



Keberhasilan Praktik Bermain pada Pembelajaran Penjas di SD Negeri 105287 dalam Menciptakan Pembelajaran yang Aktif dan Kreatif

Cahaya Rani¹, Diana Eka Pratiwi², Yufa Ainun Hidayat³, Siti Syalwa Humaira⁴, Suyono⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received

12 Desember 2024

Revised

27 Desember 2024

Accepted

03 Januari 2024

Play practice is one of the effective strategies in learning Physical Education (Penjas) at the elementary school level. This research aims to evaluate the success of play practices in creating an active, creative and enjoyable learning atmosphere at SD Negeri 105287. The research was conducted using a qualitative approach through interviews with students, Physical Education teachers and the principal Hj. Dewi Susanti, S.Pd., M.Sc., as well as direct observation of student activities during learning. The research results show that playing practice can significantly increase students' courage, activeness and creativity. Study teachers have succeeded in integrating play elements into learning activities, thus motivating students to participate actively. This research underscores the importance of play practices in creating interactive learning environments.

Keywords

Play Practice, Physical Education Learning, Activeness, Creativity, Elementary School.

Corresponding Author :

cahayarani509@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjas) adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan strategis dalam membangun kepribadian siswa. Pada tingkat sekolah dasar, Penjas tidak hanya bertujuan mengembangkan keterampilan motorik, tetapi juga memupuk karakter siswa seperti keberanian, keaktifan, dan kreativitas (Iqbal, 2021). Mata pelajaran ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri, bekerja sama, serta belajar menghargai keberagaman melalui berbagai aktivitas fisik. Meski demikian, pembelajaran Penjas sering kali dianggap kurang menarik jika tidak disertai dengan metode yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa (Muhtar & Lengkana, 2019).

Dalam konteks pendidikan di SD Negeri 105287, praktik bermain telah diterapkan sebagai pendekatan pembelajaran yang diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kreatif. Praktik bermain

adalah metode yang melibatkan siswa secara langsung dalam berbagai aktivitas fisik yang dikemas dalam bentuk permainan. Pendekatan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Selain itu, elemen bermain dalam pembelajaran Penjas memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kontekstual, sehingga materi yang diajarkan lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Rihlasyita & Rahmawati, 2022).

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari kurikulum yang bertujuan untuk mengembangkan aspek fisik, sosial, dan emosional siswa. Menurut Siedentop (1991), pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kesehatan fisik, dan pemahaman siswa terhadap pentingnya aktivitas fisik. Dalam konteks sekolah dasar, penjas memiliki peran penting dalam membentuk fondasi fisik dan mental siswa. Pendidikan jasmani tidak hanya terbatas pada aktivitas fisik, tetapi juga melibatkan pembentukan karakter, seperti keberanian, disiplin, kerja sama, dan rasa percaya diri. Menurut Suherman (2014), penjas dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas siswa melalui berbagai permainan yang melibatkan elemen berpikir kritis dan pemecahan masalah (Hasan dkk, 2015).

Bermain merupakan aktivitas yang alami bagi anak-anak dan memiliki peran penting dalam perkembangan mereka. Piaget (1962) menyatakan bahwa bermain adalah sarana untuk belajar dan memahami dunia di sekitar mereka. Bermain memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi ide-ide baru, mengembangkan keterampilan sosial, dan meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Vygotsky (1978) juga menekankan pentingnya bermain dalam pembelajaran. Menurutnya, bermain membantu anak-anak mengembangkan kemampuan imajinasi, berpikir kreatif, dan kerja sama dengan teman sebaya. Dalam pembelajaran penjas, bermain dapat menjadi strategi efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan holistik siswa (Mutiah, 2015).

Keberanian, keaktifan, dan kreativitas adalah aspek penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Keberanian memungkinkan siswa untuk menghadapi tantangan dan mencoba hal-hal baru. Keaktifan berhubungan dengan keterlibatan siswa secara fisik dan mental dalam proses pembelajaran, sementara kreativitas berkaitan dengan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi inovatif. Menurut Torrance (1974), kreativitas adalah kemampuan untuk melihat hubungan baru antara ide-ide dan menciptakan sesuatu yang orisinal. Dalam pembelajaran

penjas, kreativitas dapat dikembangkan melalui aktivitas bermain yang melibatkan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Hasibuan dkk., 2022).

