk mengembangkan kegiatan dan meningkatkan kemajuan kemampuan siswa, baik kognitif, afektif maupun psikomotor (Mubarak et al., 2025). Penerapan model pembelajaran dalam bentuk permainan akan membuat siswa melakukan kegiatan dalam pembelajaran, tidak hanya fokus dalam teori namun juga dalam praktik sehingga pengalaman belajar yang siswa mendapatkan pelajaran yang sangat bermakna.

Banyak anak-anak yang masih belum berpartisipasi aktif dalam kelas pendidikan jasmani saat ini karena mereka menganggap sifat repetitif dari pengembangan kebugaran jasmani itu membosankan. Hal ini disebabkan oleh penyampaian materi yang kurang menarik dan inovatif dari guru.

Model permainan tom & jeery sangat efektif jika diterapkan dalam pelajaran olahraga kebugaran jasmani (kelincahan/agility). Dengan menerapkan permainan ini peserta didik dalam melakukan aktivitas dan pembelajaran dengan emosional yang

bahagia dan menyenangkan.

Secara umum, capaian pembelajaran kebugaran jasmani diberikan dalam pembelajaran di sekolah dasar berdasarkan kemampuan fisik siswa atau kondisi lapangan atau prasarana yang dimiliki sekolah. Misalnya, halaman sekolah yang sempit tetapi digunakan sebagai lokasi pelaksanaan praktik kebugaran jasmani. Untuk memaksimalkan pembelajaran, kondisi lapangan dan fasilitas sekolah harus dipadukan dengan keterbatasan prasarana dalam proses pembelajaran kebugaran jasmani. Latar belakang ini mengilhami penulis untuk meneliti bagaimana permainan Tom & Jerry dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas dua di SDN Bawang 1 Kec. Pesantren, Kota Kediri.

METODE

Penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Dalam hal ini pengertian kelas tidak hanya sebatas pada pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, akan tetapi lebih kepada adanya aktivitas belajar dua orang atau lebih peserta didik.

Empat fase PTK adalah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat tahap tersebut dijelaskan ada 4 proses yang diuraikan melalui karangannya (Agus Kristiyanto 2010), sebagai berikut:

Perencanaan (planning)

Perencanaan adalah proses pengorganisasian tindakan yang direncanakan untuk membuat segala sesuatunya menjadi lebih baik .mengatur tindakan yang direncanakan untuk membuat segala sesuatunya menjadi lebih baik . Skenario untuk siklus terkait telah ditetapkan pada tahap perencanaan , khususnya terkait isu teknis rencana terkait pelaksanaan tindakan dan indikator pencapaian akhir siklus . Pembuatan skenario pembelajaran , penyusunan fasilitas pembelajaran , pembuatan alat penelitian , dan implementasi tindakan pemodelan semuanya termasuk dalam konten perencanaan .

Tindakan/pelaksanaan (action)

Hal-hal yang dipersiapkan selama tahap perencanaan akan ditindaklanjuti selama tahap tindakan. Rekan kerja dan kepala peneliti harus saling meyakinkan bahwa rencana tindakan yang disepakati dapat dilaksanakan. Memastikan bahwa semuanya dilaksanakan secara alami adalah bagian tersulit.

Pengamatan (observasi)

