

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PENJAS

Kristianto Panjaitan¹, Nurainy Fardana²
STKIP PGRI Lubuklinggau^{1,2}
Kristianto.panjaitan-2022@psikologi.unair.ac.id¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui implementasi inovasi pembelajaran melalui pendekatan permainan dalam pembelajaran penjas yang diharapkan mampu membuat pelajaran lebih atraktif, siswa lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature integrative*, dimana peneliti melakukan *review* dan mengidentifikasi jurnal-jurnal secara terstruktur di setiap prosesnya dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan. Dari berbagai artikel, peneliti memilih 10s artikel yang terkait erat dengan kata kunci yang digunakan. Setelah melakukan review 10 artikel maka didapatkan hasil pendekatan permainan dalam pembelajaran olahraga dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Simpulan, pemberian permainan di dalam pembelajaran olahraga merupakan salah satu bentuk inovasi guru dalam meningkatkan motivasi dan ketercapaian pembelajaran

Kata kunci: Motivasi belajar, Permainan

ABSTRACT

This research aims to increase students' motivation by implementing learning innovations through a game approach in Physical Education Learning. This is expected to make lessons more attractive and students more active and enjoyable. This research uses the integrative Systematic Literature method, where researchers review and identify journals in a structured manner in each process by following predetermined steps. From various articles, the researcher chose ten articles that were closely related to the keywords used. After reviewing ten articles, it was found that the game approach in sports learning can motivate students to participate in knowledge. In conclusion, providing games in sports learning is a form of teacher innovation in increasing motivation and learning achievement.

Keywords: Games, motivation to learn

PENDAHULUAN

Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada Bab II Pasal 3 menjelaskan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan demikian tujuan pendidikan akan terlihat adanya persamaan tujuan pendidikan yaitu untuk membuat anak menjadi dewasa dalam menghadapi kehidupannya dimasyarakat luas yang artinya anak akan bisa berdiri sendiri dalam menjalani kehidupannya (RI, 2003). Salahsatu mata pelajaran yang ada pada sistem pendidikan nasional adalah pendidikan jasmani (PJOK).

PJOK berusaha mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani agar dapat memberikan dampak yang baik untuk kesehatan, pertumbuhan dan perkembangan manusia terutama dalam meningkatkan perkembangan gerak (Taufik, 2018).

Peserta didik diberikan kesempatan untuk pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui pendidikan jasmani yaitu suatu alat yang diharapkan untuk dapat membantu mengembangkan keterampilan gerak, kemampuan fisik, pengetahuan, pemecahan masalah, penghayatan, nilai-nilai dan membiasakan pola hidup yang sehat, sehingga siap menerima kemajuan di era digital (Beauty et al., 2020; Moerianto et al., 2020). Sejalan dengan hal itu juga pembelajaran Penjas diharapkan mampu menjadikan peserta didik menjadi cakap secara mental dan mampu lebih mandiri dalam menyelesaikan permasalahannya. Oleh karena itu dengan diberlakukan kurikulum merdeka belajar proses pembelajaran harus mengalami perubahan, di mana siswa harus lebih aktif mencari, memahami teknik maupun tugas gerak di setiap materi yang diberikan oleh guru. Sehingga pemahaman siswa dapat bertahan lebih lama karena siswa mencari pemahaman secara mandiri (Junianto et al., 2023).

