

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PJOK DI SMP NEGERI 1 TANGSE
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Farhan Fadillah Muhammad Yahya², Amirzan³,
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Jabal Ghafu

Farhanfadhillah1712@gmail.com

Penelitian ini berjudul “Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PJOK di SMP Negeri 1 Tangse Tahun Pelajaran 2024/2025.” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode survey. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tangse sebanyak 40 siswa, dan teknik pengumpulan data menggunakan angket tertutup skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 17 siswa (42,5%) termasuk dalam kategori Sangat Kuat, dan 23 siswa (57,5%) dalam kategori Kuat, dengan rata-rata persentase aspek tertinggi adalah Sikap terhadap Guru dan Pembelajaran PJOK (88%), dan aspek terendah adalah Peningkatan Motivasi Belajar (72%). Tidak terdapat siswa yang masuk kategori Cukup, Lemah, maupun Sangat Lemah. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 1 Tangse.

Kata Kunci: Efektivitas, Pembelajaran Berbasis Permainan, Motivasi Belajar, PJOK

Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna pencapaian tingkat kehidupan bangsa yang semakin maju dan sejahtera. Pencapaian pendidikan yang berkualitas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik di masa depan. Sekolah memiliki peran yang penting sebagai wadah peserta didik untuk berproses mendapatkan mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan untuk perkembangannya di masa dewasa agar memiliki kontribusi positif untuk kehidupan di masyarakat. Melalui ruang lingkup sekolah akan memberikan pengalaman belajar yang tidak diperolehnya di rumah.

Sagala (2013 : 42) “pendidikan merupakan proses melatih peserta didik yang dirancang dalam bentuk pengalaman belajar untuk mengembangkan

pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang dapat dijadikan sebagai modal untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dan keluarganya”. Sedangkan Muchlisin (2017 : 49) “pendidikan anak usia dini seharusnya memiliki filsafat pendidikan yang menyentuh seluruh perkembangan anak dan didukung dengan pembelajaran yang disesuaikan dengan dunia anak usia dini. Anak akan berkembang sebagaimana mestinya jika mendapatkan perhatian dan stimulasi yang baik dari sekolah”.

Suherman (2004 : 23) “Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan melalui aktivitas jasmani, yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, mengembangkan pengetahuan dan perilaku hidup yang sehat dan aktif, mengembangkan sikap sportif, serta kecerdasan emosi peserta didik”. Sedangkan menurut Rosdiani (2012 : 21)

“pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, dan sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang”.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan aspek fisik, mental, dan sosial peserta didik. Melalui PJOK, siswa diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, serta nilai-nilai sportivitas dan kerja sama. Namun, dalam praktiknya, pelaksanaan pembelajaran PJOK sering menghadapi tantangan, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK sering menghadapi kendala rendahnya motivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Hal ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung monoton, seperti pendekatan instruksional yang berfokus pada perintah satu arah tanpa melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan tidak menumbuhkan antusiasme siswa terhadap aktivitas fisik.

Permainan merupakan aktivitas fisik yang memberikan kesenangan juga pembelajaran. Permainan yang dilakukan sebaiknya tidak monoton agar peserta didik tidak cepat merasa bosan. Dalam permainan peserta didik akan mendapatkan dan meningkatkan keterampilan kebugaran jasmaninya, permainan yang dilakukan juga berdasarkan kemampuan dan karakteristik peserta didik agar pencapaiannya sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani yang diharapkan. Bentuk permainan yang dirancang mengacu pada perkembangan lokomotor dan kerjasama peserta didik.

