Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Berburu Binatang Dalam Pembelajaran PJOK Di SMPN 28 Surabaya

by Farhan Dwiki Mailiano Kumaat

Submission date: 20-Sep-2024 04:02PM (UTC+0700)
Submission ID: 2459861957
File name: Artikel_PTK_Farhan_Dwiki_M._K_1.pdf (679.94K)
Word count: 3447
Character count: 20216

Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Berburu Binatang Dalam Pembelajaran PJOK Di SMPN 28 Surabaya

Farhan Dwiki Mailiano Kumaat[1], Bambang Ferianto Tjahyo Kuntjoro[2]. Ifanuddin Muchtar[3]

[1,2] Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
[2] SMP Negeri 28 Surabaya, Indonesia
ppg.farhankumaat01530@program.belajar.id [1] , bambangferianto@unesa.ac.id [2],
ifanuddinmuchtar@gmail.com [3]

Alamat: Kampus Lidah Wetan, Jalan Kampus Lidah UNESA Surabaya 60213
Korespondensi penulis: ppg.farhankumaat01530@program.belajar.id

Abstract. *Comfort becomes very important when used as a driver to carry out learning that requires full concentration in receiving all materials. This factor also plays an important role in the success of learning. It can be seen from the comfort of each student. This classroom action research focuses on collecting information on how animal hunting games can increase students' interest in learning. This action was carried out in two cycles. The sample in this study was 30 students of class 9F SMPN 28 Surabaya. The results of the actions of cycle I and cycle II through observation and questionnaires were that there was an increase in students' interest in learning when using animal hunting games.*

Keywords: *Traditional Games, Interest in learning, Learning*

Abstrak. Rasa nyaman menjadi sangat penting apabila digunakan sebagai pendorong untuk melakukan pembelajaran yang menuntut konsentrasi penuh dalam menerima semua materi. Faktor tersebut juga berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Bisa dilihat dari kenyamanan masing-masing peserta didik. Penelitian tindakan kelas ini berfokus untuk mengumpulkan informasi bagaiman permainan berburu binatang bisa meningkatkan minat belajar peserta didik. Tindakan ini dilakukan dalam dua siklus. Sampel pada penelitian ini yaitu 30 peserta didik kelas 9F SMPN 28 Surabaya. Hasil tindakan siklus I dan siklus II melalui observasi dan angket yaitu, terdapat peningkatan minat belajar dari peserta didik ketika menggunakan permainan berburu binatang.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Minat belajar, Pembelajaran

1. LATAR BELAKANG

Sarana pendidikan membantu dalam meningkatkan dorongan belajar bagi peserta didik. Karena sarana pendidikan sebagai penentu dalam penyaluran ilmu dari guru ke peserta didik. Peserta didik sebagai pion utama dalam pendidikan akan ilmu pengetahuan sebanyak mungkin demi masa depan mereka di masa yang akan datang. Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan SDM di Indonesia. Karena kemajuan dalam sektor pendidikan dapat membantu dalam perkembangan di negara Indonesia. Ketika peserta didik tidak memperoleh dorongan di dalam diri, maka pebelajaran yang diikuti akan sulit untuk memperoleh materi yang disampaikan dan sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran (Deviani, 2017). Materi diperoleh dari berbagai macam mata pembelajaran dan salah

satunya yaitu Pendikan Jasmani, Olaharga dan Kesehatan PJOK. PJOK sendiri mengajarkan kepada peserta didik dalam menjaga kebugaran tubuh serta dapat meningkatkan afektif, psikomotor, dan kognitif. Jika kita lihat selain mempelajari hal tersebut, PJOK juga memenuhi gerak motorik peserta didik dan mengembangkan karakter dari masing-masing individu (Syifa Anshory, 2018). Karena setiap mata pelajaran membentuk karakter serta membimbingnya ke arah yang positif termasuk pendidikan jasmani. Meskipun begitu dalam perkembangan karakter peserta didik dipengaruhi oleh suasana hati dan lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar menjadi faktor yang paling besar dalam mempengaruhi minat belajar dari peserta didik. Jika lingkungannya positif maka individu yang ada di sekitar akan terpengaruh ke hal yang positif juga, begitu juga sebaliknya jika lingkungan termasuk kedalam hal negatif maka akan mempengaruhi individu. Sekolah berperan penting dalam mengembangkan karakter terutama di lingkungan persekolahan.

