

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI SDN RISA WOHA KELAS 2

Nabila Rabiatul AL-Adawiah^{1*}

¹ Program Studi Pendidikan Olahraga STKIP Harapan Bima

* Email: nabyllabila87@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis permainan terhadap peningkatan minat belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada siswa kelas 2 SDN Risa Woha. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design. Sampel terdiri dari 18 siswa kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan model pembelajaran berbasis permainan dan 18 siswa kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen ($M = 83.89$, $SD = 5.59$) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol ($M = 67.72$, $SD = 5.32$), dengan nilai t -hitung = 8.884 (t -tabel = 2,032, $df = 34$). Hasil observasi menunjukkan peningkatan keaktifan, antusiasme, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa pendekatan permainan membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif meningkatkan minat belajar PJOK siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Model pembelajaran berbasis permainan; minat belajar; pendidikan jasmani; sekolah dasar; kuasi eksperimen

Abstract

This study aims to determine the effect of applying game-based learning models on improving Physical Education learning interest in grade 2 students at SDN Risa Woha. A quasi-experimental method with nonequivalent control group design was used. The sample consisted of 18 experimental group students receiving game-based learning treatment and 18 control group students using conventional learning. Data were collected through interest questionnaires, observation sheets, and interview guidelines. Results showed that the experimental group ($M = 83.89$, $SD = 5.59$) was significantly higher than the control group ($M = 67.72$, $SD = 5.32$), with t -value = 8.884 (t -table = 2.032, $df = 34$). Observations showed increased activity, enthusiasm, and participation. The game-based learning model was proven effective in improving elementary school students' PJOK learning interest.

Keywords: game-based learning model; learning interest; physical education; elementary school; quasi-experiment

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, kebugaran fisik, dan perkembangan kognitif siswa secara menyeluruh. Di tingkat sekolah dasar, PJOK tidak sekadar mengajarkan keterampilan gerak, melainkan juga menjadi wahana pembentukan nilai-nilai positif seperti sportivitas, kerja sama, dan disiplin diri. Namun

pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran PJOK di banyak sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Risa Woha, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas 2 menunjukkan gejala kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi

aktif siswa, banyaknya siswa yang memilih pasif selama kegiatan berlangsung, serta tidak adanya inisiatif dari siswa untuk bertanya atau mengeksplorasi gerakan secara mandiri. Kondisi ini diperburuk dengan pendekatan pembelajaran yang bersifat monoton dan tidak inovatif, sehingga siswa merasa bosan dan tidak termotivasi.

Minat belajar merupakan faktor krusial yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat tinggi akan lebih mudah menyerap materi, aktif berpartisipasi, dan menunjukkan prestasi yang lebih baik. Sebaliknya, rendahnya minat belajar akan menghambat proses pembelajaran dan berdampak negatif pada hasil belajar jangka panjang. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan dan mempertahankan minat siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar kelas rendah.

Model pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) hadir sebagai solusi inovatif yang terbukti efektif dalam konteks pembelajaran PJOK. Pendekatan ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam aktivitas belajar sehingga siswa dapat belajar sambil bermain secara terarah dan bermakna. Rahma (2025) dalam kajiannya menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis game, khususnya Sport Education Model (SEM) dan unit hibrida TGfU-SEM, terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan minat siswa dalam pembelajaran PJOK. Senada dengan itu, Rejeki, Purwanto, dan Mentara (2024) juga menemukan peningkatan signifikan dalam tingkat motivasi dan keterlibatan siswa ketika model berbasis permainan diterapkan dalam kegiatan kebugaran jasmani.

Inovasi pembelajaran berbasis permainan juga didukung oleh penelitian Saputra (2024) yang menegaskan bahwa pendekatan berorientasi permainan dan tantangan dapat meningkatkan minat belajar, efektivitas pembelajaran, dan pengembangan keterampilan

jasmani siswa SD. Lebih lanjut, Ali dkk. (2025) membuktikan bahwa penerapan Game Based Learning pada permainan bola besar memberikan kontribusi positif yang nyata dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Firmantomo, Harwanto, dan Suharti (2025) juga mengembangkan permainan Firedorr Games yang terbukti efektif meningkatkan keterampilan motorik, motivasi, dan nilai kerja sama tim.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menguji secara empiris pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis permainan terhadap peningkatan minat belajar PJOK pada siswa kelas 2 SDN Risa Woha. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar, sekaligus menjadi referensi bagi pendidik dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (quasi-experimental research). Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design, di mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak murni (random assignment), melainkan berdasarkan kelas yang sudah ada. Pemilihan desain ini dilakukan karena pertimbangan kondisi lapangan di SDN Risa Woha yang tidak memungkinkan dilakukannya randomisasi penuh tanpa mengganggu proses pembelajaran yang sedang berjalan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Risa Woha pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 2 SDN Risa Woha yang berjumlah 36 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, sehingga diperoleh 18 siswa sebagai kelompok eksperimen (Kelas 2A) dan 18 siswa sebagai kelompok kontrol (Kelas 2B). Kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran PJOK

