

**PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN FUTSAL TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA DI SD KELAS IV BALEKAMBANG 01**

Tri Putra Jagat Satrio¹, Bayu Thomi Rizal²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

jagatsatrio190@gmail.com, bayu_tr@uhamka.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of futsal game modification on the learning interest of fourth-grade students at SDN Balekambang 01. The background of this research stems from the low level of student interest in physical education (PJOK) lessons, often indicated by a lack of active participation and enthusiasm. To address this issue, a modified version of futsal—integrated with a “cat-and-mouse” game concept—was implemented to make the learning process more engaging and enjoyable for students. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method, using a nonequivalent control group design. The sample consisted of 60 students, divided into two groups: the experimental class (IV A) and the control class (IV B), with 30 students in each. The instrument used was a learning interest questionnaire that had previously been validated and tested for reliability. The results revealed a significant difference in learning interest between the experimental and control classes. The average post-test score in the experimental class was 87, while the control class scored 83. The highest score in the experimental class was 97 and the lowest was 76, with a standard deviation of 6.128 and variance of 37.551. In contrast, the control class had a highest score of 93, a lowest score of 76, a standard deviation of 5.673, and a variance of 32.185. Normality and homogeneity tests confirmed that the data were normally distributed and homogeneous. The independent sample t-test yielded a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant effect of the futsal game modification on students' learning interest. In conclusion, the implementation of a modified futsal game has a positive and significant impact on increasing the learning interest of fourth-grade students in PJOK classes.

Keywords: *learning interest, futsal game modification, physical education, elementary school students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan futsal terhadap minat belajar siswa kelas IV di SDN Balekambang 01. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa pada pelajaran PJOK, yang ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif dan semangat siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, peneliti menerapkan modifikasi

permainan futsal menjadi permainan “kucing-kucingan” untuk meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa dalam belajar. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan *quasi experimental design* (desain eksperimen semu) menggunakan bentuk *nonequivalent control group design*. Sampel terdiri dari 60 siswa, yang terbagi menjadi dua kelas: kelas eksperimen (IV A) dan kelas kontrol (IV B), masing-masing berjumlah 30 siswa. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata skor angket minat belajar pada kelas eksperimen adalah 87, sedangkan pada kelas kontrol adalah 83. Skor tertinggi di kelas eksperimen mencapai 97 dan skor terendah 76, dengan standar deviasi sebesar 6.128 dan varians 37.551. Sementara itu, kelas kontrol memiliki skor tertinggi 93, skor terendah 76, standar deviasi 5.673, dan varians 32.185. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari modifikasi permainan futsal terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan modifikasi permainan futsal secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran PJOK.

Kata Kunci: minat belajar, modifikasi permainan futsal, PJOK, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) adalah tahap awal dalam sistem pendidikan formal yang menjadi fondasi penting bagi pembentukan karakter, kepribadian, dan kemampuan intelektual anak. Di Indonesia, pendidikan SD dirancang untuk mencakup anak usia 7 hingga 12 tahun, sesuai dengan amanat Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang menetapkan pendidikan dasar sebagai jenjang wajib belajar 9 tahun.

Salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar yaitu pendidikan

jasmani yang merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan yang tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan fisik siswa, tetapi juga meningkatkan minat belajar dan membentuk karakter siswa. Selain itu pendidikan jasmani juga bertujuan untuk mengembangkan aspek mental, emosional, sosial, dan moral.

Salah satu cabang olahraga yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah futsal. Sebagai variasi dari sepak bola, futsal memiliki keunggulan dalam hal kesederhanaan fasilitas, intensitas

permainan, dan kemampuan membangun kerja sama tim. Dengan demikian, futsal menjadi sarana yang efektif untuk mendukung pengembangan fisik, mental, dan sosial siswa.

Minat belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang sangat penting dalam proses pendidikan, yang berasal dari kesenangan dalam aktivitas itu sendiri, sedangkan minat belajar adalah, ketika siswa menikmati aktivitas pembelajaran, yang dapat membuat mereka lebih terlibat secara emosional, kognitif, dan fisik, yang pada akhirnya berdampak positif pada pencapaian hasil belajar. Minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap sesuatu yang berhubungan dengan pembelajaran, karena hal tersebut dianggap penting atau menyenangkan. Ia menekankan bahwa minat adalah faktor internal yang dapat memengaruhi seseorang untuk belajar dengan penuh semangat. Minat dapat ditumbuhkan melalui pengajaran yang menarik, relevansi materi, dan lingkungan belajar yang kondusif. Minat belajar adalah rasa suka atau perhatian yang besar terhadap kegiatan belajar, sehingga siswa merasa terdorong

untuk melakukannya secara terus-menerus. Menurutnya, minat belajar muncul ketika seseorang merasa bahwa pembelajaran tersebut relevan dengan kebutuhan atau keinginannya.

