

**ANALISIS PERAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN  
TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI INTRINSIK SISWA DALAM MENGIKUTI  
MATA PELAJARAN OLAHRAGA DI SMP 3 SELONG**

M Zarkoni<sup>1</sup>, Mahfuz<sup>2</sup>, Suparwan<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Universitas Hamzanwadi

<sup>3</sup>SMP Negeri 3 Selong

<sup>1</sup>zarkonionik47@gmail.com

**ABSTRACT**

*This study aims to describe the role of traditional game "Bentengan" on increasing students' intrinsic motivation in participating in Physical Education, Sports and Health (PJOK) learning in grade VIII of SMP Negeri 3 Selong. This research has a descriptive design and a quantitative approach. The research sample consisted of 30 eighth grade students who were selected using purposive sampling techniques. Data collection was carried out using an intrinsic motivation questionnaire with four indicators, namely pleasure, interest, attention, and engagement. The data was analyzed by quantitative descriptive analysis in the form of percentages. The results of the study showed that students' intrinsic motivation in Bentengan-based PJOK learning was in the very high category with an overall percentage of 86.53%. The pleasure indicator obtained the highest score of 92.78%, followed by interest at 86.11%, and attention and involvement at 83.61%, respectively. The findings of the study showed that students responded very positively to the traditional game of Bentengan. Therefore, traditional game activities can be an alternative learning strategy that teachers can use to create a more interesting, participatory learning atmosphere, and boost intrinsic motivation.*

*Keywords: Intrinsic Motivation, Traditional Games, Bentengan, Physical Education, Middle School Students.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran permainan tradisional bentengan terhadap peningkatan motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti mata pelajaran olahraga (PJOK) di kelas VIII SMP Negeri 3 Selong. Penelitian ini berdesain deskriptif dan berpendekatan kuantitatif. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas delapan yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner motivasi intrinsik dengan empat indikator, yaitu kesenangan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Data dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi intrinsik siswa terhadap pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional bentengan berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase keseluruhan 86,53%. Indikator kesenangan memperoleh nilai tertinggi sebesar 92,78%, diikuti ketertarikan sebesar 86,11%, serta perhatian dan keterlibatan masing-masing sebesar 83,61%. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap permainan tradisional bentengan. Oleh karena itu, aktivitas permainan tradisional ini dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat

digunakan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan memicu motivasi intrinsik siswa.

Kata Kunci: Motivasi Intrinsik, Permainan Tradisional, Bentengan, PJOK, Siswa SMP.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah suatu proses yang memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi siswa, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan tetapi juga pada pengembangan keterampilan, karakter, dan keterampilan sosial siswa. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran strategis dalam mendukung tujuan-tujuan ini karena dapat mengembangkan kebugaran fisik, keterampilan motorik, dan sikap sosial siswa. Mulyana et al. (2024) menyatakan bahwa PJOK membantu mengembangkan kehidupan yang aktif dan sehat sejak usia dini. Lebih lanjut, Fitrianto (2023) menyatakan bahwa aktivitas fisik yang terintegrasi dalam pembelajaran dapat mendukung perkembangan fisik, mental, dan spiritual siswa secara optimal. Mahmudi & Arief (2025) juga menyatakan bahwa pengalaman

belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran PJOK harus disusun dengan cara yang menarik agar siswa terlibat aktif untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan.

Namun, implementasi pembelajaran PJOK di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Maulidina et al. (2025) menyatakan bahwa kurangnya beragam strategi pembelajaran membuat siswa cepat bosan dan kurang antusias dalam berpartisipasi dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Laksmi et al. (2025), yang menyatakan bahwa rendahnya partisipasi siswa sering dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru. Selain itu, Fitrianti & Hidayati (2025) menyatakan bahwa kemampuan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna merupakan faktor

penting dalam mempengaruhi keterlibatan siswa. Kondisi ini menekankan pentingnya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi intrinsik siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani (PJOK).

