

## EFEK PEMBERIAN *REWARD AND PUNISHMENT* PADA MOTIVASI SISWA SEKOLAH DASAR (Studi Kasus Dalam Permainan Tradisional)

Mujriah<sup>1</sup>, BalkisRatu NL Esser<sup>2</sup>, Indri Susilawati<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Masyarakat, Universitas Pendidikan Mandalika  
Email: [mujriahbayok@gmail.com](mailto:mujriahbayok@gmail.com), [balkisesser@ikipmataram.ac.id](mailto:balkisesser@ikipmataram.ac.id), [indrisalsa28@yahoo.com](mailto:indrisalsa28@yahoo.com)

### *Abstract*

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian reward and punishment terhadap motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran permainan tradisional (bola kasti) siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Petak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi mendalam serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian reward and punishment memberikan efek dalam peningkat motivasi siswa. Hambatan yang ditemui oleh guru pendidikan jasmani yakni minat belajar siswa yang membutuhkan pendampingan dalam melakukan permainan. Manfaatnya berupa tumbuhnya motivasi belajar siswa, melatih kedisiplinan siswa, serta membantu meningkatkan kedekatan antara teman dan guru*

**Keywords:** Pendidikan Jasmani, Reward and Punishment, Motivasi belajar

### PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan rekonstruksi aneka pengalaman dan peristiwa yang dialami individu agar segala sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna (Suherman, 2000). Pendidikan jasmani merupakan tempat untuk melakukan aktivitas gerak, kesempatan untuk bermain, dan tempat mengetahui teknik olahraga (Parker, MacPhail, O'Sullivan, Chróinín, & McEvoy, 2018). Wahana yang mampu membentuk manusia untuk mendekati kesempurnaan hidup yang berkualitas dalam menikmati banyak aktivitas fisik terhadap kehidupan sehari-hari (Kirk, 2010; Utama, A, 2011). Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam fisik, mental, serta emosional. Keterampilan olahraga dapat terlaksana dengan efisien membutuhkan tempat seperti sekolah, sekolah dapat dikatakan sebagai arena yang dapat mempromosikan gaya hidup sehat melalui aktifitas fisik (Tremblay et al., 2016:234). Intervensi aktivitas gerak siswa disekolah sangat efisien dengan lingkungan yang terkontrol sehingga siswa mampu mengaplikasikan aktivitas fisik dengan aman

(Alif, 2019). Berbagai model permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk terlibat dalam permainan aktif, merangsang minat dan merasa senang (Galpa et al., 2018). Pendidikan jasmani terintegrasi dari kurikulum yang berpotensi dalam memelihara dan menstimulus kemajuan keterampilan serta memotivasi minat belajar siswa (Loras, 2020). Oleh karena itu tidaklah mengherankan apabila banyak yang meyakini dan mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh, dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik (Suherman, 2000).

Permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan dan kompetensi perkembangan kognitif seperti memperhatikan, mengingat, memprediksi, mengamati, mencocokkan dan memecahkan masalah (Gelisli & Yazici, 2015). Selain itu juga perkembangan kognitif pada siswa akan berkembang dalam bentuk kreativitas, pengetahuan, dan imaginative (Payne & Isaacs, 2017). Sehingga permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar pada anak (Akbari, et al; 2009; Suherman, 2019). Permainan kasti merupakan salah satu olahraga permainan yang sangat

populer di Indonesia, bahkan di sekolah-sekolah sudah sering dimainkan oleh para siswa, justru permainan bola kasti ini merupakan olahraga permainan yang dipopulerkan oleh semua siswa dan sudah dikenal masyarakat. Permainan bola kasti dipandang sebagai suatu permainan keahlian individualisme, yang artinya hanya bagi individu yang menguasai serta bisa melakukan tehnik-tehnik yang ada didalam permainan yang dapat memainkannya dengan sempurna dan memiliki ciri khas sportivitas tersendiri serta banyak tehnik yang digunakan oleh para pemain dalam mengalahkan lawannya. Permainan juga dapat bersifat kompetitif yang ditandai dengan adanya kemenangan dan kekalahan di akhir permainan (Sudjana, 2010). Bermain merupakan aktivitas fisik yang melekat di dalamnya ada unsur kesenangan dan kegembiraan (Hartati et al, 2012). Bermain yang dilakukan dengan aktivitas gerak akan berdampak pada perkembangan afektif, motorik, dan sosial serta mampu meningkatkan kesehatan (Kovar, 2012; Byl & Kloet, 2014). Begitu juga yang dijelaskan oleh (Sukintaka, 1992) Permainan yang diberikan pada jam pembelajaran pendidikan jasmani maka anak akan melakukannya dengan sangat senang. Selain itu juga pendekatan bermain melalui permainan tradisional menjadikan siswa sangat merasa senang (Domville et al, 2019; Goodway et al, 2019).

