



KEMAMPUAN CALON GURU PENJAS MENGEMBANGKAN PERMAINAN KREATIF DAN EDUKATIF

Bayu Akbar Harmono^{1a}, Achmad Nuryadi^{1b}, Shandy Pieter Pelamonia^{1c}, Febriyan Dwi Cahyo^{2a}

¹Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

²MIN 1 Bojonegoro

E-mail: bayuakbar@unipasby.ac.id, caknur@unipasby.ac.id, shandypieter@unipasby.ac.id, febriyandwicahyo@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.36526/kejaora.v9i1.3568>

ABSTRAK

LPTK berperan dalam mencetak calon guru penjas yang cakap, kreatif, dan adaptif dalam menghadapi perkembangan yang ada. Pengajaran pendidikan jasmani di sekolah tentunya memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menguasai aspek fisik, intelektual, sosial, dan moral selama pembelajaran berlangsung. Penelitian deskriptif kuantitatif ini dilakukan untuk mengidentifikasi kemampuan 44 calon guru penjas Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dalam mengembangkan permainan kreatif dan edukatif bagi peserta didik. Peneliti mendokumentasikan permainan kreatif dan edukatif yang dikembangkan oleh calon guru penjas selama satu semester dengan memperhatikan komponen jenjang pendidikan (usia), edukasi, psikologi, motorik, komponen biomotor, dan kognitif. Hasil penelitian ini menunjukkan calon guru penjas telah mampu mengembangkan keterampilan kreatif dan edukatif yang sesuai dengan perkembangan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan semua permainan edukasi, motorik, emosi, sosial, psikologis dan kognitif, serta biomotorik yang sesuai untuk jenjang pendidikan PAUD/TK dan SD.

Kata Kunci: *Kreativitas; Permainan Edukatif; Calon Guru; Penjas*

Correspondence author: Achmad Nuryadi, ¹Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia, caknur@unipasby.ac.id



Jurnal KEJAORA is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani bertujuan mencapai tujuan pendidikan nasional yang merupakan bagian integral pendidikan secara keseluruhan. Hal ini didasarkan pada proses pengembangan berbagai aspek, seperti kebugaran jasmani, keterampilan gerak, berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, pola hidup sehat. Untuk mewujudkannya, seorang guru pendidikan jasmani harus mampu merancang pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didiknya. Tentunya hal ini didasarkan pada posisi guru dalam menentukan keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.

Sebagai LPTK, Universitas PGRI Adi Buana berperan mencetak calon guru perlu menyiapkan lulusannya agar dapat mendukung keberhasilan pembelajaran sesuai

tujuan pendidikan nasional. LPTK harus mampu membekali calon guru dengan keterampilan untuk berinovasi pada ide-ide baru dan informasi yang ada, sehingga menjadi guru yang kreatif (Kenedi, 2017). Calon guru yang kreatif mampu merancang pembelajaran sehingga nantinya dapat meningkatkan interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik (Mutianingsih et al., 2023; Prayitno et al., 2023).

Aktivitas jasmani yang didesain oleh calon guru didasarkan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, sportifitas, sampai pada kecerdasan emosi (Akbar, 2021). Penting bagi calon guru untuk memiliki kreativitas dalam mengembangkan permainan terutama permainan kreatif dan edukatif sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didiknya. Hal ini



didasarkan pada lingkup pendidikan jasmani yang mencakup praktik keterampilan dasar permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas ritmik akuatik, pendidikan luar kelas, dan kesehatan.

Pengajaran pendidikan jasmani di sekolah tentunya memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menguasai aspek fisik, intelektual, sosial, dan moral selama pembelajaran berlangsung. Harapannya, peserta didik mendapatkan pengalaman yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil dalam meningkatkan kebugaran jasmaninya (Himawanto & Bekti, 2015). Disinilah peranan calon guru dalam memodifikasi berbagai hal yang memudahkan interaksi pembelajaran di dalam kelas, melalui kata kunci yaitu "bermain, bergerak, dan ceria".

