



## **Implementasi Pembelajaran Pjok Berbasis Permainan Tradisional Dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar**

### ***Implementation Of Traditional Game-Based Physical Education And Health Learning And Its Impact On Elementary School Students' Learning Interests***

**Akhmad Azlan Khoirurrozikin<sup>1\*</sup>, Imron Nugroho Saputro<sup>2</sup>**

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email: [aak520@ums.ac.id](mailto:aak520@ums.ac.id)<sup>1\*</sup>, [ins140@ums.ac.id](mailto:ins140@ums.ac.id)

---

#### Article Info

##### Article history :

Received : 10-01-2026

Revised : 12-01-2026

Accepted : 14-01-2026

Published : 16-01-2026

---

#### Abstract

*Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning in elementary schools needs to be designed in an engaging and enjoyable way to increase students' interest in learning. Low student interest in PJOK learning remains a common problem, mainly when learning is carried out monotonously and lacks variety. This study aims to determine the impact of implementing traditional game-based PJOK learning on elementary school students' interest in learning. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method using a one-group pretest–posttest design. The research subjects were 75 students in grades III, IV, and V of Muhammadiyah 1 Kartasura Elementary School. The research instrument was a questionnaire on PJOK learning interest compiled based on indicators of student interest, attention, feelings of pleasure, and active involvement. Treatment was given through traditional game-based PJOK learning for six meetings. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics with a paired sample t-test. The results showed an increase in the average score of students' interest in learning after the implementation of traditional game-based PJOK learning compared to before the treatment. This finding indicates that traditional game-based PJOK learning has a positive effect on elementary school students' interest in learning. Thus, conventional game-based learning can be used as an alternative, innovative, and tailored learning strategy for physical education and health (PJOK) that addresses the needs and characteristics of students.*

**Keywords:** *PJOK learning; traditional games; student learning interests*

---

#### Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar perlu dirancang secara menarik dan menyenangkan agar mampu meningkatkan minat belajar siswa. Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK masih menjadi permasalahan yang kerap dijumpai, terutama ketika pembelajaran dilaksanakan secara monoton dan kurang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak implementasi pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) menggunakan desain *one group pretest–posttest*. Subjek penelitian berjumlah 75 siswa kelas III, IV, dan V SD Muhammadiyah 1 Kartasura. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar PJOK yang disusun berdasarkan indikator ketertarikan, perhatian, perasaan senang, dan keterlibatan aktif siswa. Perlakuan diberikan melalui pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional selama enam pertemuan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor minat belajar siswa setelah penerapan pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional dibandingkan sebelum perlakuan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa sekolah



dasar. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran PJOK yang inovatif dan berorientasi pada kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

**Kata kunci: pembelajaran PJOK, permainan tradisional, minat belajar siswa.**

## PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang berperan penting dalam mengembangkan aspek fisik, mental, sosial, dan emosional peserta didik secara menyeluruh. Pembelajaran PJOK tidak hanya berorientasi pada peningkatan kebugaran jasmani dan keterampilan motorik, tetapi juga diarahkan untuk membentuk karakter, menanamkan nilai sportivitas, kerja sama, serta menumbuhkan minat dan kegemaran terhadap aktivitas fisik sejak usia dini. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran PJOK di sekolah dasar perlu dirancang secara menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Febrian et al., 2025).

Minat belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang memiliki peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan individu untuk merasa tertarik, senang, dan terdorong untuk terlibat secara aktif dalam suatu aktivitas belajar tanpa adanya paksaan. Dalam konteks pembelajaran PJOK, minat belajar siswa sangat menentukan tingkat partisipasi, keterlibatan, dan kesungguhan siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran yang sebagian besar bersifat praktik (Saputra et al., 2025). Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap pembelajaran PJOK cenderung menunjukkan antusiasme, keberanian mencoba gerakan, serta konsistensi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sedangkan siswa dengan minat rendah sering kali pasif, kurang bersemangat, dan enggan berpartisipasi secara maksimal.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya adalah rendahnya minat belajar siswa. Pembelajaran PJOK sering kali dilaksanakan dengan pendekatan yang monoton, berpusat pada guru, serta kurang memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa (Saputro, Indarto, et al., 2025). Aktivitas pembelajaran yang bersifat repetitif, kurang variatif, dan minim unsur kesenangan dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran PJOK. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan berpotensi menghambat pencapaian tujuan pembelajaran PJOK secara holistik.

