

# Pengembangan Nilai Disiplin Siswa Melalui Pembelajaran PJOK Kelas V Dengan Modifikasi Permainan Tradisional

Muhammad Effendi <sup>a,1,\*</sup>, Muhammad Muhyi <sup>b,2</sup>, Abd. Cholid <sup>b,3</sup>

<sup>abc</sup> Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

<sup>1</sup> muhammadeffendi.030919@gmail.com\*; <sup>2</sup> muhyi@unipasby.ac.id; <sup>3</sup> abdcholid@unipasby.ac.id

\* corresponding author

## ARTICLE INFO

### Article history

Received 2022-12-13

Revised 2023-07-27

Accepted 2023-08-02

### Keywords

Discipline Values,  
Modified  
Tradisional Games,

### Kata kunci

Nilai Disiplin,  
Modifikasi  
Permainan Tradisional,

## ABSTRACT

This development research aims to develop student discipline values through PJOK learning with modifications to traditional games for fifth grade students at MI AL Ahmad Krian. The validation instruments used were (1) validation from 1 PJOK learning expert, (2) validation from 1 game expert, (3) validation from 1 practitioner expert. Data were analyzed descriptively by Research-Based and Development (RND. Research-Based and Development (R&D) on assessment guidelines. The results of the assessment given by PJOK learning experts and game experts were included in the very good criteria. Meanwhile, the results of small group trials were included in very good criteria. As well as the results of field trials are also included in very good criteria. The conclusion in this development research is that a modification of traditional games has been developed through PJOK learning to increase the discipline value of fifth grade students at MI Al-Ahmad, Krian District, Sidoarjo Regency in the form of a manual The book explains in more detail about the game model, game rules, tools used, and how to carry out the game as well as an assessment sheet for the teacher. This game consists of two types/patterns of play, namely the easy type (easy) and the difficult type (hard)

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



## Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan nilai disiplin siswa melalui pembelajaran PJOK dengan modifikasi permainan tradisional atas siswa kelas V Di MI AL Ahmad Krian. Instrumen validasi yang digunakan adalah (1) validasi dari 1 ahli pembelajaran PJOK, (2) validasi dari 1 ahli permainan, (3) validasi 1 dari ahli praktisi. Data dianalisis secara deskriptif Research-Based and Development (RND. Research-Based and Development (R&D) pada pedoman penilaian. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli pembelajaran PJOK dan ahli permainan termasuk dalam kriteria sangat baik. Sedangkan, hasil uji coba kelompok kecil termasuk dalam kriteria sangat baik. Serta hasil uji coba lapangan juga termasuk dalam kriteria sangat baik. Kesimpulan dalam penelitian pengembangan ini adalah telah dikembangkan modifikasi permainan tradisional melalui pembelajaran PJOK untuk meningkatkan nilai disiplin siswa kelas V di MI Al-Ahmad Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo yang berbentuk buku pedoman bermain. Buku tersebut menjelaskan secara lebih rinci tentang model permainan, peraturan permainan, alat yang digunakan, dan cara melaksanakan permainan seerta lembar penilaian bagi guru. Permainan ini terdiri dari dua tipe/pola permainan, yaitu tipe mudah (*easy*), dan tipe susah (*hard*).

Artikel ini open akses sesuai dengan lisensi [CC-BY-SA](#)



## PENDAHULUAN

Di masa pandemi Covid-19 siswa tidak selalu bersama dengan orang tua dikarenakan sibuk bekerja, sehingga tidak ada yang mendampingi siswa saat pembelajaran *online* dirumah. Dengan ini untuk mempertajam bahwa mengetahui dan menyelesaikan kesenjangan komunikasi menjadi faktor yang juga menentukan keberhasilan pada pembelajaran *online* dengan komunikasi dua arah antara siswa dan orang tua (Yulianti, 2020). Kendala waktu pelaksanaan pembelajaran daring yaitu menurunnya semangat belajar oleh siswa, karena cepat merasa bosan dan jenuh. Selain itu, keterbatasan fasilitas belajar yang kurang mendukung saat pembelajaran daring juga bisa mempengaruhi semangat siswa. siswa juga mengharapkan metode belajar yang tepat sesuai dengan keadaan mereka selama pembelajaran daring dilaksanakan.

