

RANCANGAN AWAL MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK SEKOLAH DASAR

Amlin¹, Hariadi Said², Mirdayani Pauweni³

Universitas Negeri Gorontalo^{1,2,3}

amlin47@guru.smp.belajar.id¹

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan rancangan awal model pembelajaran atletik berbasis permainan tradisional. Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif sebagai studi pendahuluan dalam rangkaian penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian adalah berupa rancangan awal model pembelajaran atletik berbasis permainan tradisional boy-boy yang selanjutnya akan divalidasi oleh ahli dan direvisi berdasarkan masukan ahli. Simpulan, model akhir akan diperoleh setelah melalui rangkaian uji coba dan revisi.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Pembelajaran Atletik, Permainan Tradisional, Siswa SD

ABSTRACT

The purpose of this study is to produce an initial design of an athletics learning model based on traditional games. The method used is descriptive analysis as a preliminary study within a series of research and development activities. The results of the study are in the form of an initial design of an athletics learning model based on the traditional game boy-boy, which will be validated by experts and revised based on their feedback. In conclusion, the final model will be obtained after a series of trials and revisions.

Keywords: Athletics Learning, Learning Model, Primary School Students, Traditional Games

PENDAHULUAN

Pembelajaran atletik di Sekolah Dasar (SD) memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan motorik, fisik, dan mental siswa. Atletik sebagai salah satu cabang olahraga dasar mengajarkan berbagai keterampilan seperti berlari, melompat, dan melempar yang menjadi fondasi aktivitas fisik siswa sehari-hari. Namun pelaksanaan pembelajaran atletik di tingkat SD sering mengalami kendala seperti kurangnya variasi metode (Rohmana et al., 2024), pembelajaran monoton (Efendy, 2012), rendahnya minat siswa (Hidayat et al., 2020), serta terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran (Wijayanti & Situmorang, 2017).

Siswa SD sebagai subjek pembelajaran berada pada tahap perkembangan yang sangat membutuhkan stimulasi fisik dan kreativitas (Fikriyah, 2021). Pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan tradisional dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi (Astuti & Thohir, 2025). Metode pembelajaran seperti ini tidak

hanya meningkatkan kemampuan fisik siswa dalam atletik tetapi juga membantu mengembangkan sikap sosial, kerja sama, dan rasa percaya diri yang sangat penting dalam pembentukan karakter siswa sejak dini (Farida et al., 2025).

Model pembelajaran merupakan kerangka kerja atau pendekatan yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Djalal, 2017). Dalam dunia pendidikan, pemilihan model pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar karena dapat mempengaruhi motivasi, minat, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Model pembelajaran yang tepat harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, interaktif, serta menjadikan siswa aktif dan kreatif dalam proses pembelajarannya (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Wonosari mengalami kendala dalam pembelajaran atletik sehingga pembelajaran berlangsung dengan tidak maksimal. Pada saat pembelajaran murid hanya menganggur karena tidak ada alat atau media yang menarik dan membuat murid terlibat. Melihat kondisi ini maka perlu adanya sebuah pemikiran untuk mengatasi masalah ini. Oleh sebab itu, melalui penelitian ini akan dirancang model pembelajaran atletik berbasis permainan tradisional, sehingga tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk menghasilkan rancangan awal model pembelajaran atletik berbasis permainan tradisional untuk anak sekolah dasar di Kecamatan Wonosari.

KAJIAN TEORI

Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan guru untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses belajar mengajar (Azizah, 2025). Model ini berfungsi sebagai pedoman dalam mengorganisasi materi, strategi, serta interaksi antara guru dan siswa (Sadjadi, 2022). Menurut model pembelajaran adalah pola atau rencana yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang materi, dan memberi arahan pada kegiatan pembelajaran di kelas (Sari, 2021). Dengan adanya model pembelajaran, guru memiliki acuan yang sistematis sehingga proses belajar lebih terarah dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif (Saputri, 2021).

