



UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI MELALUI AKTIVITAS BERMAIN DALAM MATERI GERAK DASAR LOKOMOTOR SISWA KELAS II SD NEGERI 168 GRESIK

EFFORTS TO IMPROVE MOTIVATION THROUGH PLAYING ACTIVITIES IN THE MATERIAL OF BASIC LOCOMOTIVE MOVEMENT OF GRADE II STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 168 GRESIK

Erwin Yusuf¹, Afiq Hakim Mujtahidin², Mochamad Ridwan³

^{1,3}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya

²SDN 168 Gresik

Email : ppg.erwintirtana00428@program.belajar.id¹, afiqhakimmujtahidin@gmail.com²,
mochamadridwan@unesa.ac.id³

Article Info

Article history :

Received : 17-09-2024

Revised : 21-09-2024

Accepted : 24-09-2024

Published : 27-09-2024

Abstract

The aim of this research is to increase student motivation through class II play activities at SDN 168 Gresik. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method which consists of 2 (two) cycles, namely pre-cycle, Cycle 1 and Cycle 2 which were carried out by 20 students. In the initial pre-cycle data, it was found that only 5 out of 20 students or 25% of students showed activity during PJOK learning. in cycle 1 (one) it can be presented that student motivation and activity increased up to 12 out of 20 students or 60% of the class and in cycle 2 (two) it can be presented that student motivation and activity increased up to 18 out of 20 students or 80% of the class Based on the results of data analysis using statistics, there was an increase in motivation through playing activities in basic locomotor movement material for class II students at SDN 168 Gresik.

Keywords: *Play Activities, Improvement, and Motivation*

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi siswa melalui aktivitas bermain kelas II SDN 168 Gresik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 (dua) siklus yaitu prasiklus, Siklus 1, dan Siklus 2 yang dilaksanakan oleh 20 siswa. Pada data awal prasiklus didapati hanya 5 dari 20 siswa atau 25% siswa yang menunjukkan keaktifan saat pembelajaran PJOK berlangsung. pada siklus 1 (satu) dapat dipresentasikan bahwa motivasi serta keaktifan siswa meningkat hingga 12 dari 20 siswa atau 60% jumlah kelas dan dilakukan pada siklus 2 (dua) dapat dipresentasikan bahwa motivasi serta keaktifan siswa meningkat hingga 18 dari 20 siswa atau 80% jumlah kelas Berdasarkan dari hasil analisis data menggunakan statistik, terjadi peningkatan motivasi melalui aktivitas bermain dalam materi gerak dasar lokomotor siswa kelas II SDN 168 Gresik.

Kata Kunci: *Aktivitas Bermain, Peningkatan, dan Motivasi.*

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar didapati pada fakta dilapangan ketika guru mengajar, beberapa siswa mengalami masalah dalam motivasi saat melaksanakan perintah dari guru pengampu. Siswa perempuan banyak yang pasif ketika kegiatan dilapangan bahkan lebih asik ngobrol dengan teman sebaya dari pada ikut bergerak (Wahyudi et al., 2023). Beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain yang pertama siswa menganggap pembelajaran terlalu monoton dan membosankan, tidak adanya rasa terpacu untuk meraih kemenangan atau pun



keberhasilannya ketika siswa berhasil menjalankan perintah guru, dan kurangnya unsur bermain dalam berlangsungnya pembelajaran.

Siswa akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Motivasi memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran, apabila guru dapat memberikan motivasi yang baik pada siswa, maka timbul dorongan untuk belajar lebih baik. Siswa dapat menyadari akan manfaat belajar dan tujuan yang hendak dicapai. Motivasi juga diharapkan mampu menggugah semangat siswa, terutama bagi para siswa yang malas belajar (Nur Syariful Amin & Muhamadiyah, 2022).

