



Global Journal Sport

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gis>

Volume 3, Nomor 2 Juli 2025

e-ISSN: 3031-3961

DOI.10.35458

Penerapan Model Bermain dalam Pembelajaran PJOK untuk Meningkatkan Antusiasme dan Partisipasi Siswa Kelas IV di SD Inpres Mongisi

Trialdy Hermawan¹, Reza Mahyuddin², Muh. Sumange Lipu³

¹ PJKR Universitas Negeri Makassar

Email: triaidy202@gmail.com

² PJKR Universitas Negeri Makassar

Email: rezamahyuddin@unm.ac.id.

³ Guru SD Inpres Monginsidi

Email: muhhammadsumange@gmail.com

Artikel info

Received: 02-03-2025

Revised: 03-04-2025

Accepted: 04-06-2025

Published, 25-07-2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model bermain dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) terhadap peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa kelas IV di SD Inpres Monginsidi. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas IV. Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi partisipasi siswa, angket sederhana berbasis ekspresi wajah, catatan lapangan, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam antusiasme dan partisipasi siswa dari siklus I ke siklus II. Penerapan model bermain dalam pembelajaran PJOK terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan interaksi sosial, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: model bermain, PJOK, partisipasi, antusiasme, siswa sekolah dasar



artikel global jurnal sport dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah dasar yang memiliki peran strategis dalam membentuk perkembangan fisik, keterampilan motorik, sosial, dan emosional peserta didik. Melalui pembelajaran PJOK, siswa tidak hanya diajarkan mengenai pentingnya menjaga kebugaran dan kesehatan tubuh, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan sikap sportif, kerja sama, dan nilai-nilai sosial lainnya yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, PJOK juga berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter serta pengembangan kemampuan kognitif melalui aktivitas fisik yang terstruktur.

Namun, dalam implementasinya, pembelajaran PJOK di banyak sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya adalah metode pembelajaran yang cenderung monoton, berpusat pada guru, serta kurang memberikan ruang bagi siswa untuk aktif dan terlibat secara langsung. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi, antusiasme, dan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK. Siswa cenderung cepat merasa bosan karena aktivitas yang disajikan kurang variatif dan tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif, seperti pendekatan bermain (play approach), dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam PJOK. Misalnya, penelitian di Kelas VI SDN Airlangga 1 Surabaya menunjukkan bahwa penerapan pendekatan bermain mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan (Faisol, Andrijanto, & Aidin, 2024, hlm. 165–166). Penelitian serupa di SDN Bawang, Kecamatan Kediri juga menunjukkan bahwa metode bermain berpengaruh positif terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK (Mubarak dkk., 2024).

Pendekatan bermain sangat relevan diterapkan pada siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV, yang berada dalam tahap perkembangan kognitif operasi konkret menurut teori Piaget. Pada tahap ini, anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang menyenangkan. Model bermain memungkinkan siswa untuk terlibat dalam situasi pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan dunia anak-anak. Pendekatan ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa, tetapi juga mendorong interaksi sosial, kolaborasi, serta pengembangan keterampilan hidup lainnya.

Berangkat dari latar belakang tersebut, muncul pertanyaan penting yang mendasari penelitian ini: *Apakah penerapan model bermain dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa kelas IV SD Inpres Mongisidi, yang selama ini masih rendah akibat metode pembelajaran yang monoton?*

Meskipun terdapat berbagai model pembelajaran aktif lain yang telah terbukti efektif, seperti model *Problem-Based Learning* (PBL) dan *cooperative learning*, namun pendekatan bermain dianggap paling sesuai untuk karakteristik perkembangan siswa kelas IV SD. Usia ini adalah masa di mana anak-anak lebih mudah memahami konsep melalui praktik langsung, eksplorasi, dan permainan yang terstruktur. Sejumlah penelitian tindakan kelas sebelumnya juga memperkuat anggapan ini, dengan menunjukkan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan motivasi belajar, keterampilan motorik dasar, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan (Faisol dkk., 2024; Mubarak dkk., 2024).

Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penerapan model bermain dalam pembelajaran PJOK di kelas IV SD Inpres Mongisidi, dengan tujuan utama untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan tersebut dalam meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru PJOK dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini mengacu pada model spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana hasil refleksi dari siklus pertama menjadi dasar perbaikan tindakan pada siklus kedua. Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Mongisidi, selama bulan November 2024, pada semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025.

