

# Modifikasi Permainan Boi-Boian Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Donny Firman Syah<sup>1</sup>, Lestari Suryaningsih<sup>2</sup>, Mochamad Ridwan<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup> SDN Jeruk I/469 Surabaya, Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup> Program Studi PJKR, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

## INFORMASI ARTIKEL

Terbit: 30 November 2024

DOI:

<https://doi.org/10.37304/juara.v4i2.15249>

## KATA KUNCI

Modifikasi Permainan, Permainan Boi-Boian, Motivasi Belajar

## EMAIL KORESPONDENSI

[ppg.donnysyah01528@program.belajar.id](mailto:ppg.donnysyah01528@program.belajar.id)

## A B S T R A C T

*This research was motivated by the feeling of boredom and lack of enthusiasm among several class VI students at SDN Jeruk I/469 Surabaya in participating in Physical Education, Sports and Health (PJOK) lessons. This research aims to obtain information and determine the impact of providing modifications to the boi-boian game on student learning motivation in PJOK learning. This research method uses classroom action research, with implementation over 2 cycles. Data collection uses observation sheets, questionnaires and documentation with quantitative descriptive analysis techniques. The research subjects were 25 students who were class VI B students. The research results in cycle I had an average of 89.61. Then, in cycle II the average was 93.87. The results of this data acquisition increased by 4%, it can be concluded that there was an increase in student learning motivation in PJOK learning by implementing modifications to the boi-boian game.*

## A B S T R A K

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terdapatnya rasa bosan dan kurang antusiasnya beberapa siswa kelas VI SDN Jeruk I/469 Surabaya dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan mengetahui dampak dari pemberian modifikasi permainan boi-boian terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, dengan pelaksanaan selama 2 siklus. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi, angket, dan dokumentasi dengan teknik analisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Subyek penelitian berjumlah 25 siswa yang merupakan siswa kelas VI B. Hasil penelitian pada siklus I memiliki rata-rata sebesar 89,61. Kemudian, pada siklus II memiliki rata-rata sebesar 93,87. Hasil perolehan data tersebut mengalami peningkatan sebesar 4%, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK dengan menerapkan modifikasi permainan boi-boian.*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya wajib dalam rangka meningkatkan perkembangan pribadi seseorang (Putera et al., 2023). Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan sistematis dari para pendidik untuk membekali siswa agar dapat menentukan arah dan beradaptasi secara efektif dalam menghadapi tantangan masa depan dengan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan individu yang berpengetahuan luas dan mampu mewujudkan potensi penuh mereka (Sesaria, 2021). Berdasarkan argumen tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan upaya yang krusial dan wajib dioptimalkan dalam rangka meningkatkan pertumbuhan kualitas diri seseorang dan memberikan kontribusi bagi kemajuan suatu bangsa. Dalam pembelajaran, penting untuk mengatur dan menyusun aktivitas dan materi yang terlibat dengan cermat, karena hal ini akan berdampak langsung pada efisiensi pencapaian tujuan pendidikan. Keterlibatan berbagai pemangku kepentingan dalam bidang pendidikan akan berdampak pada kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa. Terdapat mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan karena adanya hubungan antara pentingnya pendidikan dan olahraga. Aktivitas fisik yang konsisten dan cukup akan memberikan efek yang menguntungkan pada aspek jasmani, kesejahteraan, dan kebugaran seseorang secara keseluruhan, sehingga timbul rasa senang didalamnya. Maka dari itu, dalam pembelajaran PJOK perlu dirancang dengan maksimal, sehingga ketika rasa senang muncul maka siswa akan mampu menjalani pembelajaran dengan baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ririn (2020), bahwa mata pelajaran PJOK merupakan komponen penting dari sistem pendidikan komprehensif, yang dirancang untuk menumbuhkan kebugaran jasmani, bakat sosial, dan mendorong perkembangan individu yang sehat, intelektual, dan aktif sepanjang masa.

Kurikulum PJOK di sekolah mencakup beberapa komponen antara lain permainan dan olahraga, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas air. Menurut Deviani (2017), siswa tidak hanya diajarkan untuk memperkuat kemampuan fisiknya, tetapi juga untuk meningkatkan keterampilan sosial dan karakternya. Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, kolaborasi lintas sektor sangatlah penting. Guru sebagai fasilitator, memiliki peran sentral dalam pembelajaran. Namun, untuk dapat menjalankan perannya secara optimal, guru perlu memiliki kompetensi seperti kemampuan komunikasi yang efektif, berpikir kritis, dan daya inovatif yang tinggi. Guru dapat menerapkan keterampilan tersebut dengan berperan sebagai fasilitator, yang membimbing dan mengoreksi tugas gerak yang dilakukan siswa (Panjaitan & Fardana, 2023). Pengembangan yang berkelanjutan menjadi kunci bagi guru untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran.

