



Penerapan Modul Pembelajaran Berbasis Permainan Meningkatkan Hasil Belajar PJOK pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar

I Made Oger Raditya^{1*}, I Made Satyawan², Ni Luh Putu Spyanawati³ 

^{1,2,3}Penjaskesrek, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 02, 2022

Revised July 09, 2022

Accepted September 23, 2022

Available online October 25, 2022

Kata Kunci:

Modul Pembelajaran, Permainan, PJOK, Hasil Belajar

Keywords:

Learning Module, Games, PJOK, Learning Outcomes



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Hasil belajar merupakan salah satu acuan berhasil atau tidaknya dari proses pembelajaran yang dilakukan. Desain pembelajaran yang digunakan masih sangat sederhana sehingga proses pembelajaran kurang menarik perhatian peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan modul pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar PJOK. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik SDN 3 Banjar Jawa kelas 1 yang terbagi dalam tiga kelas yaitu kelas 1A, 1B, dan 1C. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik dari kelas 1C yang berjumlah 37 orang. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner dan tes. Instrumen yang digunakan yaitu lembar kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik inferensial. Hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh modul pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 SD. Disimpulkan bahwa modul pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SD. Diharapkan guru menggunakan bahan ajar modul berbasis permainan untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

ABSTRACT

Learning outcomes are one of the references to the success or failure of the learning process carried out. The learning design used is still straightforward, so the learning process does not attract students' attention. This study aims to analyze the application of game-based learning modules to PJOK learning outcomes. The population of this study was all grade 1 students at SDN 3 Banjar Jawa, which were divided into three classes, namely classes 1A, 1B, and 1C. The samples taken in this study were all students from class 1C, totaling 37 people. The methods used to collect data are questionnaires and tests. The instrument used is a questionnaire sheet. The data analysis technique used is inferential statistical analysis. The research results are that game-based learning modules influence the learning outcomes of 1st-grade elementary school students. It was concluded that the game-based learning module could improve the learning outcomes of 1st-grade students. Teachers should use game-based module teaching materials to increase student enthusiasm for learning.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan dan sangat strategis digunakan untuk mendorong perkembangan kemampuan motorik, kemampuan fisik, penalaran dan penghayatan nilai-nilai serta pembiasaan hidup sehat. Inti dari pembelajarann pendidikan jasmani adalah aktifitas jasmani/fisik yaitu gerak (Apriansyah et al., 2017; Khoirunnisa et al., 2012). PJOK adalah proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sadar dan didesain secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran, pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah atau aspek, yang meliputi: aspek jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap peserta didik (siswa) (Purnamasari & Febrianty, 2020; Yaqin et al., 2019). Pendidikan jasmani merupakan suatu proses belajar mengajar dalam sekolah yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan berbagai ketrampilan motorik, pengetahuan maupun spiritual (Hita et al., 2021; R. Rustiana, 2013). Pendidikan jasmani dilakukan dengan berbagai aktifitas dan materi yang

*Corresponding author.

E-mail addresses: madeogegraditya@gmail.com (I Made Oger Raditya)

bertahap sesuai kemampuan peserta didik. Pendekatan pembelajaran PJOK yang digunakan pada tingkat sekolah dasar adalah pendekatan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran yang mendukung tema khusus untuk mengajarkan beberapa konsep kurikuler (Novika Auliyana et al., 2018; Nugroho & Iqbal Arrosyad, 2020). Pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan/pengalaman belajar bagi anak, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh (Eryani, 2021; Rahayuningsih, 2020). Pembelajaran tematik dapat membantu peserta didik memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari secara holistik, bermakna, autentik dan aktif. Pentingnya pembelajaran tematik di SD karena pada umumnya peserta didik pada tahap ini masih melihat segala sesuatu sebagai keutuhan (holistik) (Novika Auliyana et al., 2018; Primasari & Zulela, 2021).