LANDASAN TEORITIS

2.1.1 Pengertian Efektivitas

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antar siswa dan guru dalam situasi efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Trianto (dalam Sumarsono, Inganah, Iswatiningsih & Husamah, 2020: 7) keefektifan mengajar dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala daya upaya yang dilakukan guru untuk membantu para siswa agar bisa belajar dengan baik. Untuk mengetahui keefektifan mengajar, dengan memberikan tes, sebab hasil tes dapat digunakan untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pengajaran. Demonstrasi Belajar akan efektif jika peserta didik melihat demonstrasi keterampilan yang akan dipelajari. Aplikasi Belajar akan efektif jika peserta didik mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya. Integrasi Belajar akan efektif jika peserta didik mengintegrasikan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Aktivasi Belajar akan efektif jika peserta didik mengaktifkan pengetahuan mereka sebelumnya. Sesuai Kebutuhan Belajar akan efektif jika peserta didik membutuhkan pengetahuan dan keterampilan dalam mengerjakan tugasnya.

Menurut Afifatu (dalam Fathurrachman dkk, 2019:2) efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Lebih lanjut, Deassy dan Endang (2018 : 2) menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan dan sikap dengan mudah, menyenangkan, dan dapat terselesaikan tujuan pembelajaran sesuai harapan.

Menurut penyampaian para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan pembelajaran yang tidak terlepas dari aktivitas yang berkualitas dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dilakukan oleh guru dan akan menjadi tolak ukur keberhasilan guru dalam kelas. Jika dikaitkan dengan hasil belajar maka pembelajaran dapat dikatakan efektif jika terdapat perubahan yang positif pada siswa dan termasuk pada perolehan hasil belajar yang meningkat atau sesuai dengan ketentuan KKM yang ditetapkan

Menurut Vigotsky (Mulyasa, 2012) juga berpendapat bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal penting bagi perkembangan keterampilan berfikir (*thinking skill*). Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan secara bersama, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan siswa.

Menurut Supardi (2013) pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut penyampaian para ahli di atas efektivitas pembelajaran adalah sautu intraksi yang dapat di lakukan oleh siswa atau siswa dan guru agar aktivitas proses pembelajaran dapat berjalan dengan efesien atau efektif, sehingga dapat mengarahkan siswa kea rah yang lebih positif dengan pembelajaran yang telah di tetakan.

Efektivitas Menurut Ravianto (dalam Masruri, 2014:11) efektivitas merupakan sebuah tolak ukur seberapa baik suatu pekerjaan dilakukan. Artinya suatu pekerjaan dianggap efektif jika diselesaikan sesuai dengan perencanaan, baik waktu, biaya, maupun mutunya.

Pengertian efektivitas sesuai dengan Permendagri Nomor 59 Tahun 2007 adalah merupakan pencapaian hasil program dengan target yang telah ditetapkan, yaitu dengan cara membandingkan keluaran dengan hasil. Efektivitas menunjukkan pada taraf tercapainya hasil, atau dalam bahasa sederhana hal tersebut dapat dijelaskan bahwa: efektifitas dari pemerintah daerah adalah bila tujuan pemerintah daerah tersebut dapat dicapai sesuai dengan kebutuhan yang direncanakan.

Dari pendapat di atas, maka efektivitas dapat diartikan sebagai sebuah pencapaian yang ingin dicapai oleh organisasi. Efektivitas berorientasi pada aspek tujuan suatu organisasi, jika tujuan tersebut tercapai, maka dapat dikatakan efektif. Menurut Miarso(Rohmawati, 2015:16)“efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, “*doing the right things*”.” Sedangkan Sadiman mengatakan (1987) (Al-Tabany, 2017:21) “keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar.”

METODE PENELITIAN

Dalam pengertian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif ini adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. Menurut Hasan (2014) penelitian deskriptif adalah bentuk analisis data untuk menguji generalisasi hasil penelitian yang didasarkan satu sampel. Menurut Kusmawati (2015) kuantitatif adalah jenis penelitian yang bermetode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian dalam meneliti populasi dan sampel. Dalam penelitian ini menggunakan metode survey, sedangkan untuk pengumpulan data menggunakan kuesioner.

Berdasarkan beberapa teori diatas, dapat diketahui bahwa pengertian penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang bersifat mengembangkan maupun menemukan teori-teori sosial dalam meneliti suatu keadaan atau pun fenomena yang terjadi dengan menganalisis suatu fenomena tersebut dalam penelitian kuantitatif ini juga bersifat umum dikarenakan peneliti harus terjun kelapangan dengan meneliti gejala, fenomena dan peristiwa tertentu.

Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2015:17) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang menggunakan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi yang diambil adalah siswa/siswi Kelas VII di SMP Negeri 1 Tangse yang berjumlah 40 siswa

3.2.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2015:117) sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengembangan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi

setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII adalah sebanyak 40 orang siswa.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tangse, yang terletak di Kecamatan Tangse, Kabupaten Pidie, Provinsi Aceh. Sekolah ini memiliki dua rombongan belajar untuk kelas VIII, yaitu kelas VIII.1 dan VIII.2, masing-masing dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang, sehingga total jumlah siswa kelas VIII adalah sebanyak 40 siswa.

Sekolah ini telah menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran PJOK, salah satunya adalah metode pembelajaran berbasis permainan yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Keberadaan sarana olahraga, peran guru, serta motivasi dan keterlibatan siswa menjadi bagian penting dalam keberhasilan pembelajaran PJOK di sekolah ini.

4.1.1 Penyebaran dan Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket tertutup dengan skala Likert. Angket dibagikan kepada seluruh siswa kelas VIII, yaitu sebanyak 40 siswa. Angket berisi 20 butir pernyataan yang mencakup tujuh aspek yang dinilai, yaitu:

1. Kesesuaian metode dengan materi
2. Minat dan ketertarikan siswa
3. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran
4. Pemahaman materi melalui permainan
5. Peningkatan motivasi belajar
6. Sikap terhadap guru dan pembelajaran PJOK
7. Efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran

Setelah data dikumpulkan, dilakukan proses pengkodean dan pengolahan data berdasarkan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif,

yakni dengan menggunakan perhitungan persentase.

2 Rekapitulasi Hasil Angket

Berikut adalah hasil rekapitulasi data angket dari 40 siswa berdasarkan setiap aspek yang dinilai:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan

N o	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1	Kesesuaian Metode dengan Materi	85%	Sangat Kuat
2	Minat dan Ketertarikan Siswa	78%	Kuat
3	Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran	81%	Sangat Kuat
4	Pemahaman Materi melalui Permainan	75%	Kuat
5	Peningkatan Motivasi Belajar	72%	Kuat
6	Sikap terhadap Guru dan Pembelajaran PJOK	88%	Sangat Kuat
7	Efektivitas dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran	83%	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel 4.3 di atas , dapat dijelaskan bahwa:

1. Aspek Kesesuaian Metode dengan Materi memperoleh persentase 85%, menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dinilai sangat tepat dalam menyampaikan materi PJOK. Hal

ini menunjukkan bahwa siswa merasa aktivitas permainan yang digunakan sesuai dengan topik pembelajaran.

2. Minat dan Ketertarikan Siswa memperoleh skor 78% yang masuk dalam kategori Kuat. Artinya, sebagian besar siswa merasa tertarik terhadap pendekatan permainan dalam pembelajaran, meskipun masih terdapat ruang untuk meningkatkan antusiasme siswa secara menyeluruh.
3. Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran mendapatkan nilai 81%, masuk dalam kategori Sangat Kuat. Ini mencerminkan bahwa metode ini mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Pemahaman Materi melalui Permainan mencatat nilai 75%, yang tergolong Kuat. Artinya, pendekatan ini cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi PJOK, meskipun efektivitas tersebut belum sepenuhnya merata.
5. Peningkatan Motivasi Belajar memperoleh 72%, juga tergolong Kuat. Hal ini mengindikasikan bahwa metode permainan cukup berpengaruh dalam menumbuhkan semangat belajar siswa, meski belum mencapai kategori sangat kuat.
6. Sikap terhadap Guru dan Pembelajaran PJOK memperoleh persentase tertinggi yaitu 88%, dalam kategori Sangat Kuat. Ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran ini memberikan dampak positif terhadap persepsi siswa terhadap guru dan pelajaran PJOK secara umum.
7. Efektivitas dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran memperoleh 83%, termasuk dalam kategori Sangat Kuat. Ini menandakan bahwa pembelajaran berbasis permainan

