

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

by Muhammad Effendi

Submission date: 01-Aug-2023 11:29AM (UTC+0700)

Submission ID: 2139847449

File name: 14151-51331-1-RV.docx (94.4K)

Word count: 3135

Character count: 20694

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

Muhammad Effendi ^{a,1,*}, Muhammad Muhyi ^{b,2}, Abd. Cholid ^{b,3}

^{a,b,c} Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

¹ Email First Author*; ² muhyi@unipasby.ac.id; ³ cholid@unia

* corresponding author

ARTICLE INFO

ABSTRACT (10PT)

Article history

Received
Revised
Accepted

Keywords

Discipline
Values,
Modified
Tradisional Games,
Studens

This development research aims to develop student's discipline values through learning corners with modifications of traditional games for fifth grade students at MI Al Ahmad Krian. This modification of traditional games is expected to make the learning process run well, fun and according to the objectives of physical education, sports and health so as to develop student discipline. This research is a development research conducted by adapting the steps of development research as follows: (1) Analysis, (2) Planning, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The small group trial was conducted by involving ten's fifth grade students at the MI Al-Ahmad school, Krian district, Sidoarjo district, while the field test was conducted by involving twenty eight's fifth grade students at the MI Al-Ahmad school, Krian district, Sidoarjo district. The validation instruments used are (1) Validation from two's corner learning experts (2) Validation from game experts, (3) Validation from practice experts. The data were analyzed descriptively qualitatively on the assessment guidelines. The results of the assessments given by corner learning experts and game experts are included in the very good criteria. Meanwhile, the results of the small group trial were included in the very good criteria. And the results of field trials are also included in the very good criteria. The conclusion in this development research is that a modification of traditional games through pjok learning has been developed to increase the discipline value of fifth grade students at MI Al-Ahmad, Krian District, Sidoarjo Regency in the form of a play manual. The book explains in more detail the game model, game rules, tools used, and how to carry out the game as well as an assessment sheet for teachers. This game consists of two types/patterns of play, namely the easy type and the hard type.

Keywords: Dicipline Values, Modified Tradisional Games, Studens

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Abstrak (10pt)

Kata kunci

Nilai Disiplin,
Modifikasi
Permainan Tradisional,
Siswa

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. Modifikasi permainan tradisional ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran berjalan dengan baik, sehingga dapat mengembangkan sikap disiplin siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan sebagai berikut: (1) analisis, (2) perencanaan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 10 siswa kelas V di sekolah MI Al-Ahmad Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo, sedangkan uji lapangan dilakukan dengan melibatkan 28 siswa kelas V. 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*).

Kata Kunci: Nilai Disiplin, Modifikasi Permainan Tradisional, Siswa

Artikel ini open akses sesuai dengan liseni [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 (Yuliarti, 2020). Adapun tantangan dalam melaksanakan pembelajaran daring adalah berkurangnya motivasi belajar siswa, karena mereka mudah merasa bosan dan jenuh. Selain itu, keterbatasan fasilitas belajar yang tidak memadai selama pembelajaran daring juga dapat memengaruhi semangat siswa. Para siswa juga berharap adanya metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi mereka selama pelaksanaan pembelajaran daring.

Faktor utama yang memegang peranan sangat penting dalam hasil belajar siswa selama pembelajaran daring adalah disiplin dalam belajar. Disiplin belajar yang kuat memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan siswa dalam mengendalikan diri selama proses belajar. Siswa yang memiliki tingkat disiplin belajar yang tinggi cenderung dapat mandiri dalam menyelesaikan tugas-tugasnya dan mampu mengontrol diri mereka tanpa adanya pengawasan langsung dari orang tua atau guru. Siswa yang menjalankan disiplin belajar dengan baik akan secara alami melaksanakan aktivitas belajar secara teratur dan sungguh-sungguh tanpa perlu mendapat paksaan dari pihak lain.