Guru sebagai fasilitator sangat berperan untuk kemajuan pendidikan. Guru yang profesional yaitu “guru yang memiliki keahlian, tanggung jawab, dan rasa kesejawatan serta memiliki kompetensi yang layak untuk menjadi guru”. Oleh karena itu tugas guru sebaiknya menjadi fasilitator dengan mengarahkan dan memperbaiki tugas gerak yang dilakukan oleh siswa. Dengan hal itu dalam pembelajaran penjas guru harus mampu mempunyai banyak inovasi untuk membuat siswa termotivasi di setiap pembelajaran penjas melalui tugas gerak yang diberikan. Menurut Maslow menyatakan bahwa motivasi adalah perilaku manusia dikendalikan oleh kedua faktor tersebut, yakni intrinsik dan ekstrinsik. Sesuai dengan teori tersebut pemberian permainan diharapkan memunculkan motivasi intrinsik yaitu siswa selalu termotivasi serta aktif mengikuti pembelajaran karena siswa sudah menyukai pembelajaran penjas. Selanjutnya motivasi ekstrinsik yaitu siswa selalu termotivasi untuk mengikuti pembelajaran penjas dikarenakan permainan yang di berikan guru menyenangkan. Menurut Teori Maslow tentang hierarki kebutuhan yaitu kebutuhan dasar yaitu mendapatkan kenyamanan dan merasa aman. Artinya guru harus menciptakan suasana aman dan nyaman di dalam setiap pembelajaran dan kebutuhan tumbuh dimana guru sebaiknya memberikan pemahaman yang mudah di terima siswa serta sabar memberikan penjelasan ulang bagi siswa yang masih sulit mengikuti pembelajaran (Ersila, 2019). Dengan begitu diharapkan siswa termotivasi mengikuti pembelajaran. Selain itu, Teori Maslow, juga menyatakan bahwa manusia mempunyai kemampuan unik untuk membuat dan melaksanakan pilihan mereka sendiri (Apriani et al., 2021). Motivasi dirumuskan sebagai dorongan baik di akibatkan faktor dari dalam maupun luar siswa, untuk mencapai tujuan tertentu guna memenuhi suatu kebutuhan. motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Guru juga sebaiknya memperbaharui dan selalu melakukan *update* gaya mengajar dan rancangan proses pembelajaran dan modul ajar dengan disesuaikan Kurikulum Merdeka Belajar. Pemberian permainan merupakan sebuah alternatif model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan di setiap proses pembelajaran PJOK dengan tujuan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Dengan demikian harapan penulis pemberian permainan kecil dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam melakukan segala aktivitas gerak yang diinstruksikan guru, pembelajaran PJOK dapat berjalan menarik dan menyenangkan sehingga siswa terpacu untuk mengikuti setiap pembelajaran PJOK dan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK

intensitasnya selalu meningkat. Dengan begitu pembelajaran PJOK merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk dilakukan.

KAJIAN TEORI

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan (Imran et al., 2022). Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut (Akhmad, 2016). Rahma & Verawati, (2021), menjelaskan bahwa tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan motivasi jasmani dan olah raga (Amir et al., 2022). Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup (Endriani et al., 2022).

Motivasi adalah suatu energi penggerak, pengarah dan memperkuat tingkah laku (Riyoko, 2019). Motivasi merupakan kekuatan yang menyebabkan seseorang terdorong untuk melakukan aktivitas tertentu dalam rangka memenuhi kebutuhan. Motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu pendukung agar siswa mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Motivasi belajar sangat perlu dalam proses belajar baik disekolah maupun dirumah (Sitompul et al., 2018). Pentingnya peranan motivasi dalam pembelajaran PJOK hendaknya dipahami oleh para pendidik sehingga proses pembelajaran ataupun aktivitas Dalam konteks pembelajaran maka kebutuhan tersebut berhubungan dengan masalah untuk mendapatkan pelajaran sesuai dengan yang diharapkannya. Peran motivasi dalam pembelajaran khususnya bagi siswa, dapat diibaratkan sebagai dinamo untuk menggerakkan mesin belajar yang akan mendorong siswa berperilaku aktif belajar untuk mencapai hasil yang diharapkan berupa prestasi belajar (Ginting, 2022).