Namun, dalam praktiknya, minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani sering kali kurang optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti monoton dalam metode pembelajaran, kurangnya variasi permainan, atau ketidaksesuaian pendekatan pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Sebagai hasilnya, banyak siswa yang kurang antusias mengikuti pelajaran pendidikan jasmani, khususnya siswa perempuan di tingkat sekolah dasar, yang hal ini juga menjadi penyebab rendahnya minat belajar siswa, sedangkan minat belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pendidikan, siswa yang memiliki minat belajar cenderung lebih aktif, termotivasi, dan berprestasi dalam pembelajaran.

Selain itu modifikasi ini juga menekankan pentingnya pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan dunia anak-anak. Pada usia kelas IV SD, anak-anak berada pada fase perkembangan di

mana rasa ingin tahu, energi fisik, dan kemampuan sosial mereka berkembang pesat. Dengan menggunakan pendekatan permainan yang kreatif dan menarik, siswa tidak hanya merasa terhibur tetapi juga lebih termotivasi untuk belajar.

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan melakukan modifikasi pada pembelajaran futsal. Modifikasi pembelajaran mencakup penyesuaian aturan, alat, atau pendekatan yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV SD. Misalnya, penggunaan bola yang lebih kecil dan ringan, durasi permainan yang lebih pendek, atau penerapan permainan yang berbasis tantangan dan kompetisi sederhana. Dalam hal ini, Permainan futsal yang dimodifikasi tidak hanya memberikan kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan motorik mereka tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai seperti sportivitas, kerja sama tim, dan disiplin.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan Desember 2024 di SDN Balekambang 01, Minat belajar siswa kelas IV tergolong belum maksimal dilihat dari kegiatan pembelajaran PJOK ini

masih kurang interaktif, permainan futsal yang kurang bervariasi, kurangnya empati siswa ketika guru memberikan arahan untuk permainan bola futsal dan siswa tidak bersungguh-sungguh melakukan apa yang guru berikan, masih terdapat pula beberapa siswa yang malu untuk mengungkapkan pendapat karena kurang rasa percaya diri dan tidak yakin atas kemampuan yang dimiliki, masih terdapat siswa yang cenderung pasif, tidak mau bergaul dengan teman sekelasnya dalam mengikuti pembelajaran terkhususnya pada pembelajaran PJOK.

Oleh sebab itu masih terdapat banyak siswa yang kurang berminat untuk memainkan permainan bola futsal tersebut karena kurang memahami dan kurang menarik. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru PJOK kelas IV. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat searah, dimana siswa tidak bisa kerja sama dan berkomunikasi dengan baik pada temannya di permainan futsal ini ketika di lapangan. Penulis juga memperoleh informasi bahwa kurangnya minat belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran di

lapangan. Oleh karena itu, keberhasilan atau kegagalan dalam belajar tergantung dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Dimana modifikasi permainan futsal ini sudah terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa lebih semangat khususnya pada mata Pelajaran PJOK. Dengan modifikasi permainan-permainan menjadi hal yang baru terhadap siswa sehingga minat belajar siswa juga meningkat.

Bedasarkan data penelitian terdahulu telah menguatkan yang dilakukan oleh (Imam Maulana Hafazhah, 2021) bahwa modifikasi permainan futsal di lakukan dengan sempurna dan peneliti menyimpulkan bahwa modifikasi futsal dengan judul “Pengaruh Modifikasi Permainan IV-1 Kucing Bola Terhadap Ketepatan Passing Bagian dalam Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal Madrasah Aliyah (MA) di Masa Pandemi Covid-19”. Peneliti oleh (Ramadhana., et.al., 2018) di simpulkan bahwa penerapan pembelajaran yang kurang menarik akan menjadi kesalahan yang berlanjut apabila tidak dibetulkan dapat mempengaruhi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan. Permainan yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan

siswa mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai pengaruh modifikasi pembelajaran futsal terhadap minat belajar siswa, khususnya di SDN Balekambang 01. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada guru pendidikan jasmani dalam menyusun strategi yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pengembangan kurikulum pendidikan jasmani berbasis permainan di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Metode penelitan menggunakan metode kuantitatif yang berbentuk eksperiment. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari ada tidaknya pengaruh variabel-variabel yang telah dipilih untuk dijadikan penelitian. Setiap penelitian diharapkan mencapai hasil yang baik serta dapat dipertanggung jawabkan dan harus menggunakan metode yang tepat. Penggunaan metode yang tepat dapat menghasilkan penelitian yang

valid dan dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah desain *Quasi Experimental*. Menurut (Sugiyono, 2022) bentuk *quasi experimental* ini adalah pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya mengatur variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan sebuah eksperimen.