Model pembelajaran memiliki arti penting dalam membangun kompetensi peserta didik. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya (Pratama et al., 2019; Wahyuni, 2020). Pembelajaran tematik juga menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (learning by doing). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik (I. Agustin, 2019; Khairunnisa, 2020). Kebermaknaan belajar peserta didik mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh guru, peserta didik, dan lingkungan sekolah. Peningkatan keberhasilan proses pembelajaran salah satunya dapat dicapai dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang baik (Agustin et al., 2020; Darlis et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Banjar Jawa terkait desain pembelajaran yang digunakan masih sangat sederhana sehingga proses pembelajaran kurang menarik perhatian peserta didik sehingga ketika pelajaran berlangsung peserta didik banyak yang kurang memperhatikan. Hal ini disebabkan karena guru PJOK kurang kreatif dan inovatif ketika pelajaran olahraga berlangsung sehingga peserta didik merasa bosan. Seorang pendidik hendaknya dapat memberikan beberapa metode pembelajaran yang bersifat aktif dan menyenangkan, sehingga proses belajar mengajar tidak bersifat monoton. Adapun penyebab lainnya adalah bahan ajar yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran sangatlah terbatas hanya menggunakan buku paket PJOK SD kurikulum 2013 penerbit erlangga. Pada buku siswa jenis permainan masih sangat terbatas. Permainan yang ada pada modul lebih berpariatif dan bisa dilakukan secara mandiri maupun berkelompok. Menurut guru kelas I di SDN 3 Banjar Jawa salah satu permasalahan yang dihadapi peserta didik adalah kemampuan peserta didik dalam memahami materi tergolong rendah. Dari 36 peserta didik hanya 16 peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 20 peserta didik nilainya di bawah KKM. Penyebabnya adalah sebagian besar peserta didik tidak memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, selain itu peserta didik juga pasif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Modul Permainan PJOK Tematik Kelas 1 Tema Kegiatanku merupakan salah satu bahan belajar yang dapat dipakai guru dalam merancang pembelajaran. Permainan dalam modul ini dirancang dengan tugas gerak disesuaikan dengan 3 kompetensi inti dan kompetensi dasar kelas 1 meliputi kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan. Dalam modul ini terdapat 2 sampai 4 permainan dimana masing-masing subtema terdiri dari 1 sampai 2 permainan. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I SDN 3 Banjar Jawa dalam pembelajaran tematik dengan tema 3 kegiatanku yaitu dengan menggunakan model pembelajaran tematik berbasis permainan. Dari uraian di atas bahwa modul permainan ini terdiri dari 10 permainan yaitu Permainan Tangkap dan Rangkai, Pukul Kata, Tembak dan Rangkai, Telur Keranjang, Terowongan Kata, Bola Tembak Angka, Bola beracun, Lempar Tangkap Kata, Pantulan Bernomor, Kata Rahasia. Metode permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar) (Ahadin, 2011; Rekysika & Haryanto, 2019).

Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat (Artini et al., 2016; Cakra et al., 2016). Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak (Agustini et al., 2016; Yuniati & Rohmadheny, 2020). Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal. Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisaikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat (Rohaeni, 2019; Surniyati, 2019). Penelitian

ini bertujuan untuk menganalisis penerapan modul pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar PJOK.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pre-experimental design tipe one group pretest-posttest (tes awal tes akhir kelompok tunggal). *One group pretest-posttest design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest) (Arikunto & Cepi, 2010). Setelah melihat pengertian tersebut dapat ditarik simpulan bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik SDN 3 Banjar Jawa kelas 1 yang terbagi dalam tiga kelas yaitu kelas 1A, 1B, dan 1C. Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah purposive sampling. Teknik Purposive sampling adalah suatu teknik penentuan dan pengambilan sampel yang ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015). Pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan dalam teknik purposive sampling ini bisa beragam dan bergantung pada kebutuhan dari penelitian yang akan dilakukan. Alasan menggunakan teknik purposive sampling ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi.

