

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Agi Ginanjar, Dicky Oktora Mudzakir, & Halim Wadudu. (2023). Sport Education Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sd Tingkat Atas Untuk Mendukung Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 8(2), 237–248. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v8i2.3047>
- Ainunnisa, F., Septiadi, F., Maulana, F., & Sukabumi, K. (2025). Analisis Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Partisipasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Gerak Manipulatif PJOK Sekolah Dasar. *XI*, 1–8.
- Alabi, M. (2024). *Experiential Learning : Fostering Deep Learning Through Active Engagement*.
- Alafnan, M. A. (2025). *Enhancing educational outcomes using Alafnan taxonomy : integrating cognitive , affective , and psychomotor domains.* 14(3), 2419–2437. <https://doi.org/10.11591/ijere.v14i3.33147>
- Alifia, E., Muhammad, H. N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dan TGfU (Teaching Games for Understanding) terhadap Motivasi Belajar pada Materi Keterampilan Kebugaran Jasmani. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 745–761. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.6019>
- Annisak, F., Sakinah Zainuri, H., & Fadilla, S. (2024). Peran uji hipotesis penelitian perbandingan menggunakan statistika non parametrik dalam penelitian. *Al Itihadu Jurnal Pendidikan*, 3(1), 105–115. <https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu>
- Anoling, K. M., Abella, C. R. G., Cagatao, P. P. S., & Bautista, R. G. (2024). *Critical Perspectives , Theoretical Foundations , Practical Teaching , Technology Integration , Assessment and Feedback , and Hands-on Practices in Science Education.* 12(1), 20–27. <https://doi.org/10.12691/education-12-1-3>
- Ardonansyah, M., Hardiyono, B., & Hidayat, A. (2021). Motivasi Peserta Didik Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Selama Masa Pandemi. *Journal Coaching Education Sports*, 2(2), 225–234. <https://doi.org/10.31599/jces.v2i2.739>
- Azzahrowaini, L., F, M. D. F., Z, W. M., & Ali, M. (2025). *Meriva: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam.* 55–68.
- Boro, N. (2025). *Impact of Experiential Learning on School-Teaching Practice : A Constructivist Perspective.* 45–49.
- Budiyono, K., Santoso, S., Antika, P. R., & Agustina, L. S. (2025). *Mentoring Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Menarik Dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar.* 6(2), 934–938.
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://journal.citradharna.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Fajri, A., Yulisatria, G., Malasari, C. A., Dongoran, M. F., & Siregar, F. S. (2025). *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan (JISBG) Strategies In Physical Education At Primary Schools : A Literature.* 13, 97–111.
- Fantiro, F. A., Wahyu, I., Utami, P., Muzakki, A., & Widyatama, E. A. (2021). Modifikasi Model Pembelajaran TGT Dengan Permainan Modifikasi Ball Throwing Jump Games Pada Materi Gerak Lokomotor Kelas 3 SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 208–216. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/18021>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Febriyanti, A. D., Fariz, M., Putra, P., & Prakoso, B. B. (2024). *Pengaruh model pembelajaran project-based learning terhadap hasil belajar aktivitas kebugaran jasmani.* 4, 55–67.
- Gao, Y., Zhu, L., & Tian, M. (2025). SWOT analysis of the application of three digital media in

- OLPE physical education teaching : Edmodo , Zoom , and Google Meet. *BMC Medical Education*. <https://doi.org/10.1186/s12909-025-06826-3>
- Gloria Kang GJ, Ewing-Nelson SR, Mackey L, Schlitt JT, Marathe A, Abbas KM, S. S. (2018). Home-Based Exergaming among Children with Overweight and Obesity. *Physiology & Behavior*, 176(1), 139–148. <https://doi.org/10.1111/ijpo.12438>. Home-Based
- Guanwan, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Kebugaran Jasmani Peserta Didik Kelas VI Di Gugus V Sekolah Dasar Kecamatan Sawan. 19(5), 1–23.
