



Penerapan Permainan Tradisional Boy-boyan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani Pada Siswa SMP Negeri 2 Majalaya Karawang

Ibrahim Mohammad¹, Ine Rahayu Purwaningsih², Ardawi Sumarno³

Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstract

Received: 27 November 2022

Revised: 29 November 2022

Accepted: 1 Desember 2022

The purpose of making this thesis is to answer the formulation of the problem in the research, namely whether there is an increase in interest in learning physical education through traditional boy-boyan games in students, is there an impact of traditional boy-boyan games on increasing interest in learning physical education in students. The problem of this study is that there are students who feel bored in attending physical education lessons. This research is a quantitative research with experimental methods and uses a pretest-posttest control group design. The sampling technique uses cluster sampling technique. The instrument used is a likert scale questionnaire. There are three stages in this study, namely pretest, treatment and posttest. Treatment was conducted sixteen times. From the pretest and posttest results, there was an increase from the initial average of 74.25, a significant value was obtained from the pretest results, namely 0.290 while the posttest value was 0.420 from these results, it is said that both are normally distributed because the significant value is more than 5% or from 0.05.

Keywords: Traditional Games, Learning Interest.

(*) Corresponding Author: ibrahim@gmail.com

How to Cite: Mohammad, I., Purwaningsih, I., & Sumarno, A. (2022). Penerapan Permainan Tradisional Boy-boyan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani Pada Siswa SMP Negeri 2 Majalaya Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(24), 355-364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7486641>

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan suatu aktivitas fisik yang tidak dapat dipisahkan dari suatu proses pembelajaran. Karena secara psikologis pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik sangat penting bagi tumbuh kembang serta kemajuan bagi peserta didik tersebut. Pendidikan jasmani juga bagian dari pendidikan secara keseluruhan yang mampu berkontribusi pada tumbuh kembang individu melalui media alami yang telah direncanakan secara seksama dan dirancang pula untuk memenuhi tumbuh kembang dari perilaku setiap individu (Bangun, 2016).

Proses pendidikan jasmani yang efektif akan mendorong kecepatan tujuan pendidikan jasmani yang telah dirancangkan seperti perkembangan fisik, pengembangan gerak, keterampilan gerak, perkembangan kognitif dan afektif, perkembangan sosial dan perkembangan emosional. Perkembangan gerak merupakan salah satu bagian terpenting dari tujuan dalam pelaksanaan pendidikan jasmani. Gerak sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Hal ini dikarenakan pada anak usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Proses pembelajaran harus berkualitas dan menyenangkan pada usia dini untuk menambah minat belajar anak-anak terhadap pelajaran pendidikan jasmani. Hal ini berkaitan dengan bagaimana proses



pembelajaran berlangsung dan bagaimana model pembelajaran dan alat dibuat (Nugraha, 2015).