Faktor utama yang sangat penting dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa selama pembelajaran *online* yaitu disiplin dalam belajar. Disiplin dalam belajar yang baik dapat mempengaruhi kontrol diri siswa dalam belajar. Siswa yang mampu menerapkan disiplin belajar dengan baik maka mampu bertanggung jawab terhadap tugasnya dan mengontrol dirinya sendiri meskipun tanpa pengawasan orang tua atau guru. Siswa yang disiplin dalam belajar secara otomatis akan mampu melaksanakan kegiatan belajar dengan teratur dan sungguh-sungguh tanpa adanya paksaan. Parameter disiplin belajar adalah bentuk kesadaran siswa pada mematuhi aturan dan pedoman saat di sekolah, tertib saat belajar di kelas, taat pada menyelesaikan tugas, dan taat terhadap latihan belajar di rumah (Matussolikhah & Rosy, 2021).

Hasil diskusi dengan guru PJOK Nurfadila Kanti Rahayu, S.Pd bahwa rata-rata siswa sekarang ini ketika *new normal* masih banyak di dominasi dengan keterlambatan siswa saat datang ke sekolah setelah lama tidak melaksanakan pembelajaran tatap muka (Wijayanto, 2020). Maka dari itu dibutuhkan peranan guru dan tenaga pendidik di sekolah untuk menanamkan dan meningkatkan sikap disiplin siswa saat ke sekolah di *era new normal* kembali untuk bisa menunjang karakter sikap disiplin siswa yang sudah mulai menurun. Kebiasaan baru siswa saat disekolah harus bisa disiplin dalam mematuhi peraturan yang ada disekolah dengan disiplin selalu menerapkan protokol kesehatan saat berada di lingkungan sekolah yang dimulai dari siswa itu sendiri yang bertujuan untuk mencegah meluasnya virus Covid-19 di sekolah yang bisa menghambat proses pembelajaran tatap muka sehingga tidak terjadi klaster baru.

PJOK dikenal sebagai mata pelajaran yang bisa mengembangkan karakter siswa. Pendidikan karakter yang diajarkan sangat beragam dan sangat penting untuk kepribadian siswa, salah satunya adalah sikap kedisiplinan yang harus dimiliki siswa. Kedisiplinan adalah sebuah sikap seorang yang mampu melaksanakan kepatuhan terhadap tata tertib yang ada (Rahmawati & Yulianti, 2020). Disiplin yang perlu ditanamkan kepada siswa utamanya adalah disiplin diri yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri, mengatasi, dan mencegah timbulnya permasalahan terkait kedisiplinan,

berusaha menciptakan suasana aman, nyaman, dan menyenangkan bagi kegiatan pembelajaran, agar menaati peraturan yang ada (Zaleha, 2021). Kedisiplinan siswa tidak akan bisa meningkat apabila tidak adanya dukungan dari pihak internal dan eksternal. Maka dari itu kedisiplinan siswa harus dilakukan dengan cara pembiasaan secara terus menerus serta penguatan terhadap kedisiplinan atau target perilaku yang akan di ubah menjadi lebih baik. Pendekatan pembelajaran yang tepat sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK di sekolah dasar, untuk hasil belajar siswa yang lebih baik. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk bisa mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Pengamatan di lapangan menunjukkan keadaan siswa masih banyak yang malas dalam melakukan aktifitas gerak untuk mencapai kebugaran jasmani yang baik, guru harus melakukan modifikasi pembelajaran tersebut dalam sebuah permainan. Kebugaran jasmani adalah salah satu komponen penting dalam PJOK. Melalui modifikasi pembelajaran kebugaran jasmani, diharapkan siswa lebih senang, semangat mempunyai sikap disiplin, kerjasama, kejujuran dan percaya diri (Basuki, 2017). Agar pembelajaran PJOK khususnya materi kebugaran jasmani dapat berhasil, maka harus diciptakan lingkungan yang kondusif diantaranya dengan cara memodifikasi alat dan menciptakan metode-metode pembelajaran yang menyenangkan. Fenomena di atas terjadi karena kurangnya minat terhadap pembelajaran kebugaran jasmani dan kurangnya minat anak saat mempraktekan gerakan kebugaran jasmani yang monoton.

