**p-ISSN: 2963-7856| e-ISSN: 2961-9890**
Available online at jerkin.org/index.php/jerkin
**Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan**
**Volume 3 No. 4, April-June 2025, pp 1650-1656**

# Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran PJOK Melalui Permainan Boi-Boian Pada Siswa Kelas VA

**Putri Septiana Dwy Ayu Permatasari [1], Prasetya Ramadhan [2], Reza Ihsan Khoirudin [3], Prio Ady Nuryanto [4], Pipit Nur Azizah [5], Retno Mundi Pertiwi [6], Advendi Kristiyandaru [7]**

[1,2,3,4,5,6,7]Progam Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur 60213, Indonesia
E-mail: putriseptianadap29@gmail.com
* Corresponding Author

https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.558

**ARTICLE INFO**

**Article history**
*Received: 10 May 2025*
*Revised:12 May 2025*
*Accepted: 19 May 2025*

**Kata Kunci:**
Motivasi Belajar, PJOK, Permainan Tradisional Boi-Boian, Siswa Sekolah Dasar

**Keywords:**
Learning Motivation, Physical Education, Traditional Boi-Boian Game, Elementary School Students

**ABSTRACT**

Penelitian ini memliki tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VA di SDN Pakis 8 Surabaya dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan menggunakan permainan tradisional boi-boian sebagai metode pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang akan diimplementasikan dalam dua siklus. Untuk mengetahui pandangan siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan, data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan angket. Setelah implementasi permainan boi-boian terlihat adanya peningkatan dalam motivasi belajar siswa. Pada siklus I, motivasi siswa tercatat sebesar 64% dengan 20 dari 32 siswa tergolong termotivasi, sementara pada siklus II meningkat menjadi 81% dengan 25 siswa termotivasi, melampaui target yang ditetapkan yaitu 78%. Permainan boi-boian terbukti mampu mewujudkan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa, dan mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran PJOK secara lebih maksimal. Oleh karena itu, studi ini memperlihatkan bahwa implementasi permainan boi-voinan implementasi permainan boi-boi an memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V A di SDN Pakis 8 Surabaya.

This research aims to enhance the learning motivation of class VA students at SDN Pakis 8 Surabaya in the subject of Physical Education, Sports, and Health (PJOK) by implementation of the traditional boi-boian game as a learning method. The method employed in the research is Classroom Action Research (CAR), which will be implemented in two cycles. To find out students' views on the learning process, data were obtained through observation, documentation, and questionnaires. After the implementation of the boi-boian game, there was an increase in students' learning motivation. In cycle I, student motivation was recorded at 64% with 20 out of 32 students classified as motivated, while in cycle II it increased to 81% with 25 students motivated, exceeding the target set at 78%. The boi-boian game has been proven to be able to create a fun learning environment while increasing student involvement, and supporting teachers in achieving PJOK learning objectives more optimally. Therefore, this study shows that the implementation of the boi-voinan game has a positive impact on increasing the learning motivation of class V A students at SDN Pakis 8 Surabaya.

This is an open access article under the CC–BY-SA license.

How to Cite: Putri Septiana Dwy Ayu Permatasari et al.(2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran PJOK Melalui Permainan Boi-Boian Pada Siswa Kelas VA 3(4) 1650-1656, doi:https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.558

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha guna meningkatkan perkembangan diri seseorang (Syah *et al*., 2024). Pelaksanaannya dilakukan secara terstruktur dengan tujuan menciptakan proses pembelajaran bersifat menyenangkan, yang dimana peserta didik bisa mengembangkan kemampuan mental, larakter, pengendalian diri, serta keterampilan psikomotorik (Permatasari, 2024). Dalam konteks pendidikan di Indonesia, sejumlah aspek penting perlu dipertimbangkan, khususnya dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

PJOK berperan sebagai bagian dari sistem pendidikan yang mendorong perkembangan siswa secara fisik, motoric dan intelektual. Tujuan utama dari pembelajaran PJOK adalah membentuk individu yang sehat, memiliki kemampuan gerak yang baik, serta mampu menunjang masa depan dengan kualitas hidup yang meningkatkan. (Mustafa, 2022). Namun kenyataan dilapangan terdapat permasalahan yang sering terjadi saat pembelajaran PJOK. Salah satunya yaitu menurut Nanang & Priambodo (2023) Dalam pembelajaran PJOK, siswa cenderung kehilangan motivasi jika metode yang digunakan bersifat monoton atau tidak bervariasi. Mereka lebih tertarik pada model pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Berdasarkan observasi di lapangan, siswa kelas VA di SDN Pakis 8 Surabaya umumnya kurang termotivasi dalam mempelajari keterampilan gerak, di mana sekitar 80% dari mereka lebih menyukai aktivitas olahraga yang bersifat permainan atau kompetitif. Untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar tersebut, selain itu Upaya lain yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan kegiatan ice breaking. (Ali *et al*., 2023). Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan bervariasi serta penciptaan suasana belajar yang menyenangkan juga menjadi langkah penting. Untuk mengurangi kejenuhan serta terbangunnya motivasi belajar siswa kelas VA, sehingga permainan tradisional diusulkan sebagai alternatif yang efektif dan sesuai.