Dilihat dari pra survey dan wawancara dengan bapak Dedetana, S. Pd. pada tanggal 3 november 2021 selaku guru penjas di SMP Negeri 2 Majalaya Karawang, terdapat permasalahan yang menyebabkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan yakni diakui kurangnya modifikasi guru terhadap pemberian materi pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan kaku dan membosankan. Dilihat dari permasalahan tersebut bahwa kreativitas dan wawasan guru terhadap model pembelajaran yang menyenangkan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Permainan merupakan salah satu cara dalam meningkatkan minat belajar pada siswa, dalam kehidupan manusia bermain permainan merupakan salah satu aktivitas fisik yang sangat dibutuhkan untuk meningkatkan perkembangan fisik. Tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan fisik saja, melainkan dari segi sosial, intelektual dan emosional juga dapat ditingkatkan dari aktivitas fisik ini (Anggara Effendi, 2018). Salah satu permainan yang bisa diterapkan untuk meningkatkan minat belajar pada siswa adalah permainan tradisional yakni boy-boyan. Boy-boyan merupakan salah satu dari sekian banyaknya permainan tradisional asli Indonesia, khususnya dari daerah Jawa Barat. Permainan ini sangat digemari banyak anak-anak karena dimainkan secara grup dengan melempar tangkap bola kecil. Selain menyenangkan permainan ini juga bermanfaat melatih kerja motorik kasar dan juga mengasah kemampuan membuat strategi. Metode ini dapat diterapkan guru maupun tenaga pendidik dalam pendidikan jasmani untuk lebih mengoptimalkan minat siswa dalam proses belajar mengajar pelajaran penjas. Dengan uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Permainan Tradisional Boy-Boyan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Penjas Pada Siswa SMP Negeri 2 Majalaya Karawang".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2018) menyebutkan dalam bukunya bahwa kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan dan metode yang digunakan metode True Experimental Design. Dikatakan true experimental design karena dalam disain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Ciri utama dari true experimental design adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil dengan cara acak atau random dari populasi tertentu (Sugiyono, 2018).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Majalaya yang berjumlah 487 termasuk didalamnya kelas A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, dan K. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel Cluster Sampling (Area Sampling). Sugiyono (2018) menyatakan dalam bukunya, sampel

adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dilakukan karena penelitian memiliki keterbatasan dalam melakukan penelitian baik dari segi waktu, tenaga, dan jumlah populasi yang sangat banyak. Maka peneliti harus mengambil sampel yang benar-benar representatif (dapat mewakili). Untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dari populasi, peneliti menggunakan teknik cluster sampling (sampel area). Menurut Sugiyono (2018) teknik sampling daerah/area ini digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas/banyak. Misal penduduk dari suatu negara, propinsi atau kabupaten. Untuk menentukan penduduk mana yang akan dijadikan sumber data, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah yang telah ditetapkan.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Penelitian ini menggunakan skala likert. Skala likert untuk mengukur sikap pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono 2018). Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negative. Sehingga responden dapat memilih jawaban berupa sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Penentuan skor yang disebut sebagai prosedur penskalaan (scaling) memerlukan perhitungan yang cukup rumit. Namun peneliti dapat menggunakan cara pemberian skor yang sederhana, yaitu:

Tabel 1. Poin skor skala likert

JAWABAN	POSITIF	NEGATIF
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu (RG)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner/angket dalam mengumpulkan data. Dengan memilih metode angket lebih memberikan kesempatan kepada peserta didik atau responden untuk dapat memberikan informasi yang baik dan benar. Kemudian angket yang peneliti gunakan berupa angket tertutup karena dapat memudahkan peserta didik dalam menjawab butir-butir soal didalamnya.

Teknik pengolahan/pengambilan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah angket. Teknik pengolahan data menggunakan angket ini dirasa lebih praktis dan efisien karena dalam waktu singkat peneliti dapat memperoleh data dari responden. Dalam penelitian ini angket yang peneliti gunakan merupakan angket tertutup, karena responden cukup memilih/mencentang salah satu jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti yang sesuai dengan kondisi pada saat itu.

Uji coba instrumen dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas. Peneliti melakukan uji coba instrumen terlebih dahulu sebelum mengambil data yang asli. Dalam uji coba instrumen, peneliti mengambil

data dari siswa lain. Uji coba instrumen angket dilakukan di SMP Negeri 2 Majalaya yang memiliki karakteristik responden mirip dengan responden yang akan diteliti. Jumlah responden uji coba instrumen ini sebanyak 30 siswa kelas VIII.