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah motivasi intrinsik siswa dalam belajar. Motivasi intrinsik adalah dorongan internal yang kuat yang memicu rasa tertarik, senang, dan kepuasan tersendiri untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Menurut Setiawan et al. (2022), motivasi dan minat belajar berperan penting dalam meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Demikian pula, Solehah et al. (2022) menyatakan bahwa siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dan fokus dalam berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Khariani (2024) juga menekankan hubungan erat antara minat belajar, motivasi siswa, dan keterlibatan. Dengan demikian, peningkatan motivasi intrinsik merupakan aspek fundamental yang perlu dipertimbangkan dalam upaya

meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa adalah melalui pemanfaatan pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) dengan mengangkat khazanah lokal berupa permainan tradisional, yaitu bentengan. Permainan tradisional bentengan merupakan aktivitas kelompok yang memerlukan kelincahan, kecepatan, komunikasi strategi, dan kerja sama tim yang padat. Menurut Nasir (2003) menggunakan permainan dalam pembelajaran dapat menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* berkaitan dengan meningkatnya motivasi, keterlibatan, hasil belajar siswa (Naashir & Hindun, 2023; Musto et al., 2025; Purba et al., 2024; Ramadhoni & Mashud, 2025; AL-Adawiah, 2026). Temuan ini menyiratkan bahwa penerapan permainan tradisional seperti Bentengan sangat relevan dengan khazanah mata pelajaran PJOK yang

identik dengan aktivitas motorik komunal.

Banyak penelitian telah mengungkapkan efek positif Pembelajaran Berbasis Game pada motivasi, partisipasi, keterlibatan, dan prestasi belajar siswa. Namun, sebagian besar penelitian ini berfokus pada pengukuran efek model pembelajaran terhadap aspek kognitif atau prestasi belajar semata. Penelitian yang secara spesifik menggambarkan visualisasi empiris peran permainan tradisional Bentengan terhadap peningkatan motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti mata pelajaran olahraga di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) masih relatif terbatas. Studi ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan (gap) tersebut dengan menganalisis motivasi intrinsik siswa ke dalam empat indikator utama yaitu kesenangan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan, guna memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas permainan tradisional dalam kurikulum olahraga sekolah.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan

metode deskriptif. Dalam penelitian ini, metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan dan memberikan gambaran objektif mengenai motivasi intrinsik siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) melalui penerapan pembelajaran berbasis permainan tradisional Bentengan, tanpa memberikan perlakuan manipulatif atau kelas pembandingan khusus. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Selong pada semester genap tahun ajaran 2025/2026

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Selong yang terbagi ke dalam 5 kelas dengan akumulasi total sekitar 150 siswa. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas delapan yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria pemilihan sampel didasarkan pada keterlibatan aktif siswa dalam model pembelajaran olahraga berbasis permainan tradisional Bentengan secara konsisten dan kesediaan informan untuk mengisi kuesioner secara objektif, sehingga data yang diperoleh memiliki validitas empiris yang relevan.

Instrumen pengumpul data utama berupa kuesioner/angket yang disusun terstruktur untuk mengukur tingkat motivasi intrinsik siswa. Kuesioner dirancang berlandaskan empat indikator operasional motivasi intrinsik, yaitu kesenangan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Jumlah pernyataan untuk setiap indikator adalah tiga butir, sehingga terdapat total 12 item pernyataan di dalam instrumen. Kuesioner mengadopsi skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Skor untuk orientasi butir positif bergerak dari angka 4 hingga 1.

Uji validitas isi dilakukan guna memastikan butir instrumen selaras dengan tujuan substantif penelitian melalui penilaian sejawat (expert judgment) bersama dosen pembimbing ahli serta guru senior PJOK di sekolah setempat. Proses validasi menitikberatkan pada aspek ketepatan indikator, kejelasan diksi bahasa, serta kontekstualitas butir soal terhadap alur permainan tradisional Bentengan. Seluruh item dinyatakan valid dan layak pakai setelah melalui revisi minor redaksional.

**Tabel 1 uji validitas**

| Variabel                                         | Indikator    | Nomor Item | Jumlah Item |
|--------------------------------------------------|--------------|------------|-------------|
| Motivasi Intrinsik Siswa dalam Pembelajaran PJOK | Kesenangan   | 1, 2, 3    | 3           |
|                                                  | Ketertarikan | 4, 5, 6    | 3           |
|                                                  | Perhatian    | 7, 8, 9    | 3           |
|                                                  | Keterlibatan | 10, 11, 12 | 3           |
| Total Item                                       |              |            | 12          |

