

**PENGEMBANGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN
BERBASIS *ANDROID* MELALUI *DEVELOPMENTALLY APROPPRIATE
PRACTICE (DAP)* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR DAN *LIFE SKILLS***



DISERTASI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Doktor
Pendidikan Olahraga pada Program Studi Pendidikan Olahraga

Oleh

**MUFAKKIRUL ARDI
1803056**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**Pengembangan Pendekatan Pembelajaran
Permainan Berbasis Android Melalui
Developmentally Appropriate Practice (DAP)
untuk Meningkatkan Motivasi
Belajar dan *Life Skills***

Oleh
Mufakkirul Ardi

S.Pd. Universitas Jambi, 2014
M.Pd. Universitas Negeri Yogyakarta, 2016

Sebuah Disertasi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Doktor Pendidikan (Dr.) pada Prodi Pendidikan Olahraga

© Mufakkirul Ardi 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Disertasi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

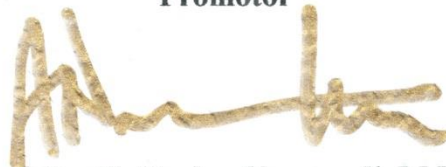
HALAMAN PENGESAHAN DISERTASI

MUFAKKIRUL ARDI
1803056

**PENGEMBANGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN
BERBASIS *ANDROID* MELALUI *DEVELOPMENTALLY APROPPRIATE
PRACTICE (DAP)* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR DAN *LIFE SKILLS***

Disetujui dan disahkan oleh panitia disertasi:

Promotor



Prof. Dr. H. Nurlan Kusmaedi, M.Pd.
NIP. 195301111980031002

Kopromotor



Prof. Dr. Hj. Tite Juliantine, M.Pd
NIP. 196807071992032001

Anggota



Dr. H. Dian Budiana, M.Pd.
NIP. 197706292002121002

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Olahraga



Prof. Dr. Sucipto, M.Kes., AIFO
NIP. 196106121987031002

ABSTRAK

PENGEMBANGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN BERBASIS *ANDROID* MELALUI *DEVELOPMENTALLY APROPPRIATE PRACTICE (DAP)* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN *LIFE SKILLS*

Mufakkirul Ardi

Prof. Dr. H. Nurlan Kusmaedi, M.Pd

Prof. Dr. Hj. Tite Juliantine, M.Pd

Dr. Dian Budiana, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* melalui *Developmentally Aproppriate Practice (DAP)* untuk meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* pada siswa SD di Kabupaten Lombok Tengah Kecamatan Janapria. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangandengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 langkah 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implimentation*, dan 5) *Evaluation*. Instrumen penelitian menggunakan angket validasi materi, angket validasi desain pembelajaran, angket validasi media, angket penilaian guru, angket motivasi belajar dan angket *Life skill*. Hasil dari penelitian ini berupa langkah-langkah pendekatan pembelajaran permainan dikembangkan menggunakan konsep *DAP* sebagai bentuk pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik kemudian dimuat dalam bentuk aplikasi *android* untuk memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran permainan. Kelayakan pendekatan pembelajaran permainan dilihat dari hasil validasi materi memperoleh skor sebanyak 62 dengan kriteria "Sangat Baik", hasil validasi desain pembelajaran dengan skor 52 dengan kriteri "Sangat Baik", dan hasil validasi media dengan skor 69 dengan kriteria "Sangat Baik" sehingga pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* melalui *DAP* layak untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK. Uji efektivitas dilakukan melalui uji *Pre-Experimental Design*. Hasil uji efektivitas melalui penyebaran angket motivasi belajar menunjukkan nilai *sig. (2-tailed)* 0,034, yang mengindikasikan adanya perbedaan rata-rata skor motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan pendekatan permainan. Hasil uji efektivitas melalui penyebaran angket *life skills* menunjukkan nilai *sig. (2-tailed)* 0,000, yang mengindikasikan adanya perbedaan rata-rata skor peningkatan *life skills* sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan pendekatan permainan. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* melalui *DAP* layak digunakan dalam pembelajaran serta efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* pada pembelajaran PJOK kelas IV SD.