Metode penentuan sampel jenuh atau total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2010). Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik dari kelas 1C yang berjumlah 37 orang. Alasan menggunakan sampel dari kelas 1C adalah dikarenakan jumlah anak laki-laki dan perempuan hampir sama rata dan juga keterbatasan waktu sehingga peneliti hanya memilih satu dari tiga kelas 1 yang ada di SDN Negeri 3 Banjar Jawa. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner dan tes. Instrumen yang digunakan yaitu lembar kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik inferensial. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat ada dua yaitu uji homogenitas dan uji normalitas. Pengujian data hasil pengukuran yang berhubungan dengan hasil penelitian bertujuan untuk membantu analisis agar menjadi lebih baik. Untuk itu dalam penelitian ini akan diuji normalitas dan uji homogenitas data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada hasil penelitian ini akan mendeskripsikan mengenai hasil penelitian terkait dengan pengaruh penerapan modul pembelajaran berbasis permainan tema 3 : kegiatanku subtema 2 : kegiatan siang hari terhadap hasil belajar PJOK pada kelas IC di SDN 3 Banjar Jawa yang berjumlah sebanyak 37 peserta didik. Dalam penelitian ini kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan modul pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar PJOK. Sebelum diberikan *treatment*, terlebih dahulu kelompok dalam penelitian ini diberikan test awal (*pretest*) serta setelah diberikan *treatment* akan diberikan test akhir (*posttest*). Data yang terkumpul selanjutnya dilakukan analisis deskriptif statistik yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Deskriptif Statistik Data Penelitian

Tes	Min	Max	Mean	Std. Dev
Pretest Pengetahuan	37.50	68.75	53.55	8.53157
Posttest Pengetahuan	56.25	93.75	77.00	8.20924
Pretest Keterampilan	37.50	68.75	51.86	7.63548
Posttest Keterampilan	68.75	100.00	85.81	7.01076

Berdasarkan Tabel 1 hasil analisis statistik deskriptif data penelitian diatas, dapat diketahui nilai minimal, nilai maksimal, nilai rata-rata, serta nilai standar deviasi pada masing-masing kelompok data penelitian ini. Hasil yang didapatkan dari rumus Gregory diatas adalah 1, yang berarti tingkat reliabilitas instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sangat reliabel. Sebelum dilakukan uji hipotesis pada penelitian ini, terlebih dahulu data yang terkumpul akan dilakukan pengujian asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas data dan uji homogenitas.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini berasal dari populasi yang sebarannya normal. Uji normalitas dapat menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov* apabila besar sampel >50 sedangkan teknik *Shapiro-Wilk* digunakan apabila besar sampel < 50. Dikarenakan dalam

penelitian ini jumlah sampel kurang dari 50 pada setiap kelompok, maka uji normalitas dilakukan dengan menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikan 5%, maka data dikatakan normal jika hasil nilai $\text{sig} > 0,05$ dan tidak normal jika nilai $\text{sig} < 0,05$. Hasil uji normalitas dalam penelitian ini disajikan pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

Kelompok Data	Shapiro-Wilk Sig.
Pretest Pengetahuan	0,051
Posttest Pengetahuan	0,062
Pretest Keterampilan	0,084
Posttest Keterampilan	0,206

Berdasarkan hasil analisis diatas, didapatkan nilai $\text{sig} > 0,05$ untuk semua kelompok data, maka dapat disimpulkan jika data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *Levene's test* dengan taraf signifikan 5%, maka data dikatakan homogen jika hasil nilai $\text{sig} > 0,05$ dan tidak homogen jika nilai $\text{sig} < 0,05$.

Berdasarkan hasil analisis data, didapatkan nilai $\text{sig} 0,617$ (Homogen), maka dapat disimpulkan jika data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen. Maka selanjutnya dikarenakan data dalam penelitian ini berdistribusi normal dan homogen, maka uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan jenis uji parametrik yaitu *paired sample t-test*. Hipotesis penelitian yang telah dikemukakan dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh modul pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri 3 Banjar Jawa. Pengujian hipotesis menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* dengan taraf signifikansi 5% (0,05) dengan pengambilan keputusan yaitu dikatakan berpengaruh jika hasil nilai $\text{sig} < 0,05$ dan tidak berpengaruh jika nilai $\text{sig} > 0,05$ dengan bantuan aplikasi *SPSS 22.0 for Windows*.