Subjek penelitian ini adalah 25 siswa kelas IV SD Inpres Mongisidi yang terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan dengan latar belakang kemampuan yang beragam. Penentuan subjek dilakukan dengan teknik total sampling, karena seluruh siswa dalam satu kelas dijadikan partisipan. Mereka merupakan target sekaligus objek tindakan dalam penelitian ini, yang bertujuan meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran PJOK melalui pendekatan bermain.

Prosedur pelaksanaan penelitian mengikuti tahapan yang telah ditetapkan dalam model PTK. Tahap pertama adalah perencanaan, di mana peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis model bermain, serta mempersiapkan berbagai instrumen pengumpulan data. Selanjutnya adalah tahap pelaksanaan tindakan, di mana pembelajaran PJOK dilaksanakan dengan pendekatan bermain sesuai dengan skenario yang telah dirancang. Tahap ketiga yaitu observasi, di mana proses pembelajaran diamati secara langsung untuk mencatat aktivitas siswa, suasana kelas, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Terakhir, dilakukan tahap refleksi untuk menganalisis data dan merumuskan langkah perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui lembar observasi dan angket siswa, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui catatan lapangan dan wawancara. Instrumen yang digunakan meliputi: (1) lembar observasi partisipasi siswa, yang mencatat keterlibatan siswa berdasarkan tiga indikator yaitu antusiasme, keaktifan, dan kerja sama; (2) angket sederhana dengan skala ekspresi wajah (😊 = senang, 😐 = netral, 😞 = tidak senang) yang digunakan untuk menilai persepsi siswa terhadap pembelajaran PJOK; (3) catatan lapangan, untuk mendokumentasikan kejadian penting, reaksi siswa, dan dinamika kelompok selama proses pembelajaran; serta (4) pedoman wawancara, yang digunakan untuk menggali pendapat siswa dan guru terhadap pembelajaran dengan model bermain.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran, pengisian angket oleh siswa setelah pembelajaran, pencatatan lapangan oleh peneliti, serta wawancara terstruktur kepada siswa dan guru kelas. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan dua pendekatan. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor observasi dan hasil angket untuk mengetahui peningkatan partisipasi dan persepsi siswa terhadap pembelajaran. Sedangkan data kualitatif dianalisis secara deskriptif kualitatif, melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, guna mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai proses pembelajaran dan perubahan yang terjadi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana model bermain dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I, hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat partisipasi aktif siswa masih tergolong sedang. Dapat diliat pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Tingkat Partisipasi Siswa

No.	Nama Style	Siklus I	Siklus II
1.	Antusiasme Siswa	64%	84%
2.	Keterlibatan Aktif	68%	88%
3.	Kerja Sama Kelompok	66%	92%
	Rata- rata Partisipasi	66%	88%

Antusiasme siswa tercatat sebesar 64%, keterlibatan aktif 68%, dan kerja sama kelompok sebesar 66%, dengan rata-rata partisipasi keseluruhan mencapai 66%. Beberapa siswa tampak enggan terlibat dalam permainan dan cenderung menjadi penonton. Banyak di antara mereka masih malu untuk tampil di depan, terutama karena jenis permainan yang digunakan kurang bervariasi, yaitu hanya estafet bola. Kegiatan juga dinilai belum cukup menantang dan belum mampu melibatkan seluruh siswa secara optimal.