Siswa-siswi ragu-ragu untuk melaksanakan pembelajaran yang penyebabnya dikarenakan memiliki motivasi yang rendah. Pada dasarnya motivasi memiliki fungsi sebagai penggerak dalam diri untuk melakukan suatu hal tanpa adanya rasa ragu atau takut (Jasmani et al., 2023). Pembelajaran PJOK yang seharusnya aktif malah menjadi pasif akibat dari kurangnya motivasi serta antusias siswa

Pendidikan melalui aktivitas jasmani dapat tersampaikan kepada peserta didik dalam komponen Kognitif, afektif dan psikomotor melalui aktivitas jasmani, individu akan memperoleh berbagai macam pengalaman yang berharga untuk kehidupan seperti kecerdasan, emosi, perhatian, kerjasama, ketrampilan, dan sebagainya (Advendi Kristiyandaru et al., 2020). Pelajaran PJOK memiliki pengaruh terhadap tumbuh kembang siswa tidak hanya dari mental namun juga perkembangan tubuh.

Pendidikan merupakan hal yang harus dijalani oleh masyarakat Indonesia terutamanya anak pada jenjang SD-SMA. Perkembangan Pendidikan di Indonesia sangatlah pesat karena didukungnya dari berbagai aspek terutama dukungan dari pemerintah seperti diterbitkannya Undang-Undang Republik Indonesia tentang sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah tentang Standar Nasional Pendidikan. salah satu yaitu Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Keberhasilan dari berjalannya PJOK tidak jauh dari bagaimana sumber Daya Manusia (SDM) yang terlibat seperti halnya bagaimana seorang guru mampu mengelola kelas dengan baik sehingga peserta didik mampu menerima ilmu yang diberikan selama proses pembelajaran. Terdapat beberapa indikator yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa, salah satunya yang paling tertinggi adalah indikator peranan guru (Thedimus Bapor & I Ketut Semarayasa, 2022). Apabila guru pengampu dapat memberikan aktivitas yang menarik dan bisa menjadi motivasi tersendiri bagi siswa tentunya mata pelajaran tersebut akan sangat dinanti.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Motivasi dalam situasi pembelajaran adalah minat utama didalam kontribusi ini, jadi semua yang dilakukan peserta didik harus didasari dari minat dan motivasinya (Fiesta & Kartiko, 2023). Faktor intrinsik atau dari dalam diri siswa lebih tinggi daripada faktor ekstrinsik (Rizky Ary Buana & Kristiyandaru, 2021).

Menggunakan permainan kecil dikehendaki mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PJOK dikarenakan permainan kecil mempunyai manfaat yang dapat meningkatkan nilai-nilai mental dengan cara memuaskan kebutuhan kebutuhan siswa akan hal baru, rasa aman, pengakuan, berpartisipasi, dan rasa senang (Subagjo, 2020). Aktivitas bermain akan sangat dinanti



oleh siswa terutama pada jenjang SD.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada kelas 2 di SDN 168 Gresik didapati banyak siswa yang kurang memiliki semangat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran PJOK dan lebih memilih mengobrol serta bermain sendiri dengan temannya (Advendi Kristiyandaru et al., 2020). Guru hanya menekankan pada hasil ketimbang proses bagaimana siswa bisa termotivasi untuk terus maksimal mengikuti. Hal terpenting untuk disadari oleh guru pendidikan jasmani adalah bahwa ia harus menganggap dirinya sendiri sebagai pendidik, bukan hanya sebagai pelatih atau pengatur kegiatan .

Pada penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Dengan aktivitas permainan maka motivasi akan muncul pada diri peserta didik karena tidak memiliki aturan berat serta baku sehingga aktivitas gerak bisa didapat siswa dengan maksimal (Rahman & Hartati, 2019). Untuk bisa meningkatkan kembali keinginan dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mengajar disekolah perlu ada sesuatu yang segar salah satunya yang bisa menjadi solusi adalah penerapan permainan kecil dalam proses belajar (Pratiwi, 2022)

Pembelajaran PJOK yang seharusnya menarik dan menyenangkan bagi siswa malah ditinggal dengan kesibukan lain. Oleh sebab itu penulias membuat penelitian yang berjudul “Upaya meningkatkan motivasi melalui aktivitas bermain dalam materi gerak dasar lokomotor siswa kelas II SDN 168 gresik”

