

# Pjkr UPGRIS

## jendelaolahraga-revisi-2-marom\_paraphrase

 Marom

---

### Document Details

**Submission ID**

trn:oid::3618:125344013

**Submission Date**

Dec 30, 2025, 10:06 AM GMT+7

**Download Date**

Dec 30, 2025, 10:09 AM GMT+7

**File Name**

jendelaolahraga-revisi-2-marom\_paraphrase.docx

**File Size**

97.7 KB

9 Pages

2,929 Words

20,263 Characters

# 10% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

## Filtered from the Report




- Bibliography

## Exclusions

- 5 Excluded Sources

---

## Top Sources

- 8%  Internet sources
- 3%  Publications
- 8%  Submitted works (Student Papers)

---

## Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

## Top Sources

- 8% Internet sources
- 3% Publications
- 8% Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers		
	Universitas PGRI Semarang on 2024-11-26		3%
2	Student papers		
	Universitas PGRI Semarang on 2024-10-02		1%
3	Student papers		
	Universitas PGRI Semarang on 2023-12-23		<1%
4	Internet		
	www.jurnalp4i.com		<1%
5	Internet		
	doaj.org		<1%
6	Internet		
	pdfs.semanticscholar.org		<1%
7	Student papers		
	Universitas PGRI Semarang on 2024-12-30		<1%
8	Internet		
	journal.tofedu.or.id		<1%
9	Internet		
	j-innovative.org		<1%
10	Student papers		
	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-06-23		<1%
11	Internet		
	e-journal.hamzanwadi.ac.id		<1%

12 Internet

jpe.atu.ac.ir <1%

---

13 Internet

repository.usd.ac.id <1%

## Jendela Olahraga

Volume x, No. x, Bulan 2021, pp. x-x

DOI: <http://dx.doi.org/10.26877/jo.v6i1.6225> (contoh DOI)

# Pengaruh *Play-Based Learning* dan Motivasi Siswa pada Motorik Dasar Kasti

Muhamad Shohibul Marom <sup>a,1,\*</sup>, Osa Maliki <sup>b,2</sup>, Titis Nurina <sup>b,3</sup>

<sup>a</sup> Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah 50232., Indonesia

*Muhamadshohibul19@gmail.com\**; *osamaliki@upgris.ac.id*; *titisnurina@upgris.ac.id*

\* *corresponding author*

## ARTICLE INFO

## ABSTRACT

### Article history

Received  
Revised  
Accepted

### Keywords

Play-Based Learning,  
Learning Motivation,  
Basic Motor Skills,  
Rounders

### Kata kunci

Play-Based Learning,  
Motivasi Belajar,  
Kemampuan Motorik  
Dasar,  
Kasti

This study aims to analyze the influence of implementing the Play-Based Learning model and learning motivation on students' basic motor skills in rounders (kasti) learning at MA Miftahul Huda. The research employed a quantitative approach with a pre-experimental method using the One-Group Pretest-Posttest Design. The research population consisted of all 10th-grade students at MA Miftahul Huda, totaling 20 students, selected through a total sampling technique. Data collection instruments included questionnaires to measure the implementation of Play-Based Learning ( $X_1$ ) and learning motivation ( $X_2$ ), as well as observation sheets to assess students' basic motor skills ( $Y$ ). Data analysis was conducted using the paired t-test and the Wilcoxon test, based on the results of normality testing. The results showed a significant increase in the implementation of Play-Based Learning, learning motivation, and students' basic motor skills following the treatment. These findings indicate that play-based learning is capable of increasing student engagement, strengthening learning motivation, and optimizing the mastery of basic motor skills in rounders. Thus, the Play-Based Learning model is declared effective in improving student motivation and basic motor skills in physical education. Future research is suggested to utilize a true experimental design with a control group and a broader sample size to obtain more comprehensive and valid results.