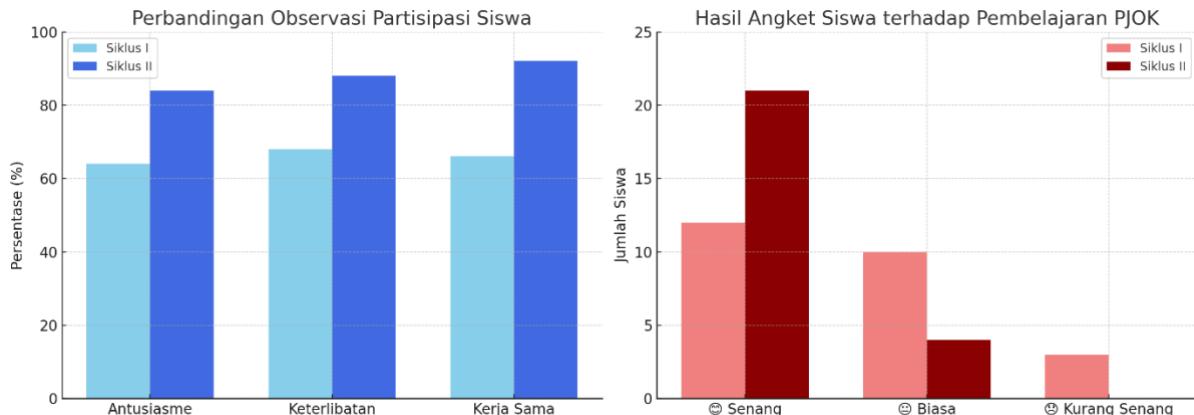
Selain itu, hasil angket yang dibagikan kepada 25 siswa menunjukkan bahwa 12 siswa (48%) merasa sangat senang, 10 siswa (40%) merasa biasa saja, dan 3 siswa (12%) merasa kurang senang dengan kegiatan pembelajaran. Dari catatan lapangan, guru mengamati bahwa sebagian siswa kurang fokus, mudah terdistraksi, dan permainan kurang menarik bagi siswa perempuan. Waktu pembelajaran yang terbatas juga menjadi kendala dalam mengulang atau memvariasikan permainan.

Berdasarkan temuan pada siklus I, dilakukan beberapa perbaikan untuk siklus II. Perbaikan tersebut meliputi penambahan variasi permainan, seperti gobak sodor, lari tangkap ekor, dan balap karet; strategi pembagian kelompok yang lebih merata; peningkatan motivasi yang diberikan guru sebelum dan selama kegiatan; serta penyediaan alat bantu permainan yang lebih menarik dan sederhana.

Setelah perbaikan diterapkan, hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Antusiasme siswa meningkat menjadi 84%, keterlibatan aktif mencapai 88%, dan kerja sama kelompok meningkat menjadi 92%, sehingga rata-rata partisipasi mencapai 88%. Seluruh siswa tampak terlibat aktif dan menunjukkan antusiasme tinggi. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan, serta siswa perempuan mulai aktif berpartisipasi dan lebih percaya diri. Perhatikan tabel 2 berikut

Tabel 2. Tabel Tingkat Partisipasi Siswa

No.	Nama Style	Siklus I	Siklus II
1.	Tanggapan Siswa (Angket)	= 48% = 40% = 12%	= 84% = 16% = 0%
2.	Catatan Observasi	<ul style="list-style-type: none"> Banyak siswa malu tampil Permainan kurang bervariasi Kegiatan belum menantang 	<ul style="list-style-type: none"> Semua siswa aktif dan antusias Pembelajaran lebih menyenangkan Siswa perempuan mulai aktif
3.	Catatan Lapangan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mudah terdistraksi Waktu terbatas Permainan kurang menarik 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bersemangat dan aktif Inisiatif tinggi Interaksi sosial meningkat
4.	Tindakan Perbaikan	Belum dilakukan	<ul style="list-style-type: none"> Variasi permainan ditambah Pembagian kelompok diperbaiki Guru lebih memotivasi siswa



Gambar 1. *Perbandingan Observasi Partisipasi Siswa*

Gambar 2. *Hasil Angket Siswa Terhadap Pembelajaran PJOK*

Pembahasan

Hasil angket siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan tanggapan positif terhadap pembelajaran PJOK yang menggunakan pendekatan bermain. Sebanyak 21 siswa (84%) menyatakan sangat senang, dan 4 siswa (16%) merasa biasa saja. Tidak ada satu pun siswa yang menyatakan kurang senang, berbeda dengan siklus I, di mana hanya 13 siswa (52%) menyatakan sangat senang, 9 siswa (36%) merasa biasa saja, dan 3 siswa (12%) menyatakan kurang senang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penyesuaian aktivitas bermain pada siklus II lebih berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan bagi siswa.