Setiap model pembelajaran memiliki landasan teori yang berbeda, baik dari psikologi pendidikan maupun teori belajar (Wulandari, 2022). Misalnya, model pembelajaran kooperatif berlandaskan pada teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Sementara itu, model pembelajaran langsung lebih banyak dipengaruhi oleh teori behavioristik yang menekankan stimulus-respons serta penguatan. Perbedaan landasan teori ini membuat setiap model memiliki karakteristik, kelebihan, dan keterbatasan yang perlu dipahami guru sebelum diterapkan.

Dalam praktiknya, pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta materi yang diajarkan. Misalnya, untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, guru dapat menggunakan model *problem based learning* (PBL) atau *discovery learning* (Mawikere, 2022). Sedangkan untuk materi yang bersifat prosedural dan membutuhkan latihan berulang, model *direct instruction* lebih tepat digunakan. Dengan demikian, pemahaman terhadap berbagai model pembelajaran memungkinkan guru untuk lebih fleksibel dan adaptif dalam mengelola kelas.

Selain itu, efektivitas model pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti lingkungan belajar, fasilitas sekolah, serta dukungan teknologi. (Mishra, 2024). Di era digital, banyak model pembelajaran yang dikembangkan dengan mengintegrasikan teknologi, seperti *blended learning* atau *flipped classroom*, yang memadukan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran bersifat dinamis dan terus berkembang sesuai dengan kebutuhan zaman (Maskuroh, 2023). Oleh karena itu, guru dituntut untuk selalu memperbarui pengetahuan dan keterampilannya agar mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang relevan dan efektif (Indriawati et al., 2021).

Pembelajaran Atletik di SD

Pembelajaran atletik di sekolah dasar merupakan bagian dari pendidikan jasmani yang bertujuan mengembangkan keterampilan gerak dasar, kebugaran jasmani, serta sikap sportif pada anak (Musiani & Taroreh, 2020). Atletik sendiri mencakup cabang olahraga seperti lari, lompat, dan lempar yang secara alami sesuai dengan perkembangan motorik anak usia sekolah dasar (Akbar & Mutaqin, 2020). Menurut teori perkembangan motorik, anak usia 7–12 tahun berada pada fase *fundamental motor skills*, sehingga pembelajaran atletik menjadi sarana penting untuk melatih koordinasi, kecepatan, kekuatan, dan kelincahan (Kardi et al., 2025). Dengan demikian, atletik bukan hanya melatih fisik, tetapi juga membentuk karakter disiplin dan kerja keras.

Pembelajaran atletik dalam pendidikan jasmani di SD harus disesuaikan dengan prinsip pedagogis yang menekankan pada belajar sambil bermain (Hamida & Hardiansyah, 2024). Anak-anak pada usia ini lebih mudah menerima pembelajaran jika dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Misalnya, latihan lari dapat dilakukan melalui permainan kejar-kejaran, lompat melalui permainan lompat tali, dan lempar melalui aktivitas melempar bola ke target. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar aman, menyenangkan, dan menantang.

Efektivitas pembelajaran atletik di SD sangat dipengaruhi oleh dukungan sarana dan prasarana sekolah. Lapangan yang memadai, alat sederhana seperti bola, tali, atau cone, serta lingkungan yang aman menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Teori lingkungan belajar menekankan bahwa kualitas fasilitas berpengaruh langsung terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan dukungan fasilitas yang baik, guru dapat mengembangkan variasi kegiatan atletik yang kreatif, sehingga siswa tidak hanya terampil secara fisik tetapi juga memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah warisan budaya yang mengandung nilai-nilai edukatif dan mampu mengembangkan keterampilan fisik serta sosial siswa secara alami dan menyenangkan (Cahyani, et al., 2023). Banyak permainan tradisional yang melibatkan gerakan motorik kasar seperti berlari, melompat, dan keseimbangan yang sejalan dengan tujuan pembelajaran atletik (Indriyani, et al 2021). Dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran atletik, guru dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa sekaligus mengenalkan dan melestarikan budaya lokal yang ada di lingkungan sekitar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan studi pendahuluan dari rangkaian penelitian pengembangan menggunakan metode analitik deskriptif. Langkah yang digunakan dalam penelitian ini yakni: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Pengumpulan data dalam penelitian deskriptif kualitatif merupakan tahap awal yang sangat penting untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai fenomena yang sedang diteliti. Data dalam penelitian ini berbentuk kata-kata, kalimat, atau gambar yang bersifat deskriptif, bukan angka. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara terjun langsung ke lapangan menggunakan beberapa teknik utama seperti observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan melihat langsung objek atau situasi yang dikaji, wawancara berupa tanya jawab mendalam untuk mendapatkan informasi detail dari narasumber, dan dokumentasi memanfaatkan data tertulis atau media lain yang relevan. Pengumpulan data dilakukan secara intensif dan berkelanjutan sampai data yang diperoleh dianggap sudah jenuh, artinya penambahan data tidak memberikan informasi baru.