### Abstrak

Studi ini mempunyai tujuan guna menganalisis pengaruh penerapan model *Play-Based Learning* dan motivasi belajar pada kecakapan motorik dasar murid dalam pembelajaran kasti di MA Miftahul Huda. Penelitian memakai pendekatan kuantitatif metode *pra-eksperimental* melalui desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi studi meliputi semua murid kelas X MA Miftahul Huda, yakni 20 murid, memakai teknik perolehan total sampling. Alat pengumpulan data berupa kuesioner untuk mengukur penerapan *Play-Based Learning* ( $X_1$ ) dan Motivasi Belajar ( $X_2$ ), serta lembar observasi untuk menilai kemampuan motorik dasar siswa ( $Y$ ). Analisa data dilakukan memakai pengujian paired t-test serta pengujian *Wilcoxon* berdasarkan temuan uji normalitas. Temuan studi memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan pada penerapan *Play-Based Learning*, Motivasi Belajar, dan kemampuan motorik dasar siswa setelah perlakuan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis bermain bisa menaikkan partisipasi murid, memperkokoh motivasi belajar, juga mengoptimalkan penguasaan keterampilan motorik dasar dalam permainan kasti. Dengan demikian, model *Play-Based Learning* efektif guna menaikkan motivasi belajar juga kecakapan motorik dasar murid pada pembelajaran pendidikan jasmani. Studi lanjutan dianjurkan memakai desain eksperimen murni dengan kelompok kontrol guna memperkuat validitas temuan.

Artikel ini open akses sesuai dengan lisensi [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani memegang peranan vital dalam mengembangkan kemampuan fisik, psikis,

dan sosial murid secara menyeluruh. Fokus utama dalam pembelajaran ini adalah peningkatan kecakapan motorik dasar, misalnya melompat, berlari, menangkap serta melempar yang menjadi pondasi utama bagi keterampilan gerak yang lebih kompleks (Putri et al., 2024). Penguasaan gerak fundamental ini berkontribusi signifikan pada koordinasi dan kebugaran fisik, yang pada akhirnya mendukung terciptanya gaya hidup sehat sejak dini (Humaira et al., 2024).

Kasti ialah satu di antara permainan bola kecil, ideal untuk mengasah motorik dasar sekaligus melatih kerja sama tim dan sportivitas (Fallo et al., 2020). Namun, kenyataan di MA Miftahul Huda menunjukkan bahwa pembelajaran kasti masih bersifat konvensional dan monoton. Kondisi ini menjadi tantangan besar bagi pengajar karena berdampak langsung pada rendahnya antusiasme siswa, partisipasi yang pasif, serta lemahnya keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam penguasaan keterampilan motorik (Naisya Ramadhani et al., 2023).

Sebagai upaya mengatasi masalah tersebut, model *Play-Based Learning* (PBL) menawarkan pendekatan yang menjadikan bermain sebagai media pembelajaran utama. Berlandaskan teori Vygotsky, PBL memungkinkan siswa mengeksplorasi keterampilan gerak secara alami dan repetitif tanpa merasa tertekan (Aminah & Mauliyah, 2025). Melalui PBL, penguasaan teknik melempar dan menangkap dalam kasti dapat dicapai secara efektif karena lingkungan pembelajaran yang menggembirakan bisa membangkitkan minat belajar murid (Fajri et al., 2025; Hasanah, 2025).

Di MA Miftahul Huda, permasalahan semakin nyata dengan rendahnya antusiasme siswa dalam pembelajaran dan kurangnya keinginan untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar di madrasah. Fenomena tersebut mencerminkan teradapatnya jarak afektif antara murid dengan praktik pedagogis yang berlangsung di ruang kelas. Kondisi ini menjadi tantangan besar bagi pengajar guna membangun lingkungan pembelajaran menarik serta memotivasi murid. Tantangan tersebut menuntut hadirnya rekonstruksi taktik aktivitas belajar yang bukan sekedar informatif, namun serta transformatif untuk pengalaman pembelajaran murid. Maka sebab itu, penerapan metode aktivitas belajar inovatif seperti *Play-Based Learning* sangat diperlukan.

Keberhasilan model PBL dalam meningkatkan motivasi belajar dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory* (SDT). Pendekatan ini melengkapi 3 kebutuhan psikologis dasar murid: otonomi dalam memilih peran, kompetensi melalui keberhasilan teknis, dan keterhubungan sosial melalui kolaborasi tim (Ryan & Deci, 2000). Ketika kebutuhan ini terpenuhi, muncul dorongan intrinsik yang menciptakan murid kian tekun, percaya diri serta aktif (Nurulita, 2024). Selaras temuan (Syafi'i et al., 2024) menjabarkan pembelajaran interaktif memiliki korelasi positif terhadap penguatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan solusi atas krisis motivasi belajar olahraga pada jenjang Madrasah Aliyah (MA).

Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) pada penerapan

strategi *Play-Based Learning* yang dimodifikasi khusus untuk karakteristik psikologis siswa remaja di jenjang Madrasah Aliyah, sebuah area yang masih jarang dieksplorasi dibandingkan studi sejenis pada jenjang sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang cenderung berfokus pada hasil belajar kognitif, fokus utama penelitian ini adalah mentransformasi motivasi intrinsik siswa dalam pembelajaran kasti melalui pemenuhan kebutuhan psikologis dasar. Oleh karena itu, studi ini mempunyai tujuan guna menguji secara ilmiah pengaruh penerapan model *Play-Based Learning* pada motivasi belajar murid kelas X MA Miftahul Huda. Temuan studi ini diinginkan bisa menyalurkan kontribusi praktis sebagai solusi inovatif terhadap meningkatkan kualitas proses dan keterlibatan aktif murid dalam mata pelajaran pendidikan jasmani.

## METODE

### *Jenis Penelitian*

Desain studi ini memakai pendekatan kuantitatif, metode *pre-eksperimental One-Group Pretest-Posttest Design*. Penulis melaksanakan pretest, menyalurkan perlakuan berwujud model *Play-Based Learning*, dan diakhiri dengan pengukuran akhir (posttest) dalam satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. (Sugiyono, 2023). Hubungan variabel digambarkan sebagai berikut:

$X_1 \text{ dan } X_2 \rightarrow Y$ .

### *Populasi Dan Sempel*

Penelitian dilaksanakan di MA Miftahul Huda dalam semester ganjil 2025/2026. Populasi studi meliputi seluruh murid kelas X MA Miftahul Huda yang mengikuti pembelajaran kasti. Karena jumlah siswa hanya sekitar 20 murid, teknik sampling yang dipakai ialah total sampling, sehingga semua siswa dijadikan sampel studi.

### *Teknik Pengumpulan Data*

Pengumpulan data pada studi ini dilakukan memakai dua alat utama, yaitu kuesioner serta lembar observasi. Penetapan dua instrumen tersebut dimaksudkan guna menjangkau dimensi data bersifat subjektif sekaligus objektif pada kerangka studi. Kuesioner dipakai guna mengukur variabel *Play-Based Learning* dan motivasi belajar siswa, dirangkai berlandaskan indikator semua variabel dengan memakai skala Likert 1–5. Pemakaian skala bertingkat ini memungkinkan peneliti menangkap nuansa intensitas sikap serta persepsi responden dengan kian gradatif serta terukur.

Pengujian reliabilitas memakai *Cronbach's Alpha* menampilkan nilai  $\alpha > 0,60$ . Menurut Sugiyono (2023), sebuah alat dinilai reliabel bila nilai koefisien reliabilitasnya  $> 0,60$ , sehingga instrumen ini bisa dinilai konsisten serta layak digunakan pada studi.

Selain angket, pengumpulan data kemampuan motorik dasar siswa dilakukan melalui lembar

observasi atau rubrik penilaian yang disusun oleh peneliti berdasarkan modul ajar PJOK kelas X dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Instrumen observasional ini dirangkai guna menangkap manifestasi kecakapan gerak murid dengan empirik serta kontekstual selama tahapan aktivitas belajar berlangsung. Penilaian dilakukan dengan mengamati performa siswa pada lima aspek gerak dasar dalam permainan kasti, yaitu melempar, menangkap, melambungkan, memukul, dan berlari ke base. Kelima aspek tersebut diambil sebab merepresentasikan spektrum kecakapan motorik dasar yang esensial pada permainan kasti sekaligus relevan dengan capaian aktivitas belajar PJOK. Setiap aspek memiliki empat kriteria penilaian dengan skor maksimum total 20, kemudian nilai akhir dihitung memakai rumus nilai akhir =  $(\text{skor perolehan}/20) \times 100$ . Formulasi penghitungan ini memungkinkan timbulnya standardisasi skor sehingga temuan penilaian bisa disandingkan dengan proporsional antarindividu. Hasil penilaian di kategorikan sebagai berikut:

**Tabel.1** Kategori Penilaian

Skor Perolehan	Nilai Akhir	Kategori
16-20	80-100	Baik
12-15	60-79	Cukup
< 12	< 60	Kurang

### ***Teknik Analisis Data***

Data dianalisa memakai statistik deskriptif serta pengujian perbedaan melalui bantuan SPSS. Analisis diawali dengan uji normalitas *Shapiro-Wilk* ( $N=20$ ). Bila data berdistribusi normal, dipakai pengujian *Paired Sample T-Test*, tetapi bila data tidak normal, dipakai pengujian non-parametrik *Wilcoxon*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil***