Motivasi adalah kekuatan dasar yang menggerakkan seseorang dalam bertingkah laku (Wiradana *et al*., 2022). Dalam konteks pendidikan, motivasi berperan sebagai alat bagi guru untuk membangkitkan minat belajar siswa. Dengan adanya motivasi perannya sangat penting, siswa akan menjadi lebih rajin, tekun, ulet, dan mampu berkonsentrasi saat mengikuti kegiatan belajar (Mustikarini & Puspasari, 2021). Sebaliknya, siswa memiliki motivasi sedikit atau tidak termotivasi cenderung memperoleh hasil belajar yang kurang optimal (Nanang & Priambodo, 2023). Penelitian ini memiliki tujuan untuk motivasi belajar siswa meningkat melalui implementasi permainan tradisional, sebagai upaya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran PJOK.

Setiap jenis permainan yang tidak terikat pada aturan baku, baik dari segi peralatan, ukuran lapangan, maupun lama waktu bermain, dikategorikan sebagai permainan tradisional (Faradila *et al*., 2024). Permainan tradisional yaitu aktivitas yang dimainkan anak-anak dengan menggunakan alat sederhana dengan menerapkan nilai-nilai budaya. Permainan ini berfungsi sebagai media bagi anak untuk menjelajahi dunia sekitarnya, membantu mereka memahami hal-hal baru serta mengembangkan keterampilan yang belum mereka kuasai. Dengan demikian, permainan tradisional dapat diartikan sebagai aktivitas fisik yang dikemas secara menyenangkan dan menghibur, namun tetap mengandung berbagai manfaat serta peran penting dalam kegiatan jasmani.

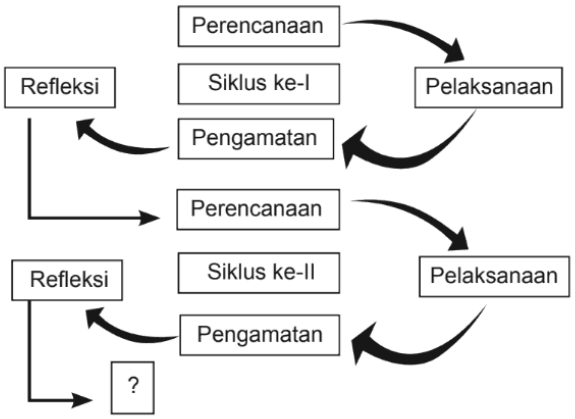
Berdasarkan observasi yang didapat jelang proses pembelajaran, dapat ditemukan sekitar 35% siswa kelas VA kurang termotivasi, yang ditunjukkan dengan munculnya rasa bosan saat mengikuti pelajaran PJOK dan hanya bergerak ketika diberi instruksi. Rasa jenuh ini umumnya disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya kreativitas dari guru, keterbatasan sarana dan prasarana, dominasi materi teori dalam pembelajaran, serta minimnya variasi permainan yang digunakan. Temuan di lapangan saat mengajar di kelas VA menunjukkan bahwa kurangnya variasi permainan menjadi salah satu penyebab utama rendahnya motivasi siswa. Untuk mengatasi hal tersebut dan meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK, beberapa solusi dapat diterapkan, seperti merancang pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan siswa, memilih metode atau model yang sesuai, dan mengintegrasikan pendekatan berbasis permainan saat pembelajaran. Alternatif yang ditentukan saat mengatasi siswa dengan rasa bosan adalah menerapkan permainan boi-boian. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa kelas VA dalam mengikuti pembelajaran PJOK di SDN Pakis 8

Surabaya. Dengan penerapan permainan boi-boian diharapkan dapat meningkatkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran PJOK serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, penulis melakukan penelitian dengan judul **"Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VA Dalam Pembelajaran PJOK Melalui Permainan Boi-Boian".**

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tindakan kelas (PTK), yang merupakan upaya evaluasi mengenai aktivitas pembelajaran yang akan berlangsung di dalam kelas (Udil, 2021). PTK guru memngunkinkan untuk menyelidiki serta mengeksplorasi berbagai tantangan serta ide-ide yang ingin dipahami lebih dalam dalam konteks kelasnya. Menurut Azizah (2021) PTK adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas menggunakan serangkaian perlakuan sebagai upaya guna terbangunnya kualitas pembelajaran yang baik dan profesionalisme seorang guru.