Contoh pernyataan riil pada dimensi kesenangan adalah "Saya merasa senang mengikuti pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional Bentengan", sedangkan visualisasi butir pada dimensi keterlibatan berupa kalimat "Saya aktif berpartisipasi dalam setiap strategi penyerangan dan pertahanan saat bermain Bentengan di kelas PJOK"

Pengumpulan data primer dilaksanakan dengan mengedarkan kuesioner fisik kepada para siswa sampel secara klasikal. Angket diserahkan langsung pasca siswa menuntaskan sesi praktik permainan tradisional Bentengan di lapangan olahraga sekolah. Sebelum melakukan pengisian, peneliti memberikan arahan taktis mengenai tujuan serta tata cara pengisian agar meminimalkan bias jawaban. Siswa diberikan kebebasan penuh dalam merespons sesuai impresi psikologis nyata mereka.

Data kuantitatif yang terkumpul diolah menggunakan teknik statistik deskriptif persentase. Peneliti mentabulasi akumulasi skor per indikator lalu mengonversinya menjadi data persentase untuk memetakan derajat motivasi intrinsik siswa. Formulasi persentase dihitung menggunakan rumus:

$$P = (F / N) \times 100\%$$

Keterangan:

**P** = Persentase yang dicapai

**F** = Akumulasi skor empiris  
perolehan

**N** = Skor ideal maksimal  
instrumen

Keluaran persentase akhir selanjutnya dikonversikan ke dalam tabel kriteria interpretasi motivasi guna mengetahui status capaian psikologis siswa, sebagaimana ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 2 Presentase capaian**

| Persentase Capaian | Kategori Kualitatif |
|--------------------|---------------------|
| 81% – 100%         | Sangat Tinggi       |
| 61% – 80%          | Tinggi              |
| 41% – 60%          | Sedang              |
| 21% – 40%          | Rendah              |
| 0% – 20%           | Sangat Rendah       |

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan riset ini bertujuan mengupas profil motivasi intrinsik

yang ditunjukkan oleh 30 subjek siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Selong melalui visualisasi aktivitas olahraga terintegrasi permainan tradisional Bentengan. Data yang tersaring dievaluasi secara mendalam merujuk pada empat pilar konstruk motivasi belajar internal, yaitu kebahagiaan/kesenangan (pleasure), ketertarikan individual (interest), perhatian terfokus (attention), serta keterlibatan aktif (engagement). Berdasarkan hasil tabulasi makro, ditemukan fakta bahwa implementasi permainan tradisional Bentengan memberikan stimulus psikologis yang sangat kuat, menempatkan akumulasi motivasi intrinsik siswa berada pada tingkat capaian yang sangat tinggi.

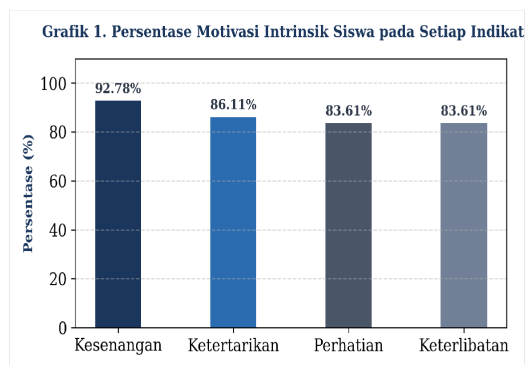
**Tabel 3. Distribusi Capaian Tingkat motivasi intrinsik siswa berdasarkan indikator**

| Indikator Motivasi       | Skor Diperoleh | Skor Maksimal | Persentase (%) | Kategori             |
|--------------------------|----------------|---------------|----------------|----------------------|
| Kesenangan               | 334            | 360           | 92,78          | Sangat Tinggi        |
| Ketertarikan             | 310            | 360           | 86,11          | Sangat Tinggi        |
| Perhatian                | 301            | 360           | 83,61          | Sangat Tinggi        |
| Keterlibatan             | 301            | 360           | 83,61          | Sangat Tinggi        |
| <b>Kumulatif / Total</b> | <b>1.246</b>   | <b>1.440</b>  | <b>86,53</b>   | <b>Sangat Tinggi</b> |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2026

Menilik rincian data kuantitatif pada Tabel 3, akumulasi rata-rata motivasi intrinsik siswa menyentuh

persentase 86,53%, sebuah perolehan substansial dalam rentang predikat Sangat Tinggi. Fenomena empiris ini mengindikasikan bahwa stimulus permainan rakyat mampu mengaktivasi dorongan psikologis positif secara merata di setiap lini indikator. Dimensi kesenangan bertengger sebagai pemuncak skor tertinggi dengan raihan mengagumkan yaitu 92,78%. Sementara itu, aspek ketertarikan menyusul di angka 86,11%, disusul secara linier oleh aspek perhatian serta keterlibatan yang sama-sama membukukan nilai mantap sebesar 83,61%.



Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2026

Penyajian visual pada Grafik 1 mempertegas dominasi indikator kesenangan di atas parameter ukur lainnya, meskipun keseluruhan indikator berada solit di zona sangat tinggi. Temuan konklusif ini

memberikan validasi konseptual bahwa intervensi budaya lokal berupa permainan tradisional bentengan mampu memicu pengalaman efektif yang luar biasa membahagiakan bagi siswa SMP saat mengikuti kelas olahraga.

Melakukan bedah teoritis mendalam terhadap capaian indikator kesenangan yang melesat hingga 92,78% mengungkap sebuah korelasi sosiopsikologis yang erat. Tingginya skor kebahagiaan ini lahir karena struktur internal permainan Bentengan menawarkan kebebasan ekspresi gerak yang cair, tawa lepas, kompetisi komunal yang sehat, serta deeskalasi ketegangan akademik. Siswa tidak lagi merasa "diharuskan berlatih" melainkan "ingin bermain", yang merupakan esensi utama dari pemenuhan otonomi motivasi intrinsik. Selaras dengan premis Bangsawan (2025), skema pembelajaran berbasis permainan (game) secara alamiah mengonstruksi lingkungan belajar yang jauh lebih menggembirakan. Faktor kenyamanan atmosfer pembelajaran yang kondusif ini juga diamini oleh Nasir (2023) sebagai katalisator utama reduksi kecemasan gerak pada anak didik.

Selanjutnya, data ketertarikan (86,11%) serta sinergi perhatian dan keterlibatan (83,61%) memaparkan relasi yang berkesinambungan. Angka-angka tinggi ini mengonfirmasi bahwa internalisasi aturan permainan Bentengan (seperti membebaskan sandera, menyentuh benteng lawan, menghindari kejaran) menuntut fokus kognitif dan keterlibatan motorik yang intens dari awal hingga akhir instansi permainan. Hal ini menepis anggapan bahwa permainan tradisional memicu kekacauan kelas olahraga. Sebaliknya, anak didik terdorong menyusun siasat taktis, mendengarkan komando teman sekelompok, dan menaruh perhatian mutlak demi kemenangan tim. Realitas riset ini berdiri kokoh memperkuat analisis Abidin & Wijaya (2024) serta Ramadhoni & Mashud (2025) yang menyimpulkan bahwa modifikasi permainan kecil tradisional berbanding lurus dengan peningkatan keaktifan, atensi, dan partisipasi bermakna peserta didik di lapangan.

Ditinjau dari sudut pandang psikologi perkembangan anak, masa remaja awal (usia siswa SMP) merupakan fase transisi krusial di mana kebutuhan akan pengakuan

kelompok (peer acceptance), eksplorasi energi fisik, serta tantangan sosial berada pada titik kulminasi tertinggi. Karakteristik inheren permainan tradisional Bentengan yang sangat komunal dan kompetitif menjawab kebutuhan psikososial ini secara presisi. Oleh karena itu, lonjakan motivasi intrinsik dalam riset ini adalah buah dari keselarasan antara metode ajar dengan cetak biru perkembangan siswa.

Meskipun hasil temuan ini sejalan dan memperkuat jajaran literatur ilmiah terdahulu (Naashir & Hindun, 2023; Nurmala et al., 2025; Musto et al., 2025; Purba et al., 2024; AL-Adawiah, 2026), esensi keterbaruan (novelty) studi ini terletak pada pembuktian empiris bahwa pelestarian permainan rakyat (budaya lokal) bukan sekadar pengisi waktu luang, melainkan instrumen edukasi bernilai tinggi yang mampu menghidupkan gairah internal (motivasi intrinsik) siswa dalam mengarungi kurikulum olahraga. Implikasi praktis bagi guru olahraga adalah keharusan menyusun variasi permainan tradisional secara berkala demi mengikis kejenuhan. Kendati demikian, keterbatasan generalisasi