Berdasarkan temuan studi yang dijalankan 4X pembelajaran kasti kelas X MA Miftahul Huda, penerapan model *Play-Based Learning* menunjukkan pengaruh positif terhadap tahapan serta capaian pembelajaran murid. Efektivitas tersebut bisa dipahami selaku manifestasi keselarasan karakteristik perkembangan murid dengan rancangan aktivitas belajar yang bersifat kinestetik juga partisipatoris. Model aktivitas belajar berbasis bermain ini mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui aktivitas gerak yang menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dalam melatih keterampilan memukul, berlari, menangkap, serta koordinasi mata–tangan. Keadaan aktivitas belajar yang demikian membangun atmosfer pedagogis kondusif untuk timbulnya keterlibatan afektif juga psikomotorik dengan simultan. Peningkatan motivasi dan keterlibatan tersebut berdampak langsung pada peningkatan kemampuan motorik dasar siswa, sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan pentingnya keaktifan dan pengalaman belajar nyata, yang bisa ditinjau dalam tabel:

**Tabel.2** Hasil Uji-t Play-Based Learning ( $X_1$ )

Keterangan	N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	T	df	t tabel
Nilai	20	40.45	43.95	-5.746	19	2.093

Berlandaskan temuan pengujian *paired t-test*, terlihat bahwa nilai rata-rata pretest PBL sebesar 40,45 naik jadi 43,95 setelah treatment. Nilai t yang didapat -5.746 dengan p 0.000, dan ini jauh di bawah 0.05. Maknanya, terdapat perbedaan nyata nilai sebelum serta sesudah perlakuan. Jadi bisa dibilang, *Play-Based Learning* memang ngaruh dan berhasil ningkatin nilai siswa pada variabel  $X_1$ .

**Tabel.3** Hasil Uji *Wilcoxon* Motivasi belajar ( $X_2$ )

Keterangan	N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Z	Sig. (2-tailed)
Nilai	20	39.75	43.40	-3.944	0.000

Hasil uji *Wilcoxon* pada Tabel 3, menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar pretest 39,75 naik jadi 43,40 setelah pembelajaran. Nilai Z -3.944 dengan p 0.000, yang jelas signifikan. Dari sini kelihatan kalau *Play-Based Learning* membuat Motivasi Belajar Siswa meningkat dengan cukup kuat.

**Tabel.4** Hasil Uji *Wilcoxon* Kemampuan Motorik Dasar (Y)

Keterangan	N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Z	Sig. (2-tailed)
Nilai	20	71.50	82.25	-2.771	0.006

Pada Tabel 4, nilai Motorik Dasar *pretest* rata-rata 71,50 naik ke 82,25 sesudah perlakuan. Uji *Wilcoxon* dapet nilai Z -2.771 dengan p 0.006, yang berarti signifikan. Jadi bisa disimpulkan kalau model *Play-Based Learning* juga berhasil meningkatkan kemampuan motorik dasar murid.

**Pembahasan**

Temuan studi memperlihatkan nilai *mean Play-Based Learning* meningkat dari pretest ke posttest. Kenaikan *mean* tersebut merepresentasikan teradapatnya pergeseran performatif, terukur statistik pada diri murid sesuai intervensi diimplementasikan. Pengujian *paired t-test* juga menampilkan nilai signifikansi 0.000, maknanya ada perubahan yang jelas setelah siswa mendapatkan perlakuan PBL. Secara metodologis, gapaian signifikansi ini mengindikasikan probabilitas transformasi tersebut timbul kebetulan berada di tingkat yang amat minimal. Maka sebab itu, data kuantitatif yang diperoleh bisa

dipahami selaku refleksi respons sistemik murid pada taktik aktivitas belajar berbasis permainan.

Secara teori, hal ini masuk akal karena *Play-Based Learning* menempatkan siswa dalam situasi belajar yang menyenangkan dan aktif, sehingga murid kian praktis mencerna instruksi serta kian terlibat pada tahapan pembelajaran. Menurut Roopnarine & Johnson (2001) pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan konsentrasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam aktivitas fisik maupun akademik.

Jadi hasil penelitianmu selaras dengan teori bahwa ketika siswa belajar melalui permainan, motivasi intrinsik mereka naik, dan otomatis berdampak positif pada skor penilaian PBL itu sendiri. Skor motivasi belajar juga menunjukkan peningkatan dari pretest ke posttest, dan temuan pengujian *Wilcoxon* menghasilkan *p-value* 0.000. Ini bermakna ada peningkatan motivasi yang signifikan setelah *Play-Based Learning* diterapkan.