Keberhasilan dari tiap individu menerapkan teknik-teknik dalam permainan ini tidak hanya terfokus dari cara-cara serta metode-metode yang digunakan oleh seorang guru dalam memberikan latihan. Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang efektif (Harmono, 2017). Tetapi juga harus didasari serta didukung oleh semangat bakat dan minat yang timbul dari dalam diri individu masing-masing. Minat merupakan sebuah faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya, dengan adanya minat maka siswa akan aktif untuk mengikuti proses pembelajaran (Yulianingsih, et al; 2019). Strategi dan pendekatan yang baik selama proses belajar mengajar tentu

akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Oleh karena itu, selaku guru penjas perlu mempunyai berbagai metode dalam mengajar dan melakukan perubahan sebagai bentuk upaya inovasi pembelajaran khusus dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sejalan dengan pendapat Rocha & Clemente (2012) pembelajaran pendidikan jasmani guru sebagai acuan untuk dapat ditiru sebagai penentu dalam pengambilan sebuah keputusan. Guru juga dalam pembelajaran bagaimanapun seorang guru memberikan dorongan semangat secara kejiwaan yang berkenan dengan motivasi (Fatahillah, 2015). Suprayekti (2003) menyatakan bahwa metode mengajar adalah strategi seorang guru dalam menyampaikan materi pada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran yang baik melibatkan orang banyak seperti guru dan siswa dengan membutuhkan proses perencanaan dalam pembelajaran untuk mendukung capaian kompetensi lulusan (Asmara, 2015).

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi yang sudah dilakukan di sekolah dimana beberapa penyebab rendahnya motivasi siswa sehingga diharapkan kepada guru pendidikan jasmani dapat memberikan dorongan dan pengalaman untuk meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran dan rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan melempar bola ataupun memukul dengan baik, beranjak dari permasalahan tersebut peneliti disini ingin melihat sebuah pendekatan *verbal* dan *punishment* yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani dalam proses belajar mengajar. Apakah dengan melalui pendekatan *verbal* dan *punishment* yang diberikan oleh guru mempunyai dampak perubahan pada siswa baik dalam perubahan minat/motivasi belajar siswa serta mampu mengikuti proses permainan dengan senang dan gembira yang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif dikarenakan peneliti bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan baru serta

gambarannya terkait dengan strategi apa yang digunakan guru pendidikan jasmani untuk menghidupkan motivasi belajar siswa didik dan mengetahui efek pemberian reward dan punishment. Lokasi yang digunakan adalah SDN Petak Batujai, Lombok Tengah, NTB. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada bulan November 2020. Adapun sampel yang diteliti adalah 22 peserta didik kelas V SDN Petak Batujai, Lombok Tengah, NTB. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Kondisi pembelajaran pendidikan jasmani**

Pendidikan jasmani merupakan interaksi antara siswa dengan lingkungan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang dilakukan secara sistematis untuk menjadi manusia seutuhnya (Sukintaka, 2004; Husdarta, 2012). Fairclough, Straton, & Baldwin (2002) aktivitas jasmani yang dilakukan disekolah memiliki banyak peluang yang bermanfaat bagi fisik, psikologis dan sosial serta berdampak untuk kesehatan agar tetap aktif secara fisik. (Bailey, 2016; Nurrochmah, 2016) juga menjelaskan bahwa pendidikan jasmani di sekolah merupakan salah satu pendidikan yang membentuk dan meningkatkan sikap sosial yang dikembangkan melalui aktivitas fisik dan aktivitas gerak siswa. Sejalan dengan yang diungkapkan Hinkley et al, (2014) bahwa aktivitas fisik pada pendidikan jasmani memiliki kekayaan terhadap kesehatan anak. Begitupula pendapat (Trudeau & Shephard, 2008; Salis et al, 2012) menyatakan bahwa pendidikan jasmani memiliki misi yang jangka panjang untuk memaksimalkan pendidikan, kepatuhan dan efek yang bagus dalam prestasi akademik yang lebih baik dengan peningkatan 97%.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di sekolah dasar Petak Batujai, guru mengatakan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan setiap hari selama seminggu kecuali pada hari jumat. Guru menyampaikan bahwa dalam pembelajaran pendidikan jasmani bentuk