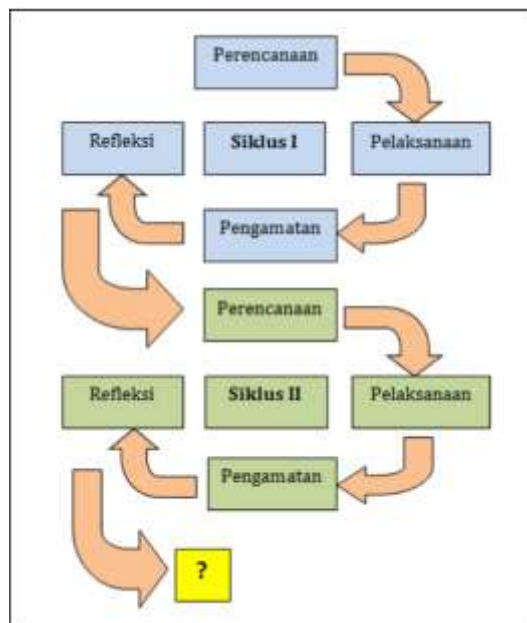
METODE PENELITIAN

Jenis penellitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai penelitian yang terdapat siklus didalamnya dengan tujuan memperbaiki kualitas kegiatan belajar mengajar secara berkelanjutan.

Ciri utama PTK adalah memperbaiki praktik belajar mengajar dari dalam secara berkelanjutan. Maksudnya, guru sendiri yang melakukan penelitian dalam proses pembelajarannya. Hal ini dimulai dari masalah yang dihadapi oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran dikelas, yang kemudian guru merencanakan perbaikan dengan tindakan alternatif. Rencana tersebut akan diujicobakan serta akan dievaluasi keefektivannya dalam mengatasi masalah yang dihadapi. Dari hasil tersebut guru kemudian mengambil rencana tindak lanjut untuk memperoleh hasil yang optimal.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 168 Gresik, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik, Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 20 siswa terdiri dari 10 siswi dan 10 siswa.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2024 sampai selesai dengan II siklus yang mana setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan.



Gambar 1. siklus penelitian

Penelitian dilakukan dengan beberapa siklus yang terdiri dari

1. Perencanaan (*planning*) yakni menyiapkan perencanaan pembelajaran
2. (*action*) yakni menyiapkan alat serta memberikan hasil temuan referensi gerak dasar lokomotor
3. Observasi (*observing*) yakni mengamati gerakan siswa sesuai tahapan yang benar
4. Refleksi (*reflecting*) yakni menyimpulkan apa yang telah terjadi dalam kelas serta mengkoreksi yang telah dilakukan siswa

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni dengan menghitung jumlah siswa aktif dan tidak aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, dengan perbaikan pembelajaran sebanyak dua siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pada penelitian kali ini menghasilkan temuan yang menarik dalam upaya meningkatkan motivasi siswa melalui aktivitas bermain di SDN 168 Gresik. Pada data awal prasiklus didapati hanya 5 dari 20 siswa atau 25% siswa yang menunjukkan keaktifan saat pembelajaran PJOK berlangsung. Adapun data prasiklus ditunjukkan pada tabel 2.

No	Kriteria penilaian	Jumlah siswa
1.	Siswa ikut aktif bergerak dan merespon guru	5
2.	Siswa tidak aktif bergerak dan tidak merespon guru	15

Tabel 1. Hasil Observasi Awal



Pemaparan data Siklusi 1

Peningkatan hasil pembelajaran siswa dapat diketahui setelah melaksanakan penelitian pada siklus 1 yaitu dengan menyajikan materi Gerak Dasar Lokomotor melalui aktivitas bermain dengan permainan Balap kaki Seribu sebanyak 1 kali pertemuan tiap siklus. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus 1 (satu) dapat dipresentasikan bahwa motivasi serta keaktifan siswa meningkat hingga 12 dari 20 siswa atau 60% jumlah kelas.

Peningkatan ini membuktikan bahwasanya keterlibatan aktivitas bermain memberi andil besar guna meningkatkan motivasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun data yang diperoleh ditampilkan pada tabel 2.