Selain itu, catatan lapangan pada siklus II menunjukkan bahwa sebagian besar siswa aktif secara fisik, antusias mengikuti kegiatan, dan mulai menunjukkan inisiatif lebih besar, seperti membentuk kelompok sendiri, menyusun strategi permainan, serta mengusulkan variasi permainan baru. Berbeda dengan siklus I, di mana masih banyak siswa yang pasif, hanya mengikuti instruksi, dan belum menunjukkan inisiatif dalam bekerja sama. Kualitas interaksi sosial pun meningkat secara signifikan, terutama di kelompok-kelompok yang sebelumnya kurang aktif. Siswa terlihat lebih kompak, saling mendukung, dan lebih percaya diri saat bekerja dalam tim.

Perubahan ini tidak hanya berdampak pada aspek afektif dan sosial, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan motorik siswa. Mereka tampak lebih lincah, terkoordinasi, dan percaya diri dalam melakukan gerak dasar, terutama saat mengikuti permainan yang membutuhkan kecepatan, ketangkasan, dan kerja sama tim.

Keberhasilan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui pengalaman langsung dan kontekstual. Menurut Piaget (1952), anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasi konkret, di mana mereka belajar paling efektif melalui aktivitas nyata dan manipulatif. Dalam konteks ini, pendekatan bermain memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif melalui eksplorasi, eksperimen, dan refleksi terhadap pengalaman mereka sendiri.

Lebih lanjut, teori Vygotsky (1978) juga menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Melalui aktivitas bermain yang bersifat kolaboratif, siswa tidak hanya belajar dari pengalaman pribadi, tetapi juga dari teman sebaya dalam zona perkembangan proksimalnya (*zone of proximal development*). Aktivitas bermain menjadi sarana yang efektif untuk memperkuat aspek kognitif, sosial, dan emosional secara bersamaan.

Pendekatan bermain juga mendukung prinsip pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) sebagaimana ditekankan dalam Kurikulum Merdeka. Pembelajaran yang mengakomodasi kebutuhan, minat, dan gaya belajar siswa terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang positif dan memotivasi. Dalam hal ini, permainan menjadi media yang efektif untuk mengurangi kejemuhan dan meningkatkan fokus belajar, karena siswa merasa terlibat secara utuh—baik secara fisik, mental, maupun emosional.

Secara keseluruhan, penerapan model bermain dalam pembelajaran PJOK terbukti efektif meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa. Peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu mengatasi hambatan motivasi dan keterlibatan yang selama ini menjadi masalah utama dalam pembelajaran PJOK. Model ini tidak hanya menyenangkan dan fleksibel, tetapi juga sesuai dengan tahap perkembangan siswa, memperkuat interaksi sosial, dan memberikan ruang bagi ekspresi diri serta kreativitas siswa.

Dengan demikian, pendekatan pembelajaran berbasis bermain layak dipertimbangkan sebagai strategi utama dalam pembelajaran PJOK, khususnya di tingkat sekolah dasar, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus terhadap 25 siswa kelas IV SD Inpres Mongisidi, dapat disimpulkan bahwa penerapan model bermain dalam pembelajaran PJOK memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa. Model bermain yang dirancang secara terstruktur, bervariasi, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif.

Salah satu indikator keberhasilan model ini dapat dilihat dari peningkatan partisipasi siswa, yang semula sebesar 66% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan menunjukkan sikap kooperatif yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Tidak hanya siswa yang secara alami aktif, tetapi juga siswa yang semula pasif dan kurang percaya diri mulai menunjukkan perubahan sikap, seperti berani tampil di depan kelompok, mengambil peran dalam permainan, serta menjalin kerja sama yang baik dengan teman-temannya.

Model bermain juga terbukti fleksibel dalam mengakomodasi perbedaan karakter, minat, dan kemampuan siswa. Aktivitas yang menyenangkan dan melibatkan fisik secara langsung mampu menarik perhatian seluruh siswa, mengurangi kejemuhan, serta memperkuat motivasi intrinsik mereka. Selain memberikan manfaat dalam aspek keterampilan gerak dasar, model ini juga memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa, seperti toleransi, tanggung jawab, komunikasi, dan empati.

Secara pedagogis, penerapan pendekatan bermain sejalan dengan teori konstruktivistik yang menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berbasis pengalaman langsung. Permainan menyediakan konteks belajar yang otentik dan bermakna, di mana siswa belajar secara aktif melalui eksplorasi dan interaksi sosial. Oleh karena itu, model bermain tidak hanya efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran PJOK, tetapi juga selaras dengan prinsip *joyful learning* dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan berpihak pada siswa.

