



Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SD Negeri 1 Rawak Hulu

Riduan¹, Mimi Haetami², Novi Yanti³, Andika Triansyah⁴, Rizki Hazazi Ali⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Tanjungpura Pontianak

Jl. Prof. Dr. H Jl. Profesor Dokter H. Handari Nawawi, Bansir Laut, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78124

Email: riduanwen@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa kelas V di SD Negeri 1 Rawak Hulu. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah kelas V, dan sampel berjumlah 21 orang dengan cara teknik pengambilan sampel menggunakan total sampel (*total sampling*). Metode penelitian dalam penulisan ini menggunakan metode *eksperimen kuantitatif* berbentuk *deskriptif*, dimana penelitian ini menggunakan *pre-eksperimental one-grup pretest-posttest* (satu kelompok *pretest-posttest*). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogen, dan uji t dengan hasil 15,095. Hasil penelitian ini, terdapat pengaruh permainan tradisional yang besar dengan presentase pengaruh sebesar 91,610%. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang *siknifikan* dari permainan tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 1 Rawak Hulu. Saran dalam penelitian ini supaya dapat kembali mengenalkan permainan tradisional di era globalisasi kepada siswa.

Kata Kunci: Metode, Motivasi, Pengaruh, Permainan Tradisional.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu cara untuk mendapatkan pengetahuan, menambah wawasan dan cara berperilaku yang benar melalui metode pembelajaran tertentu. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan seorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan, kesegaran jasmani, kemampuan, keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila. Serta eksplisit istilah pendidikan jasmani dibedakan dengan Olahraga (Mudzakir, 2020). “Dalam arti sempit olahraga diidentikan sebagai gerak badan” (Arifin, 2017). Permainan tradisional merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Dimana permainan tradisional merupakan bentuk permainan yang mampu menjadi salah satu bentuk aktivitas fisik yang dapat meningkatkan tingkat kesegaran

jasmani maupun dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak karena permainan tradisional tersebut dapat berbentuk kesenian serta membentuk kerjasama. Selain itu juga dapat meningkatkan keterampilan fisik siswa, permainan tradisional juga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memperkaya pengetahuan siswa tentang budaya local (Anugrah,2020).

Pentingnya memberikan pembelajaran melalui permainan tradisional yang sesuai dengan karakteristik siswa SD sesuai dengan usianya, karena pentingnya permainan tradisional bagi anak usia sekolah dasar antara lain dapat meningkatkan kemampuan organ tubuh, sosial emosional, sportivitas dan semangat kerjasama hal ini dikarenakan karakteristik siswa SD yang masih gemar bermain dan bersenang-senang dengan rekan-rekan sebayanya (Subekti, 2020). Terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi siswa. Penggunaan permainan tradisional seperti galah hadang, bentengan, lompat tali, dan lempar sandal dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan motivasi siswa pada materi yang akan diajarkan. Menurut Kurniati, E (2016), permainan tradisional merupakan satu diantara unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara, namun pada saat ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan. Terutama bagi mereka yang saat ini tinggal dipertanian, bahkan beberapa diantaranya sudah tidak dikenal lagi oleh masyarakat dimanapun permainan tradisional itu berada. Dari beberapa jenis permainan tradisional adapula yang masih bertahan sampai sekarang, itu pun dikarenakan pelaku permainan tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan modern yang lebih menggunakan alat-alat canggih. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari salah satu kegiatan bermain yakni dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak (Rahman,2018).

Berdasarkan observasi awal sebelum mengadakan penelitian dan informasi yang peneliti dapat dari guru olahraga di SD Negeri 1 Rawak Hulu, dimana peneliti melihat siswa kelas V di SD Negeri 1 Rawak Hulu, ada beberapa siswa yang kurangnya motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, dapat dilihat dari sebagian siswa yang masih terlihat kebingungan, kurang bergerak, dan masih memilih duduk ketika yang lain asik bergerak (Anugrah, 2023). Supaya siswa dapat termotivasi saat mengikuti pelajaran, dengan ini peneliti ingin mengenalkan kembali beberapa permainan tradisional yang dimana pada era sekarang permainan tradisional sudah terancam punah diakibatkan