Kenyamanan bersekolah membuat dorongan peserta didik dalam mencari wawasan selama pembelajaran menjadi meningkat (Sabariah, 2021). Kenyamanan merupakan sebuah faktor pendorong bagi manusia untuk melakukan sesuatu (Wibowo BAgus Sembodo, 2019). Rasa nyaman menjadi sangat penting apabila digunakan sebagai pendorong untuk melakukan pembelajaran yang menuntut konsentrasi penuh dalam menerima semua materi. Faktor tersebut juga berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Bisa dilihat dari kenyamanan masing-masing peserta didik. Jika merasa nyaman dalam mengikuti pembelajaran maka akan dengan mudah menerima materi yang disampaikan guru, sebaliknya jika kenyamanan peserta didik kurang maka akan mengganggu konsentrasi yang berdampak pada terganggunya penerimaan materi yang disampaikan oleh guru(Simpson et al., 2023). Artinya psikologi peserta didik bergantung pada kenyamanan saat menerima materi dikelas (Andalasari & Berbudi, 2018). pelajaran agama dan pelajaran Melihat dari kasus di atas, sekolah harus menyiapkan sarana dan prasarana yang sesuai demi menunjang pembelajaran dan pengembangan karakter yang dimiliki masing-masing peserta didik supaya bisa memperbaiki kualitas SDM (sumber daya manusia) yang ada di Indonesia. Jika peserta didik memiliki pengetahuan yang baik, bisa dimanfaatkan kedala pengelolaan program kesehatan yang ada di sekolah (Tri, 2023). Terdapat tiga pendapat dalam pemberian karakter di sekolah yaitu pendidikan implementasinya dibuat berdiri sendiri dalam sebuah mata pelajaran di sekolah, pendidikan secara terintegrasi diberikan ketika pelaksanaan pembelajaran di mata yang relevan lainya di sekolah, pendidikan terintegrasi pada setiap mata pelajaran yang ada di sekolah (Maqbul, 2018). Pemberian materi tersebut dikarenakan pada zaman sekarang kebanyakan peserta didik memiliki karakter yang kurang sesuai. Norma-norma yang ada di masyarakat maupun lainya tidak terlalu di perhatikan oleh mereka, sehingga pembentukan karakter yang positif sulit untuk dibentuk pada generasi sekarang. Guru diharapkan bisa meningkatkan minat belajar masing-masing peserta didik dengan materi yang ada di setiap mata pelajaran. Karena sebagian besar kehidupan sehari-hari peserta didik berada di sekolah, membuat sekolah menjadi salah satu faktor berubahnya karakter peserta didik. Lingkungan sekolah yang negatif sangat mempengaruhi karakter peserta didik. Pernyataan tersebut diperparah dengan guru yang tidak mengetahui massing-masing karakter dari peserta didik, sehingga

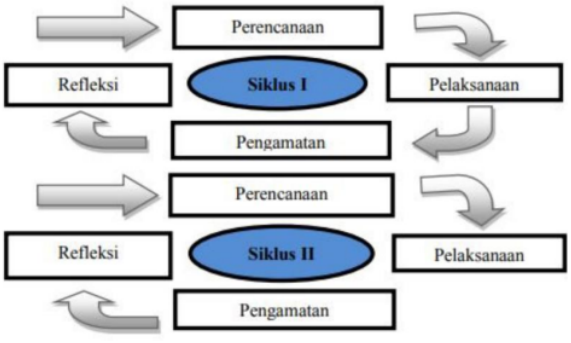
membuat pembelajaran menjadi tidak sesuai dengan capaian pembelajaran. Karena rumusan modul ajar dipengaruhi oleh karakter yang dimiliki masing-masing individu dari peserta didik. Lingkungan sekolah yang berisi dari staf, guru, dan peserta didik sangat berhubungan dengan dorongan belajar dari peserta didik. Guru sebagai contoh dari peserta didik menjadi rentan membawa dampak yang negatif maupun positif. Berharap guru menjadi suri tauladan yang positif bagi peserta didik sehingga dapat mendorong semangat belajar untuk mereka. Interaksi sosisal yang kurang baik membuat peserta didik tidak memiliki dorongan pada saat pembelajaran. Karena kebanyakan dari mereka lebih banyak menerima perkataan maupun perbuatan yang negatif serta jarang menerima hal positif yang membuat sulitnya mengembangkan diri dan berdampak pada masa depan peserta didik.