Teknis analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah T-test atau disebut Uji T, yang mana dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi dengan melalui sebagai berikut:

a. Uji beda rata-rata untuk sampel berpasangan (paired sampel T test)

1) Kelompok Eksperimen

$$t = \frac{MX_{1,2} - MX_{1,1}}{sd_1 / \sqrt{n}}$$

$$sd1 = \sqrt{\frac{n\sum d_1^2 - (\sum d_1)^2}{n(n-1)}}$$

2) Kelompok Kontrol

$$t = \frac{MX_{1,2} - MX_{1,1}}{sd_1 / \sqrt{n}}$$

$$sd2 = \sqrt{\frac{n\sum d_1^2 - (\sum d_1)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

MX1.2 = rata-rata pretest

MX1.1 = rata-rata posttest

sd = standart deviasi

N = jumlah sampel

b. Uji beda rata-rata antar kelompok (independent sample test)

$$t = \frac{MX_1 + MX_2}{\sqrt{\frac{sd_1}{n} + \frac{sd_2}{n_2}}}$$

Keterangan:

MX1 = rata-rata kelompok eksperimen

MX2 = rata-rata kelompok kontrol

sd1 = standart deviasi kelompok eksperimen

sd2 = standart deviasi kelompok kontrol

n = jumlah sampel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah peningkatan minat belajar penjas melalui permainan tradisional boy-boyan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Majalaya.

Tahap pertama yang di lakukan penulis yaitu memberikan pretest sebuah angket kuesioner atau instrumen tentang minat belajar pendidikan jasmani untuk mengukur sejauh mana rasa minat belajar pendidikan jasmani pada siswa SMP kelas VIII tersebut. Kemudian pelaksanaan treatment atau perlakuan menggunakan permainan olahraga tradisional boy-boyan pada mata pelajaran pendidikan jasmani selama satu bulan pertemuan. Setelah itu Penilaian akhir diberikan menggunakan instrument posttest yang berupa pernyataan tentang minat belajar pendidikan jasmani. Langkah berikutnya yang dilakukan adalah menyusun data yang telah diperoleh. Setelah data terkumpul penulis menghitung hasil dari rata-rata simpangan baku dan varian data. Adapun hasil penelitian penerapan permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.
Hasil Statistik Deskriptif Penelitian

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest kontrol	45	87,00	117,00	105,3778	6,53066
Pretest kontrol	45	59,00	88,00	74,8889	6,47099
Posttest eksperimen	47	111,00	127,00	119,7021	4,01581
Pretest eksperimen	47	56,00	89,00	74,2553	6,79344
Valid N (listwise)	45				

Pada tabel 4.1 hasil statistik deskriptif terdapat perbedaan nilai rata-rata dari hasil skor penerapan permainan tradisional boy-boyan untuk kelompok eksperimen meningkatkan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. dengan rata-rata skor 74,25 sebelum diberikan perlakuan dan 119,70 sesudah diberikan perlakuan. Gambaran ini menunjukkan bahwa siswa setelah diberikan perlakuan memiliki peningkatan yang signifikan.

1. Uji Pra Syarat
 - a. Pengujian Normalitas

Setelah diketahui hasil dari perhitungan statistik deskriptif penelitian yang di dalamnya terdapat Mean, Standar deviasi serta varians, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian normalitas sebagai uji prasyarat analisis data sebelum menghitung uji t. Dikarenakan penulis menggunakan uji t sebagai hipotesis dalam penelitian.

Tabel 3.
Uji Normalitas
Tests of Normality

kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	,097	47	,200 [*]	,971	47	,290
	Posttest Eksperimen	,083	47	,200 [*]	,975	47	,420
	Pretest Kontrol	,096	45	,200 [*]	,976	45	,480
	Posttest Kontrol	,080	45	,200 [*]	,969	45	,262

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas bahwa perhitungan yang diuji dari tes normality Kolmogorov-Simrnova didapatkan nilai signifikan dari hasil pretest yaitu 0,290 sedangkan nilai posttest 0,420. Dari hasil tersebut dikatakan bahwa keduanya berdistribusi normal karena nilai signifikannya lebih dari 5% atau lebih dari 0,05.