Dengan demikian, model pembelajaran berbasis bermain layak direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Penerapan model ini tidak

hanya mampu meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, tetapi juga berpotensi membentuk fondasi positif terhadap sikap dan kebiasaan hidup sehat pada anak sejak usia dini. Diharapkan, keberhasilan ini dapat menjadi inspirasi bagi guru-guru PJOK lainnya untuk lebih kreatif dalam menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur dan ketulusan, saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa dalam proses penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada para siswa kelas IV SD Inpres Mongisidi yang telah dengan antusias dan sepenuh hati berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Terima kasih juga saya sampaikan kepada rekan-rekan guru yang senantiasa memberikan dukungan dan masukan yang membangun selama proses pelaksanaan penelitian.

Secara khusus, saya menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah SD Inpres Mongisidi yang telah memberikan izin, kepercayaan, serta dukungan penuh sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih yang tulus juga saya sampaikan kepada dosen pembimbing dan para pendidik yang telah membimbing saya dengan sabar, memberikan arahan, ilmu, serta inspirasi yang sangat berarti dalam proses penulisan jurnal ini.

Tak lupa, dengan sepenuh hati saya mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua saya tercinta yang selalu menjadi sumber kekuatan, doa, dan ketulusan di setiap langkah hidup saya. Terima kasih juga saya sampaikan kepada seluruh anggota keluarga yang selalu memberi semangat, dukungan moral, dan motivasi yang tak ternilai. Tanpa kasih sayang, doa, dan dukungan dari keluarga, saya tidak akan mampu menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal yang terus mengalir dan dibalas oleh Tuhan Yang Maha Esa dengan keberkahan yang berlimpah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi, M., Kusmaedi, N., Julantine, T., & Budiana, D. (2025). *Game learning model through developmentally appropriate practice approach to increase elementary school students' life skills*. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 14(1), 121–131. <https://doi.org/10.36706/altius.v14i1.183>
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Faisol, A., Andrijanto, T., & Aidin, M. (2024). *Peningkatan motivasi belajar PJOK melalui pendekatan bermain pada siswa kelas VI SDN Airlangga 1 Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 12(1), 165–166. Tersedia di <https://jurnal.itbsemarang.ac.id>
- Firdaus, R., Wahyuni, S., & Santoso, D. (2024). *Efektivitas model kooperatif terhadap hasil belajar PJOK di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), xx–xx. Tersedia di <https://ejournal.utp.ac.id>
- Haile, T. S., & Ghirmai, D. J. (2024). *Play-based learning: Conceptualization, benefits, and challenges of its implementation*. *European Scientific Journal*, 20(16), 30. <https://doi.org/10.19044/esj.2024.v20n16p30> altius.ejournal.unsri.ac.id [European Scientific Journal+1](http://EuropeanScientificJournal+1)

- Hasmyati, H., & Aksir, M. (202?). *Penggunaan Problem-Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar PJOK*. Jurnal Universitas Pahlawan. Tersedia di <https://ejournal.utp.ac.id>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.
- Mercan, G., & Varol Selçuk, Z. (2024). *Investigating the impact of game-based learning and gamification strategies in physical education: A comprehensive systematic review*. *Journal of Interdisciplinary Education: Theory and Practice*, 6(1), 1–14.
<https://doi.org/10.47157/jietp.1389843> DergiPark
- Mubarak, S., Hartono, A., & Lestari, I. (2024). *Penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar PJOK siswa kelas IV SDN Bawang, Kediri*. Jurnal Pendidikan Jasmani Anak, 8(1), xx–xx. Tersedia di <https://jerkin.org>
- Mulyasa, E. (2015). *Menjadi guru profesional*. Remaja Rosdakarya.
- Piaget, J. (1972). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universities Press. [Catatan: Rujukan teori perkembangan Piaget bila ingin dimasukkan secara eksplisit]
- Rohmah, S. (2019). *Pengaruh model bermain terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK*. Jurnal Olahraga dan Pendidikan Jasmani, 3(1), 45–52.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Siedentop, D. (2001). *Developing teaching skills in physical education*. Mayfield Publishing.
- Suherman, A. (2018). *Strategi pembelajaran PJOK*. Kencana.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.