Kata Kunci : Pendekatan Pembelajaran Permainan, *Android*, *DAP*, *Life Skills*, Motivasi Belajar

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF AN ANDROID-BASED GAME LEARNING APPROACH THROUGH DEVELOPMENTALLY APPROPRIATE PRACTICE (DAP) TO INCREASE LEARNING MOTIVATION AND LIFE SKILLS

Mufakkirul Ardi

Prof. Dr. H. Nurlan Kusmaedi, M.Pd

Prof. Dr. Hj. Tite Juliantine, M.Pd

Dr. Dian Budiana, M.Pd

This study aims to develop an android-based game learning approach through Developmentally Appropriate Practice (DAP) to increase learning motivation and life skills in elementary school students in Central Lombok Regency, Janapria District. This research is a development research using the ADDIE development model which consists of 5 steps 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. The research instrument used material validation questionnaire, learning design validation questionnaire, media validation questionnaire, teacher assessment questionnaire, learning motivation questionnaire and Life skill questionnaire. The results of this study are the steps of the game learning approach developed using the DAP concept as a form of learning that adapts to the characteristics of students then loaded in the form of an android application to facilitate teachers in providing game learning material. The feasibility of the game learning approach seen from the results of material validation obtained a score of 62 with "Very Good" criteria, the results of learning design validation with a score of 52 with "Very Good" criteria, and the results of media validation with a score of 69 with "Very Good" criteria so that the android-based game learning approach through DAP is feasible to use in PJOK learning. The effectiveness test was carried out through the Pre-Experimental Design test. The results of the effectiveness test through the distribution of learning motivation questionnaires showed a sig value. (2-tailed) 0.034, which indicates a difference in the average score of learning motivation before and after learning using the game approach. The results of the effectiveness test through the distribution of life skills questionnaires showed a sig. (2-tailed) 0.000, which indicates a difference in the average score of life skills improvement before and after learning using the game approach. Based on the results of this study, it can be concluded that the android-based game learning approach through DAP is feasible to use in learning and effective in increasing learning motivation and life skills in learning PJOK class IV SD.

Keywords : Game learning approach, Android, DAP, Life skills, Learning Motivation

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN DISERTASI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
LEMBAR HAK CIPTA	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1.Latar Belakang Pendahuluan	1
1.2.Rumusan Masalah Penelitian	9
1.3.Tujuan Penelitian	10
1.4.Manfaat Penelitian	11
1.5.Ruang Lingkup Penelitian.....	12
1.6.Hipotesis Penelitian	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Landasan Teori	
2.1.1. <i>Life Skills</i>	17
2.1.2. Motivasi Belajar	24
2.1.3. <i>Developmentally Appropriate Practice (DAP)</i>	32
2.1.4. Pendekatan Pembelajaran	45
2.1.5. Pembelajaran PJOK Berbasis <i>Android</i>	47
2.1.6. Pembelajaran Permainan.....	49
2.1.7. Karakteristik Anak SD (Usia 6-10 Tahun)	60
2.2. Penelitian yang Relevan.....	63
2.3. Kerangka Berpikir.....	69
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Metode dan Desain Penelitian	75
3.2. Prosedur Pengembangan.....	76
3.3. Profil Partisipan dalam Proses Pengembangan.....	80
3.4. Uji Coba Produk	83
3.5. Instrumen Pengumpulan Data.....	85
3.6. Teknik Analisis Data	92

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1. Prosedur Pengembangan Pendekatan Pembelajaran Permainan Berbasis <i>Android</i>	99
4.2. Langkah-langkah Pendekatan Pembelajaran Permainan Berbasis <i>Android</i> .	113
4.3. Kelayakan Pendekatan Pembelajaran Permainan Berbasis <i>Android</i> Melalui <i>DAP</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan <i>Life Skills</i>	123
4.4. Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Permainan Berbasis <i>Android</i> Melalui <i>DAP</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan <i>Life Skills</i>	125