Kurangnya perhatian dari guru membuat peserta didik sulit untuk di arahkan ke hal yang positif dan berdampak pada kurangnya minat belajar. Melalui permainan tradisional berburu binatang diharapkan bisa meningkatkan minat belajar dengan sedikit modifikasi menyesuaikan keadaan yang ada di lapangan. Permainan tradisional bisa mengenalkan kita kepada budaya sekitar serta dapat meningkatkan dorongan belajar bagi peserta didik(Rizky Anugrah et al., 2022). Permainan berburu binatang merupakan sebuah permainan yang dimainkan oleh 2 kelompok, kelompok pemburu berada di luar garis yang ditentukan dan memburu kelompok binatang berada di dalam garis tersebut dengan bola sampai kelompok binatang habis (Christina Yuli Hartati et al., 2012:86). Permainan yang mengandalkan kerja sama tim atau permainan kompetitif yang sulit untuk di menangkan menjadi salah satu favorit dari peserta didik (Fauzi, 2019).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan 2 siklus. Pendekatan penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket yang dibagikan kepada sampel. Angket menggunakan skala *likert*, dalam skala *likert* berisi 1 buah pernyataan atau lebih sehingga mengetahui sifat dari individu (Sugiyono, 2017). Sampel pada penelitian ini berjumlah 30 orang kelas 9F di SMPN 28 Surabaya yang terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan.

TAHAPAN PENELITIAN



Gambar1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan observasi pendahuluan dan prasiklus supaya mengetahui permasalahan selama pembelajaran PJOK di SMPN 28 Surabaya. Pembelajaran dilakukan sesuai jadwal dengan durasi 3 jam. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan 20 dan 27 Agustus 2024, selama pembelajaran di SMPN 28 Surabaya. Fokus pada penelitian ini pada proses pembelajaran dan keaktifan peserta didik.

Tabel 1. Presentase Minat Belajar Siswa pada Pra siklus

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Saya senang mengikuti mata pelajaran PJOK	20	50	27	3
2.	Saya merasa rugi bila tidak mengikuti mata pelajaran PJOK	37	23	33	7
3.	Saya merasa mata pelajaran PJOK sangat bermanfaat	60	23	17	-
4.	Saya berusaha menyerahkan tugas dengan tepat waktu	33	27	23	17
5.	Saya berusaha memahami mata pelajaran PJOK	37	20	30	13
6.	Saya selalu bertanya kepada guru apabila ada yang tidak jelas mengenai materi pembelajaran	20	23	40	17
7.	Saya berusaha mengerjakan soal latihan mata pelajaran PJOK	13	33	47	7
8.	Saya melakukan diskusi materi pembelajaran PJOK dengan teman kelompok maupun teman sekelas	40	33	27	-
9.	Saya berusaha memiliki buku yang memuat materi pembelajaran PJOK	50	30	13	7
10.	Saya berusaha mencari bahan materi pembelajaran PJOK selain pada buku	17	33	40	10

3

Keterangan :

1 = tidak pernah

2 = jarang

3 = sering

4 = selalu

Hasil Pra siklus tes minat beajar 30 siswa. Pada pra siklus, untuk pernyataan nomer 1 ada 1 siswa yang tidak pernah senang mengikuti mata pelajaran PJOK (3%), 8 siswa yang jarang (27%), 15 siswa yang sering (50%), dan 6 siswa yang selalu senang mengikuti mata pelajaran