dengan model berbasis permainan, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup tiga jenis, yaitu: (1) angket minat belajar siswa yang disusun berdasarkan indikator rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif; (2) lembar observasi partisipatif yang digunakan untuk mengamati perilaku dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung; serta (3) pedoman wawancara semi-terstruktur yang ditujukan kepada guru PJOK dan sejumlah siswa terpilih untuk memperoleh data kualitatif yang mendukung temuan kuantitatif.

Prosedur Perlakuan

Perlakuan pada kelompok eksperimen dilakukan selama 8 pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan yang mencakup berbagai aktivitas permainan terstruktur, permainan tradisional yang dimodifikasi, dan simulasi olahraga sederhana. Setiap pertemuan dirancang dengan durasi 60 menit, terdiri dari kegiatan pemanasan dengan permainan ringan (10 menit), kegiatan inti berbasis permainan (35 menit), dan pendinginan serta refleksi (15 menit). Kelompok kontrol mengikuti pembelajaran PJOK dengan metode konvensional menggunakan instruksi langsung dari guru.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan distribusi nilai (rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum), serta statistik inferensial berupa uji t independen (independent samples t-test) untuk menguji perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kontrol. Sebelum pengujian, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan uji homogenitas varians (Levene's Test). Seluruh analisis data dilakukan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Penelitian

Data hasil penelitian diperoleh dari pengukuran minat belajar siswa menggunakan angket yang diberikan setelah perlakuan. Tabel 1 menyajikan perbandingan data nilai minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Data Nilai Minat Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol

No	Siswa (Eks)	Nilai (Eks)	No	Siswa (Kontrol)	Nilai (Kontrol)
1	A	80	1	A	69
2	B	89	2	B	67
3	C	90	3	C	75
4	D	70	4	D	70
5	E	80	5	E	66
6	F	90	6	F	71
7	G	87	7	G	63
8	H	80	8	H	61
9	I	80	9	I	73
10	J	82	10	J	69
11	K	88	11	K	69
12	L	80	12	L	71
13	M	86	13	M	76
14	N	80	14	N	56
15	O	87	15	O	63
16	P	80	16	P	60
17	Q	90	17	Q	70

18	R	91	18	R	70
----	---	----	----	---	----

Sumber: Data Primer Penelitian (2025)

Tabel 2. Statistik Deskriptif Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	N	Mean	Std. Dev	Min - Max
Eksperimen	18	83.89	5.59	70 – 91
Kontrol	18	67.72	5.32	56 – 76

Sumber: Hasil Analisis Data (2025)

Berdasarkan Tabel 2, terlihat jelas perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 83.89 dengan standar deviasi 5.59, sementara kelompok kontrol hanya memperoleh rata-rata 67.72 dengan standar deviasi 5.32. Selisih rata-rata antara kedua kelompok mencapai 16.17 poin, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak yang substansial terhadap peningkatan minat belajar siswa.

2. Hasil Uji Statistik Inferensial

Sebelum dilakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data kelompok eksperimen ($p = 0,087 > 0,05$) dan kelompok kontrol ($p = 0,112 > 0,05$) berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas Levene's Test menunjukkan nilai $F = 1,243$ dengan $p = 0,272 > 0,05$, yang berarti varians kedua kelompok bersifat homogen. Dengan terpenuhinya kedua asumsi tersebut, pengujian hipotesis menggunakan independent samples t-test dapat dilakukan.

Tabel 3. Hasil Uji t Independent Samples

Kelompok	Mean	t-hitung	t-tabel	Keterangan
Eksperimen vs Kontrol	83.89 vs 67.72	8.884	2,032	Signifikan

Sumber: Hasil Analisis Data (2025)

Berdasarkan hasil uji t pada Tabel 3, diperoleh nilai t-hitung sebesar 8.884 yang lebih besar dari nilai t-tabel sebesar 2,032 ($df = 34, \alpha = 0,05$). Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata minat belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis permainan terbukti secara statistik lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar PJOK siswa kelas 2 SDN Risa Woha.

