

MEDIA PERMAINAN SEBAGAI SOLUSI PENERAPAN PHBS PADA JENJANG SEKOLAH DASAR

Irma Febriyanti^{1*}, Bagus Prasetya Setiawan², Adinda Nur Kumalasari³, Mohammad Yusril⁴,
Amelia Amanda Setya Darmawan⁵, Bayu Setyawan⁶, Bentar Yanuar Wibisono⁷, Mukhammad
Ade Alfira Putra⁸

¹⁻⁸Program Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya, Kota Surabaya, Indonesia

Email: irmafebriyanti@unesa.ac.id^{1*}, bagusprast3@gmail.com², adindakumala89@gmail.com³,
mohammadyusril84@gmail.com⁴, amandaamelia598@gmail.com⁵,
bentaryanuar23@gmail.com⁶, bentaryanuar23@gmail.com⁷, adealfira11@gmail.com⁸

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar murid kelas V SDN Balas Klumprik 1/434 Surabaya pada pembelajaran PJOK materi PHBS akibat minimnya variasi media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar melalui penerapan media permainan “Penemuan Besar”. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 28 murid. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket motivasi, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Rata-rata skor observasi meningkat dari 1,75 (kategori Sedang) pada pra-siklus menjadi 2,74 (Tinggi) pada siklus I, dan 3,60 (Sangat Tinggi) pada siklus II. Rata-rata skor angket motivasi juga meningkat dari 54,0 menjadi 69,9, dan 85,1. Pada siklus II, seluruh murid (100%) mencapai kategori motivasi tinggi dan sangat tinggi, melampaui target keberhasilan 80%. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator kerja sama dan partisipasi aktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan “Penemuan Besar” efektif meningkatkan motivasi belajar murid pada materi PHBS, sehingga layak dijadikan alternatif inovasi pembelajaran bagi guru Sekolah Dasar.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Media Permainan, PHBS, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Dasar.

Abstract

This research was motivated by the low learning motivation of fifth-grade students at SDN Balas Klumprik 1/434 Surabaya in PJOK (Physical Education, Health, and Sports) learning on PHBS (Clean

Article History

Received : Agustus 2026

Reviewed: Agustus 2026

Published: Agustus 2026

Plagiarism Checker No 2634

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

and Healthy Living Behavior) material, caused by the lack of variation in learning media. This study aims to improve learning motivation through the application of the "Great Discovery" game media. The method used is Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles involving 28 students as subjects. Data collection techniques included observation, motivation questionnaires, and documentation, which were then analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The results showed a significant increase in students' learning motivation. The average observation score rose from 1.75 (Moderate category) in the pre-cycle to 2.74 (High category) in Cycle I, and 3.60 (Very High category) in Cycle II. Similarly, the average questionnaire score increased from 54.0 to 69.9, and then to 85.1. In Cycle II, all students (100%) reached the high and very high motivation categories, exceeding the success target of 80%. The highest improvement occurred in the indicators of cooperation and active participation. Therefore, it can be concluded that the "Great Discovery" game media is effective in increasing students' learning motivation in PHBS material, making it a viable alternative learning innovation for elementary school teachers.

Keywords: *Learning Motivation, Game Media, PHBS, Classroom Action Research, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Kesehatan merupakan bagian penting dari kehidupan seseorang yang tidak berdiri sendiri melainkan terbentuk dan saling berkaitan (Yuniar et al., 2022). Pembiasaan dini untuk menerapkan kesehatan merupakan langkah yang harus dilakukan untuk menciptakan kebiasaan baik melalui Perilaku Pola Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) yang dapat menjadi penentu bagi kesehatan seseorang (Lestaris et al., 2023). Materi PHBS dapat dipelajari melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga (PJOK) di sekolah. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) PJOK merupakan mata pelajaran favorit karena melibatkan aktivitas gerak yang menyenangkan (Hakim et al., 2023). PJOK sangatlah penting dalam kurikulum pendidikan di jenjang SD hal ini dikarenakan tujuan dari pembelajaran PJOK yaitu menanamkan nilai-nilai karakter dan membangun kebiasaan hidup sehat (Ridwan et al., 2026). Namun demikian dalam praktik pembelajaran masih ditemukannya kendala khususnya pada materi PHBS, berdasarkan observasi dan wawancara yang saya lakukan di Sekolah Dasar Negeri Balas Klumprik 1/434 Surabaya terdapat rendahnya motivasi murid pada saat pembelajaran PJOK materi PHBS yang dilakukan didalam kelas. Hal tersebut terjadi dikarenakan kurang adanya variasi pembelajaran. Melalui media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik murid dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya akan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang maksimal (Kumalasari & Ridwan, 2023).