PJOK (20%). Untuk pernyataan nomor 2 ada 2 siswa yang tidak pernah merasa rugi bila tidak mengikuti mata pelajaran PJOK (7%), 10 siswa yang jarang (33%), 7 siswa yang sering (23%), dan 11 siswa yang selalu (37%). Untuk pernyataan nomor 3 ada 0 siswa yang tidak pernah merasa mata pelajaran PJOK sangat bermanfaat (0%), 5 siswa yang jarang (17%), 7 siswa yang sering (23%), dan 18 siswa yang selalu merasa mata pelajaran PJOK sangat bermanfaat (60%). Untuk pernyataan nomor 4 ada 5 siswa yang tidak pernah berusaha menyerahkan tugas dengan tepat waktu (17%), 7 siswa yang jarang (23%), 8 siswa yang sering (27%), dan 10 siswa yang selalu berusaha menyerahkan tugas dengan tepat waktu (33%). Untuk pernyataan nomor 5 ada 4 siswa yang tidak pernah berusaha memahami mata pelajaran PJOK (13%), 9 siswa yang jarang (30%), 6 siswa yang sering (20%), dan 11 siswa yang selalu berusaha memahami mata pelajaran PJOK (37%). Untuk pernyataan nomor 6 ada 5 siswa yang tidak pernah selalu bertanya kepada guru apabila ada yang tidak jelas mengenai materi pembelajaran (17%), 12 siswa yang jarang (40%), 7 siswa yang sering (23%), dan 6 siswa yang selalu bertanya kepada guru apabila ada yang tidak jelas mengenai materi pembelajaran (20%). Untuk pernyataan nomor 7 ada 2 siswa yang tidak pernah berusaha mengerjakan soal latihan mata pelajaran PJOK (7%), 14 siswa yang jarang (47%), dan 10 siswa yang sering (33%), 4 siswa yang selalu berusaha mengerjakan soal latihan mata pelajaran PJOK (13%). Untuk pernyataan nomor 8 ada 0 siswa yang tidak pernah melakukan diskusi materi pembelajaran PJOK dengan teman kelompok maupun teman sekelas (0%), 8 siswa yang jarang (27%), 10 siswa yang sering (33%), dan 12 siswa yang selalu melakukan diskusi materi pembelajaran PJOK dengan teman kelompok maupun teman sekelas (40%). Untuk pernyataan nomor 9 ada 2 siswa yang tidak pernah berusaha memiliki buku yang memuat materi pembelajaran PJOK (7%), 4 siswa yang jarang (13%), 9 siswa yang sering (30%), dan 15 siswa yang selalu berusaha memiliki buku yang memuat materi pembelajaran PJOK (50%). Untuk pernyataan nomor 10 ada 3 siswa yang tidak pernah berusaha mencari bahan materi pembelajaran PJOK selain pada buku (10%), 12 siswa yang jarang (40%), 10 siswa yang sering (33%), dan 5 siswa yang selalu berusaha mencari bahan materi pembelajaran PJOK selain pada buku (17%).

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Siklus 1 adalah melakukan perencanaan. Rencana pada siklus 1 menggunakan permainan berburu binatang materi bola voli “Minat Belajar” siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan awal pra siklus. Pada siklus I, untuk pernyataan nomer 1 ada 0 siswa yang tidak pernah senang mengikuti mata pelajaran PJOK (0%), 6 siswa yang jarang (20%), 11 siswa yang sering (37%), dan 13 siswa yang selalu senang mengikuti mata pelajaran PJOK (43%). Untuk pernyataan nomor 2 ada 1 siswa yang tidak pernah merasa rugi bila tidak mengikuti mata pelajaran PJOK (3%), 8 siswa yang jarang (27%), 6 siswa yang sering (20%), dan 15 siswa yang selalu (50%). Untuk pernyataan nomor 3 ada 0 siswa yang tidak pernah merasa mata pelajaran PJOK sangat bermanfaat (0%), 3 siswa yang jarang (10%), 6 siswa yang sering (20%), dan 21 siswa yang selalu merasa mata pelajaran PJOK sangat bermanfaat (70%). Untuk pernyataan nomor 4 ada 4 siswa yang tidak pernah berusaha menyerahkan tugas dengan tepat waktu (13%), 6 siswa yang jarang (20%), 6 siswa yang sering (20%), dan 14 siswa yang selalu berusaha menyerahkan tugas dengan tepat waktu (47%). Untuk pernyataan nomor 5 ada 3