dinilai efektif dalam mendukung pencapaian kompetensi dasar yang ditetapkan.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dalam PJOK diterima dengan sangat baik oleh siswa dan memberikan pengaruh yang positif terhadap berbagai aspek pembelajaran, baik dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan ketertarikan, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis permainan dalam mata pelajaran PJOK memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterlibatan dan motivasi siswa. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata dari tujuh aspek penilaian yang sebagian besar berada dalam kategori “Kuat” dan “Sangat Kuat”.

Aspek sikap terhadap guru dan pembelajaran PJOK memperoleh persentase tertinggi yaitu 88%, yang berarti bahwa siswa merasa nyaman dan termotivasi dengan pendekatan yang digunakan oleh guru. Ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan hubungan emosional yang positif antara guru dan siswa.

Selanjutnya, aspek kesesuaian metode dengan materi (85%), keterlibatan aktif dalam pembelajaran (81%), dan efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran (83%) juga termasuk dalam kategori Sangat Kuat. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini dinilai tepat dalam menyampaikan materi, mendorong keaktifan siswa, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Adapun aspek minat dan ketertarikan siswa (78%), pemahaman materi melalui permainan (75%), dan peningkatan motivasi belajar (72%) berada pada

kategori Kuat. Meskipun tidak mencapai kategori tertinggi, hal ini tetap menggambarkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan respon positif terhadap pendekatan ini. Kategori “Kuat” pada ketiga aspek tersebut bisa menjadi bahan evaluasi bagi guru untuk meningkatkan variasi permainan yang lebih menyenangkan dan relevan dengan konteks pembelajaran siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang peran dan efektivitas pengurus PBSI dalam pengembangan olahraga bulu tangkis di Kabupaten Pidie, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

5. 1. 1 Peran pengurus PBSI di Kabupaten Pidie dalam menjalankan tugas dan fungsinya dinilai baik. Hal ini terlihat dari hasil kuesioner yang sebagian besar berada di kategori "sedang" hingga "tinggi", dengan rata-rata skor 68,72 dan deviasi standar 6,31. Ini berarti bahwa pengurus berkomitmen pada pelaksanaan program kerja dan pengembangan organisasi.
5. 1. 2 Efektivitas organisasi secara keseluruhan cukup positif, terutama dalam hal pelaksanaan program latihan dan dukungan kepada atlet. Namun, masih ada beberapa kendala terkait kelangsungan program, keterlibatan aktif semua pengurus, serta peningkatan komunikasi internal dan pemanfaatan fasilitas organisasi.
5. 1. 3 Temuan dari observasi dan wawancara mendukung data kuesioner, menunjukkan bahwa komitmen dan pelaksanaan program telah berlangsung, tetapi belum sepenuhnya optimal dalam hal evaluasi, pendanaan, pelatihan pelatih, dan penyelenggaraan turnamen di daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. (1980). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Al-Tabany, T. I. (2017). *Desain pembelajaran inovatif, progresif dan kontekstual*. Prenadamedia Group.
- Anjani, N., Sugiyarto, & Supardi, K.I. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 2(2), 198–207.
- Aritonang, K. T. (2008). *Motivasi Berprestasi dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grasindo.
- Arsyad, A. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, M. (2018). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Konsep dan Penerapannya*. Bandung: Alfabeta.
- Azizah Mashami, S., Andayani, Y., & Sofia, M. (2014). *Pengaruh Media Permainan Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 3(1), 45–52.
- Badaruddin. (2015). *Psikologi pendidikan: Teori dan aplikasinya dalam proses pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Baharuddin & Esa, N. W. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bangun, W. (2016). *Dasar-dasar pendidikan jasmani*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Coffey, H. (n.d.). *Game-Based Learning*. Retrieved from <https://www.learnnc.org> (akses menyesuaikan konteks daring).
- Darojat, O. (2016). *Strategi Pembelajaran Berbasis Game untuk Peningkatan Motivasi Belajar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 5(2), 103–111.
- De Freitas, S. (2006). *Learning in Immersive Worlds: A Review of Game-Based Learning*. London: JISC.
- Deassy, I., & Endang, K. (2018). *Strategi pembelajaran efektif dan menyenangkan*. Jakarta: Kencana.
- Djaali. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Emda, A. (2017). *Peran motivasi belajar siswa dalam pembelajaran*. Jurnal Lantanida, 5(2), 172–182.
- Faisal. (2005). *Format-Format Penelitian Sosial: Dasar-dasar dan Aplikasinya*. Malang: CV. Citra Malang.
- Fathurrachman, M., dkk. (2019). *Efektivitas proses pembelajaran dalam pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Felany, N. (2022). *Efektivitas Pembelajaran di Era Digital*. Malang: CV Literasi Nusantara.
- Hamzah, A., & Sutarto, E. (2020). *Strategi Pembelajaran PJOK yang Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hasan, M. I. (2014). *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Husdarta, D. (2009). *Pengantar pendidikan jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Irham, M. (2013). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Işman, A. (2010). *Educational Technology*. Sakarya: Sakarya University.
- Johnson, B., & Christensen, L. (2017). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches* (6th ed.). Sage Publications.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Buku pegangan guru PJOK*