Motivasi adalah salah satu kunci yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Motivasi menjadi pancingan yang mendorong individu untuk melakukan suatu tindakan (Dinarta, 2021). Hal tersebut menjadikan individu terdorong untuk mengerahkan upaya dan semangat yang lebih besar agar berhasil menyelesaikan tugas mereka dan mendapatkan hasil yang optimal. Motivasi belajar mengacu pada dorongan internal yang mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran serta mengatasi tantangan & hambatan yang berdampak pada hasil belajarnya (Iswahyuni, 2017). Motivasi belajar dapat dikategorikan menjadi dua jenis, motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Singkatnya, motivasi intrinsik mengacu pada dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri untuk terlibat dalam aktivitas yang didorong oleh minat pribadi dan kemauan untuk belajar. Motivasi ekstrinsik mengacu pada

kecenderungan siswa untuk belajar, yang dibentuk oleh faktor eksternal termasuk penghargaan, pujian, hukuman, dan persaingan di lingkungan sekitar (Azis, 2017).

Pelaksanaan pembelajaran perlu disiapkan secara matang, sebelum menetapkan tujuan mereka siswa harus diberikan pemahaman komprehensif tentang apa yang ingin mereka capai. Pemahaman yang kurang terhadap konsep ini menyebabkan munculnya rasa bosan dan kurangnya semangat atau motivasi dalam proses perolehan ilmu. Permasalahan rasa bosan dan rendahnya motivasi belajar perlu mendapat perhatian khusus dari guru, seperti yang sering terjadi pada sebagian siswa pada pembelajaran PJOK. Pernyataan tersebut selaras dengan temuan hasil observasi pada siswa kelas VI B SDN Jeruk I/469 Surabaya. Ada siswa tertentu yang kurang antusias dan cenderung mudah bosan dalam proses pembelajaran. Kegagalan dalam mengatasi permasalahan tersebut akan mengakibatkan menurunnya pemahaman dan berdampak negatif terhadap hasil belajar. Guru harus menunjukkan kepekaan terhadap hambatan yang dihadapi oleh anak-anak tertentu, sehingga bisa mempersiapkannya dengan merancang strategi pembelajaran yang efektif. Langkah yang tepat untuk diterapkan yaitu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Modifikasi permainan adalah salah satu inovasi yang bisa dilakukan sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Modifikasi permainan mengacu pada tindakan mengubah dan mengadaptasi strategi atau aturan dalam permainan untuk meningkatkan kesenangan dan memfasilitasi pembelajaran yang efektif (Pradana et al., 2023). Seiring berjalannya waktu, pembelajaran PJOK mengalami perkembangan, seperti modifikasi pengajaran, penggabungan teknologi, dan penyesuaian strategi pembelajaran dengan berbagai pendekatan. Pembelajaran dapat ditingkatkan dengan memasukkan permainan tradisional, selain dapat melestarikan budaya juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk bermain dengan senang, memperkuat ikatan sosial, hingga meningkatkan kemampuan fundamental anak. Permainan tradisional berfungsi sebagai sarana pendidikan yang memfasilitasi pengembangan kemampuan kognitif, meningkatkan motivasi, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan (Anugrah & Dermawan, 2022).

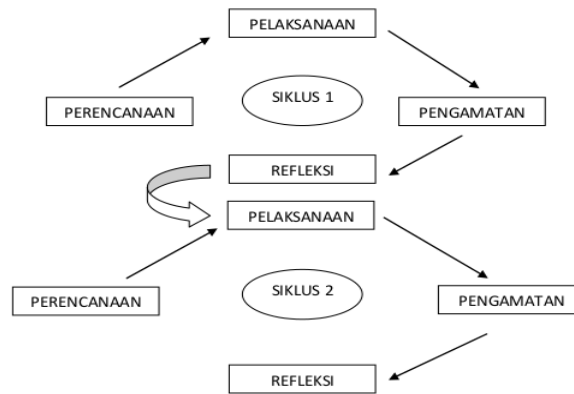
Modifikasi permainan yang diberikan yaitu Boi-Boian, berfokus pada mekanisme gerak melempar dan menyusun benda. Permainan ini dilakukan dengan melempar bola dan menyusun pecahan genteng atau sandal, sementara kelompok lain berusaha menggulingkan pecahan yang telah disusun. Permainan ini dimodifikasi pada bagian cara bermainnya, dimana penekanannya adalah pada gerakan melempar untuk merobohkan *cone* yang disusun membentuk piramid. Adaptasi permainan tradisional ini dilakukan karena adanya keselarasan dengan budaya lingkungan setempat, dengan harapan siswa dapat menerimanya dengan mudah (Kurniawan et al., 2023). Permainan ini menekankan pada pengembangan keterampilan kerjasama, kekompakan, interaksi sosial, dan toleransi, yang semuanya merupakan sifat penting untuk ditumbuhkan dalam diri siswa. Faradila (2024) juga mengungkapkan hal serupa, yang menyatakan bahwa permainan tradisional memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kolaborasi, sehingga meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama mereka. Hal ini selaras dengan dimensi profil pelajar Pancasila, yakni bergotong-royong.