siswa yang tidak pernah berusaha memahami mata pelajaran PJOK (10%), 7 siswa yang jarang (23%), 8 siswa yang sering (27%), dan 12 siswa yang selalu berusaha memahami mata pelajaran PJOK (40%). Untuk pernyataan nomor 6 ada 3 siswa yang tidak pernah selalu bertanya kepada guru apabila ada yang tidak jelas mengenai materi pembelajaran (10%), 10 siswa yang jarang (33%), 8 siswa yang sering (27%), dan 9 siswa yang selalu bertanya kepada guru apabila ada yang tidak jelas mengenai materi pembelajaran (30%). Untuk pernyataan nomor 7 ada 1 siswa yang tidak pernah berusaha mengerjakan soal latihan mata pelajaran PJOK (3%), 9 siswa yang jarang (30%), dan 12 siswa yang sering (40%), 8 siswa yang selalu berusaha mengerjakan soal latihan mata pelajaran PJOK (27%). Untuk pernyataan nomor 8 ada 0 siswa yang tidak pernah melakukan diskusi materi pembelajaran PJOK dengan teman kelompok maupun teman sekelas (0%), 6 siswa yang jarang (20%), 8 siswa yang sering (27%), dan 16 siswa yang selalu melakukan diskusi materi pembelajaran PJOK dengan teman kelompok maupun teman sekelas (53%). Untuk pernyataan nomor 9 ada 1 siswa yang tidak pernah berusaha memiliki buku yang memuat materi pembelajaran PJOK (3%), 3 siswa yang jarang (10%), 8 siswa yang sering (27%), dan 18 siswa yang selalu berusaha memiliki buku yang memuat materi pembelajaran PJOK (60%). Untuk pernyataan nomor 10 ada 1 siswa yang tidak pernah berusaha mencari bahan materi pembelajaran PJOK selain pada buku (3%), 8 siswa yang jarang (27%), 9 siswa yang sering (30%), dan 12 siswa yang selalu berusaha mencari bahan materi pembelajaran PJOK selain pada buku (40%).

Hasil refleksi dari siklus I adalah: (1) peneliti masih harus memberikan motivasi bagi peserta didik untuk berani menampilkan jati dirinya (2) peserta didik masih kesulitan memahami materi yang diberikan. Berdasarkan refleksi tersebut, peneliti berupaya melakukan perbaikan pada siklus II seperti (1) memberikan modifikasi permainan supaya bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik (2) pemberian motivasi supaya peserta didik lebih berani lagi menampilkan jati dirinya.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Siklus II dengan sedikit modifikasi di permainan berburu binatang dengan menambahkan peserta. Modifikasi bertujuan untuk menyesuaikan lokasi penelitian. “Minat Belajar” siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus II, untuk pernyataan nomer 1 ada nomor 1 ada 0 siswa yang tidak pernah senang mengikuti mata pelajaran PJOK (0%), 3 siswa yang jarang (10%), 12 siswa yang sering (40%), dan 15 siswa yang selalu senang mengikuti mata pelajaran PJOK (50%). Untuk pernyataan nomor 2 ada 0 siswa yang tidak pernah merasa rugi bila tidak mengikuti mata pelajaran PJOK (0%), 7 siswa yang jarang (23%), 5 siswa yang sering (17%), dan 18 siswa yang selalu (60%). Untuk pernyataan nomor 3 ada 0 siswa yang tidak pernah merasa mata pelajaran PJOK sangat bermanfaat (0%), 1 siswa yang jarang (3%), 5 siswa yang sering (17%), dan 24 siswa yang selalu merasa mata pelajaran PJOK sangat bermanfaat (80%). Untuk pernyataan nomor 4 ada 1 siswa yang tidak pernah berusaha menyerahkan tugas dengan tepat waktu (3%), 3 siswa yang jarang (10%), 5 siswa yang sering (17%), dan 21 siswa yang selalu berusaha menyerahkan tugas dengan tepat waktu (70%). Untuk pernyataan nomor 5 ada 1 siswa yang tidak pernah berusaha memahami mata pelajaran