- SMP/MTs kelas VII. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Kristiyandaru, A. (2010). *Pengantar pendidikan jasmani*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kusmawati, I. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lestari, S. (2020). *Psikologi pendidikan*. Depok: Kencana Prenada Media Group.
- Masruri, M. (2014). *Manajemen kinerja dan efektivitas kerja*. Yogyakarta: UII Press.
- Muchlisin, M. (2017). *Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhibbin Syah. (1995). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, A. (2018). *Psikologi Pendidikan: Pendekatan Baru dalam Dunia Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyaningsih, P. S. (2016). *Psikologi Pendidikan untuk Guru*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen dan kepemimpinan kepala sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nikita, T. (2001). *Psikologi Bermain Anak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalim, M., Udin, T., & Sumarwan, A. (2007). *Psikologi pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Pambudi, D. (2022). *Model dan Strategi Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Peraturan Perundang-undangan: Permendagri No. 59 Tahun 2007 tentang Perubahan atas Permendagri Nomor 13 Tahun 2006 tentang Pedoman Pengelolaan Keuangan Daerah.
- Pivec, M. (2006). *Game-Based Learning: A Review of the State of the Art*. The International Journal of Knowledge and Learning Objects, 2, 223–243.
- Prasetyo, D., Utami, S., & Handayani, R. (2017). *Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 5(1), 1–10.
- Prasetya, R., Andriani, N., & Sutrisno, E. (2013). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Game*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 15(2), 92–101.
- Pratiwi, D. (2019). *Model Pembelajaran Aktif Berbasis Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Pratiwi, S. (2019). *Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratiwi, Y., & Musfiroh, T. (2014). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi*. Bandung: Alfabeta.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Putera, R., Safri, M., & Ariska, F. (2022). Efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa. *Sprinter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Jasmani*, 3(2). Diakses dari <https://jurnal.icjambi.id/index.php/sprinter/article/view/304> (diakses 2 Mei 2025).
- Razak, A., Maulana, R., & Nurhalimah, E. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap minat dan partisipasi siswa dalam PJOK. *Global Journal of Science*, 6(1). Diakses dari <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjs/article/view/3330> (diakses 2 Mei 2025).
- Riduwan. (2005). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmawati, N. (2015). *Efektivitas pembelajaran dalam pendidikan*. Surabaya: Cipta Media Edukasi.
- Rosdiani, D. (2013). *Teori dan praktik pendidikan jasmani*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rosdiani, R. (2012). *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani*. Bandung: Refika Aditama.
- Sadiman, A. S., dkk. (1987). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sagala, S. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Samsudin. (2008). *Pendidikan jasmani dan kesehatan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.