Pentingnya dilakukan penelitian tindakan kelas ini yaitu untuk menyelesaikan permasalahan terkait kurangnya motivasi belajar PJOK ketika di lapangan. Adanya modifikasi permainan tradisional boi-boian diharapkan timbul rasa senang, gembira, dan ceria, serta menggairahkan semangat belajar peserta didik (Witin & Setiani, 2019). Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan opsi strategi pembelajaran yang efektif dan efisien dalam

upaya mengatasi permasalahan kurangnya motivasi belajar. Berdasarkan uraian tersebut, penulis merumuskan judul penelitian tindakan kelas sebagai berikut “Modifikasi Permainan Boi-Boian sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar”.

## 2. METODE

Penelitian yang dilaksanakan tergolong pada penelitian tindakan kelas, yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan dalam belajar (Pradana et al., 2023). PTK menjadi sarana oleh guru untuk menilai jalannya pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini dilakukan sebagai langkah untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran di kelas (Suyanto, 2016). Selama fase pelaksanaan, peneliti menganalisis dengan cermat setiap perubahan yang terjadi, apakah terdapat keberhasilan atau kegagalan serta juga bisa dilakukan sebagai sarana untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif. Penelitian tindakan kelas memiliki ciri khas yaitu serangkaian siklus yang didalamnya terdapat 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Saputri, 2015).



**Gambar 1.** Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran PJOK di kelas VI B SDN Jeruk I/469 Surabaya, dengan subyek penelitian berjumlah 25 siswa. Pada dua siklus yang dilakukan, diberikan perlakuan yang sama yaitu pemberian modifikasi permainan boi-boian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Angket yang digunakan merupakan adopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Deviani (2017). Hasil perolehan data akan dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian tindakan kelas terkait motivasi belajar dilakukan untuk mengetahui peningkatan persentase setelah diberikan modifikasi permainan boi-boian, sehingga mampu menyelesaikan permasalahan terkait kurangnya motivasi belajar PJOK oleh siswa di lapangan. Berikut merupakan statistik deskriptif secara rinci pada dua siklus terkait motivasi belajar.

**Tabel 1.** Hasil Statistik Deskriptif

Statistik	Siklus I	Siklus II
Mean	89,61	93,87
Median	91,00	94,00
Std. Deviation	8,004	7,689
Range	28	25
Minimum	73	80
Maximum	101	105

Berdasarkan hasil data dari tabel diatas, penulis menggunakan *mean* atau rata-rata sebagai acuan. Dari tabel diatas, pada siklus I sebesar 89, 61 dan pada siklus II sebesar 93,87. Agar lebih mudah dalam mengamati, penulis menyajikan gambaran peningkatan melalui diagram batang berikut ini:



**Gambar 2.** Diagram hasil data

Dari gambar diagram diatas, menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Pada siklus I memiliki rata-rata sebesar 89,61 dan pada siklus II sebesar 93,87, terdapat peningkatan kurang lebih sebesar 4%. Pada siklus I dan siklus II diberikan perlakuan yang sama yaitu modifikasi permainan boi-boian.

**Tabel 2.** Persentase Peningkatan Hasil

Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan	Selisih
89,61	93,87	4%	4,26

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar sebesar 4% dengan *range* sebesar 4,26. Setelah dilakukan pembelajaran dengan memberikan modifikasi permainan boi-boian pada siklus I dan siklus II, terdapat peningkatan motivasi belajar siswa.

## Pembahasan

Motivasi merupakan penggerak yang melatarbelakangi aktivitas, tingkah laku, dan perbuatan seseorang (Umniah, 2018). Motivasi adalah dorongan yang memaksa individu dan kelompok untuk melakukan kegiatan yang menghasilkan tercapainya tujuan yang telah ditetapkan (Rinawati, 2020). Berdasarkan pernyataan-pernyataan yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa motivasi berfungsi sebagai katalisator bagi individu atau organisasi

untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pada kegiatan pembelajaran, seperti peran guru yang sangat besar dalam proses pembelajaran dilihat dari upaya apa yang dilakukan untuk memastikan siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran secara efektif. Guru harus menunjukkan kreativitas dalam menumbuhkan kemauan belajar siswa guna menghasilkan perilaku belajar yang positif (Arianti, 2018). Guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang tepat, sehingga apa yang diinginkan bisa tercapai dengan maksimal.