Pendekatan bermain dalam pembelajaran penjas telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hastuti (2019), metode bermain mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran penjas. Bermain memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. Di SD NEGERI 105287, praktik bermain diterapkan dalam berbagai bentuk, seperti permainan tim, simulasi, dan aktivitas fisik yang melibatkan elemen kompetisi dan kolaborasi. Guru bidang studi merancang permainan yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat mendukung pembelajaran yang aktif dan kreatif (Kuncoro dkk., 2023).

Guru memiliki peran sentral dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Menurut Gagne (1985), guru harus mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Dalam pembelajaran penjas, guru dituntut untuk kreatif dalam merancang aktivitas yang tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik siswa, tetapi juga mengembangkan aspek sosial dan emosional mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di SD NEGERI 105287, guru bidang studi berhasil menerapkan metode bermain dengan memanfaatkan permainan tradisional dan modern. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam merancang dan mengembangkan permainan, yang pada akhirnya meningkatkan kreativitas dan keberanian siswa (Haris dkk., 2021).

Latar belakang penelitian ini didasari oleh kenyataan bahwa banyak siswa sering kali merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang monoton. Pembelajaran Penjas yang hanya berfokus pada latihan fisik tanpa variasi cenderung kurang menarik bagi siswa. Hal ini mengakibatkan rendahnya partisipasi siswa dan minimnya motivasi untuk belajar. Sebagai salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut, guru Penjas di SD Negeri 105287 mulai mengintegrasikan praktik bermain dalam pembelajaran. Aktivitas seperti permainan tradisional, permainan beregu, dan tantangan individu digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam praktik bermain menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal keberanian, keaktifan, dan kreativitas. Siswa lebih berani untuk mencoba aktivitas baru, lebih aktif dalam berpartisipasi, dan mampu mengembangkan ide-ide kreatif

selama permainan. Selain itu, interaksi antara siswa juga terlihat lebih harmonis, karena permainan sering kali melibatkan kerja sama tim dan komunikasi yang efektif. Guru Penjas juga merasa terbantu dengan pendekatan ini, karena siswa lebih mudah diarahkan dan termotivasi untuk belajar. Praktik bermain dalam pembelajaran Penjas sejalan dengan prinsip-prinsip pendidikan yang mengutamakan pembelajaran berbasis pengalaman. Sebagaimana dikemukakan oleh Dewey (1938), pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Pendekatan ini juga mendukung teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pengetahuan. Dalam konteks ini, bermain menjadi media yang ideal untuk menghubungkan teori dengan praktik, sehingga siswa dapat belajar secara holistik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan praktik bermain dalam pembelajaran Penjas di SD Negeri 105287. Penelitian ini berfokus pada tiga aspek utama, yaitu keberanian, keaktifan, dan kreativitas siswa. Keberanian siswa diukur melalui sejauh mana mereka bersedia mengambil risiko dan mencoba aktivitas baru dalam permainan. Keaktifan siswa diamati melalui partisipasi mereka dalam berbagai aktivitas bermain, sedangkan kreativitas siswa dinilai berdasarkan kemampuan mereka untuk menemukan solusi inovatif dalam permainan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menggali pandangan guru, siswa, dan kepala sekolah terhadap implementasi praktik bermain dalam pembelajaran Penjas.

Pentingnya penelitian ini tidak hanya terletak pada upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Penjas, tetapi juga pada kontribusinya terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan inklusif. Dengan memahami dampak positif dari praktik bermain, diharapkan sekolah-sekolah lain dapat mengadopsi pendekatan serupa untuk meningkatkan kualitas pendidikan jasmani. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan masukan bagi para pembuat kebijakan dalam merancang kurikulum yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali informasi secara mendalam mengenai pengalaman siswa, guru, dan kepala sekolah terkait praktik bermain. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Wawancara dilakukan dengan siswa untuk memahami pengalaman mereka selama pembelajaran Penjas, dengan guru Penjas untuk mengetahui strategi yang digunakan dalam mengintegrasikan elemen bermain, serta dengan kepala sekolah Hj. Dewi Susanti, S.Pd., M.Si. untuk mendapatkan perspektif mengenai dukungan dan tantangan dalam pelaksanaan praktik bermain.