Pengambilan keputusan dalam uji hipotesis ini yaitu H_0 ditolak jika nilai signifikansi (p) $< 0,05$ dan H_0 diterima jika nilai signifikansi (p) $> 0,05$. Maka jika H_0 diterima maka terdapat pengaruh modul pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri 3 Banjar Jawa. Hasil dari analisis dengan uji hipotesis menggunakan uji *t paired sample t-test*. Berdasarkan hasil analisis uji *paired samples test* diatas, didapatkan nilai sig yaitu $0,000 < 0,05$ pada kelompok data pengetahuan dan keterampilan, sehingga H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan jika terdapat pengaruh modul pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri 3 Banjar.

Berdasarkan hasil analisis diatas didapatkan hasil yaitu penerapan modul pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar PJOK pada peserta didik kelas I di Sekolah Dasar Negeri 3 Banjar Jawa (Tema 3 : Kegiatanku). Hasil analisis dalam penelitian diketahui jika terdapat peningkatan nilai pengetahuan pada kelompok penelitian ini. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai pengetahuan sebelum diberikan *treatment (pretest)* yaitu sebesar 53,55. Kemudian setelah diberikan *treatment* berupa penerapan modul pembelajaran berbasis permainan dilakukan penilaian akhir dengan mendapatkan hasil rata-rata *posttest* yaitu sebesar 77,00. Maka dari hasil tersebut diketahui terjadi peningkatan sebesar 23,45.

Selanjutnya pada hasil analisis dalam penelitian diketahui jika terdapat peningkatan nilai keterampilan pada kelompok penelitian ini. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai keterampilan sebelum diberikan *treatment (pretest)* yaitu sebesar 51,86. Kemudian setelah diberikan *treatment* berupa penerapan modul pembelajaran berbasis permainan dilakukan penilaian akhir dengan mendapatkan hasil rata-rata *posttest* yaitu sebesar 85,81. Maka dari hasil tersebut diketahui terjadi peningkatan sebesar 33,95.

Pembahasan

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidikan agar dapat terjadi pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik ([Amri, 2018](#); [Dewi et al., 2018](#); [Ratna & Utami, 2018](#)). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun ([Prillany & Rusdiyanto, 2021](#); [Rienties et al., 2013](#)). Metode bermain juga bisa sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani prasekolah (usia dini). Bermain merupakan pekerjaan masa anak-anak dan cermin pertumbuhan anak ([Anjasari et al., 2020](#); [Prillany & Rusdiyanto, 2021](#)).

Permainan mengandung unsur bermain yang merupakan kegiatan hakiki dan merupakan kebutuhan dasar manusia. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara bebas dan sukarela, kegiatannya dibatasi oleh waktu dan tempat, menggunakan peraturan yang bebas dan tidak mengikat, memiliki tujuan tersendiri dan mengandung unsur ketegangan, kesenangan serta kesadaran yang berbeda

dari kehidupan biasa (Artini et al., 2016; Hendrayana, 2010; Herawati et al., 2014). Program pembelajaran penjas di sekolah harus diisi dengan program yang disukai oleh para siswa dan menawarkan banyak pilihan bagi mereka untuk beraktivitas sesuai dengan yang inginkan (Hita et al., 2020; Miskawati, 2019). Dengan aktivitas bermain semua siswa dengan berbagai level kemampuan motoriknya akan mampu berpartisipasi dalam pembelajaran penjas. Bermain dapat dimanfaatkan untuk mendorong pertumbuhan kelompok sosial karena dilakukan bukan hanya sendirian tetapi dalam suasana berkelompok.

Temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan, para siswa dapat memperoleh keberhasilan dalam proses pembelajaran yang lebih efektif (Artini et al., 2016; Febriandari et al., 2016; Ishak, 2017). Siswa akan lebih tertarik mempelajari materi yang diberikan karena mereka merasa senang dan gembira (Cakra et al., 2016; Yuniati & Rohmadheny, 2020). Secara tidak langsung mereka telah melaksanakan tugas geraknya yang harus dikuasai dalam pembelajaran tersebut. Kondisi pembelajaran ini menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam mempelajari materi yang diberikan memiliki kecenderungan yang positif.

4. SIMPULAN

Penerapan modul pembelajaran berbasis permainan tema 3 kegiatanku subtema 2 “kegiatan siang hari” mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri 3 Banjar Jawa. Disimpulkan bahwa modul pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. Y., Setyosari, P., & Suharti. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Digital Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(1), 140–150. <https://doi.org/10.17977/um039v6i12021p140>.
- Agustin, I. (2019). Penerapan Identifikasi, Asesmen Dan Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Penyelenggara Pendidikan Inklusi. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, III(November), 72–80. <https://doi.org/10.26740/eds.v3n2.p72-80>.
- Agustini, Tomi, & Sudjana. (2016). Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Menggunakan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas III C SDN KRIAN 3 Kabupaten Sidoarjo. *Pendidikan Jasmani*, 26(2). <https://doi.org/10.17977/pj.v26i2.7502>.
- Ahadin. (2011). Pendekatan Pembelajaran Metode Bermain Pada Aspek Fisikdan Motorikdi Taman Kanak-Kanak. *Visipena Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.33>.
- Amri, N. A. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 1(2), 105. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i2.4864>.
- Anjasari, E. A., Srinandi, I. G. A. M., & Nilakumawati, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja (The Relationship between Online Game Addiction and Social Interaction in Adolescents). *e-Jurnal Matematika*, 9(Agustus), 177–181. <https://doi.org/10.24843/MTK.2020.v09.i03.p296>.
- Apriansyah, B., Sulaiman, & Mukarromah, S. B. (2017). Kontribusi Motivasi, Kerjasama, Kepercayaan Diri terhadap Prestasi Atlet Sekolah Sepakbola Pati Training Center di Kabupaten Pati. *Journal of Physical Education and Sports*, 6(2), 101–107. <https://doi.org/10.15294/jpes.v6i2.17358>.
- Arikunto, S., & Cepi. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Revision). Bumi Aksara.
- Artini, N. P. W. D., Suadnyana, I. N., & Wiarta, I. W. (2016). Penerapan Metode Bermain Berbentuk Media Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif PAUD Kusuma 2. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v4i1.7532>.
- Cakra, G., Dantes, N., & Widiartini, K. (2016). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Sikap Sosial Dan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas Vi Sd N 29 Daging Puri Tahun Pelajaran 2014. *Jurnal Penelitian Evaluasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v5i1.1579>.
- Darlis, N., Farida, & Miaz, Y. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 334–342. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.689>.
- Dewi, N. K., Tirtayani, L. A., & Kristiantari, R. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Kelompok B di Paud Gugus Anggrek, Kuta Utara. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 43–53. <https://doi.org/10.23887/paud.v6i1.15090>.