- Habibi, I., & I Ketut Budaya Astra. (2023). Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(1), 16–23. <https://doi.org/10.23887/jiku.v11i1.56601>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hizbulloh, A. L. S., & Resita, C. (2023). Pengaruh Pendidikan Jasmani Terhadap Fungsi Kognitif dan Capaian Belajar Peserta Didik. *JPKO Jurnal Pendidikan Dan Kevelatihan Olahraga*, 1(2), 46–53.
- Irmansyah, J. (2025). Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Aktif untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. 4(August), 739–750.
- Jihad, U. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Motivasi Belajar Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. 59–72.
- Kapidis, P., Giannousi, M., Vernadakis, N., Papastergiou, M., Zetou, E., & Antoniou, P. (2024). Enhancing Elementary School Students' Visual Perceptual Skills: A Comparative Study of Oculus Quest 2 Exergames and Conventional Activities. *Sport Mont*, 22(2), 139–146. <https://doi.org/10.26773/smj.240719>
- Kemendikbud RI. (2023). Laporan Indeks Pembangunan Olahraga Tahun 2023 Kebugaran Jasmani dan Generasi Emas 2045. *Kebugaran Jasmani Dan Generasi Emas 2045*, 1–109.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018). Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013. *JDIH Kemendikbud*, 2025, 1–527.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2023). Fase C. 23–26. <https://www.celec.gob.ec/hidropaute/es/ley-de-transparencia/25-espanol/centrales/molino/34-casa-de-maquinas.html>
- Lara-Prieto, V., Ruiz-Cantisani, M. I., Arrambide-Leal, E. J., de la Cruz-Hinojosa, J., Mojica, M., Rivas-Pimentel, J. R., & Membrillo-Hernández, J. (2023). Challenge-Based Learning Strategies Using Technological Innovations in Industrial, Mechanical and Mechatronics Engineering Programs. *International Journal of Instruction*, 16(1), 261–276. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16115a>
- Liu, W., Zeng, N., McDonough, D. J., & Gao, Z. (2020). Effect of active video games on healthy children's fundamental motor skills and physical fitness: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(21), 1–17. <https://doi.org/10.3390/ijerph17218264>
- Martín-rodríguez, A. (2025). Technology-Enhanced Pedagogy in Physical Education : Bridging Engagement , Learning , and Lifelong Activity. 2024, 1–31.
- Millah, H., Jurusan, D., Jasmani, P., & Siliwangi, U. (2023). Mengenal Ruang PJOK SD Fitur-Fitur Unggulan Manfaat Aplikasi Ruang PJOK SD Contoh Langkah Menggunakan Aplikasi Android Ruang PJOK SD dalam Proses Pembelajaran PJOK menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif . 1–7.
- Müller, H., Baumeister, J., Bardal, E. M., Vereijken, B., & Skjæret-Maroni, N. (2023). Exergaming in older adults: the effects of game characteristics on brain activity and physical activity. *Frontiers in Aging Neuroscience*, 15(May). <https://doi.org/10.3389/fnagi.2023.1143859>
- Mulyadi, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT). *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4537–4543. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1048>

- Nayak, A. S., Hiremath, N. D., Umadevi, F. M., & Patil, P. B. (2024). *Enhancing Learning and Engagement in Computer Organization and Architecture through Hands-On Activity*. 173–181.
- Nisa, F., & Zuhriyah, A. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Hands-on Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Statistika*. 324–329.
- Nurlanbekovna, U. A., Bakirovna, A. A., & Mukhtaruly, K. S. (2021). *World Journal on Educational Technology : Current Issues*. 13(1), 42–53.
- Nurwidia, V., & Utami, A. S. (2023). Indikator Keberhasilan Pelaksanaan Rencana Pengajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SD/MI. *JURPENDIS : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 26–30.
- Oladele, O. K. (2024). *Kinesthetic Learning : Hands-On Learning and Active Engagement*.