oleh pengaruh globalisasi. Berdasarkan dari latar belakang diatas maka peneliti dapat menentukan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa kelas V di SD Negeri 1 Rawak Hulu (Kurniawan, 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa kelas V di SD Negeri 1 Rawak Hulu, melalui permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Motivasi merupakan sebuah dorongan hasrat dan keinginan yang terlahir didalam diri seseorang yang membuat dirinya tergerak untuk melakukan sesuatu serta keinginan yang akan dicapai. Motivasi merupakan kegiatan yang mengakibatkan, menyalurkan dan memelihara perilaku manusia, cerminan yang paling sederhana tentang motivasi dapat dilihat dari aspek perilaku ini (Hidayat, 2018). Motivasi merupakan salah satu aspek psikis yang mendorong seseorang untuk mengekspresikan kemampuan suatu tindakan dalam mencapai tujuan yang dikehendaknya. Motivasi (*motivation*) adalah “keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya tarik dan sejenis yang mendorong atau mengerjakan perilaku seseorang” (Romalina Wahab, 2015). Adapun menurut Anshel (Komarudin, 2013) “motivasi berasal dari bahasa latin yaitu “*movare*” meaning “*to move*”. Sesuai dari pendapat tersebut, motivasi berarti menggerakkan atau mendorong untuk bergerak”. Motivasi dibagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik, motivasi intrinsik dalam proses belajar pada seorang peserta didik dapat diperhatikan dari sikap dan tingkah lakunya dalam mengikuti suatu kegiatan atau proses. Dengan termotivasinya siswa didalam proses belajar mengajar, bila dilaksanakan secara kontinu akan menumbuhkan kemauan dan kerja keras pada diri peserta didik. Sehingga apabila disalurkan secara baik dapat dihubungkan dengan tujuan untuk berprestasi (Utama, 2013). Menurut Nur (2019) motivasi intrinsik “Perasaan tersebut dapat berupa kenyamanan, kepuasan, kesenangan, kegembiraan, dan juga ketertarikan”. Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang berasal dari luar diri individu yang bersangkutan, dengan kata lain motivasi sosial, dimana diperlukan penguatan positif maupun bersifat negatif. Menurut Komarudin (2013), “motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dikarenakan adanya faktor dari luar yang mempengaruhinya”. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar (*ekstrinsik*), yaitu dorongan yang datang dari luar. Seperti dorongan dari orang tua, guru, teman-teman atau anggota masyarakat. Jadi seorang siswa

termotivasi dan semangat mengikuti pelajaran olahraga itu karena adanya dorongan dari orang tua, guru, teman-teman atau anggota masyarakat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *eksperimen kuantitatif* berbentuk *deskriptif*. Menurut Sugiyono (2014) menyatakan, “penelitian eksperimen dapat di artikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. dimana penelitian ini menggunakan *pre-eksperimental one-grup pretest-posttest* (satu kelompok *pretest-posttest*). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri 1 Rawak Hulu, dan sampel berjumlah 21 orang dengan cara teknik pengambilan sampel menggunakan total sampel (*total sampling*). Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuisisioner yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab. Adapun pada penelitian ini angket diberi atau disebarakan kepada siswa kelas V di SD Negeri 1 Rawak Hulu teruntuk siswa mengikuti proses pembelajaran penjas. Analisis data merupakan suatu langkah penting dalam penelitian untuk sampai pada kesimpulan pada penelitian. Data yang terkumpul tidak ada artinya tanpa pengolahan, sehingga perlu dilakukan analisis terhadap data tersebut. Adapun metode dan analisis data dalam penelitian ini mengacu pada cara yang terkumpul dan diolah untuk menarik kesimpulan. Untuk menentukan metode analisis data, harus melihat alat pengambilan data yang dihasilkan. Dalam peneltian Dalam penelitian perlu sebuah tes yaitu dengan prasyarat analisis. Pengujian terdiri dari uji normalitas, uji homogen, dan uji pengaruh serta persentase pengaruh.