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni dengan menggunakan (Quasi Experimental Design). Quasi Experimental Design dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan secara sistematis, objektif dan terkontrol untuk memperdiksikan kejadian-kejadian. Dalam eksperimen semu (Quasi Experimental Design) “seorang peneliti melakukan manipulasi perlakuan” (Yusnarti & Sutyaningsih, 2021). Perlakuan tersebut direncanakan terlebih dahulu, misalnya ingin meneliti pengaruh besarnya jumlah anggota grup dalam melaksanakan praktikum terhadap penguasaan materi sesaat setelah kegiatan pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan futsal terhadap minat belajar siswa kelas IV di SDN Balekambang 01. Peneliti memilih modifikasi permainan karena belum banyak di terapkan di sekolah dasar. Sehingga menjadi suasana belajar yang baru bagi para siswa. Dan siswa dapat belajar dengan semangat. Dengan demikian dapat mengatasi rasa bosan serta apat membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Saskia et al., 2024) menyatakan bahwa setiap pengajar senantiasa harus terus berupaya meningkatkan keberhasilannya dalam pembelajaran, seperti melakukan inovasi-inovasi pembelajaran yang efektif, inovatif, aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Hasil penelitian diperoleh melalui penyebaran angket sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial. Berikut adalah data hasil pretest, posttest, dan perhitungan N-Gain pada kedua kelas:

Tabel 1
Pretest, Posttest dan N-Gain Minat Belajar
Siswa Kelas IV SDN Balekambang 01

Kelas Eksperimen			
N	Pretest	Posttest	N-Gain
30	$\bar{x}$	$\bar{x}$	S
	77.5	87	6.87

Kelas Kontrol			
N	Pretest	Posttest	N-Gain
30	$\bar{x}$	$\bar{x}$	S
	77.3	83	6.73

Dari tabel di atas, terlihat bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata skor minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kenaikan skor N-Gain pada kelas eksperimen (0,43) lebih tinggi daripada kelas kontrol (0,28), menunjukkan bahwa modifikasi permainan futsal memberikan pengaruh yang lebih besar dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil uji Normalitas Dari hasil perhitungan menggunakan uji normalitas Kolmogorof Smirnov dengan signifikan 0,05 yang dimana jika data yang diuji memiliki perbedaan kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak normal. (Marwinda & Danardono, 2024) mengatakan bahwa nilai signifikansi diatas 0.05 data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke uji selanjutnya.

Hasil uji Homogenitas minat belajar didapatkan hasil signifikansi

sebesar 0.636 dimana $0.636 > 0.05$ Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi homogen. (Zulkifli et al., 2025) dikatakan bahwa jika nilai signifikansi lebih dari 0.05 data tersebut berdistribusi homogen.

Hasil uji-t independen menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu (Amir et al., 2023) ada pengaruh yang signifikan dalam modifikasi permainan futsal di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan. Hal ini memperkuat bahwa modifikasi permainan futsal berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa.



Gambar 1
Peningkatan Minat Belajar

Grafik di atas menunjukkan perbandingan hasil rata-rata nilai pretest dan posttest minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan

kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, terjadi peningkatan skor dari 77,50 pada pretest menjadi 87,00 pada posttest, sedangkan pada kelas kontrol peningkatan skor terjadi dari 77,27 menjadi 83,00.

Peningkatan skor yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa modifikasi permainan futsal memiliki dampak positif yang lebih signifikan terhadap minat belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran futsal biasa. Hal ini juga diperkuat oleh nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,43, yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu 0,28. Dengan demikian, implementasi modifikasi permainan futsal terbukti lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK.

Hasil ini mendukung teori yang dikemukakan oleh (Slameto, 2013) yang menyatakan bahwa minat belajar akan meningkat jika pembelajaran dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa. Modifikasi permainan futsal yang mengadopsi konsep permainan kucing-kucingan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan

mendorong partisipasi aktif siswa. Penelitian ini selaras dengan pendapat (Rilastyo, 2021) yang menyatakan bahwa modifikasi dalam pembelajaran dapat menyesuaikan kebutuhan dan kondisi siswa, sehingga mendorong peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian hipotesis membuahkan hasil berupa terdapat pengaruh positif modifikasi permainan futsal terhadap minat belajar siswa, hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata skor angket pada minat belajar yang didapat dari kelas eksperimen dengan modifikasi permainan futsal lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya melakukan permainan futsal seperti biasanya. Rata – rata skor angket minat belajar siswa sebesar 87 untuk kelas eksperimen. Sedangkan rata-rata skor angket minat belajar siswa sebesar 83. Tidak hanya dilihat dari rata – rata skor akhir saja, pada saat proses pembelajaran pun berbeda peserta didik dengan media audio visual lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran karena merupakan media digital baru yang belum pernah di gunakan ketika pembelajaran di kelas sebelumnya.