BAB V PEMBAHASAN

5.1. Prosedur Pengembangan Pendekatan Pembelajaran Permainan Berbasis <i>Android</i>	130
5.2. Langkah-langkah Pendekatan Pembelajaran Permainan Berbasis <i>Android</i> .	134
5.3. Kelayakan Pendekatan Pembelajaran Permainan Berbasis <i>Android</i> Melalui <i>DAP</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan <i>Life Skills</i>	139
5.4. Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Permainan Berbasis <i>Android</i> Melalui <i>DAP</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan <i>Life Skills</i>	143

BAB VI SIMPULAN DAN IMPLIKASI

6.1. Simpulan	149
6.2. Implikasi	150
6.3. Rekomendasi.....	151

DAFTAR PUSTAKA	153
-----------------------------	-----

LAMPIRAN	170
-----------------------	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1. Kerangka Konsep Pengembangan Program Pendidikan Jasmani	61
Gambar 3.1. Bagan Tahap Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	73
Gambar 3.2. Prosedur Pengembangan Pendekatan Pembelajaran Permainan Berbasis <i>Android</i>	74
Gambar 3.3. Rancangan Uji Efektifitas	82
Gambar 4.1. Grafik Penilaian Guru	110
Gambar 4.2. Langkah Pendekatan Pembelajaran Permainan	112
Gambar 4.4. Tampilan Utama <i>G-Move app</i>	118
Gambar 4.5. Tampilan Pilih Kelas.....	118
Gambar 4.6. Tampilan Pilih Materi	118
Gambar 4.7. Tampilan Menu Materi Permainan	119
Gambar 4.8. Tampilan Profil Pengembangan.....	119
Gambar 4.9. Diagram Data Hasil Validasi Materi.....	120
Gambar 4.10. Diagram Data Hasil Desain Pembelajaran.....	121
Gambar 4.11. Diagram Data Hasil Media Pembelajaran.....	122

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1. Prinsip dan Praktek <i>DAP</i>	37
Tabel 3. 1. Profil Partisipan dalam Pengembangan	78
Tabel 3. 2. Desain Uji Efektifitas.....	81
Tabel 3. 3. Kisi-kisi Angket Analisis Peserta didik	83
Tabel 3. 4. Kisi-kisi Angket Validasi Materi	83
Tabel 3. 5. Kisi-kisi Angket Validasi Desain Pembelajaran.....	85
Tabel 3. 6. Kisi-kisi Angket Validasi Media	85
Tabel 3. 7. Kisi-kisi Angket Penilaian Guru.....	86
Tabel 3. 8. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik	87
Tabel 3. 9. Instrumen Penelitian	87
Tabel 3. 10. Kriteria Model yang Dikembangkan	91
Tabel 3. 11. Kriteria Model yang Dikembangkan	92
Tabel 3. 12. Kriteria Model yang Dikembangkan	93
Tabel 3. 13. Klasifikasi Kriteria Respon Peserta Didik	93
Tabel 4. 1. Hasil Analisis Kebutuhan	98
Tabel 4. 2. Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik	100
Tabel 4. 3. Analisis Kurikulum.....	101
Tabel 4. 4. Hasil Analisis Tujuan.....	102
Tabel 4. 5. Hasil Analisis Materi	103
Tabel 4. 6. Hasil Analisis Teknologi	104
Tabel 4. 7. Profil Partisipan dalam Pengembangan	105
Tabel 4. 8. Langkah Pendekatan Pembelajaran Permainan	112
Tabel 4. 9. Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar Peserta Didik.....	122
Tabel 4. 10. Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar Peserta Didik	123
Tabel 4. 11. Hasil Uji <i>t- paired</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	123
Tabel 4. 12. Hasil Uji Normalitas Data <i>Life Skills</i>	124
Tabel 4. 13. Hasil Uji Homogenitas <i>Life Skills</i> Peserta Didik	124
Tabel 4. 14. Hasil <i>t-test Paired Life Skills</i>	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1. Data Hasil Analisis Kebutuhan	174
Lampiran 2. Langkah-langkah Pendekatan Pembelajaran Permainan Berbasis Android Melalui <i>DAP</i>	177
Lampiran 3. <i>Flowchart</i> Aplikasi Pendekatan Pembelajaran Permainan.....	178
Lampiran 4. <i>Storyboard</i> Aplikasi	179
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Materi	182
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi.....	190
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Desain Pembelajaran	192
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran	200
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Media	203
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media	211
Lampiran 11. Lembar Penilaian Guru	213
Lampiran 12. Hasil Angket Penilaian Guru.....	234
Lampiran 13. Data Subjek Uji Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Permainan Berbasis <i>Android</i>	236
Lampiran 14. Lembar Angket Motivasi Belajar Peserta Didik	238
Lampiran 15. Tabulasi Data Pretest Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	240
Lampiran 16. Tabulasi Data Posttest Angket Motivasi Belajar Peserta Didik	243
Lampiran 17. Hasil Analisis Statistik Data Motivasi Belajar Peserta Didik	246
Lampiran 18. Lembar Angket <i>Life Skills</i> Peserta Didik	248
Lampiran 19. Tabulasi Data Pretest Angket <i>Life Skills</i> Peserta Didik	252
Lampiran 20. Tabulasi Data Posttest Angket <i>Life Skills</i> Peserta Didik	253
Lampiran 21. Hasil Analisis Statistik Data <i>Life Skills</i> Peserta Didik	254
Lampiran 22. Modul Pembelajaran Permainan	256
Lampiran 23. Dokumentasi Penelitian.....	274