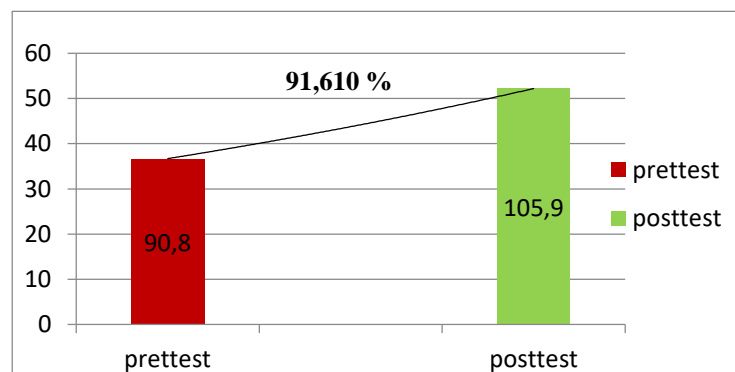
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Sekadau Kecamatan Sekadau Hulu lebih tepatnya di SD Negeri 1 Rawak Hulu, pada tanggal 19 Oktober sampai 2 November 2023. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas V di SD Negeri 1 Rawak Hulu yang berjumlah 21 orang dimana laki-laki berjumlah 10 orang dan perempuan berjumlah 11 orang. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran

pendidikan jasmani. Dimana dalam penelitian ini ada empat jenis permainan tradisional yang peneliti berikan kepada siswa/i kelas V SD Negeri 1 Rawak Hulu, adapun jenis permainan tradisional yaitu: bentengan, asem (galah hadang), main bal (lompat tali), dan lempar sendal. Adapun metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu *eksperimen*. Dalam penelitian ini, dimana peneliti ingin melihat apakah ada pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani, adanya pengaruh permainan tradisional dapat dilihat dari hasil *pret-test* dan *post-test*. Dapat dilihat dari data yang diperoleh, hasil nilai rata-rata *pret-test* sebesar 90,8 dan hasil rata-rata nilai *post-test* sebesar 105,9 Dengan persentase peningkatan 91,610%. Dapat di lihat pada tabel 4.1 tentang Descriptive Statiscs:

Gambar 1. Diagram Grafik Prettest Dan Posttest



Berdasarkan diagram 4.2 di atas menunjukkan bahwa hasil rata-rata prettest 90,8 dan hasil rata-rata posttest 105,9, jadi hasil prettest dan posttest ada peningkatan dari hasil permainan tradisional sebesar 91,610 %.

a. Uji Normalitas

Normalitas dilakukan untuk menguji apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan bantuan spss versi 22. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ dapat dikatakan tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1, Data Uji Normalitas

	Signifikan	Keterangan
Prettest	0,817 > 0,05	Normal
Posttest	0,226 > 0,05	Normal

Untuk nilai *prettest*, karena $0,817 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai *prettest* berdistribusi normal. Untuk nilai *posttest*, karena $0,226 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Pengajuan homogenitas varian digunakan uji F, adapun hasil uji normalitas yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 4.4 Hasil uji homogen data hasil *pret-test* dan *post-test* :

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Data Hasil *Pret-Test* Dan *Post-Test*

Statistik	<i>Pret-test</i>	<i>Post-test</i>
F _{hitung}		2,439
F _{tabel}		4,38
Kesimpulan	Data Homogen	

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, hasil dari pengujian uji homogenitas data *prettest* dan *posttest* diperoleh F_{hitung} = 2,439, sedangkan F_{tabel} = 4,38. Dari hasil perhitungan uji homogenitas tersebut didapatkan F_{hitung} < F_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa data *prettest* dan *posttest* pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 1 Rawak Hulu mempunyai varian sama atau data homogen.

c. Uji-t (Pengaruh)

Uji-t pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tidaknya peningkatan skor. Analisis data yang dilakukan dengan uji-t pada data *prettest* dan *posttest* pengukuran hasil pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 1 Rawak Hulu yang telah di uji normalitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 22. Pada tahap ini akan menguji hipotesis terhadap pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 1 Rawak Hulu. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung}. Kriterianya adalah jika t_{hitung} > t_{tabel}, maka H_a diterima, H_o ditolak atau jika t_{hitung} < t_{tabel} maka H_a ditolak H_o diterima. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan jenis uji *paired samples test*, bantuan aplikasi SPSS versi 22. Hasil uji-t ditunjukkan pada tabel 4.5 Data uji-t pengaruh :

Tabel 3. Data uji-t pengaruh

	Mean paired Differences	Sig	Keterangan
Nilai prettest - nilai posttest	15,095	0,000 < 0,05	H ₀ ditolak

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, kriteria pengambilan keputusan nilai sig 0,05 maka nilai H_a diterima H₀ ditolak. Berdasarkan perhitungan maka dapat $0,000000016447 < 0,05$ (H₀ ditolak). Maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan tabel 4.5 diketahui *mean paired differences* sebesar 15,095 nilai ini menunjukkan selisih antara nilai rata-rata hasil *prettest* dengan nilai rata-rata hasil *posttest*. Maka terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 1 Rawak Hulu.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 1 Rawak Hulu. Hasil ini dibuktikan dengan presentase peningkatan sebesar 91,610 %. Pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 1 Rawak Hulu.

