

DAFTAR PUSTAKA

- Aminari & Masri'an. (2016). *Penjasorkes Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD/MI kelas IV*. Jakarta: Erlangga.
- Annuar, H., Solihatin, E., & Khaerudin. (2025). *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game-Based Learning*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Ariani, L. P. T. (2021). The Effect of Repetition Sprint Training Method Combined With The Level of Physical Fitness Toward The Speed of 100 Meter Run. *International Journal of Engineering, Science & InformationTechnology (IJESTY)*, 1(3), 59-63. DOI: <https://doi.org/10.52088/ijesty.v1i2.89>
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astra, I K. B., & Tisna MS, G. D. (2023). The Effect of Quantum Learning Model on Learning Outcomes of Massage Course and Character of FOK Undiksha Students. *Proceedings of the Unima International Conference on Social Sciences and Humanities*, 698, 1060-1068. Doi: 10.2991/978-2-494069-35-0_127
- Baharuddin, S. H., Satiro, S., Permana, G., & Carsiwan. (2024). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar : A Systematic Review. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 8(1), 113-132.
- Bangsawan, Irwan P. Ratu. (2023). *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin Sumatera Selatan*. Banyuasin: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Banyuasin.
- Barth, V. L., Piwowar, V., Kumschick, I. R., Ophardt, D., dan Thiel, F. (2019). The Impact of Direct Instruction in A Problem-Based Learning Setting. Effects of A Video-Based Training Program to Foster Preservice Teachers' Professional Vision of Critical Incidents in the Classroom. *International Journal of Educational Research*, 95(March), 1–12.
- Beuchert, A. K., & Mendoza, J. L. (1979). A Monte Carlo comparison of ten item discrimination indices. *Journal of Educational Measurement*, 16, 109-118
- Brilliant, M. F., Abidin, M., & Rosyidahc, I. (2025). Pengaruh Game Based Learning dan Motivasi Belajar terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 2(4), 1118-1130.
- Buratehi, B. M. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Materi Permainan Bola Besar dengan Gerakan Bermain Sepak Bola dan Bola Voli Siswa Kelas IX A SMP Negeri 1 Kota Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 110-119.

- Candiasa, I Made. (2019). *Analisis Data Dengan Statistik Univariat dan Bivariat*. Singaraja: Undiksha Press.
- Dela, S. A., Prasetyo, T., & Muhdiyati, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 511–524. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i3.1668>
- Depdiknas. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Dharmadi, M. A., Lanang, I. G., & Parwata, A. (2023). Analisis Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA / SMK di Buleleng Terhadap Model Case Based Learning (CBL). *Proceeding Senadimas Undiksha*, 8(11), 562–566.
- Dharmadi, M. A., Mertayasa, I. N. E., & Dartini, N. P. D. S. (2024). Tingkat Pemahaman Guru PJOK SD di Kecamatan Banjar Buleleng Terhadap Pembelajaran Digital. *Jurnal Widya Laksana*, 13(2), 226-232. <https://doi.org/10.23887/jwl.v13i2.85110>
- Dharmadi, M. A., Spyanawati, N. L. P., Dartini, N. P. D. S., Ariani, L. P. T., & Sudarmada, I. N. (2026). The effect of the 8-week Traditional Balinese Game of Mepantigan on the Static Balance of Junior Pencak Silat athletes. *Ido Movement for Culture Journal of Martial Arts Anthropology*, 26(1), 65–71. Doi: 10.14589/ido.26.1.8
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunanto, S. G. (2021). Game-Based Learning: Media Konstruktif Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 17(1), 71–76. <https://doi.org/10.24821/rekam.v17i1.4951>
- Gusmayeni, dkk. (2019). Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Basicedu*, Vol. 3, No. 2.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Handayani, H., & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X Fase E SMAN 4 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(1), 167–176. <https://doi.org/10.24036/nara.v4i1.308>
- Hasanah, F. (2024). *Penerapan Model Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIIIB Mts Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023*. (Tesis). UIN Khas Jember.
- Isjoni. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Iskandar. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Islam. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *IDEAS*, Vol. 10, No. 3. DOI: 10.32884/ideas.v10i3.1640