Beberapa peneliti telah memfokuskan pada permainan kreatif dan edukatif (seperti Akbar, 2021; Hermawan & Soegiyanto, 2015; Himawanto & Bekti, 2015; Setyawan & Dimiyati, 2015; Syafriadi et al., 2021; Webiantoro et al., 2020, dan masih banyak lainnya). Hasil identifikasi peneliti pada penelitian tersebut yaitu penelitian pengembangan permainan aktivitas luar kelas (Setyawan & Dimiyati, 2015), pengembangan kartu permainan edukatif tentang cabang olahraga (Hermawan & Soegiyanto, 2015), pengintegrasian permainan dalam pembelajaran PJOK (Syafriadi et al., 2021; Webiantoro et al., 2020), kreativitas guru penjas terhadap proses pembelajaran penjas (Akbar, 2021; Himawanto & Bekti, 2015; Santos & Morgan, 2019). Ditinjau dari subjek yang terlibat hanya penelitian Akbar (2021) dan Himawanto & Bekti (2015) yang melibatkan guru penjaskesor, sedangkan lainnya melibatkan peserta didik.

Hal tersebut memunculkan adanya celah bagi peneliti untuk mengidentifikasi kemampuan calon guru penjas dalam mengembangkan permainan kreatif dan edukatif bagi peserta didiknya. Penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai dasar peneliti dalam mengidentifikasi kesiapan calon guru sebelum diterjunkan ke lapangan untuk menempuh Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) 2 di sekolah.

METODE

Penelitian deskriptif kuantitatif ini melibatkan 44 calon guru Pendidikan Jasmani angkatan 2021, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang akan menempuh program PLP di sekolah jenjang SMP, SMA, maupun SMK. Untuk mengembangkan permainan kreatif dan edukatif, calon guru dikelompokkan secara heterogen secara kemampuan dan jenis kelamin agar dapat saling berdiskusi sehingga menghasilkan permainan yang sesuai dengan jenjang peserta didiknya. Masing-masing kelompok terdiri atas 3 – 4 calon guru, sehingga diperoleh sebelas kelompok.

Data dikumpulkan melalui metode dokumentasi melalui permainan kreatif dan edukatif yang dikembangkan calon guru secara berkelompok. Dari hasil pekerjaan calon guru kemudian dikelompokkan berdasarkan jenjang pendidikan sebagai sasaran dari permainan yang dirancang. Hal ini didasarkan pada setiap jenjang pendidikan pastinya mempunyai karakteristik masing-masing sehingga dalam mengembangkannya diperlukan pengetahuan karakteristik peserta didiknya (Sesfao, 2018).

Selanjutnya, peneliti mengidentifikasi permainan yang telah dirancang berdasarkan komponen pengembangan permainan kreatif dan edukatif dengan mengadaptasi penelitian sebelumnya (Widodo & Lumintuarso, 2017), yaitu:

1. Edukasi. Permainan yang dirancang perlu menyesuaikan dan menginterpretasikan perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial setiap individu secara optimal (Gustiawati et al., 2019). Melalui permainan yang dikembangkan oleh calon guru diharapkan dapat menunjukkan partisipasi peserta didik dalam latihan terbimbing dan terarah, serta sesuai norma sosial dan kesehatan.
2. Motorik. Permainan yang dirancang calon guru memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan motoriknya. Keterampilan ini mencakup koordinasi mata dan tangan, keterampilan gerak kasar, dan kemampuan kontrol tubuh yang lebih baik selama permainan berlangsung. Komponen motorik hal ini meliputi daya tahan tubuh, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus



3. Emosi. Emosi merupakan perasaan intens yang ditunjukkan seseorang atau sesuatu hal. Emosi ditinjau melalui katarsis emosional, mengasah empati, dan pengendalian diri.
4. Sosial. Sosial mengacu pada menjalin relasi, bekerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosial dengan berlatih peran dengan orang dewasa.
5. Psikologis dan kognitif. Permainan yang dirancang calon guru memfasilitasi proses eksplorasi, kreativitas, memecahkan masalah, mengembangkan keterampilan sosial, pengembangan imajinasi, mengembangkan berbagai aspek kognitif dan emosional peserta didik, analisis, adaptasi terhadap berbagai situasi, dan pemahaman kontekstual.