2. Uji Hipotesis (Uji T)

Setelah mendapatkan data dalam uji normalitas, maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah pengujian terhadap hasil dari proses pembelajaran dalam pretest dan posttest. Pengujian ini meliputi uji Paired Sample t-Test. Pengujian ini dilakukan untuk menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan akhir merujuk pada tabel 4.2 dapat dilakukan uji Paired sample t-Test. Hal ini dikarenakan data berdistribusi normal. Adapun uji ini dibantu menggunakan SPSS Versi 26 For Windows.

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$, artinya tidak terdapat perbedaan nilai hasil keterampilan Pretest dengan Posttest pada penerapan permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani pada siswa SMP Negeri 2 Majalaya Karawang.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$, artinya terdapat perbedaan hasil nilai Pretest dan Posttest dari penerapan permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani pada siswa SMP Negeri 2 Majalaya Karawang.

Kriteria pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikan (2-tailed) < 0,05 maka H_0 di tolak dan H_1 diterima. Sebaliknya apabila nilai signifikan > 0,05 maka H_0 di terima dan H_1 di tolak. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dari analisis uji hipotesis dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.
Uji T Paired Sample T Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreEks - PostEks	-45,447	8,464	1,235	-47,932	-42,962	-36,810	46	,000
Pair 2	PreKen - PostKon	-30,489	9,265	1,381	-33,273	-27,705	-22,074	44	,000

Berdasarkan tabel output “ Paired Samples Test” di atas diketahui nilai sig.(2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0.05$, Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil Pre Test dengan Post Test yang diartikan ada pengaruh dari penerapan permainan olahraga

tradisional boy-boyan untuk meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani pada siswa SMP Negeri 2 Majalaya Karawang.

PEMBAHASAN

Hasil analisis Pre-test dan Post-test penerapan permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani diperoleh rata-rata deviasi (MD) = 45.447 (Tabel hipotesis), hasil tersebut menghasilkan Ttabel pada derajat kebebasan (dk) = $N - 1 = 47 - 1 = 46$ dengan taraf signifikan = 0,05 diperoleh nilai ttabel = 2.012 dengan nilai Thitung = 36.810 dengan demikian nilai Ttabel < Thitung, Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, terdapat pengaruh dari penerapan permainan tradisional boy-boyaan untuk meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Perbandingan dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anggara E. Dan Sasminta C.Y.H. (2018) yang berjudul “Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan” jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. metode yang digunakan adalah eksperimen, dengan teknik angket. jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN yang berjumlah 21 anak. Teknik pemilihan sampel dengan One Group Pretest Posttest Design sejumlah 37 anak. Data yang diperoleh diolah dan dianalisis dengan perhitungan statistik manual dan program IBM Statistical Package For The Social Sciences (SPSS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil analisa statistik didapatkan thitung sebesar $8,744 \geq$ ttabel 1,721 dengan Sig = $0,000 \leq \alpha = 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga ada Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Kelas V SDN Pelem II Kecamatan Kertosono, Kabupaten Nganjuk. Besarnya pengaruh penerapan permainan Tradisional terhadap minat siswa dalam pembelajaran PJOK sebesar 11 %.

Dalam penelitian ini sama-sama menerapkan permainan tradisional jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional efektif diterapkan untuk meningkat minat belajar pendidikan jasmani. Hasil penilaian ahli disimpulkan termasuk kategori sangat baik. Hasil uji lapangan menunjukkan signifikansi < 0.5.

Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa dengan menerapkan permainan tradisional dapat meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani pada siswa. Sehingga diharapkan hasil dari penelitian ini bisa menjadi refrensi guru/pelatih untuk bisa dapat mengembangkan rasa minat belajar pendidikan jasmani dalam memeberikan materi atau bahan ajar pada siswa maupun murid ajarnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani pada siswa SMP Negeri 2 Majalaya Karawang. Dibuktikan

dengan hasil nilai T_{hitung} sebesar 36,810 dan T_{tabel} 45,447 dengan $Sig = 0,000 < 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Besarnya pengaruh penerapan permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani pada siswa SMP Negeri 2 Majalaya Karawang berdasarkan peningkatan presentase yaitu sebesar 61%. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai skor rata-rata dari uji pretest atau sebelum di lakukan treatment senilai 74,25 dan setelah di lakukan treatment berubah menjadi 119,70.