akibat ukuran sampel yang minimal (30 orang) serta absennya kelas kontrol eksperimen dalam riset deskriptif ini menjadi catatan penting yang perlu ditindaklanjuti oleh peneliti masa depan melalui desain eksperimen murni dengan cakupan wilayah sampel yang lebih makro.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan jalinan data kuantitatif serta pembahasan teoritis yang telah dipaparkan, diperoleh kesimpulan kokoh bahwa permainan tradisional Bentengan memegang peran yang sangat strategis dalam memicu dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Selong. Status pencapaian motivasi ini berada pada kategori Sangat Tinggi dengan persentase akumulatif mencapai 86,53%. Kedudukan dimensi kesenangan memimpin sebagai indikator dominan, disusul secara konsisten oleh dimensi ketertarikan, perhatian terfokus, serta keterlibatan aktif siswa di lapangan. Melalui simpulan ini, direkomendasikan agar kurikulum PJOK di tingkat SMP mengintegrasikan variasi permainan tradisional nusantara secara terstruktur guna mewujudkan iklim

pembelajaran olahraga yang tidak hanya bugar secara jasmani, tetapi juga interaktif, atraktif, dan berorientasi pada kebahagiaan psikologis anak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, M. Z., & Wijaya, A. (2024). Penerapan Permainan Kecil Bola Beracun pada Pembelajaran PJOK untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 9 di SMPN 13 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 2(5), 82–91.  
<https://doi.org/10.54066/jikma.v2i52442>
- AL-Adawiah, N. R. (2026). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani pada siswa sekolah dasar di sdn risa woha kelas 2. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(1).  
<https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pior>
- Bangsawan, A. (2025). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan (game based learning) pada jam terakhir untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. *Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 8(1), 14-16.
- Fitrianti, F., & Hidayati, N. (2025). Peran guru dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa di kelas. *Damhil Education Journal*, 5(1), 64.  
<https://doi.org/10.37905/dej.v5i1.2788>
- Fitrianto, A. T. (2023). Relevansi Pendidikan Jasmani dengan Tujuan Pendidikan Islam dalam Membentuk Individu yang Seimbang Secara Fisik, Mental, dan Spiritual. *AL GHAZALI: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 3(2), 148-166.  
<https://doi.org/10.69900/ag.v3i2.194>
- Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. (2025). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game.

- RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(03), 107-113.
- Khariani, D. R. (2024). Hubungan Motivasi Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sdn No 100311 Palsabolas Pada Mata Pelajaran Ips Ta 2023/2024. *Rekognisi: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*, 9(1), 7-12.
- Laksmi, A. M., Widodo, S. T., & Nurul, T. K. (2025). Dampak Pemanfaatan Media dan Metode Pembelajaran terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Jatisari. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 249-259.
- Mahmudi, M. B., & Arief, A. (2025). Strategi joyful learning dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan dan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 96-103.
- Maulidina, N., Imamah, T. A., & Dewi, I. Y. M. (2025). Strategi guru melalui penggunaan media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas 4 sdn bangselok 1. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(2), 217– 230.
- Maulidiyah, N. (2025). Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Digital Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa di MIS Darussalam Sungai Salak Riau. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif (JSTE)*, 1(2), 1-5.
- Mulyana, A., Lestari, D., Pratiwi, D., Rohmah, N. M., Tri, N., Agustina, N. N. A., & Hefty, S. (2024). Menumbuhkan Gaya Hidup Sehat Sejak Dini Melalui Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 321–333.
- Musto, A., Darussalam, A., Dillah, M. S. U., Triputri, Y., Sabrin, L. O. M., & Ibrahim. (2025). Peningkatan aktivitas fisik siswa melalui pembelajaran pjok yang inovatif di sekolah menengah atas. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 6(2). <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JOKI>
- Naashir, F. A., & Hindun, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 17 Jakarta. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 289–294.
- Nasir, A. (2023). Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan untuk Meningkatkan Sikap Siswa dalam Belajar. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 136–145. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2789>
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 299-305.
- Ramadhoni, R., & Mashud, M. (2025). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Jenjang Sekolah Dasar. *PENJAGA: Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 6(1), 35–45. <https://doi.org/10.55933/pjga.v6i1.1041>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas vi sdn 1 gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Solehah, N. N., Saputra, H. H., & Setiawan, H. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 20 Ampenan pada Masa Pandemi Covid-19 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 229–235. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.44>