Seiring dengan implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan menyenangkan, serta memberikan ruang bagi siswa untuk aktif mengeksplorasi pengalaman belajar sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki. Dalam konteks pembelajaran PJOK, tuntutan tersebut menegaskan perlunya penggunaan model dan pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui aktivitas fisik yang menyenangkan, menantang, dan relevan dengan dunia anak (Saputro, Thoriq, et al., 2025).

Salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang dinilai relevan dan potensial untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang sarat dengan nilai-nilai edukatif,



seperti kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, sportivitas, serta kebersamaan. Selain itu, permainan tradisional umumnya bersifat sederhana, mudah dimodifikasi, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan motorik anak usia sekolah dasar. Melalui permainan tradisional, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga aktivitas pembelajaran PJOK terasa lebih menyenangkan dan tidak membebani (Ajizah, 2026).

Pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan menyenangkan. Aktivitas permainan seperti gobak sodor, engklek, bentengan, atau permainan tradisional lainnya melibatkan unsur gerak dasar, strategi, dan interaksi sosial yang dapat merangsang keterlibatan siswa secara fisik maupun emosional (Datau et al., 2026). Ketika siswa merasa senang dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran, minat belajar cenderung meningkat, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap kualitas proses dan hasil pembelajaran PJOK.

Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK juga memiliki nilai strategis dalam upaya pelestarian budaya lokal. Di tengah arus globalisasi dan dominasi permainan digital, keberadaan permainan tradisional semakin terpinggirkan dan kurang dikenal oleh generasi muda. Menurut (Ilma et al., 2025) Integrasi permainan tradisional ke dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif, tetapi juga sebagai sarana untuk mengenalkan, melestarikan, dan menanamkan kecintaan terhadap budaya bangsa sejak dini. Dengan demikian, pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional memiliki dimensi edukatif, kultural, dan karakter yang saling terintegrasi.

Beberapa hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun demikian, kajian yang secara spesifik mengkaji dampak pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional terhadap minat belajar siswa sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya pada konteks sekolah dasar berbasis keagamaan seperti sekolah Muhammadiyah. Padahal, setiap satuan pendidikan memiliki karakteristik budaya sekolah, lingkungan belajar, dan latar belakang peserta didik yang berbeda, sehingga hasil penelitian pada satu konteks belum tentu dapat digeneralisasikan pada konteks lainnya (Makorohim et al., 2026).

SD Muhammadiyah 1 Kartasura sebagai salah satu sekolah dasar yang menerapkan pembelajaran PJOK secara terstruktur memiliki potensi besar untuk mengembangkan inovasi pembelajaran yang selaras dengan nilai-nilai pendidikan Islam dan kebudayaan lokal. Siswa kelas III, IV, dan V berada pada fase perkembangan yang sangat tepat untuk dikenalkan pada aktivitas pembelajaran PJOK yang variatif dan menyenangkan, karena pada usia tersebut minat terhadap aktivitas fisik dan permainan masih sangat tinggi. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional di sekolah ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PJOK.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran PJOK, dan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar tersebut adalah melalui implementasi pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional. Namun, diperlukan kajian ilmiah yang sistematis dan empiris untuk mengetahui sejauh mana dampak pendekatan pembelajaran tersebut terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan kontribusi



teoritis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran PJOK yang inovatif, menyenangkan, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik, serta sebagai referensi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) untuk mengetahui dampak implementasi pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest–posttest design*, yaitu satu kelompok subjek penelitian diberikan pengukuran awal (pretest), kemudian diberi perlakuan berupa pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional, dan selanjutnya dilakukan pengukuran akhir (posttest). Desain ini dipilih untuk melihat perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Prasetyo et al., 2026).

Subjek penelitian adalah siswa kelas III, IV, dan V SD Muhammadiyah 1 Kartasura pada tahun ajaran berjalan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, dengan melibatkan seluruh siswa pada kelas yang ditentukan sebagai sampel penelitian. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan karakteristik perkembangan siswa kelas tinggi sekolah dasar yang dinilai mampu memberikan respons secara objektif terhadap instrumen penelitian (Andhini & Khoiriya, 2025).

Perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional yang dilaksanakan selama enam kali pertemuan. Permainan tradisional yang digunakan antara lain gobak sodor, engklek, dan bentengan yang telah dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran PJOK dan karakteristik siswa. Setiap pertemuan dirancang dengan tahapan kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup yang menekankan keterlibatan aktif dan kesenangan siswa dalam beraktivitas fisik.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket minat belajar PJOK yang disusun berdasarkan indikator ketertarikan, perhatian, perasaan senang, dan keterlibatan aktif siswa (Datau et al., 2026). Angket disajikan dalam skala Likert empat tingkat dan telah melalui uji validitas serta uji reliabilitas sebelum digunakan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial (Dewantoro et al., 2026). Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan homogenitas, sedangkan uji hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan taraf signifikansi 0,05 (Nugroho et al., 2024).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **1. Deskripsi Data Minat Belajar Siswa**

Penelitian ini melibatkan sebanyak 75 siswa kelas III, IV, dan V SD Muhammadiyah 1 Kartasura sebagai subjek penelitian. Data minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK diperoleh melalui pengukuran sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest) berupa implementasi pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional. Skor minat belajar diperoleh dari angket dengan rentang nilai 0–100.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan skor minat belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional. Secara umum,



nilai rata-rata minat belajar siswa pada tahap posttest lebih tinggi dibandingkan dengan tahap pretest.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa (n = 75)**

Statistik	Pretest	Posttest	Keterangan
Jumlah siswa	75	75	
Rata-rata	64,20	77,70	
Standart	6,71	5,59	
Deviasi	46,66	66,07	
Nilai	77,97	92,78	
Minimum			
Nilai			
Maksimum			

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa rata-rata skor minat belajar siswa sebelum perlakuan berada pada kategori sedang. Setelah diberikan pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional, rata-rata skor minat belajar siswa meningkat secara signifikan dan berada pada kategori tinggi. Selain itu, nilai standar deviasi pada tahap posttest lebih kecil dibandingkan pretest, yang menunjukkan bahwa persebaran data minat belajar siswa menjadi lebih homogen setelah perlakuan diberikan.

## 2. Perbandinagn Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Untuk memperjelas perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional, disajikan diagram perbandingan rata-rata skor minat belajar.



**Gambar 1. Diagram Perbandingan Rata-rata Minat Belajar Siswa**

Berdasarkan diagram tersebut, terlihat secara visual adanya peningkatan yang cukup signifikan pada rata-rata skor minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap aktivitas pembelajaran PJOK.





## **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme, partisipasi aktif, serta ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pembelajaran PJOK setelah mengikuti pembelajaran yang dikemas melalui permainan tradisional. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa dapat meningkatkan minat belajar secara signifikan (Febrian et al., 2025), (Halim et al., 2026) & (Andhini & Khoiriya, 2025).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar (Saputro, Indarto, et al., 2025). Penerapan pembelajaran yang memanfaatkan permainan tradisional sebagai media dan strategi pembelajaran terbukti mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan dibandingkan dengan sebelum perlakuan (Wajib et al., 2022) & (Wajib et al., 2022).

Pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain dan bergerak. Melalui permainan tradisional, siswa tidak hanya terlibat secara fisik, tetapi juga secara emosional dan sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kondisi tersebut berkontribusi terhadap meningkatnya minat belajar siswa, yang merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran PJOK (Julkifli et al., 2026) & (Syiffa et al., 2025).

Selain berdampak pada aspek pedagogis, penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK juga memiliki nilai strategis dalam pelestarian budaya lokal. Integrasi permainan tradisional ke dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat menjadi sarana untuk mengenalkan nilai-nilai budaya, kerja sama, sportivitas, dan karakter positif kepada siswa sejak dini (Fatoni et al., 2025). Dengan demikian, pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional tidak hanya berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran jasmani, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kecintaan terhadap budaya bangsa (Saputro, Rahayu, et al., 2025).