REKOMENDASI

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Guru sebaiknya lebih memperhatikan minat belajar siswa agar tercapainya hasil pembelajaran yang maksimal serta penggunaan permainan tradisional sebagai salah satu sarana untuk menunjang peningkatan minat siswa agar mereka tidak merasa bosan dengan pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Permainan tradisional dapat digunakan diluar jam pelajaran untuk meningkatkan rasa minat olahraga jasmani dan kesehatan tubuh siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam kegiatan penelitian yang dilakukan penulis, dalam hal ini adalah siswa dan guru SMP Negeri 2 Majalaya Karawang yang telah membantu terlaksananya penelitian ini sehingga dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara Effendi, S. C. Y. H. (2018). Penerapan Permainan Tradisional terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (Studi Pada Sdn Pelem Ii Kecamatan Kertosono, Kabupaten Nganjuk). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(1), 45–49.
- Apriliawati, andika tiyas, & Hartoto, S. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terhadap kemampuan motorik siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 04(2), 522–528.
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga pada lembaga pendidikan di indonesia. *Jurnal Publikasi Pendidikan | Volume VI No 3 Oktober 2016* |157, VI(1), 156–167.
- Daniel, S., & Hasali, F. (2016). Penerapan Metode Permainan Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Sd Kristen Kanaan Tangerang. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen Regula Fidei*, I(2), 41–61.
- Eliasa, E. I. (2014). Increasing Values of Teamwork and Responsibility of the Students through Games: Integrating Education Character in Lectures. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 123, 196–203. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1415>

- Hemayanti, K. L., Muderawan, I. W., & Selamat, I. N. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas Xi Mia Pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 20–25. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24060>
- Junaedi, A., & Wisnu, H. (2015). Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sma, Smk, Dan Ma Negeri Se-Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(3), 834–842.
- Komariah, S. (2018). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR MAHASISWA. *ACADEMIA.EDU*, 36–42.
- Ma'mun, M. A. (2018). Kajian Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 54–62.
- Mardiah Mardiah. (2015). Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 1(1), 61–77. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v1i1.33>
- Nugraha, B. (2015). Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 557–564. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Puspayanti, P. (2017). minat siswa kelas IV dan V dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD negeri godean jogjakarta (Vol. 4). Retrieved from <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://serisc.org/journals/index.php/IJAST/article>
- Putri, Y., & Rifai, A. (2019). Pengaruh Sikap dan Minat Belajar terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 3(2), 173–184. <https://doi.org/10.15294/pls.v2i1.23448>
- Rosmi, Y. F. (2016). Pendidikan Jasmani Dan Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Wahana*, 66(1), 55–61. <https://doi.org/10.36456/wahana.v66i1.482>
- Simbolon, N. (2014). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2), 14–19.
- Sofiarini, A. M. (2016). Hubungan Antara Pembelajaran Penjas Dengan Perilaku Sosial Siswa (Studi Deskriptif di SMA Negeri 10 Kota Bandung). *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(1), 68–76. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i1.3665>
- Sumarsono, A. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Berbasis Alam. *Jurnal Magistra*, 4, 70–83. Retrieved from <http://ejournal.unmus.ac.id/index.php/magistra>
- Supriyanto, W., & Iswandiri, R. (2017). Kecenderungan Sivitas Akademika Dalam Memilih Sumber Referensi Untuk Penyusunan Karya Tulis Ilmiah

- Di Perguruan Tinggi. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 13(1), 79–86.
- Surahni. (2017). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai Sarana Pendidikan Moral. *The 6th University Research Colloquium 2017*, 41–46.
- Widyanto, E., & Djawa, B. (2020). PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN SEPAK BOLA TERHADAP MINAT BELAJAR DAN EFEKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 08(01), 21–25.