Prosedur penelitian ini mengikuti model siklus. yang pertama mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus yang kedua dilaksanakan berdasarkan evaluasi dari siklus yang pertama, bertujuan guna mengatasi penyimpangan yang terjadi pada siklus pertama.




Gambar 1. Alur Penelitian
Sumber https://rb.gy/hy9vla

Penelitian ini berlokasi di SDN Pakis 8 Surabaya Tahun Pelajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VA dengan jumlah 32 siswa, yang terdiri dari 18 siswi perempuan dan 14 siswa laki-laki. Penelitian ini memerlukan waktu pada bulan Februari-Maret 2025.

Tabel 1. Waktu Penelitian

| Bulan | Minggu ke- | Kegiatan |
|---|---|---|
| Februari | I | Observasi awal, identifikasi masalah, penyusunan rencana tindakan |
| Februari | II | Penyusunan instrumen, dan perencanaan siklus I |
| Februari | III | Pelaksanaan siklus I |
| Februari | IV | Refleksi siklus I dan Perencanaan siklus II |
| Maret | I | Pelaksanaan siklus II dan pengamatan |
| Maret | II | Refleksi, Penyusunan laporan akhir, dan revisi |

Indikator keberhasilan yang akan dicapai yaitu 25 anak atau 78% termotivasi dari 32 siswa di kelas VA. Instrumen penelitian ini pertama dilakukan dengan observasi, dokumentasi serta angket. Penelitian ini menggunakan angket dengan mengadopsi dari penelitian yang dilakukan Syah *et al*., (2024). Berikut pertanyaan angket yang akan diberikan:

Copyright © 2025, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)

Tabel 2. Angket Motivasi Belajar

| No | Pertanyaan | Jawaban | |
|---|---|---|---|
| | | Ya | Tidak |
| 1 | Saya merasa sangat senang dengan pembelajaran hari ini | | |
| 2 | Pembelajaran hari ini membuat saya termotivasi untuk berolahraga | | |
| 3 | Pembelajaran yang berlangsung hari ini lebih menarik dibandingkan minggu lalu | | |
| 4 | Saya akan merasa kecewa jika pembelajaran hari ini kosong | | |
| 5 | Saya ingin pembelajaran hari ini akan dilakukan lagi di minggu depan | | |
| 6 | Permainan yang diberikan hari ini sangat menarik | | |
| 7 | Setelah melakukan aktivitas hari ini, Saya mengerti materi yang disampaikan | | |
| 8 | Saya sangat menantikan pembelajaran yang akan datang di minggu depan | | |
| 9 | Saya akan tetap menjaga kebugaran tubuh melalui aktivitas olahraga | | |
| 10 | Setelah melakukan aktivitas hari ini, Saya merasa lebih bugar | | |

Penelitian ini menggunakan Teknik analisis data dari angket yang telah diisi oleh siswa kemudian dilakukan penghitungan persentase menurut jawaban setiap siswa. Kemudian hasil analisisi ini akan disajikan dalam pembahasan sebagai acuan untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Teknik analisis data menggunakan uji statistik deskriptif.

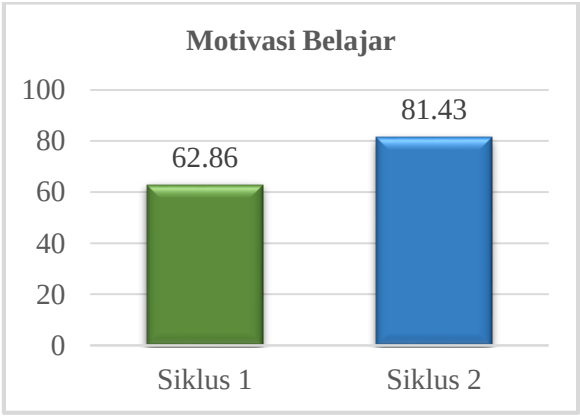
## HASIL DAN PEMBAHASAN

PTK yang berkaitan dengan motivasi belajar ini bertujuan untuk mengukur peningkatan persentase motivasi siswa setelah penerapan melalui permainan boi-boian, akhirnya dapat mengatasi masalah yang berkaitan dengan rendahnya motivasi siswa dalam belajar PJOK di lapangan. Data yang dikumpulkan melalui angket yang telah dilengkapi siswa kelas VA SDN Pakis 8 Surabaya pada dua siklus dituangkan dalam bentuk tabel hasil dari statistik deskriptif ialah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Statistik Deskriptif