Oleh sebab itu, berdasarkan pengujian hipotesis, perbandingan rata-rata skor akhir, dan kondisi peserta didik saat pembelajaran, dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa modifikasi permainan futsal terhadap minat belajar siswa SDN Balekambang 01. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti berharap dapat menjadi inovasi baru dan dijadikan sebagai solusi untuk memecahkan permasalahan minat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A., Pgri Palembang, U., Jend Yani Lorong Gotong Royong, J. A., Seberang Ulu, K. I., Palembang, K., & Selatan, S. (2023). Hubungan Kebugaran Jasmani Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Pampangan. In *Journal Physical Health Recreation (JPHR)* (Vol. 4).
<https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JPHR>
- Imam Maulana Hafazhah, E. T. R. , R. A. (2021). Pengaruh Modifikasi Permainan 4-1 Kucing Bola Terhadap Ketepatan Passing Bagian dalam Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal Madrasah Aliyah (MA) di Masa Pandemi Covid-19. *jurnal ilmiah wahana pendidikan*, 99–105.
- Marwinda, T. D. N., & Danardono, D. (2024). Perbandingan Iuran Normal Pensiun Metode Entry Age Normal dan Projected Unit Credit dengan Suku Bunga CIR (Cox Ingersoll Ross). *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 10(2), 133–138.
<https://doi.org/10.36987/jpms.v10i2.5881>
- Ramadhana, W., Rachman Syam Tuasikal, A. S., Jasmani, P., dan Rekreasi, K., Ilmu Olahraga Universitas Negeri Surabaya, F., Kunci, K., Basket, B., & Belajar, M. (n.d.). *Pengaruh Permainan Modifikasi Bola Basket Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MI NU Tropodo Waru Sidoarjo*.
<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issne/archive>
- Rilastyo. (2021). *eBook19H-LANGKAH-LANGKAH INOVATIFDALAMPENDIDIKANJASMANIDANOLAHRA GA11*.
- Saskia, A., Nurmalia, L., Roro, M., & Wahyulestari, D. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Audiovisual pada Pembelajaran IPS Kelas IV-B MIS Al-Hidayah*.
- Slameto. (2013). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60.
<https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian*. ALFABETA,CV.
- Yusnarti, M., & Sutyaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa

Sekolah Dasar. In *Ainara Journal*
(Vol. 2, Issue 3).
<http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>

Zulkifli, A., Gusniati, J., Septi Zulefni,
M., Aldania Afendi, R., Asni, W., &
Fitriani, Y. (2025). *Tutorial uji
normalitas dan uji homogenitas
dengan menggunakan aplikasi
SPSS* (Vol. 1, Issue 2).
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A., Pgri Palembang, U., Jend Yani Lorong Gotong Royong, J. A., Seberang Ulu, K. I., Palembang, K., & Selatan, S. (2023). Hubungan Kebugaran Jasmani Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Pampangan. In *Journal Physical Health Recreation (JPHR)* (Vol. 4).
<https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JPHR>
- Imam Maulana Hafazhah, E. T. R. , R. A. (2021). Pengaruh Modifikasi Permainan 4-1 Kucing Bola Terhadap Ketepatan Passing Bagian dalam Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal Madrasah Aliyah (MA) di Masa Pandemi Covid-19. *jurnal ilmiah wahana pendidikan*, 99–105.
- Marwinda, T. D. N., & Danardono, D. (2024). Perbandingan luran Normal Pensiun Metode Entry Age Normal dan Projected Unit Credit dengan Suku Bunga CIR (Cox Ingersoll Ross). *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 10(2), 133–138.
<https://doi.org/10.36987/jpms.v10i2.5881>
- Ramadhana, W., Rachman Syam Tuasikal, A. S., Jasmani, P., dan Rekreasi, K., Ilmu Olahraga Universitas Negeri Surabaya, F., Kunci, K., Basket, B., & Belajar, M. (n.d.). *Pengaruh Permainan Modifikasi Bola Basket Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MI NU Tropodo Waru Sidoarjo*.
<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issne/archive>
- Rilastyo. (2021). *eBook19H-LANGKAH-LANGKAH INOVATIF DALAM PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAH RAGA 11*.
- Saskia, A., Nurmalia, L., Roro, M., & Wahyulestari, D. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Audiovisual pada Pembelajaran IPS Kelas IV-B MIS Al-Hidayah*.
- Slameto. (2013). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60.
<https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian*. ALFABETA, CV.
- Yusnarti, M., & Sutyaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Ainara Journal* (Vol. 2, Issue 3).
<http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Zulkifli, A., Gusniati, J., Septi Zulefni, M., Aldania Afendi, R., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). *Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS* (Vol. 1, Issue 2).
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>