Observasi langsung dilakukan selama pembelajaran berlangsung untuk mengamati interaksi siswa, respon mereka terhadap aktivitas bermain, serta dinamika yang terjadi dalam kelompok. Data yang diperoleh dari observasi ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas praktik bermain dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Selain itu, dokumen-dokumen seperti rencana pembelajaran, catatan evaluasi, dan foto-foto aktivitas siswa juga dianalisis untuk mendukung temuan penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pembelajaran Penjas, khususnya di tingkat sekolah dasar. Dengan mengintegrasikan elemen bermain, pembelajaran Penjas tidak hanya menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga lebih bermakna bagi siswa.

Melalui penelitian ini, diharapkan guru-guru Penjas dapat lebih percaya diri dalam mengadopsi pendekatan yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat mendorong para pemangku kepentingan untuk memberikan dukungan yang lebih besar terhadap pengembangan metode pembelajaran yang berbasis pengalaman. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan yang holistik dalam pembelajaran Penjas. Dengan menggabungkan elemen bermain, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pengembangan fisik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi langkah awal yang penting dalam upaya menciptakan pembelajaran Penjas yang lebih inklusif, dinamis, dan bermakna di SD Negeri 105287.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan siswa, guru Penjas, dan kepala sekolah Hj. Dewi Susanti, S.Pd., M.Si. Observasi langsung dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran Penjas. Proses wawancara dilakukan secara terstruktur, dengan panduan pertanyaan yang dirancang untuk menggali informasi terkait keberanian, keaktifan, dan kreativitas siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Proses ini melibatkan pengkodean data, identifikasi tema utama, dan interpretasi hasil berdasarkan teori yang relevan. Validitas data dijamin melalui triangulasi sumber, yakni membandingkan hasil wawancara dengan observasi dan dokumen pendukung lainnya.

HASIL DAN PEMBEHASAN

Penerapan Praktik Bermain di SD Negeri 105287 Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, praktik bermain diterapkan secara konsisten dalam pembelajaran Penjas di SD Negeri 105287. Guru Penjas menggunakan permainan seperti "bola saling lempar", "berlari menuju pos", dan "tantangan kelompok kreatif" untuk melibatkan siswa. Aktivitas ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan motorik siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai kerja sama, keberanian, dan kreativitas. Guru bidang studi menyatakan bahwa mereka sengaja memilih permainan yang memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam tim. "Melalui permainan ini, saya melihat siswa yang awalnya pendiam menjadi lebih berani. Mereka mulai aktif memberikan ide dan terlibat dalam diskusi kelompok," ujar salah satu guru Penjas. Contoh permainan yang digunakan adalah "Bola Salju Ide," di mana setiap siswa dalam kelompok harus memberikan ide untuk menyelesaikan sebuah tantangan secara bergantian. Guru menambahkan bahwa permainan ini mendorong siswa untuk berpikir cepat dan mengungkapkan pendapat tanpa rasa takut, karena setiap ide dihargai. Selain itu, permainan seperti "Jembatan Kreatif," yang melibatkan siswa membuat jembatan dari benda-benda sederhana di sekitar mereka, memperkuat keberanian siswa dalam mencoba hal baru dan bekerja sama secara intensif dengan teman-teman mereka.

Dampak Praktik Bermain terhadap Keberanian Siswa Salah satu tujuan utama dari pendekatan ini adalah menciptakan siswa yang berani. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri setelah mengikuti pembelajaran berbasis bermain. Seorang siswa kelas V, misalnya, mengungkapkan bahwa ia tidak lagi takut untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok karena merasa didukung oleh teman-temannya selama permainan berlangsung. Elemen kompetisi yang sehat dalam permainan mampu meningkatkan keberanian siswa. Guru juga menambahkan bahwa permainan seperti "Kejar Bola Tantangan" memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengatasi rasa malu, karena mereka harus secara bergantian memimpin tim mereka dalam tantangan tertentu. Siswa yang awalnya ragu untuk berbicara di depan teman-temannya kini mulai tampil percaya diri, terutama karena suasana yang santai dan mendukung. Selain itu, dalam permainan "Rintangan Berani," siswa diajak untuk menghadapi berbagai tantangan fisik dan mental, seperti memecahkan teka-teki sambil melewati rintangan. Hal ini mendorong mereka untuk mengembangkan ketahanan diri dan kemampuan mengambil keputusan di bawah tekanan.