Media pembelajaran yang inovatif menjadi suatu kebutuhan untuk Upaya untuk merubah perilaku seseorang maka diperlukan pengetahuan dan motivasi. Melalui materi PHBS yang diajarkan kepada murid diharapkan dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendekatan mendalam (*deep learning*). Tujuan utama dari pendekatan mendalam yaitu memastikan pemahaman murid tidak berhenti pada pemahaman teoritis saja, melainkan berkembang hingga mampu diterapkan di rumah atau pada kehidupan nyata (Junita et al., 2026). Sama halnya pada materi Pola Hidup Sehat ini murid diharapkan bukan hanya paham melainkan dapat menerapkan perilaku sehat di kehidupan sehari-hari (Febriawati et al., 2023). Beberapa faktor turut memengaruhi bagaimana anak usia sekolah menerapkan PHBS, di antaranya tingkat pengetahuan, sikap, peran guru, peran orang tua, ketersediaan sarana prasarana, serta faktor-faktor lainnya (Chrisnawati & Suryani, 2020). Faktor penentu proses belajar seseorang apakah berjalan baik atau tidak dapat dilihat melalui motivasi belajarnya (Pikiani et al., 2025). Motivasi belajar murid tentunya sangatlah berbeda-beda ada yang memiliki motivasi tinggi dan ada yang memiliki motivasi rendah. Sehingga sebagai seorang pendidik harus bisa mempertahankan motivasi murid agar tidak mudah bosan pada saat mengikuti pembelajaran. Murid dengan tingkat motivasi belajar yang tinggi cenderung memiliki peluang lebih besar untuk meraih hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, upaya peningkatan motivasi belajar menjadi hal yang sangat penting bagi murid. Motivasi tersebut dapat dibangun melalui kesadaran diri sendiri, dukungan dari guru dan orang tua (Devi et al., 2023).

Meski pendidikan kesehatan penting untuk membentuk PHBS pada anak, metode ceramah konvensional umumnya kurang efektif menarik perhatian murid dan kurang menjaga pemahaman mereka bertahan lama. penelitian menunjukkan bahwa dengan permainan interaktif berhasil meningkatkan pemahaman murid terhadap konsep gizi yang seimbang terlihat dari setiap kelompok memiliki antusiasme tinggi untuk memenangkan permainan. Sehingga dengan adanya variasi permainan yang interaktif dapat meningkatkan motivasi murid (Ayunda et al., 2025). Temuan lain juga menegaskan terdapat peningkatan pengetahuan antara nilai *pretest* dan *posttest* dari 6,9394 menjadi 8,6970 (Akib, 2026). Penerapan metode konvensional seperti ceramah kurang efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan motivasi murid, apabila dibandingkan dengan model pembelajaran yang menggabungkan unsur interaksi dan partisipasi aktif murid (Nisa & Ridwan, 2026). Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan siswa, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek kognitif seperti peningkatan pengetahuan dan hasil belajar (Fernández, 2025). Penelitian mengenai penggunaan media permainan dalam pembelajaran PJOK pada materi PHBS yang secara spesifik menargetkan peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar masih terbatas (Wahyuni & Febrianta, 2023). Selain itu, studi yang mengimplementasikan permainan “Penemuan Besar” sebagai media pembelajaran PHBS dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas juga masih jarang ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah tersebut melalui penerapan media permainan penemuan Besar guna meningkatkan motivasi belajar murid pada materi PHBS.