- Juanita, P., Barus, G. P., Dermawan, Bate'e, D. N., & Sitorus, S. G. (2025). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains dan Terapan (Intern)*, 4(2), 58-65.
- Lesmana, K. Y. P. (2022). Minat Siswa dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Futsal. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, Volume 10, Number 1, 48-53.
- Lesmana, K. Y. P., Artanayasa, I. W., Parwata, I. G. L. A., & Swadesi, I. K. I. (2023). Pembentukan Karakter Atlet Lemkari dalam Upaya Meningkatkan Jiwa Patriotisme Pancasila untuk Mencapai Prestasi Olahraga Karate. *Proceeding Senadimas Undiksha 2023*, 8, 523-528.
- Lesmana, K. Y. P., Semarayasa, I. K., Parwata, I. G. L. A., Artanyasa, I. W., & Swadesi, I. K. I. (2024). The Effect of Shuttle Run Training on VO2Max Physical Condition Results in Dojo Ziezoyuki Karate Academy Athletes. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 12(3), 123–130. <https://doi.org/10.23887/jjp.v12i3.93718>
- Nurhadi. (2004). *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: PT Gulsindo.
- Permana, N. S. (2020). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 9(2), 313–321. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>
- Prasetyo, D. A., Basri, M. H., & Mas'odi, M. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pengembangan Keterampilan Motorik Pada Pendidikan PJOK. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(3), 187–192.
- Rahman, M. S. (2021). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan.
- Rivai, Veithzal dan Sagala, Ella Jauvani. (2009). *Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Perusahaan dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Rokhmatin, N., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Vs Pembelajaran Langsung dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas XII. *Jurnal Pendidikan: Riset & Kontekstual*, 7(4), 784-800.
- Rosdiani, Dini. (2012). *Perencanaan Pembelajaran Dalam PJOK dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, A.M.. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Selfiana, T. (2023). *Pengaruh Metode Pembelajaran... terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan.
- Semarayasa, I. K., dkk. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Chest Pass Permainan Bola Basket Ditinjau Dari Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Sporta Saintika*. UNP Press, 9(1), 27-39.
- Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Simamora, Berton Supriadi. (2019). *Aktif Berolahraga Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas IV SD/MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud.
- Simanjuntak, M., Hutahaean, R. N. S., & Sinaga, R. R. (2025). Efektivitas Metode Pembelajaran Games-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SD Swasta HKBP Tomuan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sofhan, I. K., Indahwiya, N., & Susetyo, A. M. (2026). Efektivitas Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII IPS SMA Bima Ambulu. *Jurnal Ilmu Bahasa dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1) 56-72. <https://doi.org/10.61132/jibpgsd.v2i1.211>
- Soraya, S. M., Kurjono, K., & Purnamasari, I. (2023). Pengaruh Literasi Digital Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Motivasi Belajar sebagai Variabel Moderator. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 681–687. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4537>
- Sriyati, Luh Made. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Unesa.
- Stockard, J. (2021). Building a More Effective, Equitable, and Compassionate Educational System: The Role of Direct Instruction. *Perspectives on Behavior Science*, 44(2–3), 147–167.
- Stockard, J., Wood, T. W., Coughlin, C., dan Rasplica Khoury, C. (2020). *All students Can Succeed: A Half Century of Research on the effectiveness of Direct Instruction*. Lexington Books.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukintaka. (2004). *Permainan dan Metodik I*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sumaryanto, Leksono, I. P., & Rohman, U. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Versus Direct Learning dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan: Riset & Kontekstual*, 8(3), 568-581.
- Suratmin. (2025). Innovative Learning Approaches in Sports: Comparing Teaching at the Right Level and Classical Methods for Drive Stroke Mastery. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 7(3), 434-441.
- Susanti, et al., (2023). Optimalisasi Pembelajaran Berdiferensiasi Kontem dan Proses pada Perencanaan Pembelajaran PPKn. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 15 (2).