DAFTAR PUSTAKA

- Acar, K., Akandere, M., & Bastug, G. (2013). A study of problem solving skills and non-functional attitudes of children who get training for football. *Turkish Journal of Sport and Exercise*, 15(3), 69–74.
- Acquah, E. O., & Katz, H. T. (2020). Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review. *Computers & Education*, 143, 103667.
- Adisaputro, S. E. (2020). Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Milenial Membentuk Manusia Bermartabat. *J-KIs: Jurnal Komunikasi Islam*, 1(1).
- Agran, M., Hughes, C., Thoma, C. A., & Scott, L. A. (2016). Employment social skills: What skills are really valued? *Career Development and Transition for Exceptional Individuals*, 39(2), 111–120.
- Ahmadi, A., & Sholeh, M. (2005). Psikologi Perkembangan, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ailwood, J. (2003). Governing early childhood education through play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 4(3), 286–299.
- Akandere, M., Baştuğ, G., Demir, H., & Taşgın, Ö. (2010). Examining problem solving skills of the students practising dance for 12 weeks in terms of gender variable. *Ovidius University Annals, Series Physical Education and Sport Science, Movement and Healty*, 2, 635–638.
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A. (2020). Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 10(2).
- Ali, K., & Sawalha, A. (2021). the Effect of Digital Educational Games on Motivation Towards E-Learning and Life Skills Among Primary School Students in Arab Societies. *International Journal of Humanities and Educational Research*, 03(06), 74–89. <https://doi.org/10.47832/2757-5403.6-3.6>
- Alkan, A., & Mertol, H. (2019). Teacher Candidates' State of Using Digital Educational Games. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(2), 344–350.
- Allsop, Y. (2016). A reflective study into children's cognition when making computer games. *British Journal of Educational Technology*, 47(4), 665–679.