Dari hasil uji pebedaan yang dilakukan terhadap hasil tes awal dan tes akhir tingkat hasil pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 1 Rawak Hulu, diperoleh nilai $0,000000016447 < 0,05$. Diketahui *mean paired differences* sebesar 15,095 nilai ini menunjukkan selisih antara nilai rata-rata hasil *prettest* dengan nilai rata-rata hasil *posttes* yang berarti hipotesis Nol (H₀) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan selama 4 kali pertemuan, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes awal dan tes akhir.

Berdasarkan hipotesisi penelitian yang menyatakan bahwa ada pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 1 Rawak Hulu, maka setelah dilakukan perhitungan hasil pengolahan data terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Seperti yang diungkapkan oleh (Romalina Wahahb, 2015: 127)

motivasi (*motivation*) adalah “keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya tarik dan sejenis yang mendorong atau mengerjakan perilaku seseorang”. Dengan dimasukan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat mendorong motivasi siswa dalam proses belajar pada mata pelajaran pendidikan jasmani.

Untuk meningkatkan hasil pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dapat dibuat dengan empat jenis permainan tradisional dimana jenis permainan tradisional seperti bentengan, asem (galah hadang), bal (lompat tali), dan lempar sendal. Supaya dapat menarik siswa dengan variasi permainan tradisional agar mengenal dan melestarikan permainan tradisional di zaman sekarang. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa, pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 1 Rawak Hulu memiliki pengaruh yang baik dan dapat diterima kebenarannya. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Wardani (2022), tentang Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. Penelitian tersebut menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani sehingga membuat motivasi belajar siswa meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 1 Rawak Hulu. Dalam penelitian ini, terdapat pengaruh yang besar dengan presentase pengaruh sebesar 91,610%. Hasil dari pada test awal sebelum pemberian treatment (*pre-test*) berjumlah 1908 atau rata-rata nilai 90,8. Sedangkan nilai setelah diberikan *treatment* (*post-test*) berjumlah 2225 atau rata-rata nilai 105,9.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, R. R., & Dermawan, D. F. (2022). Kontribusi Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 3(1), 38-43.
- Anugrah, S. D., Kurniawan, F., & Syafei, M. M. (2023). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(5), 691-695.
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1). <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3666>

- Endrawan, I. B., & Gunawan, F. A. (2017). Survei motivasi belajar siswa mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui permainan tradisional. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 10(1), 13-22.
- Hidayat, N. R., Sudirjo, E., & Rukmana, A. (2018). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Bebenangan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Lari Sprint. *SpoRTIVE*, 3(1), 381-390.
- Komarudin. 2013. *Pisikologi Olahraga*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Jakarta: Kencana.
- Kurniawan, A. R., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 11(2), 196-203.
- Latif, M., Faozi, F., Bakhri, R. S., Harja, F., & Listiandi, A. D. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sman 1 Cikembar. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 1(1), 82-90.
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Dicky Oktora Mudzakir*, 10(1), 44-49.
- Nugraha, Y. A., & Manggalastawa, M. (2021). Pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran ips sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(1), 31-37.
- Nur, L., Suherman, A., Subarjah, H., & Budiana, D. (2019). Physical education learning motivation: A Gender analysis. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 8-13.
- Rahman, D. F., & Hartati, S. C. Y. (2019). Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7, 15-18.
- Rismanto, Y. (2022). *PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Subekti, N., Juhrodin, J., & Mulyadi, A. (2020). Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Meningkatkan Kebugaran dan Motivasi Belajar. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 55-62.
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Utama, T. F. P. (2013). *Pengaruh Pemanasan Melalui Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Smp Kartika Xix-2 Bandung: Studi Eksperimen Pada Siswa SMP Kartika XIX-2 Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Wahab, Rohmanila. 2015. *Pisikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Wardani, I. K. (2022). Pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 6(2).