| **Statistik** | **Siklus I** | **Siklus II** |
|---|---|---|
| **Mean** | 62,86 | 81,43 |
| **Std. Deviation** | 11,174 | 8,483 |
| **Range** | 40 | 30 |
| **Minimum** | 40 | 70 |
| **Maximum** | 80 | 100 |

Dari tabel diatas, acuan penelitian penulis menggunakan *mean* atau rata-rata. Tabel di atas, pada siklus I sebesar 62,86 yaitu sejumlah 20 anak yang sudah termotivasi dengan persentase 64%. Lalu pada siklus II sebesar 81,43 yaitu sejumlah 25 anak dengan persentase 81%. Supaya lebih mudah mengamati, penulis menyajikan diagram batang hasil peningkatan motivasi belajar sebagai berikut:




Gambar 2. Diagram Hasil Data

Dari diagram yang ditampilkan di atas, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa saat proses pembelajaran PJOK. Pada siklus I, motivasi belajar siswa berata-rata 62,86, sementara pada siklus II meningkat menjadi 81,43, menunjukkan peningkatan sekitar 17%. Pada kedua siklus tersebut, pemberian perlakuan sama dengan permainan boi-boian.

Tabel 4. Persentase Hasil Peningkatan

| **Sebelum dilakukan siklus 1** | **Siklus 1** | **Siklus 2** | **Peningkatan** |
|---|---|---|---|
| 35% | 64% | 81% | 17% |

Kedapatan peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 17% setelah penerapann pembelajaran permainan boi-boian. Sebelum siklus I motivasi belajar siswa sebelum tindakan adalah 35% dan meningkat menjadi 64% setelah siklus I. Peningkatan belum mencapai target yang diharapkan sebab masih ada siswa yang belum memahami cara bermain boi-boian. Pada siklus II, guru lebih menekankan cara bermain boi-boian, yang menghasilkan peningkatan motivasi belajar hingga 81%, melebihi target yang ditetapkan.

Motivasi, menurut Muhammad (2017), adalah dorongan internal yang memicu respons dan usaha untuk mencapai tujuan. Emda (2018) menambahkan bahwa motivasi adalah upaya menciptakan kondisi agar seseorang terdorong untuk bertindak. Motivasi dan proses belajar saling terkait erat, motivasi menjadi pendukung utama dalam kegiatan belajar berlangsung. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung meraih hasil belajar yang lebih baik lagi. Motivasi berperan penting dalam pembelajaran bagi guru dan siswa. Bagi guru, pemahaman tentang motivasi siswa membantu menumbuhkan semangat belajar. Bagi siswa, motivasi menjadi pendorong antusiasme dan keaktifan dalam pembelajaran (Fahrudin & Ulfah, 2023). Guru memiliki peran strategis dalam memastikan keterlibatan aktif siswa dan dituntut untuk kreatif dalam membangkitkan motivasi serta merancang pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran melalui permainan boi-boian, khususnya dalam mata pelajaran PJOK pada materi gerak dasar terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan karena permainan boi-boian merupakan pengalaman baru yang menarik dan menimbulkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil tersebut, tujuan penelitian sudah tercapai dalam menyelesaikan permasalahan berkitan dengan kurangnya motivasi belajar dapat menibulkan rasa bosan pada siswa. Menurut Bate'e *et al*., (2023) penerapan metode bermain dengan belajar dapat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Tidak hanya untuk kepuasan siswa saja, akan tetapi untuk mengembangkan karakter serta kepribadian, hal yang paling penting adalah tujuan pembelajaran dapat terpenuhi.

Pelaksanaan siklus I terjadi kurangnya antusias dari beberapa siswa dan tampak tidak semangat, terlihat dari keluhan mereka kepada guru. Keluhan ini muncul karena siswa belum mencoba permainan yang diberikan, sehingga belum merasakan keseruan dari aktivitas tersebut. Namun, setelah memasuki siklus II, terjadi peningkatan yang ditunjukkan dengan semakin banyaknya siswa yang mampu memainkan permainan boi-boian dengan antusias dan keterampilan yang lebih baik. Berdasarkan analisis data dengan hasil yang didapat, ditemukan mengenai pembelajaran gerak dasar secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan permainan boi-boian. Siswa yang

Copyright © 2025, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)

sebelumnya kurang bersemangat menjadi lebih aktif dan bersemangat setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.