METODE PENELITIAN

Artikel ilmiah ini disusun dengan menggunakan metode *Systematic Literature intregrative*. Tinjauan pustaka sistematis adalah metode *Systematic Literature intregrative* yang mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, serta menafsirkan semua penelitian yang tersedia. Dengan metode ini peneliti melakukan review dan mengidentifikasi jurnal-jurnal secara terstruktur di setiap prosesnya dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan. Untuk mendapatkan data peneliti mengumpulkan artikel jurnal dari *Google Scholar*, *Garuda*, *Research Gate*, *SINTA*, dan *Scopus*. Kata kunci adalah model pembelajaran melalui permainan untuk meningkatkan motivasi belajar. Artikel yang dikumpulkan hanya artikel yang dipublikasikan dalam rentang 10 tahun yaitu 2012 hingga 2022. Dari berbagai artikel, peneliti memilih artikel yang terkait sesuai dengan kata kunci yang digunakan. Dari berbagai artikel, peneliti memilih 10 artikel yang terkait erat dengan kata kunci yang digunakan. Langkah selanjutnya, peneliti mengelompokkan artikel artikel yang berkaitan dengan penerepan permainan untuk meningkatkan motivasi belajar.

HASIL PENELITIAN

Motivasi adalah bentuk dorongan dalam diri seseorang yang dilakukan secara sadar untuk melakukan sesuatu dengan tujuan sesuai yang di kehendakinya. Menurut Abraham Maslow tentang hirarki kebutuhan yaitu kebutuhan akan penghargaan untuk mendapatkan pengakuan. Jika dikaitkan dengan teori di atas maka siswa mendapatkan hal itu melalui Pendidikan formal yang diberikan sekolah. Oleh karena itu guru yang merupakan bagian dari sekolah di tuntut harus mampu mendorong dan melakukan pembelajaran yang konkrit untuk menumbuhkan motivasi instrik dan ekstrinstik dari siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan. Motivasi Instrinstik adalah rangsangan atau dorongan dari dalam diri untuk melakukan sesuatu dengan baik, sedangkan ekstrinstik adalah rangsangan atau dorongan dari luar diri untuk melakukan sesuatu, hal ini biasanya terjadi karena ada support dari orang yang ada di sekitar individu tersebut.

Dalam hal ini Pendidikan jasmani di harapkan mampu menumbuhkan atau memunculkan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran olahraga melalui inovasi pembelajaran dari guru. Peran guru sangat menentukan pembelajaran dapat berjalan dengan baik atau tidak. Semakin sedikit inovasi yang diberikan guru, maka semakin besar membuat proses pembelajaran yang membosankan. Hal itu harus di hindari oleh guru maka guru harus melakukan inovasi di setiap pembelaran. Dengan kaitan tersebut memberikan permainan dapat menjadi opsi sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Permainan bersifat universal yang dapat dilakukan dengan mudah dan menyenangkan dan sisi lain dari permainan mempunyai peraturan yang telah di sepakati bersama oleh sebab itu memberikan rasa nyaman untuk siswa selama pembelajaran dengan permainan tersebut. Sehingga bagi siswa yang kurang di pelajaran olahraga tetap dapat mengikuti proses pembelajaran dengan senang. Menurut (*Clayton Alderfer*) mengemukakan bahwa motivasi merupakan dorongan dari dalam diri siswa untuk memiliki prestasi yang diraih dengan belajar untuk mencapai tujuan tersebut. Dengan individu mendapatkan prestasi hal tersebut akan memenuhi kebutuhan yaitu penghargaan diri.

Adapun data hasil penelitian yang dimasukkan dalam artikel ini adalah analisis dan rangkuman dari artikel yang didokumentasi terkait dengan metode pembelajaran untuk Peningkatan motivasi belajar siswa melalui permainan.

Tabel 1

Hasil Penelitian terkait Efektivitas Pendekatan Permainan
Untuk peningkatan motivasi belajar dalam Penjas

Peneliti & Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
(Mudzakir, 2020)	Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Olahraga	Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan memberikan permainan tradisional dalam pembelajaran untuk peningkatan motivasi berdasarkan hasil yang telah di dapat bahwa ada pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa kelas VSDN Kalapadua I Majalengka. Berdasarkan ketentuan tersebut maka Nilai t-hitung > t tabel (-3,441 > 2,262) maka keputusannya adalah Ha diterima dan Ho ditolak. Jadi dapat terdapat perbedaan tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan olahraga tradisional.