permainan yang diterapkan menyesuaikan dengan silabus dan RPP yang dibuat oleh guru itu sendiri, karena dalam pembuatan silabus dan RPP tidak pernah mengikuti kegiatan pelatihan dalam pembentukan atau pembuatan silabus dikarenakan tidak pernah ada sosialisasi terkait pembuatan perangkat pembelajaran. Guru menerapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dalam kegiatan olahraga yaitu permainan-permainan bola besar, bola kecil, senam dan permainan tradisional. Substansi dari permainan adalah sifatnya yang menekankan pada kesenangan dan kegembiraan anak dalam melakukan permainan (Bailey, 2009), dan tugas guru hanya sebagai fasilitator yang menyediakan seluruh sumber daya pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran/permainan (Nelson, Cushion, Potrac, & Groom, 2014). Oleh karena itu, model permainan seharusnya ditentukan secara khusus oleh para pemain itu sendiri tanpa ada intervensi dari pihak manapun (Varea, 2018). Akan tetapi, karakteristik anak pada usia sekolah dasar, secara umum masih belum bisa memahami problem abstrak atau merumuskan pilihan yang akan diambil (Piaget, 1964), sehingga peran guru pendidikan jasmani menjadi sangat penting dalam menyusun dan menerapkan model permainan yang sesuai dengan karakteristik anak. Terkait dengan permainan yang diterapkan, pengamat dapat melihat bentuk-bentuk gerak dasar yang diajarkan oleh seorang guru. Adapun beberapa langkah guru pendidikan jasmani SDN Petak Batujai dalam menerapkan gerak dasar pada proses pembelajaran menjelaskan cara-cara bermain dalam bola kasti: 1) Guru menjelaskan cara memegang tongkat pemukul yang baik, 2) Menjelaskan cara mengayunkan tongkat saat memukul, 3) Menjelaskan cara melambungkan bola, cara menangkap bola, dan cara melemparkan bola dengan baik, 4) Menjelaskan arah berlari setelah melakukan pukulan.

Penyampaian yang dilakukan guru di atas relevan dengan perkembangan multilateral anak yang menekankan pada pengembangan anak secara menyeluruh melalui aktivitas gerak dan permainan, yang

meliputi pengembangan keterampilan gerak, kemampuan fisik, dan keterampilan sosial (Lumintuarso, 2013). Aktivitas bermain/permainan juga harus disesuaikan dengan karakteristik pendidikan olahraga, yang meliputi; situasi, lokasi, kompetisi, aktivitas, penilaian, dan penghargaan (Siedentop, 1998). Ini bertujuan untuk meningkatkan minat anak dalam melakukan aktivitas bermain/olahraga, dan menumbuhkan pemahaman tentang etika dalam permainan/ olahraga. Penney, Clarke, Quill, & Kinchin (2005) juga menekankan bahwa pendidikan olahraga dapat membantu meningkatkan dan memperkuat pembelajaran yang inklusif dalam pendidikan jasmani. Oleh karena itu, penyusunan model permainan harus didasarkan pada perkembangan multilateral anak dan pemahaman tentang aktivitas permainan/olahraga itu sendiri.