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru PJOK untuk mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan berpusat pada siswa. Pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran PJOK untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam hal desain penelitian dan cakupan subjek. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain penelitian yang lebih kuat serta melibatkan variabel lain agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas dan memberikan kontribusi yang lebih komprehensif terhadap pengembangan pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ajizah, I. (2026). Pendidikan Moral dalam Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Perspektif Psikologi dan Islam. *AN-NAHDLOH: Journal of Education and Islamic Studies*, 1(2), 266–283.
- Andhini, T. S., & Khoiriya, R. M. (2025). Menggugah Nilai Lokal Melalui Gerak: Integrasi Permainan Tradisional Dalam Koreografi Pendidikan Anak. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD*, 11(4), 373–383.
- Datau, S., Tumuloto, E. H., Mile, S., & Daipatimu, M. R. (2026). Edukasi Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di SDN 2 Telaga Jaya. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Interdisipliner*, 3(1), 95–101.
- Dewantoro, R. A., Dahliana, Y., Saputro, I. N., & Rismawati, A. E. (2026). PENGARUH PEMAHAMAN LARANGAN KONSUMSI MAKANAN HARAM TERHADAP KESEHATAN JASMANI SISWA SMK GANESHA TAMA BOYOLALI. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(1), 67–77.
- Fatoni, M., Syauckani, A. A., Indarto, P., Saputro, I. N., & Husniyah, I. M. (2025). Psychosocial predictors of academic achievement in physical education among Indonesian university students : Testing the mediating role of mental toughness. *Physical Education and Sports: Studies and Research*, 4(3), 291–301. <https://doi.org/10.56003/pessr.v4i3.624>
- Febrian, R. S., Florensa, Y. C., Putra, R. A., Bhakti, M. S., Tarmidhi, M. H., & Rahmawati, R. D. (2025). Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pare Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran PJOK. *Nusantara Sporta: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 3(01), 1–10.
- Halim, M., Wulandari, S., Ananta, H., Andriani, E., Nuraeni, W., Putri, C. A., & Sari, N. M. (2026). Hubungan Antara Gaya Belajar Terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, 2(1), 1–13.
- Ilma, N. P. I., Jidah, La. L. A., & Ilmi, A. M. (2025). Integrasi Permainan Tradisional Engklek sebagai Media dalam Layanan Bimbingan Kelompok pada Siswa SMP. *Seminar Nasional Dalam Jaringan*, 271–280.
- Julkifli, Hidayat, T., & Budiman. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran PJOK. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(2), 217–233.
- Makorohim, M. F., Shiddiqy, M. A. A., Alficandra, Bintang, M. I., & Aulia, R. (2026). Permainan Tradisional Sebagai Media Warming Up pada Atlet Bola Tangan SKO Riau. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 678–683.
- Nugroho, M. A. T. L., Indarto, P., Kurniawan, A. T., Rozikin, A. A. K., & Saputro, I. N. (2024). Profil Ekstrakurikuler Olahraga Di Smp Muhammadiyah Darul Arqom Karanganyar. *Journal of S.P.O.R.T*, 8(3), 1039–1059.
- Prasetyo, B. A., Satyawan, I. M., Yogi, K., & Lesmana, P. (2026). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PJOK MATERI SHOOTING DALAM PERMAINAN BOLA BASKET. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 26(01), 47–51.
- Saputra, D. D., Diantoro, G. W., Asmoro, A. P., Fajar, M., Nugroho, C. I., Purnomo, F. D., Saputra, D., Alqozi, M., Mendalam, P., & Pancasila, P. P. (2025). IMPLEMENTASI DEEP LEARNING DALAM PJOK. *Jayaabama : Jurnal Peminat Olahraga*, 5(3), 1–6.



- Saputro, I. N., Indarto, P., Sudarmanto, E., & Rismawati, A. E. (2025). PERSEPSI SISWA TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING STUDENTS ' PERCEPTIONS OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 2(3), 4539–4551.
- Saputro, I. N., Rahayu, T., Subekti, N., & Rismawati, A. E. (2025). Sports in the shadow of the coup : a historical qualitative study. *Retos*, 70(1), 1114–1120.
- Saputro, I. N., Thoriq, M., Akbar, H., Rismawati, A. E., & Sapitri, A. (2025). Efektivitas Pembelajaran melalui Direction Instruction Model : Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(3), 148–161.
- Syiffa, T., Yenita, R., & Anggraeni, R. I. (2025). PENGARUH PERMAINAN PETAK UMPET TERHADAP KEMAMPUAN INTERPERSONAL ANAK PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK ISLAM AS- SALAM BEKASI. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD*, 11(4), 278–284.
- Wajib, M. A., Ruman, Aditya, R., Sihombing, H., Sap, I. N., & Utro. (2022). PENGARUH HIGH INTENSITY INTERVAL TRAINING TERHADAP PENINGKATAN VO2MAX ATLET LARI JARAK JAUH. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 10(2), 44–49.