- Anderson, T. (2008). The theory and practice of online learning. *Athabasca University*.
- Andriani, A., Wulandari, P., & Mawaddah, F. (2024). Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Sunggal Kelas XI5. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 7993–7999.
- Anggita, G. M., Ali, M. A., Sugiarto, S., & Mukarromah, S. B. (2020). The Analysis of Primary School Student Knowledge and Participation towards Traditional Games. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 5(1), 48–54.
- Anira, A., Syarifatunnisa, S., Ma'mun, A., & Rahayu, N. I. (2021). Integrating Life Skills through Physical Activities Programs. *JURNAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA; Vol 6, No 1 (2021): Opportunities from The Sport and Health Education to Improve Quality of Life*. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v6i1.26621>
- Aransyah, A., Herpratiwi, H., Adha, M. M., Nurwahidin, M., & Yuliaty, D. (2023). Implementasi Evaluasi Modul Kurikulum Merdeka Sekolah Penggerak Terhadap Peserta Didik SMA Perintis 1 Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 136–147.
- Ardi, M., & Purwanto, S. (2021a). Developing game models to improve physical fitness and discipline in children underclass of primary schools. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 2(2).
- Ardi, M., & Purwanto, S. (2021b). Kebugaran jasmani dan kedisiplinan anak sekolah dasar kelas bawah. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 2(2), 71–82. <https://doi.org/10.21831/jpok.v2i2.17763>
- Arianti, A. (2018). Pengembangan Variasi Mengajar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 696–714.
- Arikunto, S. (2017). Pengembangan instrumen penelitian dan penilaian program. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 53.
- Ariyanto, A., & Sulistyorini, S. (2020). Konsep motivasi dasar dan aplikasi dalam lembaga pendidikan Islam. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 4(2), 103–114.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. jakarta: Rajawali Pers.
- Asriansyah, A., & Mahendra, A. (2020). Model Permainan Perseptual Motorik Melalui Ban Motor Bekas Dalam Pendidikan Jasmani Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jendela Olahraga*, 5(2), 122–130.

- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57–62.
- Asyhar, R., & Harjono, H. S. (2012). Pengembangan Media Audio-Visual Pembelajaran Lari Jarak Pendek Untuk Siswa Smp. *Jurnal Tekno-Pedagogi*, 2(1).
- Atiaturrahmaniah, A., Arnyana, I. B. P., & Suastra, I. W. (2022). Peran model science, technology, engineering, arts, and math (STEAM) dalam meningkatkan berpikir kritis dan literasi sains siswa sekolah dasar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(4), 368–375.
- Aulia, R. N., Rahmawati, R., & Permana, D. (2020). Peranan penting evaluasi pembelajaran Bahasa di sekolah dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 1–9.
- Ayu, N. P. (2021). *Pengembangan E-Modul Berbasis Life Skills Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI Semester I Madrasah Ibtidaiyah*. UIN Raden Intan Lampung.
- Baghurst, T., Tapps, T., & Kensinger, W. (2015). Setting goals for achievement in physical education settings. *Strategies*, 28(1), 27–33.
- Bailey, R., Cope, E. J., & Pearce, G. (2013). Why do children take part in, and remain involved in sport? A literature review and discussion of implications for sports coaches. *International Journal of Coaching Science*, 7(1).
- Beauty, T. R. C., Nurhasan, N., & Tuasikal, A. R. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Permainan Sirkuit Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2).
- Blegur, J., & Mae, R. M. (2018). Motivasi berolahraga atlet atletik dan tinju. *Jurnal Keolahragaan*, 6(1), 29–37.
- Bredenkamp, S. (1987). Developmentally appropriate practice in programs serving children from birth through age eight. *Washington, DC: National Association for the Education of Young Children*.
- Bredenkamp, S. (2017). *Effective practices in early childhood education : building a foundation*. Pearson.
- Bredenkamp, S., & Copple, C. (1997). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs.(Revised Edition)*. ERIC.
- Brunelle, J., Danish, S. J., & Forneris, T. (2007). The Impact of a Sport-Based Life Skill Program on Adolescent Prosocial Values. *Applied Developmental*