Wardani, (2022)	Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu experimental dengan One-Grup Prettest-posttest design. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional ini bisa membantu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar khususnya pembelajaran penjas. Dengan Nilai t-hitung > t table (-3,441>2,262) maka keputusan Ha diterima dan H ditolak. Jadi terdapat perbedaan tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan olahraga tradisional.
(Hidayat et al., 2018)	Journal UPI	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu experimental dengan one group pre-test & post-test. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional bentengan- bentengan memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran lari sprint.
(Nurlatifah et al., 2018)	Journal UPI	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu <i>Static-Group.Prettest-Posttest-Design</i> . Berdasarkan hasil penelitian di dapat rata-rata pretest-sebesar 50,237, sedangkan hasil rata-rata posttest-sebesar 82,8. Sehingga dapat di simpulkan “terdapat pengaruh metode bermain terhadap motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani
(Subekti et al., 2020)	Journal Unnes	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu paired sample t-test Berdasarkan hasil analisis uji paired sample t-test, pada variabel motivasi diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00, nilai tersebut di bawah nilai alpha (0,00 < 0,05), artinya permainan tradisional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan Motivasi Belajar.
Sarippudin & Al Ghani, (2021)	Journal Cendekia: Journal Sriwijaya	Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Dengan demikian hasil penelitian terdapat peningkatan motivasi belajar penjas melalui penerapan model permainan.
Priyanto, (2013)	Journal Cendekia: Journal UNY	Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Dengan demikian hasil penelitian terdapat peningkatan motivasi belajar penjas melalui pendekatan pembelajaran bermain

PEMBAHASAN

Pendekatan permainan dalam pembelajaran penjas dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Karakteristik seperti bekerjasama, tantangan dan menyenangkan dalam permainan juga dapat menjadi faktor untuk siswa antusias untuk memainkannya. Hal ini di dukung oleh penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dapat di lihat dari tabel di atas bahwa permainan tradisional ini dapat membantu untuk

meningkatkan motivasi siswa dalam belajar khususnya pembelajaran penjas (Wardani, 2022). Permainan tradisional bentengan memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran lari sprint. Begitu juga sama halnya dengan penelitian dari Nurlatifah et al.,(2018) dengan hasil penelitian di dapat rata-rata pretest-sebesar 50,237, sedangkan hasil rata-rata posttest-sebesar 82,8. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh metode bermain terhadap motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani. Hal ini sejalan dengan penelitian Subekti et al.,(2020), permainan tradisional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan Motivasi Belajar dengan angka nilai alpha ($0,00 < 0,05$). Penelitian Tindakan kelas Sarippudin & Al Ghani, (2021), menampilkan adanya peningkatan motivasi melalui penerapan permainan-permainan yang dilakukan selama pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas Priyanto, (2013), juga menampilkan peningkatan motivasi yang signifikan di siklus 1 dan 2. Dengan demikian sesuai dengan pemaparan hasil penelitian terdahulu sesuai dengan judul ini maka dihasilkan pendekatan permainan dalam pembelajaran olahraga dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pemberian permainan di dalam pembelajaran olahraga merupakan salah satu bentuk inovasi guru dalam meningkatkan motivasi dan ketercapaian pembelajaran. Guru juga berperan penting untuk mendorong siswa agar aktif dan termotivasi dari metode yang diberikan, sehingga siswa merasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Motivasi instrinsik dan ekstrinsik harus ditumbuhkan kepada setiap siswa sehingga apa yang mereka terima dari Guru dapat bertahan lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, A. (2016). Standar kompetensi mata pelajaran pjok. In *Kemendikbud Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan*.
- Amir, S., Mesnan, M., Akhmad, I., Dewi, R., & Suprayitno, S. (2022). The Effect of Learning Manipulative Skills Using Ball Thrower Learning Media on the Ability to Throw and Catch the Ball in Elementary School Students. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(3), 590–603. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2441>
- Apriani, A., Mufdlilah, M., & Daryanti, M. S. (2021). Studi Kualitatif: Kebutuhan Ibu Hamil Dengan Diabetes Melitus Gestasional Di Kabupaten Karanganyar Jawa Tengah. *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada*, 12(1), 17–26. <https://doi.org/10.34035/jk.v12i1.476>
- Beauty, T. R. C., Nurhasan, N., & Syam Tuasikal, A. R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Permainan Sirkuit Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2). <https://doi.org/10.36312/jime.v6i2.1499>
- Endriani, D., Sitompul, H., Mursid, R., & Dewi, R. (2022). Development of a Lower Passing Model for Volleyball Based Umbrella Learning Approach. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(3), 681–694. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2508>
- Ersila, W. (2019). Pemenuhan Kebutuhan Dasar Ibu Hamil Melalui “Pepes”(Penyuluhan,