Reduksi data dalam penelitian deskriptif kualitatif adalah proses merangkum, memilih, menyimpulkan, dan memfokuskan data mentah yang diperoleh dari lapangan menjadi data yang lebih tajam, relevan, dan bermakna (Waruwu, 2024). Karena data dalam penelitian kualitatif biasanya sangat banyak, beragam, dan kompleks, proses reduksi ini sangat penting untuk mengeliminasi informasi yang kurang relevan sehingga mempermudah analisis dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan secara berkelanjutan sejak awal pengumpulan data hingga seluruh data dianalisis, di mana peneliti harus mengambil keputusan mengenai data mana yang perlu dipertahankan dan data mana yang dapat dibuang.

Penyajian data merupakan proses penting yang berfungsi untuk menyusun data yang telah dikumpulkan dan direduksi ke dalam bentuk yang terstruktur, sistematis, dan mudah dipahami agar memungkinkan peneliti menarik kesimpulan serta mengambil tindakan. Dalam penelitian kualitatif, data biasanya berupa kata-kata, kalimat, gambar, atau simbol yang menggambarkan fenomena sosial, psikologis, atau kejadian tertentu secara mendalam dan mendeskripsikan keadaan subjek atau konteks secara menyeluruh. Data umumnya disajikan dalam bentuk narasi atau teks deskriptif yang menceritakan atau menggambarkan fenomena berdasarkan hasil pengamatan atau wawancara. Selain bentuk narasi, penyajian data juga dapat digunakan dalam format lain seperti tabel, grafik, bagan, flowchart, matriks, atau jejaring yang mengorganisasi data ke dalam hubungan antar kategori tertentu untuk memudahkan pemahaman dan analisis lebih lanjut.

Penarikan kesimpulan dalam penelitian deskriptif kualitatif adalah tahap akhir dari proses analisis data yang berfungsi untuk memahami makna atau penjelasan dari temuan yang telah diperoleh. Pada tahap ini, peneliti menyusun hasil pengamatan dan data yang telah direduksi serta disajikan secara sistematis, kemudian menginterpretasikan dan mengkonstruksi makna berdasarkan pola, tema, dan kategori yang muncul selama proses penelitian. Kesimpulan yang ditarik bersifat deskriptif dan menjawab fokus atau merumuskan masalah penelitian, meskipun dalam penelitian rumus kualitatif masalah dapat berkembang selama penelitian berlangsung.