Guna menanggapi fenomena yang terjadi, perlu melakukan kajian dalam rangka mencari solusi permasalahan tersebut. Beberapa kajian terhadap hasil penelitian dilakukan guna memberikan landasan dalam menentukan solusi. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari, D.F, (2020) menyimpulkan bahwa model pembelajaran aktivitas jasmani melalui permainan tradisional bagi siswa sekolah dasar dapat meningkatkan rasa senang dan percaya diri pada siswa Sekolah Dasar. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Puput Widodo & Ria Lumintuarso, (2017). Dimana penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pengembangan model permainan tradisional yang disusun sangat baik dan efektif, sehingga model permainan layak digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa kelas atas. Tidak hanya itu, melalui pengembangan permainan juga dapat digunakan sebagai solusi dalam meningkatkan motorik untuk siswa sekolah dasar (M.F. Purba et al., 2019). Berkaitan dengan aspek karakter, pengembangan permainan tradisional juga dilakukan oleh Susanto, B.H, (2017). Berdasarkan hasil pengembangan tersebut diketahui bahwa pengembangan permainan tradisional dapat digunakan untuk menanamkan perilaku jujur dan disiplin.

Berdasarkan kajian tersebut maka solusi yang akan digunakan yaitu melalui pengembangan nilai disiplin melalui pembelajaran PJOK kelas V di sekolah MI Al-Ahmad dengan modifikasi permainan tradisional. Prinsip dari pengembangan media pembelajaran meliputi prinsip efektifitas, efisiensi, relevansi, dan produktifitas (Pebrianti, F, 2019). Modifikasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK dilakukan guna mengefektifkan waktu pembelajaran, menanggulangi minimnya

perlengkapan dan peralatan, mempermudah siswa untuk dapat memahami proses belajar gerak yang diajarkan oleh guru (Pambudi, S., R, I. F & Handayani, D. E, 2019). Terkait dengan strategi yang digunakan untuk melengkapi modifikasi permainan tradisional yaitu menggunakan strategi nilai pembentukan karakter nilai disiplin menggunakan *knowing the good, feeling and loving the good*, dan *action the good* (Alhaddad, M. R, 2017). Diharapkan melalui pengembangan nilai disiplin melalui modifikasi permainan tradisional dapat memudahkan siswa mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru.

## **METODE**

### ***Pengembangan Produk***

Model penelitian pengembangan di sini berbasis pada *Research Based and Development* yaitu suatu rangkaian proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Sugiyono, 2007). Terkait dengan produk yang dikembangkan tidak hanya yang berupa benda seperti buku teks, fil untuk pembelajaran dan *software* (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program pendidikan. Terkait dengan langkah-langkah pengembangan menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*desain*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Dick, W et al., 2005). Dimana dalam penelitian ini mengembangkan suatu produk berupa model tentang permainan variasi gobag sodor bola kecil dalam mata pelajaran PJOK pada siswa kelas V MI AL-Ahmad Krian dalam skala kecil.

### ***Uji Produk***

Dalam uji produk dilakukan meliputi beberapa hal mulai dari rancangan uji dan subjek uji, dimana dalam pengembangan ini ditekankan terkait karakter disiplin siswa melalui permainan gobag sodor (Fauziah, M. I. D. A., 2016). Sedangkan dalam uji coba dilakukan mulai dari uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas V di sekolah MI AL-Ahmad Kecamatan Kriyan Kabupaten Sidoarjo yang dipilih secara acak. Sedangkan uji coba lapangan dilakukan dengan menggunakan siswa yang jumlahnya lebih banyak dari uji coba kelompok kecil yaitu 28 siswa.

### ***Analisis Data***

Analisis data produk yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase (Arikunto, 2006). Data diperoleh menggunakan instrumen berupa lembar validasi dan lembar respon praktikalitas modul oleh guru dan siswa (Arimadona, S & Silvina, R, 2019). Dalam pengolahan data persentase diperoleh dengan rumus mengacu dari Muhammad Ali dalam (Lekstiyanto, O et al., 2013) dengan rumus:

$$NP = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai dalam %

n : Nilai subyek

N : jumlah seluruh subyek

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil***

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari kegiatan uji coba pengembangan metode bermain dalam pembelajaran PJOK untuk siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Kriyan Kabupaten Sidoarjo. Uji coba dilakukan meliputi uji ahli pembelajaran, uji ahli permainan, uji coba teman sejawat, hasil uji coba pada siswa. Hasil analisis data uji ahli pembelajaran memperoleh hasil bahwa diperoleh hasil 87% dengan masuk kriteria baik. Selanjutnya terkait dengan uji coba teman sejawat diperoleh hasil sebagai berikut: (1) permainan gobag sodor memperoleh hasil 93,5% dengan kategori sangat baik, (2) Permainan bola kasti adalah 93,5% dengan keterangan kategori sangat baik, (3) Permainan engklek adalah 93,5% dengan keterangan kategori sangat baik, (4) Permainan lompat kubur adalah 90,5% dengan keterangan kategori baik, (5) Permainan kucing tikus adalah 90,5% dengan keterangan kategori baik, (6) Permainan bola berantai adalah 90% dengan keterangan kategori baik, (7) Permainan keranjang basket adalah 94,5% dengan keterangan kategori sangat baik, (8) Permainan kuasai markas adalah 94% dengan keterangan kategori sangat baik. Jadi produk untuk siswa kelas V tidak mendapat banyak revisi, hanya saja melihat apa yang perlu dibenahi dari pendapat guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yang telah mengajarkannya dan produk bisa digunakan sebagai bahan tambahan dalam pembelajaran.