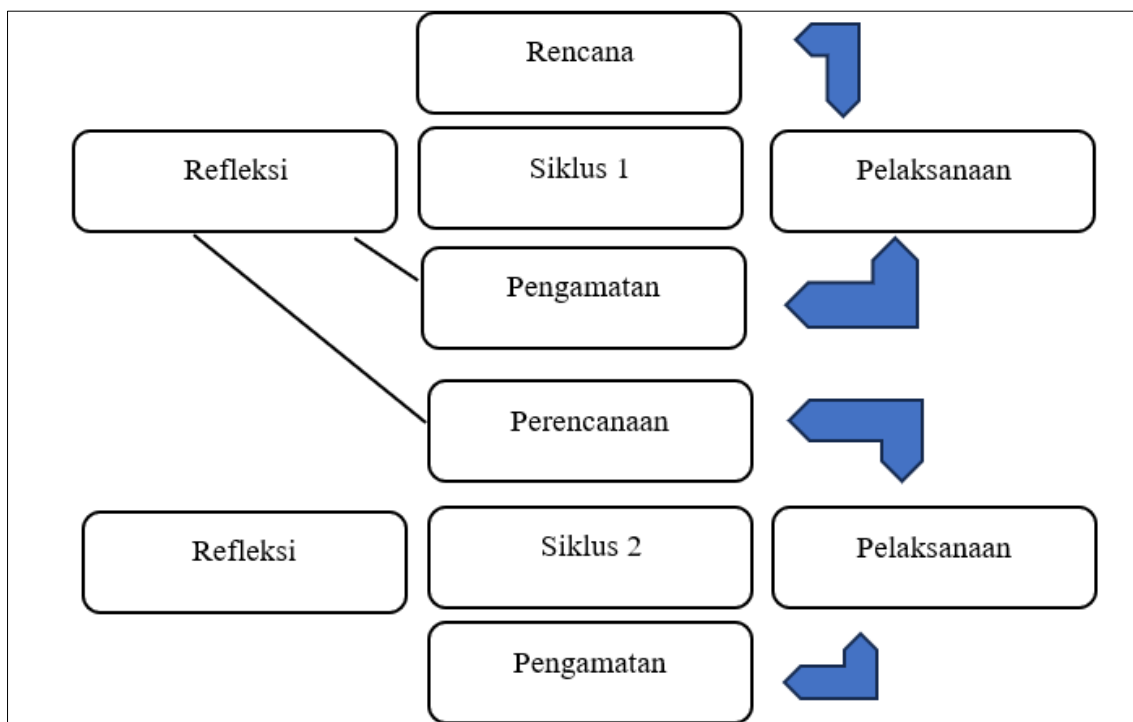
Dalam tahap ini dilakukannya pengamatan dalam masalah yang terjadi selama melakukan tindakan, dalam pengamatan menghasilkan masalah yang berfokus dalam

penelitian dan bermanfaat untuk pelaksanaan tindakan selanjutnya.

Refleksi (reflection)

Dalam akhir Tindakan, peneliti akan berkolaborasi dan bekerjasama untuk berbagi pemikiran untuk menentukan perancangan, dan pelaksanaan, peneliti akan berkolaborasi mendiskusikan hasil pengamatan dan analisis pelaksanaan, dan hasil akhir adalah Kesimpulan Bersama. Dalam tahapan ini akan memaparkan hasil temuan dari hasil yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Berikut adalah bagan / desain penelitian.

Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas



Dalam pelaksanaannya, pengumpulan data dilakukan melalui dua cara, yaitu: pertama, dari hasil belajar peserta didik yang kemudian dievaluasi untuk melihat sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan; dan kedua, melalui informasi kualitatif berupa kalimat ringkasan yang menggambarkan tingkat pemahaman pengetahuan peserta didik terhadap mata pelajaran PJOK. Umpan balik ini mencakup keaktifan peserta didik dalam mengikuti model pembelajaran baru, perhatian mereka, antusiasme terhadap pembelajaran, kepercayaan diri, motivasi belajar, serta informasi sejenis lainnya yang berkaitan dengan hasil belajar (Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2009). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang berfungsi sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk setiap pertemuan. RPP ini mencakup kompetensi dasar, indikator, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, materi, metode, dan kegiatan pembelajaran, serta

digunakan untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam memahami materi. Analisis data dilakukan untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran yang digunakan, capaian hasil belajar siswa, serta tanggapan mereka terhadap proses pembelajaran gerakan atletik fundamental melalui pendekatan inovatif. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu metode yang menggambarkan realitas berdasarkan data yang diperoleh. Selain itu, informasi kuantitatif berupa capaian pembelajaran kognitif dianalisis menggunakan teknik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar, yang disajikan melalui presentasi dan rumus tertentu guna memperoleh data persentase penyelesaian

HASIL

Hasil pengambilan data melalui angket pada siklus 1 yang diisi oleh peserta didik menunjukkan bahwa minat peserta didik terhadap pembelajaran PJOK materi kebugaran jasmani (agility/kelincahan) berada pada tingkat yang cukup baik. Berikut ini adalah tabel hasil angket yang telah diisi peserta didik.