Penggunaan media permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan perlu dipertimbangkan dalam PJOK materi PHBS untuk murid guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah permainan penemuan besar sebagai media edukasi, yang memberi kesempatan bagi anak untuk belajar secara langsung

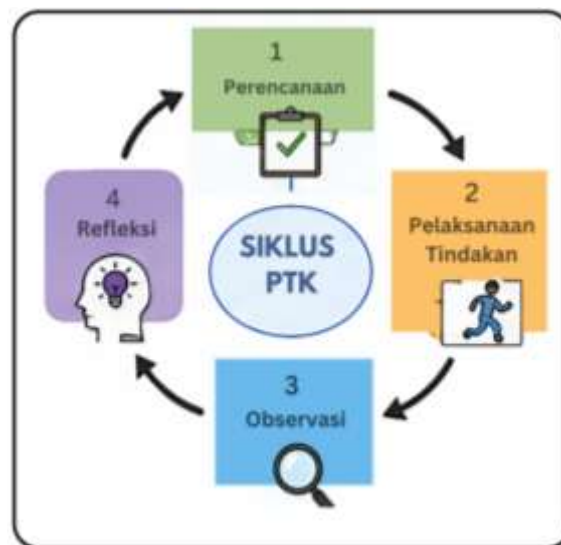
melalui pengalaman nyata. Oleh karena itu, perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan motivasi belajar murid melalui penerapan media permainan penemuan besar pada pembelajaran PJOK materi PHBS di SDN Balas Klumprik 1/434 Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan melalui 2 siklus dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan pembelajaran dilakukan pada Mei 2026 semester ganjil tahun ajaran 2026/2027 di Sekolah Dasar Negeri Balas Klumprik 1/434 Surabaya dengan subjek penelitian adalah murid kelas V sebanyak 28 murid (15 laki-laki dan 13 perempuan). Proses pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dijalankan secara bersama-sama antara guru dan anggota tim lainnya, dimulai dari pemahaman awal terhadap setiap siklus penelitian hingga penyusunan rancangan tindakan yang akan dilaksanakan. Adapun tahapan-tahapan prosedur berikut ini perlu diikuti secara berurutan agar penelitian dapat menghasilkan capaian yang sesuai dengan yang diharapkan:

1. Perencanaan dilakukan dengan mengidentifikasi terhadap permasalahan yang ditemukan selama pembelajaran PJOK materi PHBS, kemudian menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, rancangan pembelajaran, media permainan “Penemuan Besar”, serta instrumen penelitian berupa lembar observasi dan angket motivasi belajar murid.
2. Pelaksanaan tindakan, peneliti menerapkan pembelajaran PJOK materi PHBS dengan menggunakan media permainan penemuan besar. Dalam kegiatan pembelajaran, murid dibagi ke dalam beberapa kelompok dan mengikuti permainan yang mengharuskan mereka mencari petunjuk, menyelesaikan tantangan, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi PHBS. Melalui aktivitas tersebut, murid diharapkan dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran meningkatkan kerja sama antar kelompok serta menumbuhkan antusiasme belajar.
3. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas guru dan murid. Observasi difokuskan pada keterlaksanaan pembelajaran serta indikator motivasi belajar murid, seperti antusiasme mengikuti pembelajaran, partisipasi aktif, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, dan kerja sama dalam kelompok. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya.

Refleksi yaitu menganalisis hasil tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus. Data hasil observasi dan angket motivasi belajar digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan serta mengidentifikasi kendala yang muncul selama pembelajaran. Hasil refleksi pada siklus pertama digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya agar pembelajaran menjadi lebih efektif.