Biomotor. Permainan yang dirancang oleh calon guru melibatkan pengembangan kekuatan, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, koordinasi, dan kelenturan yang dapat membantu peserta didik meningkatkan aspek-aspek fisiknya secara menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini yaitu identifikasi kemampuan calon guru penjas dalam mengembangkan permainan kreatif dan edukatif bagi peserta didiknya berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan secara berkelompok. Terdapat sebelas permainan yang dikembangkan oleh calon guru penjas diantaranya permainan lompat kubus, permainan cabut ekor kuda, rangku alu, *rubber estafet*, permainan injak balon, permainan *shoot the target*, permainan balkap, permainan misteri OX, permainan lompat dadu, permainan bola kecil, dan permainan tangkap

bola besar. Berikut ini dipaparkan hasil permainan kreatif dan edukatif yang telah dikembangkan oleh calon guru penjas secara berkelompok.

1. Jenjang pendidikan

Dari sebelas kelompok yang mengembangkan permainan edukatif dan kreatif dapat diidentifikasi ditinjau dari jenjang pendidikan yang dijabarkan seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Permainan edukatif dan kreatif yang dikembangkan calon guru Pendidikan Jasmani ditinjau dari jenjang pendidikan

Jenjang pendidikan	Jumlah	Persentase
PAUD/TK	2	18,18
SD	9	81,82
Jumlah		100

Sumber: Data diolah

Dari Tabel 1 di atas, menunjukkan mayoritas permainan kreatif dan edukatif yang dikembangkan oleh calon guru Pendidikan Jasmani angkatan 2021 memfokuskan pada jenjang pendidikan SD yaitu sembilan kelompok calon guru penjas (81,82%). Sedangkan, sisanya memfokuskan pada jenjang pendidikan PAUD/ TK sebanyak dua kelompok calon guru penjas (18,18%). Jika dilihat dari banyaknya permainan kreatif dan edukatif yang dikembangkan menunjukkan tidak ada calon guru penjas yang mengembangkan permainan kreatif dan edukatif untuk jenjang pendidikan SMP dan SMA.

2. Rancangan permainan

Ditinjau dari rancangan permainan kreatif dan edukatif yang dikembangkan oleh calon guru penjas dapat dipaparkan berdasarkan lima komponen permainan kreatif dan edukatif sebagai berikut.

Tabel 2. Permainan edukatif dan kreatif yang dikembangkan calon guru penjas ditinjau dari rancangan permainan

Permainan	Fokus Edukasi	Motorik	Emosi	Sosial	Psikologis dan Kognitif	Biomotor
Permainan lompat kubus	Latihan terbimbing dan terarah	Daya tahan tubuh	Katarsis emosional	Membangun relasi	Kreativitas Pemecahan masalah	Kekuatan Ketahanan
	Norma sosial	Daya lentur, Sensorimotorik	Empati	Bekerjasama	Pengembangan keterampilan	Kelincahan Keseimbangan
	Norma	Motorik kasar	Pengendalian diri.	Membangun kematangan sosial	sosial	Koordinasi Kelenturan