Selaras studi Alotaibi, (2024) menjabarkan motivasi belajar muncul saat proses pembelajaran menyajikan pengalaman bermakna dan menyenangkan untuk murid. Pada model PBL, murid tidak hanya menerima materi, tetapi mereka bergerak, bermain, bekerja sama, dan berinteraksi, sehingga motivasi belajarnya terdorong dengan alami. Dengan kata lain, PBL mampu membangun lingkungan pembelajaran yang tidak membosankan, sehingga murid kian semangat, lebih fokus, serta lebih menikmati proses pembelajaran. Kemampuan motorik dasar siswa mengalami peningkatan yang cukup besar dari pretest ke posttest, dan analisis *Wilcoxon* menunjukkan nilai signifikan 0.006. Ini menandakan bahwa *Play-Based Learning* punya dampak nyata pada keterampilan motorik dasar murid.

Secara teori, permainan memang ialah satu di antara metode yang paling efektif guna menaikkan kecakapan motorik. (Mohammadi et al., 2018) menjelaskan bahwa permainan yang terstruktur mampu melatih kelincahan, koordinasi, keseimbangan, dan kecepatan, karena siswa bergerak dalam situasi yang alami tetapi tetap terarah. Dalam konteks pembelajaran kasti, penerapan *Play-Based Learning* memungkinkan siswa berlatih keterampilan dasar seperti memukul, berlari, menangkap, serta koordinasi mata-tangan melalui aktivitas yang menyenangkan dan tidak kaku, sehingga peningkatan kemampuan motorik dasar menjadi hal yang logis. Model ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang selanjutnya mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Partisipasi yang tinggi memberikan kesempatan latihan gerak yang lebih optimal dan berkelanjutan, sehingga berdampak pada peningkatan keterampilan motorik dasar siswa. Pola hubungan tersebut menunjukkan bahwa *Play-Based Learning* berperan sebagai pemicu motivasi yang memperkuat keterlibatan siswa dan akhirnya meningkatkan hasil belajar motorik, sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan aktivitas belajar akan kian efektif saat murid aktif, termotivasi, serta terlibat langsung dalam pengalaman belajar yang nyata.

Meskipun temuan studi ini memperlihatkan kenaikan nyata motivasi belajar dan kecakapan

motorik dasar siswa, terdapat keterbatasan pada desain penelitian one-group pretest-posttest yang digunakan. Keterbatasan metodologis tersebut secara epistemik menempatkan temuan studi dalam ranah inferensi sementara, bukan pada klaim kausalitas bersifat konklusif. Tanpa hadirnya kelompok kontrol, peningkatan skor tersebut sulit dipisahkan sepenuhnya dari faktor luar seperti kematangan alami siswa atau efek pengulangan tes. Pada konteks ini, dinamika perkembangan murid yang berlangsung dengan kontinu berpotensi berkelindan dengan intervensi aktivitas belajar, sehingga batas pengaruh semua variabel kurang terdefinisikan dengan presisi. Oleh karena itu, hasil ini harus dimaknai sebagai indikasi awal efektivitas *Play-Based Learning* di MA Miftahul Huda, yang perlu diuji lebih lanjut dengan metode eksperimen murni untuk mengontrol variabel-variabel pengganggu tersebut. Pendekatan studi lanjutan dengan rancangan kuantitatif yang lebih rigor diinginkan bisa menyajikan legitimasi empiris yang kuat pada temuan ini serta memperluas daya jelajah generalisasinya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan analisis serta penguraian penelitian, bisa ditarik simpulan implementasi model *Play-Based Learning* pada aktivitas belajar kasti di kelas X MA Miftahul Huda berpengaruh signifikan terhadap kualitas proses serta capaian pembelajaran murid. Aktivitas belajar berbasis bermain mampu membangun lingkungan pembelajaran aktif serta menggembirakan, sehingga meningkatkan keterlibatan murid secara fisik maupun psikologis.