Tabel 1. Hasil Angket Siklus 1

no	pertanyaan	jumlah	setuju	jumlah	sedang	jumlah	Tidak
1.	Saya merasa senang dengan pelajaran PJOK	10	58 %	5	29%	2	11 %
2.	Saya merasa malas mengikuti pelajaran PJOK.	3	17 %	6	35%	9	52%
3.	Saya merasa pembelajaran PJOK sangat menarik	10	58%	6	35%	1	5%
4.	Saya senang pembelajaran PJOK dilakukan diluar kelas.	13	76%	3	17%	1	5%
5.	Saya suka dengan pembelajaran olahraga materi kebugaran jasmani.	7	41%	3	17%	7	41%
6.	Saya memahami materi kebugaran jasmani.	6	35%	5	29%	6	35%
7.	Saya senang pembelajaran kebugaran jasmani melalui permainan.	9	52%	5	29%	3	17%
8.	Saya senang pembelajaran kebugaran (agility/kelincahan) menggunakan permainan tom & jerry.	11	65%	5	29%	1	5%
9.	Saya bersemangat permainan tom & jerry digunakan dalam pembelajaran kebugaran jasmani (agility).	11	65%	5	29%	1	5%
10.	Saya merasa senang dan semangat jika pembelajaran kebugaran jasmani bersama teman-teman.	15	88%	2	11%	0	0%
Rata-rata		55.5%		26%		17.6%	

Berdasarkan tabel diatas dari hasil angket yang telah diisi oleh 17 peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran PJOK pada siklus 1, terlihat bahwa hasil yang didapat siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran ini. Dengan rata-rata yang diperoleh, 55.5% siswa menjawab “setuju” dari hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik menerima dan merasa senang dengan pembelajaran PJOK kebugaran (agility/kelincahan) dengan baik. Dari hasil 26% siswa memberikan jawaban “sedang”,

dari hasil ini bisa menjadi identifikasi bahwa mereka belum sepenuhnya tertarik dan merasa senang terhadap pembelajaran ini. Selain itu terdapat 17.6% siswa menjawab “tidak setuju” yang menunjukkan adanya sebagian peserta didik yang kurang menikmati atau kurang merasa senang dengan pembelajaran PJOK kebugaran (agility/kelincahan). Faktornya kurangnya minat terhadap aktivitas dalam pembelajaran, adanya permasalahan pribadi, dan kurangnya model pembelajaran yang bervariasi dalam materi kebugaran jasmani (agility/kelincahan). Ada beberapa temuan yang menarik dari jawaban yang telah diisi yang menunjukkan siswa masih malas dan kurang minat dan bosan terhadap proses pembelajaran. Dari temuan tersebut perlunya inovasi, modifikasi dan variasi dalam pembelajaran PJOK kebugaran jasmani (agility/kelincahan) pada siklus 2. Pada siklus 2 peneliti akan memperkenalkan permainan tom & jerry yang harapannya akan lebih menarik dan menyenangkan.