Modifikasi permainan boi-boian merupakan pendekatan baru yang bisa diterapkan pada kegiatan pembelajaran PJOK. Penerapan model permainan boi-boian pada materi pembelajaran bola basket berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil dari analisis data, menunjukkan bahwa pada siklus I mendapat rata-rata sebesar 89,61 dan pada siklus II mengalami peningkatan hingga mencapai rata-rata sebesar 93,87. Sesuai hasil analisis tersebut maka terbukti bahwa terdapat peningkatan sebesar 4%. Hal ini disebabkan karena pemberian permainan ini menjadi hal baru yang dialami peserta didik sehingga penuh antusias dan tertarik mengikutinya. Dengan hasil temuan tersebut, tujuan penelitian telah tercapai untuk mengatasi permasalahan terkait kurangnya motivasi belajar dan timbulnya rasa bosan pada siswa. Peserta didik bisa belajar sambil bermain sehingga bisa menyelesaikan pembelajaran dengan baik dan motivasi belajar bisa meningkat (Bate'e et al., 2023). Bermain bukan hanya untuk kepuasan peserta didik saja, namun juga untuk membangun karakter dan kepribadian serta yang paling utama yaitu tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Modifikasi permainan boi-boian ini sejalan dengan pembelajaran bola basket yang dilakukan. Segi permainan boi-boian dilihat dari aspek melempar *cone* yang disusun sedemikian rupa. Pendekatan dengan permainan sangat mendukung upaya dalam meningkatkan pembelajaran yang bermakna dan variatif, dapat mengurangi dan bahkan menghilangkan kebosanan, lebih mudah dan cepat mengingat materi pembelajaran, lebih aktif saat pembelajaran, serta akan meningkatkan kemampuan kerjasama dan sportivitas (Puspitasari & Anggraeni, 2019). Hal tersebut sejalan dengan temuan Sahroni (2017), yang menyoroti pentingnya strategi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kreatif. Selain itu, Yustiyati (2024) juga memiliki pendapat yang sama bahwa permainan boi-boian ini tidak hanya menyenangkan, namun juga bagus untuk melatih keterampilan motorik dan meningkatkan kemampuan kerjasama siswa dalam menyusun strategi.

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I, masih terdapat beberapa siswa yang kurang antusias atau bersemangat yang ditandai dengan seringnya mengeluh kepada guru. Siswa tersebut memang belum mencoba permainan yang diberikan sehingga belum mengetahui keseruannya. Namun, pada pembelajaran siklus II terdapat peningkatan motivasi belajar yang ditandai dengan semakin banyak siswa yang bisa menjalankan pembelajaran dengan baik dan melaksanakan dengan penuh semangat. Dari hasil analisis data, terdapat temuan bahwa modifikasi permainan boi-boian dalam pembelajaran bola basket berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Siswa yang awalnya kurang antusias dan sering merasa bosan, menjadi lebih aktif dan bersemangat setelah diberi perlakuan. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan yang menyenangkan dan interaktif dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Faktor yang mempengaruhinya dapat dilihat dari tingkat keaktifan dan kesiapan siswa, yang sebelumnya oleh guru diberikan pemahaman secara sederhana dan menyeluruh, kemudian selalu ada *support* oleh guru, serta terdapat sarana prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Lestari & Prima (2016).

Temuan ini serupa dengan penelitian sebelumnya oleh Yusri (2019), bahwa dengan permainan dapat meningkatkan berbagai kecakapan anak, termasuk motivasi belajar. Selain itu, Sangaji (2018) dalam penelitiannya mengatakan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan permainan tradisional, yang dibuktikan pada hasil perhitungan angket pra tindakan dengan rata-rata 51,94, meningkat menjadi 61,71 di siklus I dan kembali meningkat menjadi 65,48 di siklus II. Selanjutnya, penelitian oleh Lestari & Prima (2016) juga menunjukkan hasil serupa, dimana implementasi permainan tradisional mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan rata-rata hasil pada siklus I sebesar 54,17 dan pada siklus II meningkat menjadi 62,50. Hal ini dapat dikatakan bahwa permainan memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### 4. KESIMPULAN

Pemanfaatan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran merupakan suatu inovasi yang sangat berguna untuk digunakan dalam konteks pembelajaran. Hal tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan keterampilan kerjasama, dan memfasilitasi pengalaman belajar yang menyenangkan karena pembelajaran menjadi tidak monoton sehingga mampu meningkatkan minat dalam proses belajar.