- Pemeriksaan Dan Senam): Compliance Of Basic Needs Of Pregnant Women Through “Pepes”(Counseling, Examination And Pregnant Exercise). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kesehatan*, 5(2), 17–21. <https://journal.stikespemkabjombang.ac.id/index.php/jpm/article/view/459>
- Ginting, S. D. (2022). Tingkat Kebugaran Jasmani Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri Di Desa Bayat Kecamatan Belantik Raya. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 7(2), 172–183. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v7i2.2155>
- Hidayat, N. R., Sudirjo, E., & Rukmana, A. (2018). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Bebenangan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Lari Sprint. *SpoRTIVE*, 3(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/13376>
- Imran, A., Suharjo, S., Hariadi, H., Dewi, R., & Supriadi, A. (2022). The Effects of Learning Strategies on Senior High School Students’ Motivation and Learning Outcomes of Overhead Passing in Volleyball. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(2), 458–476. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2291>
- 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>
- Moerianto, E., Valianto, B., & Dewi, R. (2020). Influence Game Method and Interest on the Basis of Motion of Learning Skills State Run SDN 105345 Sidodadi. *Proceedings of the 1st Unimed International Conference on Sport Science (UnICoSS 2019)*. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200305.045>
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Kelas V Sekolah Dasar Negeri Dadap 2 Indramayu. *Jurnal MAENPO: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44. <https://doi.org/10.35194/jm.v10i1.941>
- Nurlatifah, W., Subarjah, H., & Supriyadi, T. (2018). Pengaruh Metode Bermain Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pendidikan Jasmani. *SpoRTIVE*, 3(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/13353>
- Priyanto, A. (2013). Peningkatan motivasi belajar gerak dasar lari melalui pendekatan bermain dalam pembelajaran Penjas siswa kelas SD I Donotirto Kretek Bantul. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/3056>
- Rahma, D., & Verawati, I. (2021). The Effect of Manipulative Games to Improve Fundamental Motor Skills in Elementary School Students. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(1), 24–37. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2163>
- RI, P. (2003). Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. In *Departemen Pendidikan Nasional*. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Riyoko, E. (2019). Motivasi Siswa Sekolah Menengan Pertama Dalam Pembelajaran Atletik. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 1(2), 91–95. <https://doi.org/10.37311/jjsc.v2i1.2463>
- Sarippudin, S., & Al Ghani, M. (2021). Meningkatkan motivasi belajar pendidikan jasmani dengan model permainan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*

- Jasmani Dan Kesehatan*, 1(1), 206–214.
<http://ejournal.fkip.unsri.ac.id/index.php/semnaspenjas/article/view/203>
- Sitompul, R. S., Astalini, A., & Alrizal, A. (2018). Deskripsi Motivasi Belajar Fisika Siswa Kelas X MIA Di SMAN 9 Kota Jambi. *EduFisika*, 3(02), 22–31. <https://doi.org/10.22437/edufisika.v3i02.5395>
- Subekti, N., Juhrodin, J., & Mulyadi, A. (2020). Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Meningkatkan Kebugaran dan Motivasi Belajar. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 55–62. <https://doi.org/10.15294/jscpe.v5i1.38560>
- Taufik, S. M. (2018). Meningkatkan Teknik Dasar Dribbling Sepakbola Melalui Modifikasi Permainan. *MAENPO*, 8(1), 26. <https://doi.org/10.35194/jm.v8i1.914>
- Wardani, I. K. (2022). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2). <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3151>