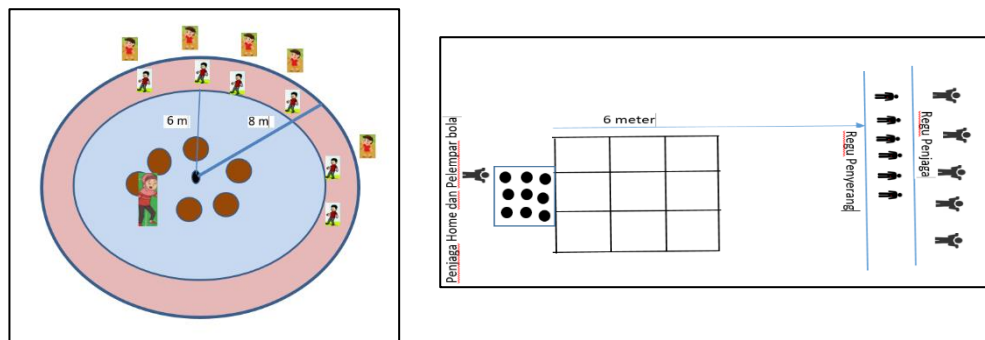
HASIL PENELITIAN

Model Pembelajaran Atletik Berbasis Permainan Tradisional Boy-boyan

Permainan Boy-boyan adalah Permainan boy-boyan (atau boy-boyan) adalah permainan tradisional kelompok yang dimainkan dua tim, di mana satu tim penjaga berusaha melempar team penyerang dengan bola sementara tim penyerang akan berusaha untuk menyusun tempurung, menghindari lemparan bola dari tim penyerang. Permainan ini bertujuan untuk mendapatkan poin dengan cara menyusun tempurung sambil menghindari lemparan bola dari tim lawannya.

Sarana Prasarana

1. Lapangan permainan boy-boyan. Lapangan permainan boy tempurung berbentuk lingkaran. Terdapat lingkaran kecil dengan panjang jari-jari 6 meter berguna untuk tempat team penyerang berada. Lingkaran besarnya dengan jari-jari 8 meter berguna sebagai tempat regu penjaga untuk menangkap bola bila lemparan tidak mengenai salah seorang dari regu penyerang kemudian mengoperkan kepada penjaga yang berada ditengah lapangan. Bentuk lapangan boy tempurung dan lapangan boy batu dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Lapangan Boy Tempurung dan Lapangan Boy Batu

2. Alat dan bahan yang digunakan:
 - a. Tempurung dan atau batu
 - b. Bola tenis
 - c. Kapur untuk garis lingkaran
 - d. Meteran

Gambar tempurung, batu, bola tenis dan meteran dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Gambar Tempurung, Batu, Bola Tenis dan Meteran

Teknik Bermain Boy-Boyan

1. Melempar: Teknik melempar dalam permainan boi tempurung dan batu dapat menggunakan teknik melempar dari atas kepala, dari samping badan dan melempar rendah sejajar pinggang atau lutut.
2. Menangkap: Teknik menangkap dalam permainan boi tempurung dan boi batu disesuaikan dengan arah dan ketinggian bola.
3. Berlari: Teknik berlari yang digunakan adalah teknik berlari cepat.
4. Menghindar: Teknik menghindar dapat dilakukan dengan melompat, meliukkan badan, menggeser badan, berjongkok dan tiarap.

Cara bermain

1. Jumlah Pemain terdiri dari 6 orang setiap regu
2. Cara memulai permainan:
 - a. Murid dibagi menjadi dua kelompok misalnya murid berjumlah 12 orang maka dibagi menjadi 6 orang dalam satu kelompok
 - b. Kemudian kapten team akan melakukan undian, bagi yang menang undian akan menjadi team penyerang sedangkan bagi yang kalah undian akan menjadi team penjaga
 - c. Satu orang anggota regu penjaga akan bertugas untuk menjaga tempurung dengan melempar bola kearah regu penyerang sedangkan yang lainnya akan bertugas untuk mengambil bola dan dioporkan kepada penjaga tempurung kemudian penjaga tempurung melakukan lemparan lagi kearah penyerang
3. Poin. Bagi regu penyerang jika mampu menyusun tempurung maka dia akan mendapatkan 1 poin atau angka sebelum tiba waktu yang ditentukan
4. Pemenentuan menang kalah. Apabila telah selesai waktu 2 babak yaitu 30 menit maka akan dihitung jumlah poin perolehan dari masing-masing regu, regu yang terbanyak mendapatkan poin maka dia dinyatakan pemenang
5. Aturan keselamatan.
 - a. Memilih tempat bermain yang aman, yaitu lapangan yang bebas dari bebatuan tajam, lubang, atau rintangan yang berbahaya.
 - b. Menggunakan peralatan yang sesuai dan dalam kondisi baik, seperti tempurung tidak boleh pinggirnya tajam.
 - c. Melakukan pemanasan dan peregangan sebelum bermain untuk menghindari cedera otot atau sendi.
6. Pergantian pemain (jika ada). Setiap regu berhak melakukan pergantian pemain saat bola sedang mati/atau saat pergantian babak.