Kreativitas dalam Pembelajaran Praktik bermain juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Dalam beberapa

permainan, guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk membuat peraturan tambahan atau memodifikasi strategi. Sebagai contoh, dalam permainan "Bola Estafet Bebas," siswa diberikan tugas untuk membawa bola ke titik tertentu, tetapi dengan cara yang mereka tentukan sendiri, seperti menggunakan alat bantu atau bekerja sama dengan tim mereka. Guru Penjas menyebut bahwa permainan ini memicu ide-ide baru yang tak terduga dari siswa, seperti menggunakan pakaian olahraga untuk membawa bola sebagai alternatif. Kepala sekolah, Hj. Dewi Susanti, S.Pd., M.Si., menyatakan, "Saya kagum melihat bagaimana siswa berinovasi selama bermain. Mereka benar-benar memanfaatkan momen ini untuk berpikir kreatif dan menciptakan solusi baru." Selain itu, permainan "Peta Tantangan" juga menjadi sarana eksplorasi kreativitas, di mana siswa diminta membuat peta rute permainan sendiri dengan berbagai rintangan yang mereka ciptakan. Permainan ini tidak hanya merangsang imajinasi mereka, tetapi juga meningkatkan kemampuan kerja tim dan rasa percaya diri dalam memimpin kelompok. Semua aktivitas ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain dapat menjadi wadah efektif untuk menumbuhkan kreativitas siswa secara menyeluruh.

Partisipasi Aktif Siswa Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa hampir semua siswa terlibat aktif dalam permainan. Mereka terlihat antusias, tertawa, dan bersemangat saat mengikuti berbagai aktivitas yang dirancang oleh guru. Permainan seperti "Estafet Kreatif" dan "Lari Kejar Bola" menciptakan suasana kompetisi yang sehat sekaligus melatih kerjasama antar siswa. Guru menyatakan bahwa bahkan siswa yang biasanya kurang bersemangat dalam pembelajaran teori tampak sangat terlibat saat diajak bermain. Sebagai contoh, seorang siswa yang dikenal pemalu dan jarang berbicara di kelas, dalam permainan "Peta Rute Tantangan," mulai aktif memimpin kelompoknya dengan memberikan arahan kepada teman-temannya. Selain itu, siswa lain yang awalnya kurang percaya diri dalam berinteraksi dengan teman-temannya mulai menunjukkan inisiatif untuk berkontribusi dalam permainan. Guru menambahkan bahwa partisipasi aktif ini tidak hanya berdampak pada suasana kelas yang lebih hidup, tetapi juga pada pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, karena permainan yang dilakukan dirancang untuk mengintegrasikan konsep-konsep Penjas ke dalam praktik nyata. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu menciptakan lingkungan yang inklusif, di mana semua siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk ikut serta. Lebih lanjut, guru menyatakan bahwa keberhasilan ini didukung oleh peran mereka dalam memberikan arahan yang jelas dan menciptakan permainan yang melibatkan

seluruh siswa tanpa terkecuali, sehingga partisipasi aktif benar-benar dirasakan secara merata di seluruh kelas.