PJOK (3%), 5 siswa yang jarang (17%), 7 siswa yang sering (23%), dan 17 siswa yang selalu berusaha memahami mata pelajaran PJOK (57%). Untuk pernyataan nomor 6 ada 1 siswa yang tidak pernah selalu bertanya kepada guru apabila ada yang tidak jelas mengenai materi pembelajaran (3%), 7 siswa yang jarang (23%), 7 siswa yang sering (23%), dan 15 siswa yang selalu bertanya kepada guru apabila ada yang tidak jelas mengenai materi pembelajaran (50%). Untuk pernyataan nomor 7 ada 0 siswa yang tidak pernah berusaha mengerjakan soal latihan mata pelajaran PJOK (0%), 6 siswa yang jarang (20%), dan 10 siswa yang sering (33%), 14 siswa yang selalu berusaha mengerjakan soal latihan mata pelajaran PJOK (47%). Untuk pernyataan nomor 8 ada 0 siswa yang tidak pernah melakukan diskusi materi pembelajaran PJOK dengan teman kelompok maupun teman sekelas (0%), 3 siswa yang jarang (10%), 7 siswa yang sering (23%), dan 20 siswa yang selalu melakukan diskusi materi pembelajaran PJOK dengan teman kelompok maupun teman sekelas (67%). Untuk pernyataan nomor 9 ada 0 siswa yang tidak pernah berusaha memiliki buku yang memuat materi pembelajaran PJOK (0%), 1 siswa yang jarang (3%), 5 siswa yang sering (17%), dan 24 siswa yang selalu berusaha memiliki buku yang memuat materi pembelajaran PJOK (80%). Untuk pernyataan nomor 10 ada 0 siswa yang tidak pernah berusaha mencari bahan materi pembelajaran PJOK selain pada buku (0%), 7 siswa yang jarang (23%), 8 siswa yang sering (27%), dan 15 siswa yang selalu berusaha mencari bahan materi pembelajaran PJOK selain pada buku (50%). Hasil siklus II yaitu peneliti bisa mengatasi permasalahan yang ada pada siklus I. Meskipun begitu masih terdapat perbaikan yang perlu untuk memenuhi kebutuhan belajar dari peserta didik dalam pembelajaran PJOK.

PEMBAHASAN

Peserta didik masih menganggap remeh mata pelajaran PJOK yang ada di sekolah. Meskipun tidak disenangi oleh beberapa peserta didik, pembelajaran PJOK tetap memberikan manfaatnya seperti, meningkatkan kebugara, mememnuhi gerak dalam diri, dan menghilangkan stres melalui aktivitas permainan yang diberikan. Permainan sendiri bisa digunakan sebagai pendorong dalam perkembangan peserta didik karena bermain bisa meningkatkan kemampuan motorik, sosial, dan kreativitas (Oktavian et al., 2018). Berbagai macam manfaat yang ada di dalam pembelajaran PJOK dapat diterima baik oleh peserta didik dan bisa juga tidak diterima baik oleh peserta didik karena mengalami permasalahan dari beberapa faktor. Permasalahan dapat membuat peserta didik gelisah dalam menjalani pembelajaran disekolah yang berdampak pada kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru dan sebaliknya jika peserta didik dalam kondisi yang senang, mereka cenderung aktif serta dapat menerima materi dengan baik (Voulgaropoulou et al., 2023). Kurangnya dorongan yang diperoleh peserta didik membuat mereka kesulitan menerima materi yang diberikan, sehingga mereka pulang tanpa mendapatkan materi apa-apa dari sekolah (Baglio & Kellie J, 2022). Rugi jika peserta didik sudah datang ke sekolah namun tidak mendapatkan apa-apa dalam mengikuti pembelajaran. Lingkungan sebagai salah satu faktor penting dalam perkembangan minat belajar peserta didik. Perubahan minat belajar disebabkan oleh lingkungan pergaulan dari peserta didik (Magson et al., 2014).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, observasi dan refleksi dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Terdapat beberapa faktor yang bisa mempengaruhi minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK
2. Permainan bisa menjadi salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar dari peserta didik dalam pembelajaran PJOK, oleh karena itu guru harus memasukan dan memodifikasi permainan ke dalam pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

Andalasari, R., & Berbudi, A. (2018). *KEBIASAAN OLAH RAGA BERPENGARUH TERHADAP TINGKAT STRESS MAHASISWA POLTEKKES KEMENKES JAKARTA III*.