#### **Penerapan *Reward and Punishment* dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani**

*Reward* merupakan pemberian pujian secara verbal maupun nonverbal yang diberikan kepada siswa yang melakukan tindakan untuk mencapai sebuah tujuan (Hamalik, 2009: 184-185). Pujian yang diberikan secara verbal mengandung kata-kata motivasi seperti bagus, baik sekali, betul, sedangkan pujian nonverbal berupa senyuman, anggukan kepala dan lain-lain. *Reward* (hadiah) merupakan salah satu sarana pendidikan yang dijadikan sebagai pendorong motivasi siswa untuk belajar. *Reward* diartikan sebagai sebuah penghargaan atau ganjaran yang diberikan kepada siswa sedangkan *punishment* merupakan hukuman yang diberikan dikarenakan perilaku yang diperbuat (Echols, 1992:456). Sriyanti (2009) menyebutkan *punishment* merupakan hukuman yang dilakukan oleh pendidik/guru sebagai penguatan dan stimulus dalam mendidik siswa. Namun perlu diketahui oleh para pendidik/guru, *punishment* di sini merupakan pemberian tugas tambahan yang diberikan kepada siswa agar siswa tersebut lebih cepat memahami materi yang belum dikuasainya. Sehingga peran *reward* sangatlah penting dalam proses pembelajaran untuk membangun minat atau mengarahkan

perilaku siswa ke arah tujuan dari pembelajaran. Perilaku individu tidak akan timbul atau berubah dengan sendirinya, akan tetapi ada stimulus internal maupun eksternal (Bimo, 1994).

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas individu disebabkan adanya rangsangan dari lingkungan sekitar baik dari intrinsik maupun ekstrinsik sehingga siswa sebagai individu yang dalam tahap perkembangan emosionalnya yang masih labil akan mudah dipengaruhi oleh lingkungannya baik di sekolah, keluarga maupun masyarakat. Oleh karena itu dalam pemberian *reward* kepada siswa hendaknya pendidik/guru memperhatikan situasi lingkungan agar *reward* yang diberikan tersebut ada dampak positif untuk siswa menjadi lebih baik.

Guru menyampaikan bahwa dalam setiap pelajaran apakah disengaja atau tidak, penghargaan dan hukuman verbal selalu dilakukan oleh semua guru. Salah satu guru mengatakan bahwa dalam pembelajaran sering menggunakan penghargaan verbal dan hukuman pada anak-anak. ini dilakukan untuk membuat anak menjadi disiplin dan termotivasi mengikuti instruksi arahan dari guru. Berdasarkan hasil pengamatan pada saat proses pembelajaran, guru melakukan pendekatan verbal secara langsung ketika anak tersebut melakukan kesalahan dan guru juga secara langsung memberikan arahan yang sebenarnya dengan cara atau ucapan "sebenarnya kamu harus begini" dengan ucapan seperti itu respon dari siswa yang melakukan kesalahan tersebut langsung memperbaiki dan tidak melakukan kesalahan lagi. Sedangkan hukuman yang diberikan oleh guru disini sesuai dari hasil observasi yakni bagi siswa yang sering melakukan kesalahan baik itu dalam melempar, memukul dan lainnya, guru di sini memanggil anak dan memberikan sebuah tempat kepada anak tersebut. Dalam hal ini maksud dari guru memberikan tempat bagi anak yang melakukan kesalahan tersebut agar anak dapat melihat dan memperhatikan temannya yang sudah bisa melakukan permainan.

Hasil pengamatan dalam menyampaikan sebuah ucapan atau lisan baik

secara *reward* maupun hukuman, guru mengatakan bahwa penghargaan verbal dan hukuman yang digunakan sangat bervariasi tergantung pada tingkat tindakan yang dilakukan anak. Hasan dkk, (2001); Soekidjo, (2007) menjelaskan bahwa perilaku seseorang merupakan sebuah reaksi rangsangan stimulus yang disebabkan oleh lingkungan sekitarnya yang menjadikan individu mampu melaksanakan aktivitasnya. Selain itu juga hasil pengamatan yang dilaksanakan, guru juga mengatakan bahwa dalam penghargaan verbal dan hukuman tidak selalu direncanakan, tetapi secara spontan diucapkan, tetapi ada beberapa kata yang digunakan dan menjadi SOP di sekolah untuk menanggapi respons anak. Berikut ini adalah daftar penghargaan verbal dan hukuman yang diucapkan oleh guru dalam pelajaran. Ada banyak kata yang digunakan dalam penghargaan dan hukuman, berdasarkan hasil observasi kata-kata yang sering digunakan oleh guru sebagai berikut:

**Tabel 1.** *rewards and punishment* yang digunakan oleh guru

Verbal Reinsforcement	
Reward	Punishment
Baik	Bukan begitu
Cerdas	Salah
Pintar	Tidak baik
Bagus	Caranya Salah
Mantap	Kamu ini salah

### **Dampak pemberian *Reward and punishment* terhadap motivasi**

Motivasi merupakan sebuah rencana atau keinginan yang dilakukan oleh semua orang untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dengan kata lain motivasi adalah proses yang dilakukan dengan rasa senang untuk tercapainya suatu tujuan (Majid, 2013). Perubahan tingkah laku yang diakibatkan oleh dorongan internal dan eksternal (Hamzah, 2017). Mengingat pentingnya kemampuan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani sebagai tolak ukur keberhasilan belajar, maka tugas guru untuk dapat menuntaskan keberhasilan

pembelajaran pendidikan jasmani pada materi permainan tradisional (bola kasti).

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar negeri Petak Batujai peneliti masih melihat kurang termotivasi dan siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pada saat kegiatan pembelajaran tidak dapat berjalan dengan maksimal dan tidak sesuai dengan keinginan guru/pendidik. Penerapan teknik *reward and punishment* dalam pembelajaran menjadikan siswa lebih aktif dan lebih antusias untuk mendapatkan reward dari guru. Tujuan yang harus dicapai dalam menggunakan teknik *reward* adalah untuk lebih mengembangkan dan mengoptimalkan motivasi yang bersifat intrinsik dari motivasi ekstrinsik, dalam artian siswa melakukan suatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari kesadaran siswa itu sendiri. Motivasi belajar juga dipengaruhi oleh upaya guru dalam penyampaian materi, kemampuan siswa, kondisi lingkungan, kondisi siswa, dan tujuan dari siswa itu sendiri/cita-cita (Dimiyati dan Mudjiono, 2017). Sehingga guru harus mengubah metode pembelajaran agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Guru juga dapat dikatakan sebagai orang yang berperan dalam mengontrol proses pembelajaran yang aktif dengan memberikan *reinforcement* (penguatan) kepada siswanya. Salah satu cara untuk menghidupkan suasana agar siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik, dan siswa aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani yaitu dengan pemberian *reward and punishment*. Adapun bentuk-bentuk motivasi dapat meningkatkan motivasi belajar yakni hadiah, pujian, hukuman, adanya kompetisi, dan minat siswa (Sadirman, 2007). Motivasi belajar merupakan daya pendorong untuk melaksanakan aktivitas belajar baik disadari maupun tidak untuk menumbuhkan rasa semangat belajar dalam mencapai tujuan tertentu (Winarni, Anjarah & Romas, 2016; Monika & Adman, 2017). Disimpulkan bahwa motivasi dapat menentukan intensitas usaha belajar siswa sehingga hasil belajar