Gambar 1. Desain Penelitian

Penelitian ini meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati motivasi belajar dengan 5 indikator (antusiasme, partisipasi aktif, fokus, kerja sama, penyelesaian tugas) menggunakan skala 1-4. Angket terdapat 15 pernyataan skala Likert 1-4 untuk mengukur motivasi dari sudut pandang murid sebelum dan sesudah tindakan. Adapun dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas murid, serta angket motivasi belajar. Indikator motivasi belajar yang diamati mencakup antusiasme, partisipasi aktif, fokus, kerja sama, penyelesaian tugas terhadap materi PHBS.

Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data observasi dihitung rata-rata skor per siswa. Data angket dikonversi ke nilai 0-100 dengan rumus:

Nilai = $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Nilai = $\frac{\text{Skor maksimal}}{\text{Skor perolehan}} \times 100$

Kriteria Motivasi Belajar :

Rentang Skor Observasi	Rentang Nilai Angket	Kategori
3,26 - 4,00	85 - 100	Sangat Tinggi
2,51 - 3,25	70 - 84	Tinggi
1,76 - 2,50	55 - 69	Sedang
1,00 - 1,75	40 - 54	Rendah

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila : minimal 80% murid berada pada kategori tinggi atau sangat tinggi, serta keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan penemuan besar mencapai minimal 80% dari indikator yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Pra-siklus dilaksanakan pada 10 Mei 2026 dengan metode konvensional. Hasil observasi menunjukkan rata-rata motivasi belajar sebesar 1,75 (kategori Sedang). Sebanyak 15 siswa (53,6%) berada pada kategori rendah, 10 siswa (35,7%) sedang, dan hanya 3 siswa (10,7%) tinggi. Hasil angket menunjukkan rata-rata 54,0 (kategori Rendah). Data ini menegaskan motivasi belajar PHBS siswa masih sangat rendah.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada 17 Mei 2026 dengan menerapkan permainan "Penemuan Besar". Hasil observasi menunjukkan peningkatan rata-rata menjadi 2,74 (kategori Tinggi). Sebanyak 5 siswa (17,9%) sangat tinggi, 14 siswa (50,0%) tinggi, dan 9 siswa (32,1%) sedang. Tidak ada siswa pada kategori rendah. Hasil angket menunjukkan rata-rata 69,9 (kategori Sedang), meningkat 15,9 poin dari pra-siklus.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi dan Angket Antar Siklus

Tahap	Rata-rata Observasi	Kategori	Rata-rata Angket	Kategori
Pra-Siklus	1,75	Sedang	54,0	Rendah
Siklus I	2,74	Tinggi	69,9	Sedang
Siklus II	3,60	Sangat Tinggi	85,1	Sangat Tinggi

Meskipun terjadi peningkatan, hasil siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan (67,9% siswa pada kategori tinggi dan sangat tinggi dari target 80%). Refleksi menemukan kendala: (1) aturan permainan membingungkan, (2) pembagian peran kelompok belum merata, (3) waktu kurang efisien, (4) soal terlalu panjang. Perbaikan untuk siklus II: menyederhanakan aturan, memberikan peran jelas, membatasi waktu setiap pos, dan menambahkan gambar pada soal.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada 24 Mei 2026 dengan perbaikan dari siklus I. Hasil observasi menunjukkan peningkatan sangat signifikan dengan rata-rata 3,60 (kategori Sangat Tinggi). Sebanyak 20 siswa (71,4%) sangat tinggi dan 8 siswa (28,6%) tinggi. Hasil angket menunjukkan rata-rata 85,1 (kategori Sangat Tinggi), meningkat 31,1 poin dari pra-siklus.

Tabel 2. Peningkatan per Indikator Observasi

Indikator	Pra-Siklus	Siklus II	Peningkatan
Antusiasme	1,86	3,64	+1,78
Partisipasi Aktif	1,68	3,57	+1,89
Fokus/Perhatian	1,75	3,57	+1,82
Kerja Sama	1,71	3,61	+1,90
Penyelesaian Tugas	1,75	3,61	+1,86

Indikator keberhasilan tercapai dengan 100% siswa berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi, melampaui target 80%.