		kesehatan			Melatih keterampilan sosial	Analisis Adaptasi	
Permainan cabut ekor kuda	Latihan terbimbing dan terarah Norma sosial Norma kesehatan	Daya tahan tubuh Daya lentur, Sensorimotorik Motorik kasar		Katarsis emosional Empati Pengendalian diri.	Membangun relasi Bekerjasama Membangun kematangan sosial Melatih keterampilan sosial	Kreativitas Pemecahan masalah Pengembangan keterampilan sosial Analisis Adaptasi Pemahaman kontekstual	Kekuatan Ketahanan Kelincahan Keseimbangan Koordinasi Kelenturan
Rangku Alu	Latihan terbimbing dan terarah Norma sosial Norma kesehatan	Daya tahan tubuh Daya lentur, Sensorimotorik Motorik kasar		Katarsis emosional Empati Pengendalian diri.	Membangun relasi Bekerjasama Membangun kematangan sosial Melatih keterampilan sosial	Kreativitas Pemecahan masalah Pengembangan keterampilan sosial pengembangan imajinasi Analisis Adaptasi Pemahaman kontekstual	Kekuatan Ketahanan Kelincahan Keseimbangan Koordinasi Kelenturan
Rubber Estafet	Latihan terbimbing dan terarah Norma sosial Norma kesehatan	Daya tahan tubuh Daya lentur, Sensorimotorik Motorik kasar Motorik halus		Katarsis emosional Empati Pengendalian diri.	Membangun relasi Bekerjasama Membangun kematangan sosial Melatih keterampilan sosial	Kreativitas Pemecahan masalah Pengembangan keterampilan sosial Analisis Adaptasi Pemahaman kontekstual	Kekuatan Ketahanan Kelincahan Keseimbangan Koordinasi Kelenturan
Permainan injak balon	Latihan terbimbing dan terarah Norma sosial	Daya tahan tubuh Daya lentur, Sensorimotorik Motorik kasar		Katarsis emosional Empati Pengendalian diri.	Membangun relasi Bekerjasama Membangun kematangan sosial Melatih keterampilan sosial	Kreativitas Pemecahan masalah Pengembangan keterampilan sosial pengembangan imajinasi Adaptasi	Kekuatan Ketahanan Kelincahan Keseimbangan Koordinasi Kelenturan
Permainan Shoot the Target	Latihan terbimbing dan terarah Norma sosial Norma kesehatan	Daya tahan tubuh Daya lentur, Sensorimotorik Motorik kasar Motorik halus		Katarsis emosional Empati Pengendalian diri.	Membangun relasi Bekerjasama Membangun kematangan sosial Melatih keterampilan sosial	Kreativitas Pemecahan masalah Pengembangan keterampilan sosial Analisis Adaptasi Pemahaman kontekstual	Kekuatan Ketahanan Kelincahan Keseimbangan Koordinasi Kelenturan
Permainan Balkap	Latihan terbimbing dan terarah Norma sosial Norma kesehatan	Daya tahan tubuh Daya lentur, Sensorimotorik Motorik kasar		Katarsis emosional Empati Pengendalian diri.	Membangun relasi Bekerjasama Membangun kematangan sosial Melatih keterampilan sosial	Kreativitas Pemecahan masalah Pengembangan keterampilan sosial pengembangan imajinasi Adaptasi	Kekuatan Ketahanan Kelincahan Keseimbangan Koordinasi Kelenturan



Permainan misteri OX	Latihan terbimbing dan terarah Norma sosial Norma kesehatan	Daya tahan tubuh Daya lentur, Sensorimotorik Motorik kasar	Katarsis emosional Empati Pengendalian diri.	Membangun relasi Bekerjasama Membangun kematangan sosial Melatih keterampilan sosial	Pemahaman kontekstual Kreativitas Pemecahan masalah Pengembangan keterampilan sosial pengembangan imajinasi Analisis Adaptasi Pemahaman kontekstual	Kekuatan Ketahanan Kelincahan Keseimbangan Koordinasi Kelenturan
Permainan Lompat Dadu	Latihan terbimbing dan terarah Norma sosial Norma kesehatan	Daya tahan tubuh Daya lentur, Sensorimotorik Motorik kasar	Katarsis emosional Empati Pengendalian diri.	Membangun relasi Bekerjasama Membangun kematangan sosial Melatih keterampilan sosial	Kreativitas Pengembangan keterampilan sosial Analisis Adaptasi Pemahaman kontekstual	Kekuatan Ketahanan Kelincahan Keseimbangan Koordinasi Kelenturan
Permainan bola kecil	Latihan terbimbing dan terarah Norma sosial Norma kesehatan	Daya tahan tubuh Daya lentur, Sensorimotorik Motorik kasar	Katarsis emosional Empati Pengendalian diri.	Membangun relasi Bekerjasama Membangun kematangan sosial Melatih keterampilan sosial	Kreativitas Pemecahan masalah Pengembangan keterampilan sosial pengembangan imajinasi Analisis Adaptasi Pemahaman kontekstual	Kekuatan Ketahanan Kelincahan Keseimbangan Koordinasi Kelenturan
Permainan takabul	Latihan terbimbing dan terarah Norma sosial Norma kesehatan	Daya tahan tubuh Daya lentur, Sensorimotorik Motorik kasar	Katarsis emosional Empati Pengendalian diri.	Membangun relasi Bekerjasama Membangun kematangan sosial Melatih keterampilan sosial	Kreativitas Pemecahan masalah Pengembangan keterampilan sosial pengembangan imajinasi Analisis Adaptasi Pemahaman kontekstual	Kekuatan Ketahanan Kelincahan Keseimbangan Koordinasi Kelenturan