3. Hasil Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung pada delapan kali pertemuan untuk kedua kelompok. Pengamatan difokuskan pada empat indikator: (a) keaktifan fisik siswa, (b) antusiasme dan ekspresi emosi positif, (c) kemampuan bekerja sama, dan (d) inisiatif bertanya atau bergerak. Hasil observasi secara keseluruhan dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Pembelajaran

Indikator Observasi	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol	Selisih
Keaktifan Fisik Siswa	Sangat Tinggi (87%)	Cukup (62%)	+25%
Antusiasme & Ekspresi Positif	Sangat Tinggi (91%)	Rendah (55%)	+36%

Kerja Sama Antar Siswa	Tinggi (83%)	Cukup (58%)	+25%
Inisiatif Bertanya/Bergerak	Tinggi (79%)	Rendah (48%)	+31%

Sumber: Lembar Observasi Penelitian (2024)

Data observasi pada Tabel 4 menunjukkan bahwa kelompok eksperimen unggul di semua indikator dibandingkan kelompok kontrol. Perbedaan paling mencolok terlihat pada indikator antusiasme dan ekspresi positif (selisih 36%), diikuti oleh inisiatif bertanya atau bergerak (selisih 31%). Selama pembelajaran berbasis permainan berlangsung, terlihat siswa berlomba-lomba ingin terlibat, bersorak-sorak saat berhasil melakukan gerakan, serta menunjukkan kerja sama kelompok yang solid. Kondisi ini sangat kontras dengan suasana kelas kontrol yang cenderung pasif dan hanya menunggu instruksi guru.

Pada pertemuan ke-3 dan ke-4, peneliti mengamati adanya transformasi sikap belajar yang cukup dramatis pada kelompok eksperimen. Siswa yang sebelumnya teridentifikasi pasif dan enggan bergerak mulai menunjukkan keberanian untuk tampil dan mencoba. Hal ini terjadi karena struktur permainan yang dirancang memberikan ruang aman bagi semua siswa untuk berpartisipasi tanpa rasa takut salah, sesuai dengan prinsip dasar pembelajaran berbasis permainan yang inklusif.

4. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru PJOK kelas 2 dan 6 siswa terpilih (3 dari kelompok eksperimen dan 3 dari kelompok kontrol) untuk menggali persepsi dan pengalaman mereka terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Guru PJOK mengungkapkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan memberikan

perubahan nyata pada suasana dan dinamika kelas:

"Saya melihat perubahan yang sangat besar pada anak-anak kelas 2A. Mereka yang biasanya malas-malasan, sekarang justru berlomba minta giliran bermain. Pelajaran jadi terasa lebih hidup dan menyenangkan. Saya sendiri juga lebih semangat mengajar karena anak-anak antusias." (Guru PJOK, Wawancara, Oktober 2024)

Siswa dari kelompok eksperimen mengekspresikan kegembiraan dan peningkatan motivasi yang signifikan:

"Kalau belajar pakai permainan enak banget Kak, nggak kerasa capek. Aku jadi suka pelajaran olahraga sekarang. Kemarin aku sampai minta mama beli bola baru buat latihan di rumah." (Siswa A, Kelompok Eksperimen, Wawancara, Oktober 2024)

"Asyik! Kalau belajar sambil main, aku nggak ngantuk. Setiap hari aku nunggu-nunggu pelajaran olahraga." (Siswa B, Kelompok Eksperimen, Wawancara, Oktober 2024)

Sebaliknya, siswa dari kelompok kontrol menyampaikan kesan yang berbeda terhadap pembelajaran yang mereka terima:

"Belajar olahraganya biasa aja, Kak. Cuma disuruh jalan dan lari-larian doang. Kadang bosan, pengen cepet pulang." (Siswa C, Kelompok Kontrol, Wawancara, Oktober 2024)

Data wawancara ini secara kualitatif memperkuat temuan kuantitatif yang menunjukkan superioritas kelompok eksperimen. Aspek emosional dan motivasional yang tertangkap dalam wawancara menjadi dimensi penting yang melengkapi pemahaman tentang efektivitas model pembelajaran berbasis permainan.

5. Pembahasan

Hasil penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar PJOK siswa kelas 2 SDN Risa Woha. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya

yang mendukung efektivitas pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran jasmani.

Rahma (2025) dalam penelitiannya menemukan bahwa model pembelajaran berbasis game, khususnya Sport Education Model (SEM), terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan partisipasi belajar siswa PJOK. Hal ini konsisten dengan temuan dalam penelitian ini, di mana kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata minat belajar sebesar 83.89, lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mencapai 67.72. Motivasi intrinsik yang berkembang melalui pengalaman bermain yang menyenangkan menjadi kunci keberhasilan pendekatan ini.

Secara teoritis, keunggulan model berbasis permainan dapat dijelaskan melalui teori kebutuhan psikologis dasar (Basic Psychological Needs Theory) dari Deci dan Ryan. Permainan memenuhi tiga kebutuhan psikologis mendasar: (1) kebutuhan akan kompetensi, karena permainan memberikan tantangan yang terukur dan rasa pencapaian saat siswa berhasil; (2) kebutuhan akan otonomi, karena siswa memiliki kebebasan dalam mengeksplorasi gerakan; dan (3) kebutuhan akan keterkaitan sosial, karena permainan bersifat kolaboratif dan membangun koneksi antar siswa.