Peningkatan dari Pra-Siklus ke Siklus I

Rendahnya motivasi pada pra-siklus disebabkan metode konvensional yang monoton, tidak sesuai karakteristik siswa kelas V SD yang berada pada tahap operasional konkret (Sundari et al., 2025). Setelah diterapkan permainan "Penemuan Besar", terjadi peningkatan signifikan. Hal ini karena permainan mengandung unsur petualangan yang memicu rasa ingin tahu (Utami et al., 2026). kompetisi sehat yang meningkatkan gairah belajar dan aktivitas fisik yang meningkatkan fokus (Suwandi et al., 2026).

Namun hasil siklus I belum optimal karena beberapa kendala teknis. Hal ini wajar dalam PTK, di mana siklus pertama berfungsi untuk mengidentifikasi kekurangan dan menyempurnakan tindakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan "Penemuan Besar" terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar murid kelas V pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga (PJOK) materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di SDN Balas Klumprik 1/434 Surabaya. Efektivitas tersebut tercermin dari peningkatan motivasi belajar yang konsisten pada setiap siklus penelitian, baik yang diukur melalui hasil observasi maupun angket motivasi belajar. Rata-rata skor observasi mengalami peningkatan bertahap dari 1,75 dengan kategori sedang pada tahap pra-siklus, menjadi 2,74 dengan kategori tinggi pada siklus I, dan mencapai 3,60 dengan kategori sangat tinggi pada siklus II. Peningkatan yang sejalan juga tampak pada hasil angket motivasi belajar, yaitu dari 54,0 menjadi 69,9, dan akhirnya mencapai 85,1 pada akhir siklus II.

Pencapaian pada siklus II menunjukkan bahwa seluruh murid telah berada pada kategori motivasi tinggi dan sangat tinggi, sehingga indikator keberhasilan penelitian sebesar minimal 80% telah terlampaui. Peningkatan paling menonjol terjadi pada indikator kerja sama dan partisipasi aktif, yang mengindikasikan bahwa media permainan "Penemuan Besar" tidak hanya mendorong keterlibatan individu, tetapi juga memperkuat interaksi sosial dan kolaborasi antarmurid dalam proses pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan karakteristik murid sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran yang bersifat kontekstual, menyenangkan, dan melibatkan aktivitas fisik secara langsung terbukti lebih mampu membangkitkan antusiasme dan fokus belajar dibandingkan dengan metode konvensional yang bersifat satu arah.

Proses perbaikan yang dilakukan dari siklus I ke siklus II, berupa penyederhanaan aturan permainan, pembagian peran kelompok yang lebih jelas, pengelolaan waktu yang lebih efisien, serta penyajian soal yang lebih komunikatif dan disertai gambar, terbukti berperan penting dalam mengoptimalkan pencapaian hasil pada siklus berikutnya. Hal ini menegaskan bahwa keberhasilan penerapan media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh jenis media yang digunakan, tetapi juga oleh kualitas perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi yang dilakukan secara berkesinambungan dalam siklus Penelitian Tindakan Kelas.

Dengan demikian, penerapan media permainan “Penemuan Besar” dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi PHBS pada jenjang Sekolah Dasar, khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar murid secara menyeluruh, baik dari aspek antusiasme, partisipasi aktif, fokus, kerja sama, maupun penyelesaian tugas.