No	Kriteria penilaian	Jumlah siswa
1.	Siswa ikut aktif bergerak dan merespon guru	12
2.	Siswa tidak aktif bergerak dan tidak merespon guru	8

Tabel 2. Hasil Penilaian Motivasi Siswa Siklus 1

Berdasarkan tabel hasil penilaian motivasi dapat diidentifikasi bahwasanya siswa mengalami peningkatan dari yang 5 siswa aktif dalam pelajaran menjadi 12 siswa dan siswa tidak aktif berjumlah 8 siswa. Hal ini pada ketuntasan siswa belum mendapati capaian tuntas yang ditargetkan peneliti yaitu 75%. Hasil dari pengamatan peneliti pada siklus satu dapat dijelaskan: 1) terdapat beberapa siswa yang tidak tertarik untuk bergabung mengikuti pembelajaran. 2) pemilihan permainan Balap Kaki Seribu yang masih belum terlalu menarik saat pembelajaran sehingga masih kurang dalam memberi motivasi untuk belajar bagi siswa. 3) aturan permainan yang masih sulit dipahami bagi siswa. Selanjutnya hasil evaluasi peneliti dari siklus 1 ini sebagai berikut: 1) guru pengajar memerlukan pendahuluan yang menarik untuk mengawali pembelajaran. 2) memilih permainan yang lebih menarik serta unsur kompetisi yang tinggi supaya meningkatnya motivasi siswa. 3) meringkas aturan permainan lebih sederhana agar mudah dipahami oleh siswa.

Pemaparan data Siklus 2

pada siklus 2 yaitu dengan pembenahan setelah evaluasi siklus , tetap dengan materi Gerak Dasar Lokomotor melalui aktivitas bermain dengan permainan Balap Karapan Sapi sebanyak 1 kali pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus 2 (dua) dapat dipresentasikan bahwa motivasi serta keaktifan siswa meningkat hingga 18 dari 20 siswa atau 80% jumlah kelas.

Peningkatan ini membuktikan bahwasanya keterlibatan aktivitas bermain memberi andil besar guna meningkatkan motivasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun data yang diperoleh ditampilkan pada tabel 3.

No	Kriteria penilaian	Jumlah siswa
1.	Siswa ikut aktif bergerak dan merespon guru	16
2.	Siswa tidak aktif bergerak dan tidak merespon guru	4

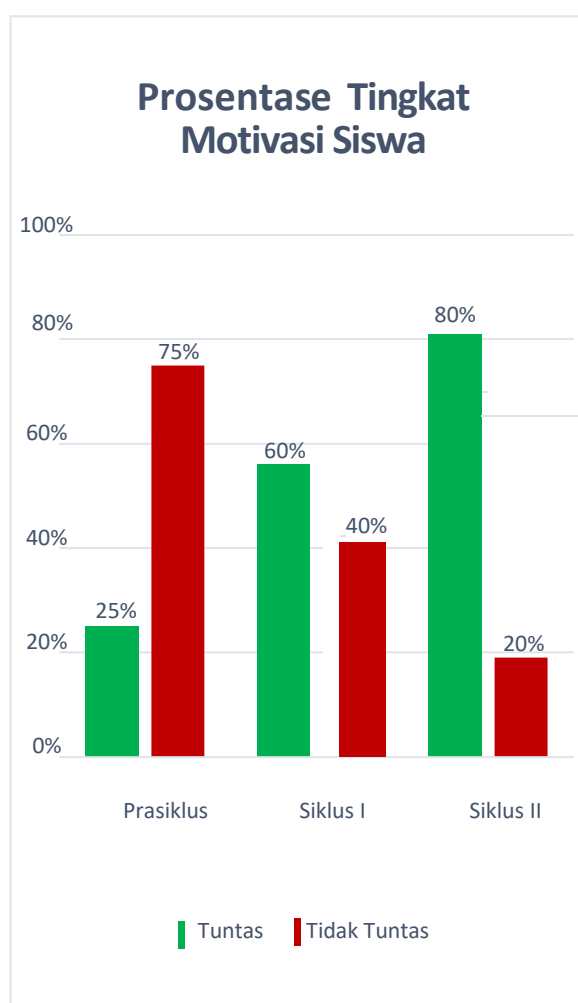
Tabel 3. Hasil Penilaian Motivasi Siswa Siklus 2



Berdasarkan tabel hasil penilaian motivasi dapat diidentifikasi bahwasanya siswa mengalami peningkatan dari yang 12 siswa aktif dalam pelajaran menjadi 16 siswa atau 80% dari jumlah siswa dikelas dan siswa tidak aktif berjumlah 4 siswa atau 20% dari jumlah total siswa saja. Hal ini pada ketuntasan penelitian kali ini sudah dalam capaian tuntas yang ditargetkan peneliti yaitu 75%.