PEMBAHASAN

Permainan boi boian merupakan permainan tradisional yang memadukan berbagai gerakan seperti melempar, berlari, melompat sehingga sangat sesuai dengan gerak dasar atletik (Hamid, F., & Desranto, A. F., 2025). Kemampuan dan ketepatan melempar akan sangat menentukan agar dapat mematikan lawan sehingga lawan tidak dapat memperoleh angka atau poin. Kemampuan berlari untuk menata tempurung maupun batu kedalam kotak menjadi bagian yang sangat menentukan agar mendapatkan poin. Melompat atau berjongkok untuk menghindar dari lemparan lawan. Permainan ini banyak disukai oleh anak-anak, baik anak laki-laki maupun perempuan. Penggunaan model pembelajaran permainan boy-boyan

sangat cocok untuk meningkatkan kemampuan lari, lempar dan lompat. Sesuai dengan gerak dasar atletik.

Permainan ini akan dikembangkan dan diujikan kepada siswa kelas IV, V dan VI di SDN Kecamatan Wonosari. Model pembelajaran atletik berbasis permainan tradisional boy-boyan diharapkan memberikan pengaruh positif terhadap tingkat keaktifan siswa, partisipasi fisik, antusiasme siswa, kerjasama tim, disiplin, dan konsentrasi siswa. (Hutomo & Kurniawan, 2025) nilai-nilai penting yang terkandung dalam permainan tradisional bermanfaat bagi dalam pembinaan karakter siswa serta membangun kemampuan komunikasi dan koordinasi dalam konteks pembelajaran PJOK yang membutuhkan kerjasama.

Pada penelitian terdahulu, permainan boy-boyan terbukti secara signifikan meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif seperti melempar dan menangkap pada siswa kelas IV SD, yang menunjukkan manfaat permainan tradisional ini dalam proses pembelajaran olahraga di sekolah (Hamid & Desranto, 2025). Permainan boy-boyan bukan hanya permainan tradisional untuk hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran moral dan motorik yang mengajarkan nilai kerjasama, kecepatan, kedisiplinan, dan sportifitas, serta berkontribusi pada perkembangan kemampuan fisik dan kognitif anak (Manik, et al., 2022)

SIMPULAN

Penelitian menghasilkan rancangan awal model pembelajaran atletik berbasis permainan tradisional. Permainan tradisional boy-boyan dipilih secara khusus untuk diterapkan dalam model pembelajaran atletik. Hal ini berdasarkan studi pustaka terhadap penelitian-penelitian terdahulu tentang permainan tradisional, serta penelitian-penelitian yang relevan. Merancang model pembelajaran atletik berbasis permainan tradisional ini harus divalidasi ahli, diuji coba kelompok kecil dan kelompok besar pada tahapan berikutnya dari penelitian dan pengembangan. Selain itu, revisi yang mungkin dihasilkan dari tahapan-tahapan tersebut harus dilakukan untuk menghasilkan model akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, K., & Mutaqin, N. S. (2020). Pengembangan pembelajaran lari cepat melalui pendekatan permainan dalam meningkatkan hasil belajar atletik pada anak sekolah dasar di Nanga Pinoh. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 100–111. <https://doi.org/10.46368/jpd.v8i2.323>
- Astuti, W., & Thohir, M. A. (2025). Mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum sekolah dasar: Pendekatan filosofis untuk pendidikan karakter. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 218–225.
- Azizah, M. (2025). Karakteristik dan kedudukan model pembelajaran dalam proses pembelajaran. *Iftitah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 9–19. <https://doi.org/10.55656/ijpiaud.v3i1.369>
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Putri, S. R., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman nilai-nilai karakter dan budaya melalui permainan tradisional pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan, strategi, dan model pembelajaran. *Sabilarrasyad: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, 2(1).