secara maksimal akan meningkat (Palupi, 2014; Bakar, 2014; Taurina, 2015). Dengan adanya pemberian *reward and punishment* kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani dapat menumbuhkan motivasi dan respon siswa kembali untuk lebih memahami materi yang disampaikan guru dan motivasi belajar mereka lebih baik lagi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh pemberian *reward and punishment* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran permainan tradisional (bola kasti) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran dengan baik dan siswa tidak lagi melakukan perbuatan-perbuatan yang tidak sesuai dengan aturan dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Begitu juga pada aktivitas kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik serta siswa aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada saat permainan tradisional (bola kasti). Adapun *reward* berupa ucapan bersifat pujian seperti "bagus, pintar, hebat" yang diberikan kepada siswa atas perbuatan atau hasil belajarnya, sedangkan hukuman yang diberikan oleh guru adalah memisahkan siswa dari anggota kelompoknya atas kesalahan yang diperbuatnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbari, H., Abdoli, B., Shafizadeh, M., Khalaji, H., Haji, H. S., & Ziaei, V. (2009). The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 year-old boys. 123-129. <https://doi.org/10.1080/02701367.2016.1164009>.
- Annarinno, A. A., Copwell, CC. & Hazelton, H.W. (1980). Curriculum Theory and Design In physical Education. St. Louis: CV. Mosby Co.
- Bailey, R., Armour, K., Kirk, D., Jess, M., Pickup, I., & Sandford, R. (2009). The Educational Benefits Claimed for Physical Education and School Sport: An Academic Review. *Research Papers in Education*, 24(1), 1-27. <https://doi.org/10.1080/02671520701809817>
- Bakar, R. (2014). The effect of learning motivation on student's productive competencies in vocational high school, West Sumatra. *International Journal of Asian Social Science*, 4(6), 722-732.
- Bimo Walgito. (1994). Psikologi Sosial (suatu pengantar). Yogyakarta: Andi Offset.
- Diana, K., Marmawi, R., & Astuti, I. Peningkatan Keterampilan Gerak melalui Kegiatan Menari pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(11).
- Disman, R. K. (1990). *Determinants of Participation in Physical Activity in Exercise, Fitness, and Health*, edited by Claude Bouchard, et al. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Domville, M., Watson, P. M., Richardson, D., & Graves, L. E. F. (2019). Children's perceptions of factors that influence PE enjoyment: a qualitative investigation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 1-13. <https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1561836>
- Dwiati Yulianingsih, Stefanus M.M. Lumban Gaol, (2019) Keterampilan Guru PAK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas, *Jurnal FIDEI* Volume 2 no.2; 110
- Ernata, Y. (2017). Analisis motivasi belajar peserta didik melalui pemberian *reward and punishment* di sdn ngaringan 05 kec. gendusari kab. blitar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 781-790.
- Fairclough, S., Stratton, G., & Baldwin, G. (2002). The Contribution of Secondary School Physical Education to Lifetime Physical Activity. *European Physical*

*Education Review*, 8(1), 69–84.  
<https://doi.org/10.1177/1356336X020081005>

- Fattahilah, M.Thariq. (2015). *Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Penjas Orkes Di Sekolah Dasar Negeri 08 Koto Gadang Padang Gantiang Kabupaten Tanah Datar*. PKP [ejurnal.unp.ac.id](http://ejurnal.unp.ac.id)
- Febrianti, S. (2014). Pengaruh *Reward and punishment* Terhadap Motivasi Kerja Serta Dampaknya Terhadap Kinerja (Studi Pada Karyawan Pt. Panin Bank Tbk. Area Mikro Jombang). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 12(1).
- Firmansyah, H. (2009). Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(1), 41-42.
- Gabbard, C, LeBlanc, E, & Lowy, S. (1987). *Physical Education for children*, Buliding the Foundation. New Jersey: Prentice Hall Inc. Englewood.
- Glapa, A.; Grzesiak, J.; Laudanska-Krzeminska, I.; Chin, M.K.; Edginton, C.R.; Mok, M.M.C.; Bronikowski, M. The Impact of Brain Breaks ClassroomBased Physical Activities on Attitudes toward Physical Activity in Polish School Children in Third to Fifth Grade. *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2018, 15, 368
- Goodway, J. D., Ozmun, J. C., & Gallahue, D. L. (2019). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults*. Jones & Bartlett Learning.
- Hamzah B. Uno. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Gorontalo: Bumi Aksara.
- Harmono, Setyo. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Dan Gaya Belajar Terhadap Pemahaman Konseptual Dan Ketrampilan Gerak Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Siswa Sma Kota Kediri. *Jurnal Pembelajaran Olahraga*. Volume 3 Nomor 1
- Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk. 2012. *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media.
- Hasan Alwi, dkk. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Hinkley, T., Teychenne, M., Downing, K. L., Ball, K., Salmon, J., & Hesketh, K. D. (2014). Early Childhood Physical Activity, Sedentary Behaviors and Psychosocial Well-Being: A Systematic Review. *Preventive Medicine*, 62, 182–192.  
<https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2014.02.007>
- Ikranagara, P. (2015). Pemberian *Reward and punishment* Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Kejobong Purbalingga. *BASIC EDUCATION*, 4(2).
- Lorås, H. (2020). The Effects of Physical Education on Motor Competence in Children and Adolescents: A Systematic Review and Meta Analysis. *Sports*, 8(6), 88.
- Lumintuarso, R. (2013). *Pembinaan multilateral bagi atlet pemula*. [Multilateral coaching for beginner athletes]. Yogyakarta: UNY Press.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mc. Donald, Frederick. (1959). *Educational Psychology*. Wadsworth publishing Company, inc., San Fransisco-Overseas Publications, Ltd. Tokyo.
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 110-117.
- Nelson, L., Cushion, C. J., Potrac, P., & Groom, R. (2014). Carl Rogers, learning and educational practice: Critical considerations and