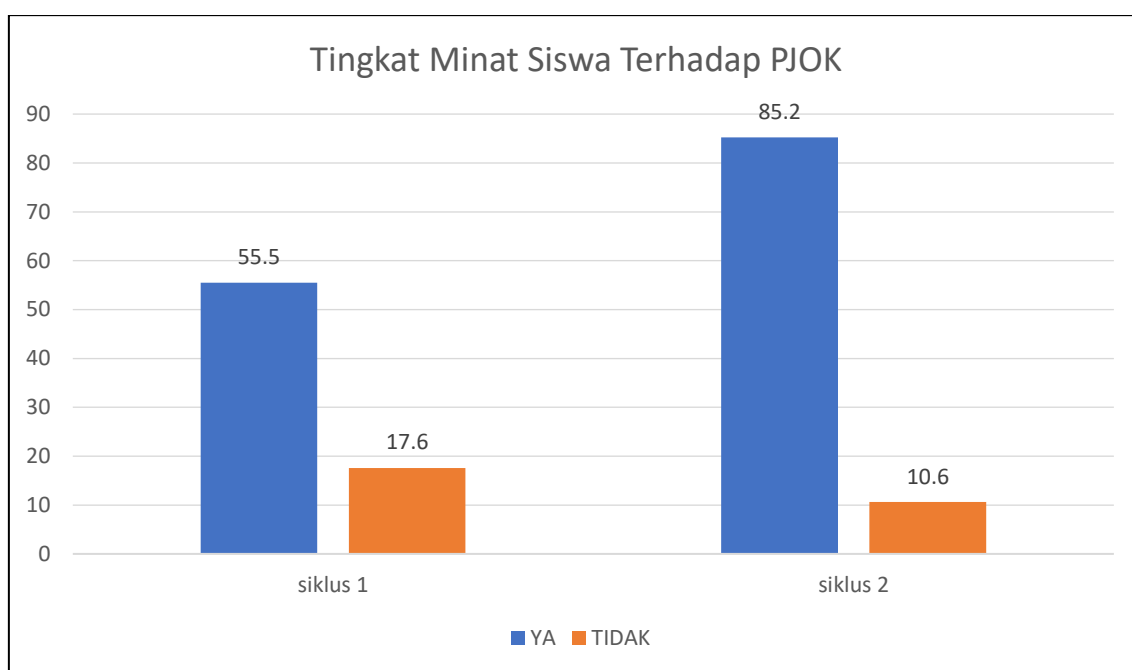
Tabel 2. Hasil Angket Siklus 2

No	Pertanyaan	Jumlah	Setuju	Jumlah	Sedang	Jumlah	Tidak
1	Saya merasa senang dengan pelajaran PJOK	16	94%	6%	29%	0	0%
2	Saya merasa malas mengikuti pelajaran PJOK.	0	0%	0	0%	17	100%
3	Saya merasa pembelajaran PJOK sangat menarik	17	100%	0	0	0	0%
4	Saya senang pembelajaran PJOK dilakukan diluar kelas.	15	88%	2	12%	0	0%
5	Saya suka dengan pembelajaran olahraga materi kebugaran jasmani.	15	88%	2	12%	0	0%
6	Saya memahami materi kebugaran jasmani.	14	82%	2	12%	1	6%
7	Saya senang pembelajaran kebugaran jasmani melalui permainan.	17	100%	0	0%	0	0%
8	Saya senang pembelajaran kebugaran (agility/kelincahan) menggunakan permainan tom & jerry.	17	100%	0	0%	0	0%
9	Saya bersemangat permainan tom & jerry ddigunakan dalam pembelajaran kebugaran jasmani (agility).	17	100%	0	0%	0	0%
10	Saya merasa senang dan semangat jika pembelajaran kebugaran jasmani besama teman-teman.	17	100%	0	0%	0	0%
Rata-rata		85.2%		6,5%		10,6%	

Hasil data diatas yang diisi oleh 17 peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran PJOK kebugaran jasmani (agility\kelincahan) pada siklus 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam merespon positif terhadap pembelajaran. Sebanyak 85% siswa menjawab “setuju”, yang menandakan bahwa hampir seluruh peserta didik merasa senang dan merasa bahagia dalam pembelajaran PJOK kebugaran (agility/kelincahan). Sementara 6,5% siswa menjawab “sedang” hal ini menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum sepenuhnya tertarik teng permainan yang telah diberikan dengan persentase yang lebih kecil. Namun 10,6% siswa menjawab “tidak setuju”, yang berarti dari hasil tersebut masih ada siswa yang kurang bersemangat dan