Penerapan modifikasi permainan Boi-Boian pada pembelajaran bola basket terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari rata-rata pada siklus I sebesar 89,61 dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata sebesar 93,87. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 4% setelah diberikan perlakuan. Reaksi positif siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan adalah mereka merasakan kebahagiaan, keceriaan, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan memodifikasi permainan tradisional, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Modifikasi permainan ini tidak hanya membantu siswa dalam menguasai pelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, R. R., & Dermawan, D. F. (2022). Kontribusi Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 2, 83–93. <http://stokbinaguna.ac.id/jurnal/index.php/JOK/article/view/723%0Ahttp://stokbinaguna.ac.id/jurnal/index.php/JOK/article/download/723/555>
- Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 12(2), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Azis, A. L. (2017). Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Kelas X Peserta Didik Kelas X Di Smkn 4 Makassar. *Occupational Medicine*, 53(4), 130.
- Bate'e, A. K., Laoli, J. de rana, Dohona, S. rasti, & Lase, I. W. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *C.E.S.2023 Confrence Of Elementary Studies*, 48.
- Deviani, P. (2017). Motivasi Siswa Kelas Viii Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Smp Negeri 2 Gamping Tahun 2016/2017. *Occupational Medicine*, 53(4), 130.
- 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>

- Faradila, E. Z., Ihsani, H., Sopiah, R. N., Syahidah, S. M., Dealova, Z. K., & Mulyana, A. (2024). Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Pjok. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3119–3128.
- Iswahyuni. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Smp Negeri 4 Sungguminasa Kabupaten Gowa. *Occupational Medicine*, 53(4), 130.
- Kurniawan, A. R., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 11(2), 196. <https://doi.org/10.32682/bravos.v11i2.2954>
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2016). Permainan Anak Tradisional, Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 6(1), 23–30.
- Panjaitan, K., & Fardana, N. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Permainan dalam Pembelajaran Penjas. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 7(1), 54–61. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v7i1.6857>
- Pradana, M. R. A., Wahyudi, H., & Siddik, A. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Kebugaran Jasmani melalui Permainan “Siapa Cepat Ia Dapat” Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pamekasan Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 5620–5628. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/7098%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/7098/5877>
- Puspitasari, T., & Anggraeni, D. (2019). Pendekatan Games Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Bagi Relawan Gemma Insani Indonesia. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 16–21. <https://doi.org/10.31334/jks.v2i1.288>
- Putera, P. H., Ridwan, M., & Juheri. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII dengan Pendekatan Bermain Pada Mata Pelajaran PJOK. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(2), 133–139. <https://doi.org/10.46838/spr.v4i2.304>
- Rinawati. (2020). Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Covid-19 Di Sd Negeri 14 Bengkulu Selatan. *Skripsi*, 1–91.
- Ririn, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di SD Negri 1 Pengasih dan SD Negri 4 Wates. *Universitas Negri Yogyakarta*, 132(1), 2.
- Sahroni, B., & Hartati, S. C. Y. (2017). Pengaruh Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(2), 279–285. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Sangaji, Y. (2018). Permainan Tradisional dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 678–690. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/10741>
- Saputri, W. (2015). Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Media Gambar Pada Anak Kelompok A Di TK Bener Yogyakarta. *Journal Student UNY*.
- Sesaria, L. M. (2021). Pemikiran Ibnu Khaldun Tentang Pendidikan dan Relevansinya terhadap Pendidikan Anak di Era New Normal. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/1779>
- Suyanto, S. (2016). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(September), 60–70.
- Umniah, H. F. (2018). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa kelas XI Madrasah Aliyah Ma'arif 1 Punggur Tahun Pelajaran 2018/2019. *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro*, 1–154.
- Witin, R. B., & Setiani, P. P. (2019). Permainan Tradisional Boi Boian Dalam Kompetensi Kalaborasi Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Kesiapan Mahasiswa Ikip Budi Utomo Malang Dalam Menyongsong Kecakapan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sosiologi*, 1(2), 53–61.
- Yusri, N. 'Aisyiah. (2019). Bermain Dalam Tinjauan Psikologis. *Al-Qalb : Jurnal Psikologi Islam*, 6(2), 123–131. <https://doi.org/10.15548/alqalb.v6i2.820>
- Yustiyati, S. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran PJOK melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Keolahragaan JUARA*, 4(1), 25–33.