Baglio, & Kellie J. (2022). Student Motivation in the Latin Classroom. *Journal of Classics Teaching*, *23*(45), 75–78. https://doi.org/10.1017/S205863102100074X

Christina Yuli Hartati, S., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2012). *Permainan Kecil*. Wineka Media.

Deviani, P. (2017). *motivasi siswa kelas VIII mengikuti pembelajaran PJOK*.

Fauzi, A. (2019). *PENGARUH GAME ONLINE PUBG (Player Unknown's Battle Ground) TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK*.

Magson, N. R., Craven, R. G., Nelson, G. F., Yeung, A. S., Bodkin-Andrews, G. H., & McInerney, D. M. (2014). Motivation matters: Profiling indigenous and non-indigenous students' motivational goals. *Australian Journal of Indigenous Education*, *43*(2), 96–112. https://doi.org/10.1017/jie.2014.19

Maqbul. (2018). *PENGARUH LINGKUNGAN SEKOLAH TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD NEGERI BONTOA KECAMATAN TAMALANREA KOTA MAKASSAR*.

Oktavian, N., Nurhidayat, S., & Nasriati, R. (2018). *Pengaruh Durasi Bermain Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja*.

Rizky Anugrah, R., Fauzi Dermawan, D., Jejak, R., Kunci, K., Tradisional, O., & Belajar, M. (2022). KONTRIBUSI PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA Keterangan. In *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI)* (Vol. 3, Issue 1). https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/jok

Sabariah, S. (2021). Manajemen Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *4*(1), 116–122. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1764

Simpson, R. A. C., Didymus, F. F., & Williams, T. L. (2023). Interpersonal psychological well-being among coach-athlete-sport psychology practitioner triads. *Psychology of Sport and Exercise*, *67*. https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2023.102435

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. 80–81.

Syifa Anshory, R. (2018). *HUBUNGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMAINI OLAHRAGA DAN KESEHATAN*.

Tri, P. S. B. (2023). *Hubungan Tingkat Pengetahuan Siswa Pada Program Usaha Kesehatan Sekolah Serta Peran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Siswa Sekolah Dasar*.

Voulgaropoulou, S. D., Vingerhoets, C., Brat-Matchett, K., Amelsvoort, T. van, & Hernaus, D. (2023). Perceived chronic stress and impulsivity are associated with reduced learning about the costs and benefits of actions. *Learning and Motivation*, *83*. https://doi.org/10.1016/j.lmot.2023.101896

Wibowo BAgus Sembodo, S. (2019). *ANALISIS DESKRIPSI TENTANG KEGIATAN OLAHRAGA PADA MASYARAKAT DI STADION BUMI PHALA KOTA TEMANGGUNG*.

Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Berburu Binatang Dalam Pembelajaran PJOK Di SMPN 28 Surabaya

ORIGINALITY REPORT

5%	5%	2%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1%
2	jurnal.untan.ac.id Internet Source	<1%
3	journal.unj.ac.id Internet Source	<1%
4	Armita Rostia. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) di Kelas V SDN 22 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman", JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), 2017 Publication	<1%
5	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1%
6	guaiaca.ufpel.edu.br Internet Source	<1%
	jurnal.umk.ac.id	

7	Internet Source	<1 %
8	kknm.unpad.ac.id Internet Source	<1 %
9	omiyage.ppj.unp.ac.id Internet Source	<1 %
10	journal.iaincurup.ac.id Internet Source	<1 %
11	journal.ipts.ac.id Internet Source	<1 %
12	statik.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
13	ejournal.bbg.ac.id Internet Source	<1 %
14	es.scribd.com Internet Source	<1 %
15	indoexpedition.com Internet Source	<1 %
16	lppm-unissula.com Internet Source	<1 %
17	puitisitumudahkok.wordpress.com Internet Source	<1 %
18	Dudiyono. "Strategi membangun moderasi beragama di Sekolah (studi kasus pada guru	<1 %

Pendidikan Agama di SMA se-Kabupaten Banyumas)", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024
Publication

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	On		