- Susworo, Agus dan Fitriani. (2008). Pemahaman Peserta Pembekalan Guru Kelas/Agama Dalam Mata Pelajaran PJOK Terhadap PJOK SD Di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). *Jurnal PJOK Indonesia*, No. 1.
- Suwiwa, I. G., Astra, I. K. B., Yoda, I. K., & Satyawan, I. M. (2023). The Effect of Project Based Learning Assisted with Flashcards towards Students' Learning Outcomes in Learning Pencak Silat. *Physical Education and Sports: Studies and Research*, 2(2), 72–82. <https://doi.org/10.56003/pessr.v2i2.235>
- Syah, Muhibbin. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja.
- Tauhid, R. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan MOdel Pembelajaran Direct Intruction (DI) Materi Peninggalan Sejarah pada Mahasiswa Kelas IV SD Negeri Tayawi Kecamatan Oba Kota Tidore Kepulauan. *Jurnal PENDAS: Pendidikan Dasar*, 3(1), 40–53.
- Tisna MS, G. D. (2023). *Pengaruh Model Project Based Blended Learning Berbasis Tri Hita Karana dan Self Efficacy Terhadap Prestasi Belajar dan Keterampilan Massage*. Doctoral Thesis, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tisna MS, G. D., Suwiwa, I. G., Yoda, I. K., & Kusuma, K. C. A. (2024). Increasing Cognitive Learning and Sports Massage Skills Through A Project-Based Blended Learning Model. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 5(2), 134-148. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2024.vol5\(2\).16411](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2024.vol5(2).16411)
- Trianto. (2009). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*.
- Uno, Hamzah. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wati, I. D. P., & Jaenudin, M. A. (2020). Pengaruh Permainan Kasti terhadap Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 50-57.
- Widianingsih, D. (2010). *Perencanaan pembelajaran matematika*. Bandung: Bumi Aksara.
- Widijoto, H. (2009). *Karakteristik Pembelajaran Bidang Studi PJOK*. Makalah disajikan dalam matakuliah Pembelajaran PJOK semester genap 2008/2009, Malang.
- Wijaya, M. A., Suwiwa, I. G., Yoda, I. K., Astra, I. K. B., & Snyanawati, N. L. P. Pendampingan Penyusunan Modul Ajar Berbasis Deep Learning Bagi Kkgo Kecamatan Buleleng. *Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat*, 10(1).
- Yanti, D. I., & Yhasmin, J. (2023). Penerapan Metode Game Based Learning dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Komunikasi*, 3(1), 35-42.
- Yoda, I. K. (2019). Implementasi Modul Penjasorkes Bermuatan Model Pembelajaran Bandura untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes dan Kecerdasan Kinestetis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penjakora: Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 6(2), 102–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/penjakora.v6i2.23256>

- Yoda, I. K. (2020). Peran Olahraga Dalam Membangun SDM Unggul Diera 4.0. *Jurnal Ika*, 18(1), 1–22.
- Yunandar, B. H., & Devi, W. S. (2024). Pengaruh Modifikasi terhadap Gerak Dasar pada Permainan Bola Kasti pada SMA Muhammadiyah Daarul Khoir. *Jurnal SEMNASFIP*.
- Zhang, L., Kirschner, P. A., Cobern, W. W., dan Sweller, J. (2022). There is an Evidence Crisis in Science Educational Policy. *Educational Psychology Review*, 34(2), 1157–1176.
- Zulkifli, Z. (2018). Pengaruh Motivasi Sebagai Moderator terhadap Hubungan antara Pembelajaran dan Emosi dengan Kompetensi Sumber Daya Manusia pada Bank Syariah di Riau. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 13(2), 128–152. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2016.vol13\(2\).1168](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2016.vol13(2).1168).