Disiplin belajar memiliki beberapa parameter, seperti kesadaran siswa dalam mematuhi aturan dan pedoman di sekolah, ketertiban saat belajar di kelas, ketaatan dalam menyelesaikan tugas, serta ketaatan terhadap latihan belajar di rumah. Semua hal tersebut menjadi bagian penting dari disiplin

belajar yang dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa selama pembelajaran daring. (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 diri menjadi hal yang harus ditekankan kepada siswa karena memiliki tujuan untuk membantu mereka mengenal diri sendiri, mengatasi, dan mencegah masalah terkait kedisiplinan. Selain itu, menciptakan suasana aman, nyaman, dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran juga menjadi prioritas agar siswa dapat dengan senang hati mematuhi peraturan yang telah ditetapkan (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. Benar sekali bahwa peningkatan kedisiplinan siswa memerlukan dukungan dari pihak internal dan eksternal. Oleh karena itu, disiplin siswa perlu dipraktikkan secara berulang-ulang dan diperkuat melalui penyesuaian perilaku atau target yang diinginkan untuk mencapai tingkat disiplin yang lebih baik. Pada pelaksanaan pembelajaran PJOK di sekolah dasar, guru perlu memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai agar dapat mendukung keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan dan minat siswa terhadap pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Dalam konteks pendidikan jasmani, diharapkan siswa dapat mengalami berbagai pengalaman yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif. Melalui mata pelajaran ini, siswa dapat meningkatkan keterampilan fisik dan memelihara kesegaran jasmani serta memahami gerak tubuh manusia dengan lebih baik. Semua upaya ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kedisiplinan siswa dan peningkatan hasil belajar mereka.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang antusias dalam melakukan aktivitas gerak demi mencapai kebugaran jasmani. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu melakukan modifikasi pembelajaran dalam permainan kebugaran jasmani. Kebugaran jasmani adalah

salah satu komponen penting dalam mata pelajaran PJOK. Dengan memodifikasi pembelajaran kebugaran jasmani, diharapkan siswa akan lebih menyukai pembelajaran tersebut dan semakin bersemangat untuk menunjukkan sikap disiplin, kerjasama, kejujuran, dan percaya diri (Basuki, 2017). Untuk mencapai kesuksesan dalam pembelajaran PJOK terutama pada materi kebugaran jasmani, lingkungan pembelajaran harus menciptakan suasana yang kondusif. Salah satunya adalah melalui modifikasi alat dan penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan. Fenomena ini muncul karena kurangnya minat terhadap pembelajaran kebugaran jasmani dan keengganan serta kurangnya minat siswa ketika harus melakukan gerakan kebugaran jasmani yang monoton. Dengan melakukan modifikasi pembelajaran dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran kebugaran jasmani. Ini akan membantu mereka meraih manfaat baik dari segi kesehatan fisik maupun perkembangan sikap dan nilai-nilai positif.

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 yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research Based and Development* (Sugiyono, 2007). Terkait dengan produk yang dikembangkan adalah berupa benda seperti buku teks, fil untuk pembelajaran dan *software* (perangkat lunak) komputer, metode mengajar dan program pendidikan. Langkah-langkah pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*desain*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Dick, W et al., 2005).

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 yang digunakan dalam penelitian 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

Uji coba dilakukan dalam pengembangan produk 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 PJOK yang telah mengajarkannya dan produk bisa digunakan sebagai bahan tambahan dalam pembelajaran.

Hasil uji coba pengembangan delapan 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 PJOK khususnya kelas V Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo.

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 MI di Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo. Hal tersebut tentunya dipengaruhi oleh berbagai faktor termasuk dengan ragam permainan tradisional yang dikembangkan. Ketika media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakter siswa dan kondisi lingkungan sekolah akan berdampak maksimal. Faktor lain yang mendukung keberhasilan tersebut terkait adanya kesediaan dan kecukupan sarana dan prasarana, yang jika 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, 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

- 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 Siswa 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 4th 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).

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

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

6%

★ lib.unnes.ac.id

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On