- applications in sports coaching. *Sport, Education and Society*, 19(5), 513-531.  
<http://doi:10.1080/13573322.2012.689256>.
- Nurrochmah, S. (2016). Tes dan Pengukuran dalam Pendidikan Jasmani dan Keolahragaan
- Palupi, R. (2014). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Persepsi Siswa Terhadap Kinerja Guru Dalam Mengelola Kegiatan Belajar Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII Di SMPN N 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2).
- Penney, D., Clarke, G., Quill, M., & Kinchin, G. D. (2005). What is sport education and why is it timely to explore it? In D. Penney, G. Clarke, M. Quill, & G. D. Kinchin (Eds.), *Sport education in physical education*. New York, NY: Routledge Taylor & Francis Group, pp. pp. 3-22.
- Piaget, J. (1964). Part I: Cognitive development in children: Piaget development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176-186.  
<http://doi:10.1002/tea.3660020306>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *The psychology of the child*. New York, NY: Basic Books.
- Rijsdorp, K. (1971) *Gymnologie*. Utrecht, Antwerpent: Het spectrum NV.
- Rocha, R. F., & Clemente, F. M. (2012). Expertise in Sport and Physical Education: Review through Essential Factors. *Journal of Physical Education and Sport*, 12(4), 557–559.  
<https://doi.org/10.7752/jpes.2012.04082>
- Sallis, J. F., McKenzie, T. L., Beets, M. W., Boughle, A., Erwin, H., & Lee, S. (2012). Physical Education's Role in Public Health: Steps Forward and Backward Over 20 Years and Hope for the Future. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 83(2), 125–135.  
<https://doi.org/10.1080/02701367.2012.10599842>
- Sardiman A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* edisi revisi. Jakarta: Rajawali.
- Siedentop, D. (1998). What is sport education and how does it work? *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 69(4), 18- 20.  
<http://doi:10.1080/07303084.1998.10605528>.
- Soekidjo Notoatmodjo. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sriyanti, Lilik. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Salatiga: STAIN- Salatiga Press
- Sudjana. 2010. *Metode dan teknik pembelajaran partisipatif*. Bandung: Falah.
- Suherman, W. S., Dapan, D., Guntur, G., & Muktiani, N. R. (2019). Development of a traditional children game based instructional model to optimize kindergarteners' fundamental motor skill. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 356–365.  
<https://doi.org/10.21831/cp.v38i2.25289>.
- Sukintaka, 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD* Penjaskes. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Suprayekti. 2003. *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas
- Taurina, Z. (2015). Students' Motivation and Learning Outcomes: Significant Factors in Internal Study Quality Assurance System. *International Journal for Cross- Disciplinary Subjects in Education*, 5(4), 2625-2630.
- Tinning, R. et al. (2001). *Becoming a Physical Education Teacher: Contemporary and Enduring Issues*. Australia: Prentice Hall.

- Tremblay, M.S.; Barnes, J.D.; González, S.A.; Katzmarzyk, P.T.; Onywera, V.O.; Reilly, J.; Tomkinson, G.R.; Global Matrix 2.0 Research Team. Global Matrix 2.0: Report card grades on the physical activity of children and youth comparing 38 countries. *J. Phys. Act. Health* 2016, 13, 343–366
- Trudeau, F., & Shephard, R. J. (2008). Phooophysical Education, School Physical Activity, School Sports, and Academic Performance. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 5(1), 10. <https://doi.org/10.1186/1479>
- Utama, A. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).
- Varea, V. (2018). Exploring play in school recess and physical education classes. *European Physical Education Review*, 24(2), 194- 208. <http://doi:10.1177/1356336X16679932>.
- Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, M. Z. (2016). Motivasi Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orangtua Pada Siswa SMA. *Jurnal Psikologi*, 2(1)