- Efendy, H. S. (2012). *Peningkatan hasil belajar lari gawang (kids athletic) melalui penggunaan alat bantu pembelajaran pada siswa kelas VD SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta tahun ajaran 2011/2012*.
- Farida, Y. R. S., Ayuningsih, Z. F., Dwinata, A., & Nuruddin, M. (2025). Permainan tradisional sebagai pengembangan motorik anak sekolah dasar. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 234–244.
- Fikriyah, S. N. (2021). Analisis perkembangan fisik-motorik siswa kelas 3 di sekolah dasar negeri Tajem. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 200–207.
- Hamid, F., & Desranto, A. F. (2025). Pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan gerak manipulatif siswa SD Muhammadiyah Nganjuk. *Jurnal PHEDHERAL*.
- Hamida, M., & Hardiansyah, R. (2024). Implementasi prinsip bermain sambil belajar dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak (studi deskriptif di PAUD Kasih Ibu). *Transformasi: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 10(2), 175. <https://doi.org/10.33394/jtni.v10i2.12990>
- Hidayat, A., Pratama, R., & Hardiono, B. (2020). Peningkatan kemampuan gerak dasar atletik dengan menggunakan metode sirkuit pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 92–100.
- Hutomo, L., & Kurniawan, W. R. (2025). Peran permainan tradisional sebagai media belajar pendidikan jasmani dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 228–239.
- Indriawati, I., Buchori, I., Acip, A., SIRRULHAQ, S., & Solihutaufa, E. (2021). Model dan strategi pembelajaran. *Al-Hasanah: Islamic Religious Education Journal*, 6(2), 274–284. <https://doi.org/10.51729/6246>
- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat permainan tradisional engklek dalam aspek motorik kasar anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349–354.
- Kardi, I. S., CS, A., Asri, A., Mubarak, M. F., Oktavian, I. D., Yudistira, I., Logo, Y., & Mirin, M. (2025). Pengaruh model latihan kids' athletics terhadap keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi anak usia 6–7 tahun. *Jambura Health and Sport Journal*, 7(1), 27–37. <https://doi.org/10.37311/jhsj.v7i1.30296>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27.
- Manik, D. L., Yunitaningrum, W., Bafadal, M. F., Haetami, M., & Triansyah, A. (2022). Pengaruh permainan tradisional boy-boyan terhadap karakter percaya diri siswa usia 10–12 tahun SD Salomo Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 13(2), 731–737.
- Maskuroh, L. (2023). Efektivitas model pembelajaran IPS dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang dinamika sosial, kebijakan, dan lingkungan di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, 11(1), 78–90. <https://doi.org/10.24090/jk.v11i1.8357>
- Mawikere, M. C. S. (2022). Model-model pembelajaran. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 3(1), 133–139. <https://doi.org/10.47530/edulead.v3i1.91>

- Mishra, S. (2024). Blended learning in the 21st century: A new era in education. *Bharati International Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 2(11), 71–76. <https://doi.org/10.70798/Bijmrd/020110007>
- Musiandi, T., & Taroreh, B. S. (2020). Pengembangan pembelajaran atletik melalui pendekatan permainan tradisional Sumatera Selatan. *Jurnal Olympia*, 2(1), 29–37. <https://doi.org/10.33557/jurnalolympia.v2i1.885>
- Sadjadi, D. (2022). Komponen proses pembelajaran melalui model, pendekatan strategi, pendekatan teknik, dan taktik. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 36–48. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v5i2.2319>
- Saputri, A. (2021). *Model pembelajaran inovatif*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ucw5m>
- Sari, L. C. (2021). Analisis dan refleksi model-model pembelajaran. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24036/et.v9i1.112875>
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan penelitian kualitatif: Konsep, prosedur, kelebihan, dan peran di bidang pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>
- Wijayanti, D., & Situmorang, A. S. (2017). Upaya meningkatkan pemahaman gerak dasar lempar lembing melalui penerapan lembing modifikasi.
- Wulandari, R. I., Maulana, R. F., Imtiyaz, A. R., Felisa, A. S., Ramadhani, A. D., & Wulandari, A. (2022). Pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 8 Gresik. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(3), 123–132. <https://doi.org/10.31004/b4tdaf34>