Tabel 2 di atas, menunjukkan hasil identifikasi permainan yang telah dirancang calon guru penjas berdasarkan indikator pengembangan permainan kreatif dan edukatif diantaranya:

1. Edukasi

Selabel permainan yang dikembangkan oleh calon guru penjas mayoritas komponen edukasi memuat latihan terbimbing dan terarah, norma sosial, dan norma kesehatan. Ada sepuluh permainan yang memfokuskan ketiganya dalam rancangan permainan yang

dikembangkan dan hanya satu yang tidak memfokuskan norma kesehatan.

2. Motorik

Ditinjau dari aspek motorik hanya dua permainan yang memfokuskan pada empat komponen utama motorik, yaitu daya tahan tubuh, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus. Sedangkan sembilan permainan lainnya memfokuskan pada tiga komponen utama motorik yaitu daya tahan



tubuh, daya lentur, sensorimotorik, dan motorik kasar.

3. Emosi

Ditinjau dari emosi kesebelas permainan yang dirancang oleh calon guru memfokuskan pada permainan sebagai media katarsis emosional, empati, dan pengendalian diri dari para pemainnya.

4. Sosial

Pada komponen sosial, sebelas permainan yang dirancang oleh calon guru penjas fokus pada membangun relasi, bekerjasama, membangun kematangan sosial, dan melatih keterampilan social.

5. Psikologis dan kognitif

Komponen psikologis dan kognitif, permainan yang dirancang oleh calon guru penjas memfokuskan pada kreativitas, pemecahan masalah, pengembangan keterampilan sosial, pengembangan imajinasi, analisis, adaptasi, dan pemahaman kontekstual dari para pemainnya.

6. Biomotor

Sebelas permainan yang dirancang oleh calon guru penjas memfokuskan pada kekuatan, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, koordinasi, dan kelenturan dari para pemainnya.

Dari permainan yang dirancang oleh calon guru penjas seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2 di atas menunjukkan adanya pemenuhan perkembangan, pertumbuhan, dan kebutuhan dari perilaku anak sebagai pemainnya (Paramitha & Anggara, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani di jenjang dasar bertujuan mengembangkan kemampuan psikomotorik, kognitif serta afektif dari siswanya. Sesuai dengan tujuannya merangsang pertumbuhan motorik, intelektual, dan juga perkembangan emosional (Solihin et al., 2013).

Sebelas permainan tersebut memfokuskan pada pandangan filosofi pendidikan nasional yang diutarakan oleh Ki Hajar Dewantara. Ajaran tersebut memfokuskan pada anak harus mampu meningkatkan kemampuan otot, gerak tubuh,

dan juga kemampuan dalam memecahkan masalah (Paramitha & Anggara, 2018; Solihin et al., 2013). Penting bagi perancang permainan untuk menguasai pemahaman pentingnya pendidikan jasmani bagi perkembangan fisik dan mental anak didik.

Dari kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan perlu adanya *sense of belonging* dari siswa melalui permainan edukatif dan kreatif. Hal ini dikarenakan permainan edukatif dan kreatif yang dikembangkan oleh calon guru penjas fokus pada pembentukan pendidikan karakter siswa (Sesfao, 2018; Widodo & Lumintuarso, 2017). Selain itu, juga fokus pada gerak tubuh siswanya (Putra et al., 2016) dan mengenal konsep aturan perilaku dalam permainan yang berlangsung (Widodo & Lumintuarso, 2017).

Permainan yang dikembangkan oleh calon guru penjas memerlukan pemahaman dari siswa memahami peraturan dari permainan. Setelah melalui permainan, siswa dapat diajak untuk melakukan evaluasi dari permainan yang telah dimainkan untuk menunjukkan edukasi dari permainan yang telah dimainkan (Akbar, 2021; Iskandar, 2013).