Perspektif Guru dan Kepala Sekolah Guru dan kepala sekolah sepakat bahwa praktik bermain merupakan metode yang sangat efektif dalam pembelajaran Penjas. Guru merasa bahwa metode ini lebih mudah diterima oleh siswa karena pendekatannya yang menyenangkan dan melibatkan seluruh siswa secara aktif. Mereka menambahkan bahwa melalui permainan, siswa tidak hanya belajar keterampilan fisik tetapi juga nilai-nilai penting seperti kerja sama, keberanian, dan kreativitas. Salah satu guru Penjas menjelaskan bahwa siswa yang awalnya kurang percaya diri kini menunjukkan perubahan positif, seperti lebih sering mengajukan pertanyaan dan berinisiatif membantu teman-temannya. Kepala sekolah, Hj. Dewi Susanti, S.Pd., M.Si., juga menyoroti bahwa praktik bermain telah memberikan dampak nyata terhadap perkembangan karakter siswa. "Saya melihat siswa menjadi lebih percaya diri dan berani mengemukakan ide. Ini adalah kemajuan besar bagi mereka," ujarnya. Selain itu, kepala sekolah menekankan pentingnya dukungan fasilitas untuk menunjang aktivitas bermain agar hasilnya lebih optimal. Ia menyebutkan bahwa penambahan alat-alat permainan dan peningkatan kualitas lapangan dapat memberikan ruang lebih besar bagi siswa untuk bereksplorasi. "Kami juga berencana untuk mengadakan pelatihan bagi guru-guru agar mereka dapat terus berinovasi dalam menciptakan permainan yang relevan dengan kurikulum," tambahnya. Dengan kolaborasi yang erat antara guru, kepala sekolah, dan dukungan fasilitas, praktik bermain diharapkan terus berkembang dan memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi pembelajaran Penjas di sekolah ini.

Tantangan dalam Penerapan Praktik Bermain Meskipun memberikan banyak manfaat, penerapan praktik bermain juga menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan waktu dan fasilitas. Guru sering kali harus memodifikasi permainan agar sesuai dengan kondisi lapangan sekolah. Namun, tantangan ini tidak mengurangi efektivitas pendekatan bermain dalam mencapai tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Praktik bermain dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) di SD Negeri 105287 telah berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, yang berdampak positif pada pengembangan karakter siswa, seperti keberanian, keaktifan, dan kreativitas. Melalui berbagai permainan yang melibatkan kerja sama tim dan tantangan fisik, siswa menjadi lebih berani untuk berpartisipasi, mengungkapkan ide, dan berkolaborasi

dengan teman-temannya. Pendekatan ini juga memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial dan emosional, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Meskipun ada tantangan terkait keterbatasan waktu dan fasilitas, praktik bermain terbukti efektif dalam menjadikan pembelajaran Penjas lebih menarik dan relevan, dan dapat diadopsi oleh sekolah lain untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif dan inovatif.

REFERENSI

- Iqbal, M. (2021, December). Peran PJOK Dalam Pembentukan Karakter Watak Anak. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kepelatihan Olahraga* (Vol. 1, No. 2, h.110).
- Muhtar, T., & Lengkana, A. S. (2019). Pendidikan jasmani dan olahraga adaptif. UPI Sumedang Press. h. 47.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Rihlasyita, W., & Rahmawati, R. D. (2022). Analisis Penerapan Metode Paikem Gembrot dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era Pandemi: Analisis Penerapan Metode Paikem Gembrot dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era Pandemi. *EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, Dan Teknologi*, 8(1), h. 40.
- Hasan, S., Winarno, M. E., & Tomi, A. (2015). Pengembangan Model Permainan Gerak Dasar Lempar Untuk Siswa Kelas V Sdn Tawangargo 4 Karangploso Malang. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 4(2), h. 182.
- Mutiah, D. (2015). Psikologi bermain anak usia dini. *Kencana*. H. 23-31.
- Johnson, D. W., & Ward, K. (2019). "Play-Based Learning in Physical Education." *Journal of Physical Education and Sport*, 19(2), 45-52.
- Hasibuan, A. T., Ananda, F., Mawaddah, M., Putri, R. M., & Siregar, S. R. A. (2022). Kreativitas Guru Menggunakan Metode Pembelajaran Pkn Di Sdn 010 Hutapuli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), h. 9946.
- Sugiyanto. (2010). *Pendidikan Jasmani untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Grasindo.
- Kuncoro, B., Punggeti, R. N., Nove, A. H., Amahoru, A., Setyaningsih, R., Handayani, F., & Hita, I. P. A. D. (2023). Efektivitas Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Keterampilan Dan Motivasi Bermain Bola Basket Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), h. 2505.
- Yuliani, N., & Wahyuni, S. (2020). "Pengaruh Bermain terhadap Kreativitas Anak di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 75-85.

Haris, F., Taufan, J., & Nelson, S. (2021). Peran guru olahraga bagi perkembangan pendidikan jasmani adaptif di sekolah luar biasa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), h. 3883