- Prima, A. U., Herpratiwi, H., Fitriawan, H., & Katili, M. R. (2022). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Aplikasi Mobile pada Materi Sepak Bola. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 5(2), 246–263. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v5i2.3822>
- Qi, X., Guo, J., Yao, S., Liu, T., Hou, H., & Ren, H. (2023). Comprehensive Dynamic Influence of Multiple Meteorological Factors on the Detection Rate of Bacterial Foodborne Diseases under Spatio-Temporal Heterogeneity. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(5). <https://doi.org/10.3390/ijerph20054321>
- Rajuroy, A. A., & Johnson, B. M. (2025). *Enhancing Geometric Reasoning in 3rd ESO Through Hands-On Educational Workshops*. June.
- Rika Widianita, D. (2023). Penerapan model cooperative learning tipe team games tournament untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pjok materi permainan sepak bola mini di kelas v sdn 1 tombolik. *At-tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Rüth, M., & Kaspar, K. (2021). Educational and Social Exergaming: A Perspective on Physical, Social, and Educational Benefits and Pitfalls of Exergaming at Home During the COVID-19 Pandemic and Afterwards. *Frontiers in Psychology*, 12(April), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.644036>
- Sari, Y. Y., Dhitia Putri Ulfani, Muhammad Ramos, & Padli. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>
- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.
- Sudarsinah. (2021). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Bagi Anak Usia Kesekolah Dasar. *Pgsd Stkip Pgr*, 3(3), 1–10. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Sun, H. (2020). Impact of exergames on physical activity and motivation in elementary school students: A follow-up study. *Journal of Sport and Health Science*, 2(3), 138–145. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2013.02.003>
- Tabrani, & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 200–213.
- Tindan, T. N., & Anaba, C. A. (2024). *Scientific Hands-On Activities And Its Impact On Academic Success Of Students : A Systematic Literature Review*. 14(6), 39–47. <https://doi.org/10.9790/7388-1406043947>
- Tri Wahyu Setyaningrum, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas XI. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 1–9.
- Ummah, M. S. (2019). Angket Motivasi Belajar. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Valentino, R. F., & Iskandar. (2023). Survei Kebugaran Jasmani Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 4(2), 8–17.

- Walter, Chen, P., Zhang, J., Liu, Y., & Mao, L. (2022). The Journal of Sport and Health Science: Commemorating a decade of publishing milestones and impact. *Journal of Sport and Health Science*, 11(4), 415–417. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2022.06.003>
- WHO. (2020). WHO Guidelines on physical activity and sedentary behaviour. In *Routledge Handbook of Youth Sport*. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240015128>
- Wibowo, C. (2024). Enhancing Self-Esteem, Satisfaction, and Motor Skills through Gamification in Elementary Physical Education. *Physical Education Theory and Methodology*, 24(3), 368–374. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.3.03>
- Yahya, M., Christina, S., & Hartati, Y. (2022). Penerapan Permainan Kecil Untuk Meningkatkan Keaktifan Gerak Siswa Dalam Pembelajaran Pjok Pada Siswa DI SMPN 26 Surabaya. 10.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yudhistira Ade Kurniawan, Mutrofin Rozaq, A. D. (2024). Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Sains dan Olahraga untuk Meningkatkan Literasi dan Pemahaman Siswa. *Journal Sport, Science, Health and Tourism of Mandalika*, 5(2), 1–23.
- Yulianingsih, I. G. P., Wahjoedi, W., & Swadesi, I. K. I. (2022). Dampak Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Aplikasi Google Classroom dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 63–71. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45002>
- Yulpiko, A., Lolia, P., Olahraga, P., & Pasir, U. (2025). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Minat Peserta Didik dalam Pembelajaran Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). 1(2), 51–59.
- Yustiyati, S., Dhafiana, N., Asyifa Sabila, S., Indriani, T., & Mulyana, A. (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/>
- Zahara, L. (2018). Penerapan Model Hands On Activity Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Kappa*, II(2), 28–33.
- Zulkifli, A. F., & Danis, A. (2022). Does Exergame Help Improve Pre-Service Teachers' Perceptions, Knowledge and Motivation To Engage in Physical Activity? *Journal of Sustainability Science and Management*, 17(12), 144–155. <https://doi.org/10.46754/jssm.2022.12.013>