Firmantomo, Harwanto, dan Suharti (2025) dalam pengembangan permainan Firedorr Games mendapatkan hasil validasi yang sangat baik (85-100%) dan terbukti meningkatkan keterampilan motorik, motivasi, serta nilai kerja sama tim. Hal ini memperkuat argumen bahwa permainan yang dirancang dengan baik tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mengembangkan aspek keterampilan dan karakter secara simultan. Kurniawa (2025) juga melaporkan efektivitas pembelajaran berbasis permainan bola keranjang dengan nilai N-Gain sebesar 79,3%, yang membuktikan bahwa pendekatan ini menghasilkan peningkatan pembelajaran yang bermakna.

Hasil observasi yang menunjukkan peningkatan keaktifan fisik (87% vs 62%), antusiasme (91% vs 55%), kerja sama (83% vs 58%), dan inisiatif (79% vs 48%) pada kelompok eksperimen dibandingkan kontrol, mencerminkan bahwa suasana pembelajaran berbasis permainan secara holistik lebih kondusif bagi perkembangan minat belajar. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara yang menangkap dimensi emosional positif seperti kegembiraan, rasa ingin tahu, dan motivasi diri yang muncul secara natural pada siswa kelompok eksperimen.

Rizky dan Lestari (2026) merekomendasikan agar guru lebih sering mengaplikasikan metode permainan dalam proses pembelajaran mengingat dampaknya yang sangat baik terhadap aktivitas fisik dan kebugaran jasmani peserta didik. Saputra (2024) juga menegaskan bahwa inovasi berbasis permainan efektif meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan wawasan berguna bagi pengembangan sistem pendidikan jasmani yang lebih efektif di tingkat dasar. Temuan-temuan ini secara kolektif memperkuat kesimpulan bahwa model pembelajaran berbasis permainan layak dijadikan strategi utama dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik simpulan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan terbukti secara signifikan meningkatkan minat belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada siswa kelas 2 SDN Risa Woha. Hal ini dibuktikan oleh rata-rata nilai minat belajar kelompok eksperimen ($M = 83.89$) yang secara statistik lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol ($M = 67.72$), dengan nilai t -hitung = $8.884 > t$ -tabel = $2,032$ ($df = 34, \alpha = 0,05$).

Temuan ini juga diperkuat oleh data observasi yang menunjukkan peningkatan keaktifan fisik, antusiasme, kerja sama, dan inisiatif belajar yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen, serta data wawancara yang mengungkapkan

perubahan sikap positif siswa dan guru terhadap pembelajaran PJOK berbasis permainan.

Penelitian ini merekomendasikan agar model pembelajaran berbasis permainan secara konsisten diterapkan dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. Guru disarankan untuk merancang permainan yang terstruktur, inklusif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta kesempatan bagi guru untuk mengikuti pelatihan pengembangan model pembelajaran inovatif.

UCAPAN TERIMA KASIH (OPSIONAL)

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala SDN Risa Woha beserta seluruh jajaran guru yang telah memberikan izin dan fasilitas selama pelaksanaan penelitian. Terima kasih pula kepada seluruh siswa kelas 2 SDN Risa Woha atas partisipasi aktifnya sebagai subjek penelitian. Penghargaan setinggi-tingginya juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan rekan-rekan sejawat yang telah memberikan masukan konstruktif dalam penyempurnaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, H., Tayibu, K. N., & Rahmat, M. (2025). Penerapan Model Game Based Learning pada Permainan Bola Besar Terhadap Minat dan Partisipasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 8(4). STIKIP Andi Matappa.
- Firmantomo, A., Harwanto, & Suharti. (2025). Pengembangan Permainan Firedorr Games dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)*, 10(1).

Kurniawa, R. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 21(2).

Rahma, T. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Prodi Magister dan Doktoral Pendidikan Olahraga FIK UNNES*, 1(1).

Rejeki, H. S., Purwanto, D., & Mentara, H. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 8(2).

Rizky, B. L. (2026). Pengembangan Permainan Olahraga Kreatif dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Aktivitas Fisik dan Kebugaran Jasmani Kelas 2 di SD/MI. *Diploma Thesis, UIN Raden Intan Lampung*.

Saputra, S. Y. (2024). Inovasi dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar: Tinjauan Terhadap Literatur. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(5).

Silvianti, N. A., & Gazali, N. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani dalam Permainan Bola Voli. *Jurnal PJOK*, 2(2), 326-331.

Wulandari, D., & Kusuma, A. (2025). Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran PJOK Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2).