REFERENSI

- Akib, N. (2026). Pengaruh Media Permainan Eksperimen Edukatif terhadap Peningkatan Pengetahuan PHBS pada Siswa SD di Kabupaten Konawe Utara. *Jurnal Kendari Kesehatan Masyarakat (JKKM)*, 5(2), 240-245.
- Ayunda, R. D., Lastyana, W., Adni, A., Justin, L., & Elizar, A. (2025). Penerapan Game Interaktif dalam Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) sebagai Strategi Pencegahan Stunting di SDN 10 Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magistes Pendidikan IPA*, 3, 749-754.
- Chrisnawati, Y., & Suryani, D. (2020). Hubungan Sikap , Pola Asuh , Peran Orang Tua , Guru , Sarana dengan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Pendahuluan. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 9, 1101-1110. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.484>
- Devi, S., Ardi, K., & Dessty, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1), 1-9. <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Febriawati, H., ANgraini, W., Oktarianita, & Rizal, A. F. (2023). Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Pada Siswa SMP Negeri 6 Kota Bengkulu. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(April), 1412-1426.
- Fernández, J. A. (2025). Gamification in the Learning of Health Sciences Students: a Systematic Review. *Journal Of Advances In Education, Sciences And Humanities*, 3(December), 36-44.
- Hakim, R., Basuki, S., & Banjarmasin, S. (2023). Pemanfaatan Audio Visual dalam Pembelajaran Ketrampilan Bola Basket Utilization of Audio Visual in Learning Basketball Skills. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 107-118.
- Junita, P., Achmad, I. Z., & Ramshanty, O. Y. (2026). Pengaruh Metode Deep Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Passing Bawah Pada Sekolah Menengah Pertama. *Holistic Journal of Sport Education*, 5(2), 540-548. <https://doi.org/10.52434/penjas.v5i2>.
- Kumalasari, A. N., & Ridwan, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola Peserta Didik. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga (JUMPER)*, 3(2), 76-85.
- Lestaris, T., Trinovita, E., & Toemon, A. N. (2023). Edukasi Pola Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Anak Usia Sekolah Dasar melalui Media Per mainan Berbasis Kearifan Lokal " BAREGA " di Kelurahan Marang Kota Palangka Raya. 8(4), 642-649.
- Nisa, F., & Ridwan, M. (2026). Kesesuaian Model Pembelajaran Pjok Sebagai Kunci Peningkatan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 6(4), 416-425.
- Pikiani, Z., Nurjaman, R. M., Herman, M., & Suhendra, D. I. (2025). Implementasi Kinerja Mengajar Guru Penjas dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik (Studi Kasus di SDN Tayem Timur 05 , Kecamatan Karangpucung , Kabupaten Cilacap , Jawa Tengah). 11, 233-241.
- Ridwan, M., Jasmani, P., & Surabaya, U. N. (2026). Transformasi Pembelajaran PJOK : Peran Media Interaktif Terhadap Motivasi Peserta Didik. 12(April), 1-10.

- Sundari, Supentri, & Yusmak, R. (2025). Efforts to Increase Student Learning Interest from Conventional Learning to the Matching Cards Model at MA Muhammadiyah Pekanbaru. *JMI (Jurnal Multidisiplin Indonesia)*, 4(9), 537-543.
- Suwandi, M., Ridwan, M., & Muhammad, H. N. (2026). Pengaruh Pendekatan Permainan Yang Menyenangkan terhadap Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran PJOK Muhammad Suwandi 1* , Mochamad Ridwan 2 , Heryanto Nur Muhammad 3 123 Universitas Negeri Surabaya, Indonesia. *Journal of Physical Education Sport and Recreation*, 10, 393-405.
- Utami, R. Y., Maulana, A. F., Nurohman, S., & Winarto. (2026). Gamifikasi Sebagai Strategi Pembelajaran Interaktif Untuk Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu Siswa Tentang Struktur Bumi. *Jurnal Pendidikan IPA*, 16, 28-36. <https://doi.org/10.24929/lensa.v16i1.888>
- Wahyuni, T., & Febrianta, Y. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Education Fun (E-Fun) Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Menanamkan PHBS Pada Pembelajaran PJOK di SD N 1 Mewek Development Of Snake And Ladder Game Media Based On Education Fun (E-Fun) Towards Student. *Jurnal Ilmiah Adiraga*, 9(2), 67-82.
- Yuniar, M. C., Safila, M. I., Putra, M., Asyraf, M. H., Amelia, N. D., & Patria, D. K. A. (2022). Pengembangan Teknologi dalam Bidang Kesehatan. *Jurnal Teknologi Kesehatan*, 18(2), 49-52.