Sama dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Burhan & Hidayat, (2023) permainan tradisional bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu dalam penelitian Yustiyati *et al*., (2024) yang mengatakan bahwa permainan tradisional Indonesia menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran PJOK salah satunya mengimplementasikan permainan boi-boian. Dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran PJOK mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, serta relevan bagi siswa. Selain itu juga dapat mengembangkan keterampilan fisik, sosial, dan budaya bagi mereka. Selanjutnya penelitian milik Faradila *et al*., (2024) juga mengatakan bahwa pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional seperti boi-boian berguna untuk meningkatkan efektifitas gerak anak, anak merasa senang dan semangat ketika pembelajaran dihubungkan dengan permainan. Sehingga bisa disimpulkan penerapan permainan boi-boian dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## SIMPULAN

Penggunaan permainan tradisional boi-boian dalam pembelajaran gerak dasar terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VA. Respons positif siswa terlihat dari perasaan senang, ceria, dan antusias yang mereka tunjukkan selama mengikuti pembelajaran. Melalui penerapan permainan tradisional, sosok guru berhasil membangun suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, serta siswa lebih semangat dan termotivasi untuk menjalani proses pembelajaran. Selain membantu siswa memahami materi, permainan boi-boian juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penerapan permainan boi-boian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan target 78% dan hasil akhirnya melebihi target dengan 81%.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

## REFERENSI

Ali, M. I., Sudirman, & Mahsam. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Ice Breaking Dalam Pembelajaran PJOK. *Journal Sport Science*, *1*(April), 368–374.

Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *3*(1), 15–22. https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475

Bate'e, A. K., Derana Laoli, J., Rasti, D. S., & Wijaya Lase, I. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *C.E.S.2023 Confrence Of Elementary Studies*, 48.

Burhan, Z., & Hidayat, T. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Mpa'a Gelu Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran PJOK Di SD Negeri 1 Dompu. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi*, *1*(1), 8–15. https://doi.org/10.59584/jurnalpjkr.v1i1.17

Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, *5*(2), 172. https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838

Fahrudin, F., & Ulfah, M. (2023). Volume 2 Nomor 6 Juni 2023 PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, *2*, 1304–1309. https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp

Faradila, E. Z., Ihsani, H., Sopiah, R. N., Syahidah, S. M., Dealova, Z. K., & Mulyana, A. (2024). Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motivasi Siswa pada Pembelajaran PJOK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *5*(3), 3119–3128. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1242

Muhammad, M. (2017). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, *4*(2), 87. https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881

Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional.

*Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *8*(9), 68–80. https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984

Mustikarini, S. A., & Puspasari, D. (2021). the Effect of Learning Motivation, Self-Control and Critical Thinking on Students' Learning Achievement At Office Administration Education Study Program, Universitas Negeri Surabaya. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, *5*(5), 1222. https://doi.org/10.33578/pjr.v5i5.8428

Nanang Kurniawan, Anung Priambodo, M. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK Melalui Permainan Tradisional Engklek. *Journal Sport Science*, *1*(April), 368–374.

Permatasari, W. (2024). *Analisis Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PJOK Ditinjau dari Gender, Aktivitas Fisik, dan Status Gizi*. *7*, 1–23.

Syah, D. F., Suryaningsih, L., & Ridwan, M. (2024). Modifikasi Permainan Meningkatkan Motivasi Belajar Sebagai Upaya. *2*, 1–8.

Udil, P. A. (2021). Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas untuk Publikasi pada Jurnal Ilmiah. *2*(1), 21–27.

Wiradana, K. A., Parmiti, D. P., & Astawan, I. G. (2022). Komunikasi Guru dan Hubungannya dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, *3*(2), 64–72. https://doi.org/10.23887/iji.v3i2.31114

Yustiyati, S., Dhafiana, N., Asyifa Sabila, S., Indriani, T., Mulyana, A., Jasmani, P., Kesehatan, D., Tradisional, P., & Belajar, M. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran PJOK melalui Permainan Tradisional A B S T R A K KATA KUNCI. *Jurnal Keolahragaan Juara*, *4*, 25–33. https://e-journal.upr.ac.id/index.php/juara/

Copyright © 2025, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)