Hasil observasi dari tingkat motivasi siswa melalui aktivitas bermain dalam materi gerak dasar lokomotor yaitu sebagai berikut: 1) pada pendahuluan, guru memberikan penjelasan terkait materi serta aktivitas bermain yang menarik dan menjadikan siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. 2) siswa menjadi tertarik dan termotivasi mengikuti pembelajaran pada pilihan permainan yang dimainkan di siklus kedua ini. 3) peraturan permainan yang mudah untuk dipahami siswa menjadikan motivasi mereka untuk ikut aktif serta penuh motivasi dalam saat pembelajaran berlangsung.

Temuan peneliti dari siklus kedua yaitu ketuntasan minimal telah tercapai atau tuntas yang didasari temuan kuantitatif observasi. Dengan begitu peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa ketuntasan yang ditetapkan melalui aktivitas bermain untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SDN 168 Gresik telah dinyatakan tuntas sehingga tidak diperlukan siklus ke 3 (tiga)



Gambar 2. Prosentase Tingkat Motivasi Siswa



Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat dijelaskan bahwasanya melalui aktivitas bermain untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SDN 168 Gresik telah dinyatakan tuntas dengan 2 (dua) siklus. Terbukti dengan adanya peningkatan motivasi siswa terhadap pembelajaran swerta siswa menjadi aktif disaat pembelajaran berlangsung. Perlu diperhatikan bahwa pemilihan permainan serta aturan permainan yang mudah untuk dipahami memberikan hasil yang lebih baik pada penelitian ini hingga mencapai ketuntasan.

Mengansumsikan salah satu permainan kecil dalam pembelajaran penjas yang membuat peserta didik bergerak dengan sendirinya, riang gembira yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar penjas (Wulandari et al., 2022). Penggunaan modifikasi permainan tentunya bukan alasan, semakin banyak modifikasi permainan yang dihasilkan dan diberikan pada siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Dinarta, 2021).

PJOK memerlukan kreativitas pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dalam mendorong keberhasilan secara interaktif, inovatif, sertra memperhatikan karakteristik individu (Dwi Putri et al., 2024). Untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan guru, perlu memiliki strategi atau gaya belajar yang interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa (Harianto, 2016).

Motivasi dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal atau pemicunya dari diri sendiri atau dari luar diri siswa (Sukowati & Kartiko, 2022). Harapannya siswa berusaha menanamkan dalam dirinya bahwa PJOK itu menyenangkan dan dibutuhkan oleh tubuh agar selalu sehat dan bugar (Ichbal Faruk Wildan Islami et al., 2021).

Melalui teknik mnengajar melalui permainan dinilai sangatlah efektif untuk salah satu cara penyampaian suatu konsep yang bersifat abstrak (Junianto et al., 2023). Modifikasi dalam pembelajaran PJOK bisa mengembangkan bentuk aktivitas utamanya berfokus pada kemampuan kompetisi siswa secara matang (Alfan & Priambodo, 2021).