merasa senang dalam pembelajaran PJOK kebugaran (agility/kelincahan). Akan tetapi terdapat temua penting yaitu terdapat 85,2% siswa merasa gembira dan merasa senang, dari hasil tersebut menunjuk siswa bersemangat dengan pembelajaran PJOK kebugaran jasmani (agility/kelincahan) yang sudah di modifikasi menggunakan permainan tom & jerry. Secara keseluruhan , pembelajaran pada siklus 2 menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan pada siklus 1, dengan meningkatnya minat dan semangatnya siswa. Mayoritas siswa menikmati pembelajaran terutama dilakukan di luar kelas dalam bentuk permainan. Oleh karena itu guru dapat mempertimbangkan metode pembelajaran yang lebih efektif, seperti permainan edukasi, kompetisi atau pendekatan kolaboratif, agar semua siswa dapat terlibat aktif dan mudah memahami selama pembelajaran.

Gambar 2. Grafik Tingkat Minat Siswa



Dari grafik diatas menunjukkan adanya peningkatan minat dan rasa senang dalam pembelajaran PJOK kebugaran (agility/kelincahan). Pada siklus 1 minat terhadap pembelajaran mendapat hasil 55,5 dan meningkat pada siklus 2 sebesar 85,2. Sedangkan persentase pada kurang minatnya siswa pada siklus 1 17,6 turun menjadi 10,6 pada siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa metode permainan tom & jerry pada pembelajaran kebugaran meningkatkan minat dan motivasi peserta didik

PEMBAHASAN

Penggunaan metode permainan dalam melaksanakan proses pembelajaran kebugaran jasmani (kelincahan) PJOK dapat meningkatkan motivasi siswa dalam

mempelajari kebugaran jasmani. Penguasaan gerak dalam materi pendidikan jasmani dapat dipadukan dan dimodifikasi ke dalam bentuk permainan, dan permainan juga dapat memadukan bentuk-bentuk latihan yang disesuaikan dengan kurikulum kebugaran jasmani yang diajarkan. (Ihsan, 2019). Dalam penerapan permainan tom & jerry pada saat materi kebugaran jasmani (agility/kelincahan) sangat berpengaruh terhadap motivasi dan minat peserta didik, dalam penerapan yang sudah dilakukan oleh peneliti yang menunjukkan hasil yang sangat meningkat ketika guru menerapkan permainan tom & jerry.

Selain meningkatkan kesadaran siswa akan kebugaran fisik, olahraga kompetitif lebih banyak memanfaatkan komponen kelincahan dan kecepatan kebugaran, namun untuk peserta didik dalam kehidupan sehari-hari juga banyak digunakan selain untuk mengantisipasi risiko cedera saat melakukan aktivitas fisik, kecepatan dan kelincahan juga membantu aktivitas sehari-hari sebagai mobilitas yang tinggi (Saputra et al., 2023). Permainan tom & jerry merupakan permainan yang digunakan oleh peneliti karena relevan dengan materi kebugaran (agility/kelincahan) dengan metode Siswa akan memacu diri mereka sendiri dengan memainkan permainan ini untuk meningkatkan kebugaran mereka, terutama kelincahan mereka, dan akan mendorong mereka untuk beraktivitas sambil memiliki rasa senang yang berkelanjutan

KESIMPULAN

Hasil dari studi menunjukkan bahwa menggunakan model permainan tom & jerry pada pembelajaran kebugaran jasmani (agility/kelincahan) dapat meningkatkan motivasi, minat dan rasa bahagia pada peserta didik kelas 2 SDN Bawang 1 Kec Pesantren. Pengembangan dan pendekatan yang sesuai seperti permainan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan fisik.