Berikut terkait dengan uji coba pada siswa, diperoleh hasil pengembangan 8 model permainan sebagai berikut: (1) Permainan gobag sodor adalah 93,5% dengan keterangan kategori sangat baik, (2) Permainan bola kasti adalah 93,5% dengan keterangan kategori sangat baik, (3) Permainan engklek adalah 93,5% dengan keterangan kategori sangat baik, (4) Permainan lompat kubur adalah 90,5% dengan keterangan kategori baik, (5) Permainan kucing tikus adalah 90,5% dengan keterangan kategori baik, (6) Permainan bola berantai adalah 90% dengan keterangan kategori baik, (7) Permainan keranjang basket adalah 94,5% dengan keterangan kategori sangat baik, (8) Permainan kuasai markas adalah 94% dengan keterangan kategori sangat baik. Sehingga produk pengembangan dari 8 model permainan tersebut dapat digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan khususnya kelas V Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo.

Setelah melalui uji coba, maka selanjutnya dilakukan evaluasi dan revisi agar produk yang dihasilkan lebih maksimal. Beberapa saran dan masukan terhadap pengembangan metode dari para ahli, maka pengembangan metode bermain yang dibuat akan dijadikan atau dikemas dalam sebuah produk

berupa buku mengembangkan metode bermain dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dimana tema dari buku tersebut yaitu bermain dena benda-benda di sekitarnya yang ditujukan pada siswa kelas V sesuai dengan pendekatan tematik pada kurikulum 2013, digunakan sebagai tambahan literatur pada guru PJOK dan bahan pelengkapannya.

### ***Pembahasan***

Bersarkan hasil yang telah diuraikan, pada prinsipnya pengembangan penilaian disiplin melalui modifikasi permainan tradisional dapat digunakan sebagai media dalam penanaman disiplin pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo. Dimana hal tersebut tentunya dipengaruhi oleh berbagai faktor termasuk dengan ragam permainan tradisional yang dikembangkan. Dimana ketika media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakter siswa dan kondisi lingkungan sekolah akan berdampak maksimal. Dimana lain hal tersebut faktor lain mendukung keberhasilan tersebut terkait adanya kesediaan dan kecukupan sarana dan prasarana. Ketika sarana dan prasarana atau fasilitas yang diperlukan dapat tercukupi maka pembelajaran akan berjalan lancar dan menjadi penentu dari kualitas pembelajaran itu sendiri (Damanik, S et al., 2017).

Keberhasilan dalam pengembangan produk yang dihasilkan nantinya dapat dimanfaatkan guru dalam melaksanakan aktifitas pembelajaran di sekolah. Guru dapat memodifikasi model permainan lainnya sesuai dengan materi yang diajarkan. Kegiatan modifikasi fasilitas pembelajaran maupun media pembelajaran tidak akan mengurangi aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran PJOK (Rosdiani, D, 2013). Penjelasan ini menggambarkan bahwa dalam penerapan produk khususnya pada uji coba kelompok besar telah sesuai dengan kondisi sekolah dan karakteristik siswa.

Selanjutnya berkaitan dengan pengintegrasian dari nilai kedisiplinan pada tiap permainan tradisional yang dikembangkan berkaitan dengan peraturan permainan. Dimana tiap permainan yang dikembangkan mulai dari gobag sodor, bola kasti, engklek, lompat kubur, kucing tikus, bola berantai, keranjang basket, dan permainan kuasai markas masing-masing memiliki peraturan yang berbeda. Tiap peraturan dalam permainan tersebut harus dipahami oleh siswa. Misalnya penilaian disiplin pada permainan gobag sodor, yaitu saat siswa menjadi penjaga pada permainan gobak sodor, harus menjaga siswa lain yang tidak jaga agar tidak lolos melewati semua penjaga sampai pada finis atau kotak terakhir. Apabila siswa yang jaga tidak disiplin, maka dengan mudah siswa yang tidak jaga melewatinya, sehingga tim yang jaga akan diundi untuk menentukan siswa yang menjadi penjaga pada permainan lanjutan. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian Susanto, B.H, (2017) bahwa penggunaan modifikasi permainan tradisional dapat digunakan sebagai media dalam penanaman karakter disiplin pada siswa melalui aktivitas pembelajaran PJOK.