- Eryani, N. H. zain; I. C. S. R. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Febriandari, D., Annis Nauli, F., & Rahmalia, S. H. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas diri Remaja (The Relationship of Online Game Addiction to Adolescent Self-Identity). *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50–56. <https://doi.org/10.26714/JKJ.4.1.2016.50-56>.
- Hendrayana, Y. (2010). *Pembelajaran Permainan Dasar*. Direktur Pendidikan Luar Biasa.
- Herawati, R., S. R. W., & Hamdu, G. (2014). Pengembangan Asesmen Hots Pada Pembelajaran Berbasis Masalah Tema Bermain Dengan Benda-Benda Di Sekitar. *Jurnal Peadidakta*, 1(4).
- Hita, I. P. A. D., Kushartanti, B. M. W., Ariestika, E., Widiyanto, & Nizeyumukiza, E. (2021). The Association Between Physical Activity and Self-Rated Health Among Older Adults. *Journal of Population and Social Studies*, 29, 450–458. <https://doi.org/10.25133/JPSSv292021.028>.
- Hita, I. P. A. D., Kushartanti, B. M. W., & Nanda, F. A. (2020). Physical Activity, Nutritional Status, Basal Metabolic Rate, and Total Energy Expenditure of Indonesia Migrant Workers during Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 5(2), 122–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpjo.v5i2.26791>.
- Ishak, M. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Hasil Belajar Shooting ke Gawang dalam Permainan Sepakbola. *Jurnal Utile*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.37150/jut.v3i1.141>.
- Khairunnisa, I. S. J. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif Untuk Ppkn Jenjang Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.30651/else.v4i1.3970>.
- Khoirunnisa, A. L., Purwono, E. P., & Raharjo, H. P. (2012). Bakat Anak Usia Dini Dalam Olahraga Taekwondo Menggunakan Metode Sport Search Di Kabupaten Kendal Tahun 2012. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 1(4). <https://doi.org/10.15294/active.v1i4.510>.
- Miskawati, M. (2019). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa'adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 45. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v9i1.123>.
- Novika Auliyana, S., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11796>.
- Nugroho, F., & Iqbal Arrosyad, M. (2020). Moodle Multimedia Development in Web-based Integrative Thematic Learning for Class IV Elementary Students. *Cendekiawan*, 2(1), 49–63. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v2i1.177>.
- Pratama, F., Firman, & Neviyarni. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Dasar Negeri 01. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.63>.
- Prillany, T. E., & Rusdiyanto, R. M. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh di Sekolah Dasar Negeri Kalibanteng. *Research Physical Education and Sports*, 3(1), 81–86.
- Primasari, I. F. N. D., & Zulela. (2021). Kendala Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Secara Online Selama Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(1), 64–73. <https://doi.org/10.26858/jkp.v5i1.16820>.
- Purnamasari, I., & Febrianty, M. F. (2020). Adaptasi Latihan Judo Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penjakora*, 7(2), 151. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i2.27544>.
- R. Rustiana, E. (2013). Upaya Peningkatan Kecerdasan Emosi Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Jasmani Harmoni. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5(1), 139–149. <https://doi.org/10.21831/cp.v5i1.1267>.
- Rahayuningsih, S. (2020). Animation media of animal husbandry thematic science learning to stimulate scientific attitude in early childhood. *International Journal of Scientific and Technology Research*. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17959>.
- Ratna, & Utami, F. N. (2018). Analisis Kemampuan Kognitif Pemecahan Masalah Anak Dalam Bermain Balok. *Jurnal AUDI: Kajian Teori dan Praktik di bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 70–79. <https://doi.org/10.33061/ad.v3i2.2729>.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>.
- Rienties, B., Brouwer, N., & Lygo-Baker, S. (2013). The effects of online professional development on higher education teachers' beliefs and intentions towards learning facilitation and technology. *Teaching and Teacher Education*, 29(1), 122–131. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2012.09.002>.

- Rohaeni, E. (2019). Penerapan Metode Bermain Balok Dalam Mengembangkan Nilai Kognitif Anak Usia Dini Pada Paud Nuansa Kota Bandung. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1). <https://doi.org/10.22460/empowerment.v3i2p181-197.584>.
- Sugiyono. (2010). *Statistik untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. alfabeta.
- Surniyati, P. (2019). Penerapan Kegiatan Bermain Gawang Pintar Dalam Menumbuhkan Minat Dan Pengembangan Konsep Matematika Pada Anak Tk. *Jurnal Ilmiah Pendidikan & Pembelajaran*, 3(3), 271–279.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>.
- Yaqin, R. A., Andiana, O., & Kinanti, R. G. (2019). Pengaruh Latihan Peregangan Statis Terhadap Fleksibilitas Pada Mahasiswa Penghobi Futsal Offering a Angkatan 2014 Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. *Jurnal Sport Science*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um057v9i1p1-8>.
- Yuniati, S., & Rohmadheny, P. S. (2020). Bermain Peran: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 60. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.509>.