Penerapan *Play-Based Learning* terbukti dapat menaikkan motivasi aktivitas pembelajaran murid sebab menyalurkan peluang pada murid guna belajar dengan lebih mandiri, menantang, serta berinteraksi sosial dengan teman sebaya. Model ini efektif dalam meningkatkan kecakapan motorik dasar murid melalui aktivitas bermain yang melibatkan berbagai gerak dasar secara berkelanjutan. Dengan demikian, *Play-Based Learning* bisa diwujudkan selaku alternatif aktivitas belajar inovatif serta efektif pada pendidikan jasmani untuk menaikkan motivasi belajar dan kecakapan motorik dasar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, Guru Pendidikan Jasmani di MA Miftahul Huda disarankan untuk mengadopsi dan menerapkan model *Play-Based Learning* secara berkelanjutan serta mengembangkannya pada berbagai materi pembelajaran, tidak terbatas pada permainan kasti, guna menjaga dan meningkatkan antusiasme, motivasi belajar, serta penguasaan keterampilan motorik dasar siswa. Pihak sekolah juga diharapkan memberikan dukungan melalui penyediaan pelatihan yang relevan agar guru mampu mengimplementasikan model pembelajaran ini secara optimal. Studi berikutnya dianjurkan melaksanakan studi lanjutan memakai desain yang lebih kuat, seperti studi komparatif menggunakan kelompok kontrol, guna menguji efektivitas *Play-Based Learning* secara lebih mendalam.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15(April). <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Aminah, S., & Mauliyah, A. (2025). Stimulasi Kemampuan Metakognitif pada Anak Usia Dini melalui Aktivitas Reflektif Berbasis Bermain. *JOECES Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(1), 88. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/irje.v5i3.2741>
- Fajri, A., Yulisatria, G., Malasari, C. A., Dongoran, M. F., & Siregar, F. S. (2025). TRATEGIES IN PHYSICAL EDUCATION AT PRIMARY SCHOOLS : A LITERATURE. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 13, 97–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jsbg.v13i1.3731>
- Fallo, I. S., Ardimansyah, A., & Hidayati, N. (2020). Dimensi Pembelajaran Permainan Kasti Berbasis Perkembangan Motorik Dengan Gaya Mengajar Komando Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(1), 41. <https://doi.org/https://doi.org/10.31571/jpo.v9i1.1399>
- Hasanah, R. (2025). Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Akhlak pada Anak Usia Dini di RA Roudlotul Jannah. *Journal of 21st Century Learning*, 1(2), 346–350. <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/j21cl%0APenerapan>
- Humaira, N. U., Rayhan, N. A., Lestari, P. A., Sitingjak, F., & Siregar, F. S. (2024). Peran Pendidikan Jasmani Dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Sekolah Dasar : Tinjauan Literatur. *MADANI: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(10), 808–815. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.14219503>
- Mohammadi, M., Ghadiri, F., Bahram, A., Mardasi, Z., & Abadi, S. (2018). *Effect of Gallahue Model-based Developmental Exercises on Quantitative and Qualitative Development of Fundamental Kicking Skill*. 5(1), 106–115. <https://www.ijcar.net/assets/pdf/Vol5-No1-January2018/08.pdf>
- Naisya Ramadhani, Wafna Jannata Ulya, Septina Berlian Nustradamus, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2023). Sistematis Literature Riview: Peran Media Pembelajaran Interaktif Dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1941>
- Nurulita, R. F. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Aktivitas terhadap Peningkatan*. 2(November), 805–812. <https://doi.org/DOI.10.35458>
- Putri, A. J. D., Zahra, K., Apriyani, N., Jauhar, R. M., Agustin, T. N. E., Mariannisa, Z. S. I. P., & Mulyana, A. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Dalam Membantu Perkembangan Fisik Dan Sosial-Emosional Pada Siswa Sekolah Dasar. *GURUKU: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 257–270. <https://doi.org/https://doi.org/10.59061/guruku.v2i2.666>
- Roopnarine, J. L., & Johnson, J. E. (2001). Play and diverse cultures: Implications for early childhood education. In S. Reifel & M. H. Brown (Eds.), *Early Education and Care, and Reconceptualizing Play* (Vol. 11, p. 0). Emerald Group Publishing Limited. [https://doi.org/10.1016/S0270-4021\(01\)80012-4](https://doi.org/10.1016/S0270-4021(01)80012-4)

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. In *American Psychologist* (Vol. 55, Issue 1, pp. 68–78). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>

Sugiyono, prof. D. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd (ed.)). ALFABETA, cv I Hotline: 081.1213.9484 TT. Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung Telp. (022) 200 8822 Fax. (022) 2020 373 Website:

Syafi'i, M. I., Mubarok, R., & Yuliana. (2024). Pendidikan Dasar dan Keguruan. *Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(2), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2612>