## KESIMPULAN

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah buku pengembangan model bermain yang berisi delapan model permainan meliputi permainan gobag sodor, bola kasti, engklek, lompat kubur, kucing tikus, bola berantai, keranjang basket, dan permainan kuasai markas. Pengembangan metode bermain dalam pembelajaran PJOK yang sesuai Kurikulum 2013 melalui permainan siswa dapat belajar secara efektif, efisien, dan menyenangkan. Diperlukan penelitian lebih lanjut dalam rangka uji efektivitas dengan menggunakan sampel yang lebih luas dan diwilayah yang bergaram. Keunggulan produk yang dikembangkan untuk PJOK yaitu pengembangan metode bermain dikemas dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (PJOK) yang dilengkapi ilustrasi gambar permainan yang tidak meninggalkan unsur dari tujuan PJOK sesuai Kurikulum 2013.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alhaddad, M. R. (2017). Pembentukan Karakter; (Studi Unit Kegiatan Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta). *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 2(1). <https://doi.org/10.48094/raudhah.v2i1.15>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arimadona, S, & Silvina, R. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Zat Adiktif dan Psicotropika Berbasis Scientific Aproach Dengan Crossword Puzzle. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(1). <https://doi.org/10.31331/jipva.v3i1.661>
- Basuki, S. (2017). Pembentukan Karakter Melalui Modifikasi Permainan Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 15(2). <https://doi.org/10.20527/multilateral.v15i2.2746>
- Damanik, S, Zulfan Heri, & Wesley Silalahi. (2017). *Pendampingan Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Di Kecamatan Serba Jadi*. Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPM UNIMED, Medan. [http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file\\_artikel\\_abstrak/Isi\\_Artikel\\_193923981996.pdf](http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_193923981996.pdf)
- Dick, W, L. Carey, J, & O. Carey. (2005). *The systematic Design of Instruction*. Logman.
- Fauziah, M. I. D. A. (2016). Pengembangan Modifikasi Permainan Gobag Sodor Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Afiliasi Diri Antar Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal BK UNESA*, 3(2).
- Lekstiyanto, O, Tri Nurharsono, & Agus Pujiyanto. (2013). Model Permainan Basket Holl Dalam Pembelajaran PJOK Bola Besar Pada Ssiswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Purbalingga. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 2(7), 452–458.
- Lestari, D.F. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Tradisional bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i1.33742>

- Matussolikhah, R., & Rosy, B. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1030>
- M.F. Purba, Novita, & Albadi Sinulingga. (2019). Learning Model Based Traditional Game to Improve Motoric and Keeping Culture of Traditional Games. (*AISTEEL 2019*). Procceings of the 4<sup>th</sup> Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (*AISTEEL 2019*). <https://www.atlantis-press.com/proceedings/aisteel-19/125928487>
- Pambudi, S., R, I. F, & Handayani, D. E. (2019). Pengaruh Permainan Gobag Sodor Modifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.146>
- Pebrianti, F. (2019). *Kemampuan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana*. Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba).
- Puput Widodo, & Ria Lumintuarso. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2). <http://dx.doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>
- Rahmawati, I. Y., & Yulianti, B. (2020). Kreativitas guru dalam proses pembelajaran ditinjau dari penggunaan metode pembelajaran jarak jauh di tengah wabah. *AL-ASASIYYA: Journal Basic of Education*, 5(1).
- Rosdiani, D. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, B.H. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 117–130.
- Wijayanto, A. (2020). Bunga Rampai KOLABORASI MULTI DISIPLIN ILMU Dalam Menghadapi Tantangan di Era New Normal. In *Tantangan Dunia Pendidikan dalam Pembelajaran Budaya Kesehatan dan Olahraga pada Masa New Normal*.
- Yuliarti, M. S. (2020). Interaksi Sosial dalam Masa Krisis: Berkomunikasi Online Selama Pandemi COVID-19. *Prosiding Seminar Nasional Problematika Sosial Pandemi Covid-19*.
- Zaleha. (2021). Memaksimalkan Peran Guru dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 1(3).