REFERENSI

- Arifin, S. (2017). Peran guru pendidikan jasmani dalam pembentukan pendidikan karakter peserta didik. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1).
- Aziizu, B. Y. A. (2015). Tujuan besar pendidikan adalah tindakan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 295-300.
- Banjarani, W. A., Wijayanto, B., & Dinata, V. C. (2024). Penerapan Permainan Silang Bulat Silang Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Peserta Didik. *NUSANTARA SPORTA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 2(04), 281–289.
- Dhedhy, Y. (2018). Pembentukan Karakter Anak Dengan Jiwa Sportif Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Sportif*, 2(1), 101–112

- Fadlan, A. R., Wahyuri, A. S., Ihsan, N., Komaini, A., & Batubara, R. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Materi Kebugaran Jasmani Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Aktivitas Bermain. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 21(1), 73–84. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v21i1.10993>
- Heldawati, R., Irianto, T., & Dirgantoro, E. W. (2022). Analisis kebugran jasmani dari aspek durasi olahraga pada peserta didik SMP Negeri 2 Martapura Kabupaten Banjar. *STABILITAS: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 46-53.
- Iswanto, A., & Widayati, E. (2021). Pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif dan berkualitas. *MAJORA: Majalah Ilmiah Olahraga*, 27(1), 13-17.
- Kristiyanto, A. (2010). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani & Kepelatihan Olahraga.
- Lengkana, A. S., & Muhtar, T. (2021). *Pembelajaran kebugaran jasmani*. CV Salam Insan Mulia.
- Siswa Menggunakan Metode Talking Stick Improved Student Learning Activities and Outcome. *Invotek*, 17(1), 73–80.
- Banjarani, W. A., Wijayanto, B., & Dinata, V. C. (2024). Penerapan Permainan Silang Bulat Silang Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Peserta Didik. *NUSANTARA SPORTA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 2(04), 281–289.
- Fadlan, A. R., Wahyuri, A. S., Ihsan, N., Komaini, A., & Batubara, R. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Materi Kebugaran Jasmani Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Aktivitas Bermain. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 21(1), 73–84. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v21i1.10993>
- Karonia, M., Burstiando, R., & Rizky, M. Y. (2024). Survei Pemahaman Siswa SD di Daerah Kertosono Terhadap Permainan Tradisional Survey. *NUSANTARA SPORTA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 2(03), 198–206.
- Mubarak, J. A., As-safa, A. H. T., & Irfani, M. A. (2024). Penerapan Realy Race terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Bola Voli di SMPN 4 Kota Kediri. 3(4), 313–319.
- Mubarak, J. A., Mardiyanto, A., Purnomo, I., & Firmansyah, M. Y. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pendekatan Bermain Pada Pelajaran PJOK Kelas III. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 686–691.
- Saputra, A. I., Zawawi, M. A., & Weda. (2023). Analysis of Goboy Traditional Games on Fundamental Basic Movements of SD Laboratory UNP Kediri Students. *NUSANTARA SPORTA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 1(02), 56–66. <https://jurnal.nusantaraspota.com/index.php/ns/article/view/47%0Ahttps://jurnal.nusantaraspota.com/index.php/ns/article/download/47/17>
- Pristiwanti, Desi, et al. "Pengertian pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4.6 (2022): 7911-7915.
- Putranto, A. D., & Efendi, Y. (2024). Pentingnya Kebugaran Jasmani untuk Meningkatkan Kekuatan Tubuh dalam Mengikuti Kegiatan Belajar dan Mengajar Di SMP Dharma Karya UT. *SEMNASFIP*.
-

- Saputra, A. I., Zawawi, M. A., & Weda. (2023). Analysis of Goboy Traditional Games on Fundamental Basic Movements of SD Laboratory UNP Kediri Students. *NUSANTARA SPORTA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 1(02), 56–66.
<https://jurnal.nusantarasporta.com/index.php/ns/article/view/47%0Ahttps://jurnal.nusantarasporta.com/index.php/ns/article/download/47/17>
- Suhartoyo, Topo, et al. "Identifikasi kebugaran jasmani siswa SMP di daerah dataran tinggi Kabupaten Banyumas." *Physical Activity Journal (PAJU)* 1.1 (2019): 8-17.
- Supariyadi, T., Mahfud, I., & Aguss, R. M. (2022). Hubungan Tingkat Kebugaran Jasmani Terhadap Prestasi Belajar Penjas Tahun 2021. *J. Arts Educ*, 2(2), 60-71.
- Surya, Yenni Fitra. Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Cendekia*, 2017, 1.1: 38-53.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode permainan edukatif dalam Pembelajaran bahasa arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31-43.