Hasil penelitian ini menunjukkan kelemahan yaitu pengembangan yang dilakukan belum merujuk pada proses pengembangan sesuai dengan teori yang ada. Permainan kreatif dan edukatif menunjang kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah secara berkelompok. Anak juga dilatih mengembangkan kebutuhan dan perkembangan fisik anak.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan calon guru penjas dalam mengembangkan permainan kreatif dan edukatif telah sesuai dengan komponen pengembangan permainan kreatif dan edukatif. Komponen permainan kreatif dan edukatif meliputi edukasi, motorik, emosi, sosial, psikologis dan kognitif, serta biomotorik. Kesemua permainan memfokuskan pada jenjang pendidikan PAUD/TK dan SD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa penjas angkatan 2021



Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang berpartisipasi dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, J. F. (2021). Kreativitas Guru Penjas terhadap Proses Pembelajaran Penjas di SMA. *Journal of Education and Sport Science (JESS)*, 2(1), 34–43.
- Gustiawati, R., Fahrudin, F., Kurniawan, F., & Indah, E. P. (2019). Pengembangan Pendekatan Evaluasi The Most Significant Change Technique dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 18(2), 125–129. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v18i2.7624>
- Hermawan, A. D., & Soegiyanto, S. (2015). Pengembangan Kartu Permainan Edukatif Untuk Pengetahuan Cabang-Cabang Olahraga. *Journal Of Sport Sciences and Fitness*, 4(2), 20–26.
- Himawanto, W., & Bekti, R. A. (2015). Studi Kreativitas Guru Penjasorkes dalam Modifikasi Pembelajaran. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 55–59.
- Iskandar, A. (2013). Pengembangan perangkat penilaian psikomotor di sekolah menengah kejuruan (SMK). *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(1), 37–46.
- Kenedi. (2017). Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas II Smp Negeri 3 Rokan IV Koto. *Suara Guru : Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora*, 3(2), 329–347.
- Mutianingsih, N., Prayitno, L. L., Chamidah, A., & Lestari, D. A. (2023). Investigasi Persepsi Calon Guru Matematika tentang TPACK. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematik*, 7(2), 171–181. <https://doi.org/10.36526/tr.v%vi%i.3056>
- Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *JURNAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA*. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10612>
- Prayitno, L. L., Mutianingsih, N., Lestari, D. A., Rosyidah, A. D. A., & Sumianto, D. (2023). Kesalahan Calon Guru Matematika Dalam Mengembangkan Modul Ajar Jenjang Sekolah Menengah. *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 11(1), 31–46. <https://doi.org/10.25139/smj.v11i1.5694>
- Putra, D. W., Nugroh, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Santos, M., & Morgan, K. (2019). Developing creative team games players: From jazz to sport coaching. *International Journal of Sports Science and Coaching*, 14(2), 117–125. <https://doi.org/10.1177/1747954119834397>
- Sesfao, A. (2018). Upaya Meningkatkan Kesegaran Jasmani Melalui Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-G SMP Negeri 14 Tasikmalaya). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 5(3), 1–6.
- Setyawan, H., & Dimiyati, D. (2015). Model Permainan Aktivitas Luar Kelas untuk Mengembangkan Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa SMA. *Jurnal Keolahragaan*, 3(2), 164–177. <https://doi.org/10.21831/jk.v3i2.6230>
- Solihin, R., Anwar, F., & Sukandar, D. (2013). Kaitan antara status gizi, perkembangan kognitif, dan perkembangan motorik pada anak usia prasekolah. *Penelitian Gizi Dan Makanan*, 36(1), 62–72.
- Syafriadi, S., Kusuma, L. S. W., & Yusuf, R. (2021). Integrasi Permainan Tradisional dalam Metode Pembelajaran Praktik untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK. *Reflection Journal*, 1(1), 14–21. <https://doi.org/10.36312/rj.v1i1.487>
- Webiantoro, E., Wiradihardja, S., & Nuraini, S. (2020). Model Pembelajaran Lokomotor Usia 6-7 Tahun Berbasis Permainan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 19(1), 20–



27.

- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>