KESIMPULAN

Melalui aktivitas bermain mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SDN 168 Gresik. Terbukti dengan adanya peningkatan motivasi siswa terhadap pembelajaran serta siswa menjadi aktif disaat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu menerapkan aktivtias bermain bisa menjad cara untuk gurj meningkatkan motivasi siswanya dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan selesainya penelitian ini penulis mengucapkan terimakasih siswa kelas II SDN 168 Gresik, karena telah aktif selama kegiatan penelitian berlangsung. Terimakasih kepada kepada dosen pembimbing lapangan, guru pamong, dan rekan-rekan sejawat, serta semua pihak yang telah membantu dan memberikan semangat dalam kegiatan penelitian dan penulisan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Advendi Kristiyandaru, Sasminta Christina Yh, Sapto Wibowo, Heri Wahyudi, Kunjung Ashadi, Indra Himawan, Mochamad Ridwan, Andhega Wijaya, Hijrin Fitroni, Bayu Budi Prakoso, M. Arif Al Ardha, & Aghus Sifaq. (2020). *Buku Pjsah New* (Pp. 1–148). File:///C:/Users/Hp/Appdata/Local/Microsoft/Windows/Inetcache/Ie/L1rnf30/Buku_Pjsah_New[1].Pdf
- Alfan, N., & Priambodo, A. (2021). Hubungan Goal Orientation Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pjok Disaat Pandemi Covid-19. *Jpok*, 9(1), 479–486.
- Ayu Wulandari, M., Salam Hidayat, A., & Nugroho, S. (2022). Pengaruh Permainan Kecil Dalam Pemanasan Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Porkes*, 5(2), 672–683. <https://doi.org/10.29408/Porkes.V5i2.6387>
- Dinarta, B. M. (2021). Penggunaan Modifikasi Permainan Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 10 Pada Mata Pelajaran Pjok Di Smk Negeri 1 Jember. *Jurnal Buana Pedagogi Olahraga*, 1(1), 33–43. <https://doi.org/10.36456/Jbpo.V1i1.5195>
- Dwi Putri, A., Wijaya, A., Jasmani, P., Rekreasi, Dan, 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. <http://jurnal.icjambi.id/index.php/Sprinter/index>
- Fiesta, E. N., & Kartiko, D. C. (2023). Survei Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pjok Di Sman 1 Menganti Ellahira. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 11(2), 13–18. File:///C:/Users/User/Downloads/51210-Article Text-104006-1-10-20230516.Pdf
- Hariato, M. I. F. (2016). Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Antara Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Gondang Dengan Mts Miftahul Ulum Gondang, Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Iptek Olahraga*, 4(2), 301–306.
- Ichbal Faruk Wildan Islami, F. D. K., Jasmani, -Pendidikan, & Dan Rekreasi, K. (2021). Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Pjok Di Smpn 5 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archivehttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani>
- Jasmani, S.-P., Rekreasi, K., & Ilmu, F. (2023). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Volume 11 Nomor 03 Tahun 2023 Bola Voli Kelas Vii Smpn 17 Surabaya Angellina Senoaji Putri *, Abdul Rachman Syam Tuasikal*. 11.
- Junianto, T., Syam Tuasikal, A. R., & Siantoro, G. (2023). Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sd. *Journal Of Sport (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, And Training)*, 7(1), 40–45. <https://doi.org/10.37058/Sport.V7i1.6569>
- Nur Syariful Amin, & Muhamadiyah, M. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Teknik Bermain Peran (Role Playing) Bagi Siswa Di Smp Negeri 5 Kota Bima. *Jupenji : Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(2), 98–105. <https://doi.org/10.55784/Jupenji.Vol1.Iss2.233>
- Pratiwi, D. R. (2022). Penerapan Permainan Kecil Rounders Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pjok Selama Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 10(1), 285–292.



- Rahman, D. F., & Hartati, S. C. Y. (2019). Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani , Olahraga Dan Kesehatan Dhani Fattur Rahman *, Sasminta Christina Yuli Hartati. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 07, 15–18.
- Rizky Ary Buana, I., & Kristiyandaru, A. (2021). Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan: Intrinsik Dan Ekstrinsik. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 9(1), 421–426.
- Subagjo, M. R. (2020). Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Muhamad Ramadan Subagjo *, Sasminta Christina Yuli Hartati. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 08 Nomor 0.
- Sukowati, D., & Kartiko, D. C. (2022). Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Volume 10 Nomor 1 Tahun 2022 Dewi Sukowati *, Dwi Cahyo Kartiko. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 10, 1–6. <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Pendidikan-Jasmani/Article/View/45943>
- Thedimus Bapor, & I Ketut Semarayasa. (2022). Minat Peserta Didik Dalam Mengikuti Pembelajaran Pjok. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(1), 24–29. <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i1.45385>
- Wahyudi, D., Ghozali, A., & Muhammad, H. N. (2023). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Volume 11 Nomor 02 Tahun 2023 Cabang Olahraga Floorball Smp Kreatif An-Nur Surabaya*. 11.