Science, 11(1), 43–55. <https://doi.org/10.1080/10888690709336722>

- Camiré, M., Trudel, P., & Forneris, T. (2014). Examining how model youth sport coaches learn to facilitate positive youth development. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19(1), 1–17.
- Chalki, P., Mikropoulos, T. A., & Tsiara, A. (2019). A delphi study on the design of digital educational games. *Universal Access in Human-Computer Interaction. Theory, Methods and Tools: 13th International Conference, UAHCI 2019, Held as Part of the 21st HCI International Conference, HCII 2019, Orlando, FL, USA, July 26–31, 2019, Proceedings, Part I* 21, 433–444.
- Chandler, T., Vamplew, W., & Cronin, M. (2007). *Sport and physical education: The key concepts*. Routledge.
- Chaudhry, N. G., & Rasool, G. (2012). A case study on improving problem solving skills of undergraduate computer science students. *World Applied Sciences Journal*, 20(1), 34–39.
- Chen, M.-B., Wang, S.-G., Chen, Y.-N., Chen, X.-F., & Lin, Y.-Z. (2020). A preliminary study of the influence of game types on the learning interests of primary school students in digital games. *Education Sciences*, 10(4), 96.
- Children, N. A. for the E. of Y. (2021). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8*. National Association for the Education of Young Children.
- Copple, C., & Bredekamp, S. (2006). *Basics of developmentally appropriate practice: An introduction for teachers of children 3 to 6*. National Association for the Education of Young Children Washington, DC.
- Cotterill, S. T., & Fransen, K. (2016). Athlete leadership in sport teams: Current understanding and future directions. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 9(1), 116–133.
- Cronin, L. D., & Allen, J. (2016). Development and Initial Validation of the Life Skills Scale for Sport. *Psychology of Sport & Exercise*. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2016.11.001>
- Cronin, L. D., & Allen, J. (2017). Development and initial validation of the Life Skills Scale for Sport. *Psychology of Sport and Exercise*, 28, 105–119.
- Danish, S., Forneris, T., Hodge, K., & Heke, I. (2004). Enhancing youth development through sport. *World Leisure Journal*, 46(3), 38–49.
- Danish, S. J., Forneris, T., & Wallace, I. (2013). Sport-based life skills programming in the schools. In *School sport psychology* (pp. 41–62).

Routledge.

Darllis, N., F. F., & Miaz, Y. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 334–342. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.689>

de Albuquerque, L. R., Scheeren, E. M., Vagetti, G. C., & de Oliveira, V. (2021). Influence of the coach's method and leadership profile on the positive development of young players in team sports. *Journal of Sports Science & Medicine*, 20(1), 9.

Dini, J. (2022). Guru sebagai agen of change dalam pendidikan anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 960–976.

Donnelly, F. C., Mueller, S. S., & Gallahue, D. L. (2016). *Developmental physical education for all children: theory into practice*. Human Kinetics.

Eberle, S. G. (2014). The elements of play: Toward a philosophy and a definition of play. *American Journal of Play*, 6(2), 214–233.

Efendi, P. M., Muhtar, T., & Herlambang, Y. T. (2023). Relevansi Kurikulum Merdeka Dengan Konsepsi Ki Hadjar Dewantara: Studi Kritis Dalam Perspektif Filosofis-Pedagogis. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 548–561.

Efendy, B. A., Hanif, A. S., Sulaiman, I., & Lanos, M. E. C. (2022). Android-Based Material for Sports Massage Learning. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 10(1), 112–120. <https://doi.org/10.13189/saj.2022.100116>

Elitasari, H. T. (2022). Kontribusi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9508–9516.

Erhardt, N., Martin-Rios, C., & Harkins, J. (2014). Knowledge flow from the top: the importance of teamwork structure in team sports. *European Sport Management Quarterly*, 14(4), 375–396.

Fadlillah, M. (2016). Penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini melalui permainan-permainan edukatif. *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Paper Ke-2 "Pengintegrasian Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Kreatif Di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN."*

Fandiño, F. G. E., Muñoz, L. D., & Velandia, A. J. S. (2019). Motivation and E-Learning English as a foreign language: A qualitative study. *Heliyon*, 5(9).

Fauziyah, L., & Suryobroto, A. S. (2024). Development Media Learning Education Physical Android Based Sports and Health for Improving Students Understanding Class VIII School Medium First on Freshness Matter

Physical. *International Journal Of Multidisciplinary Research And Analysis*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:272290017>

Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.

Fornieris, T., Camiré, M., & Trudel, P. (2012). The development of life skills and values in high school sport: Is there a gap between stakeholder's expectations and perceived experiences? *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 10(1), 9–23.

Gholy, M. S., Sumardi, S., & Hadi, S. R. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Melalui Program SIBBER Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Berkarakter Sportivitas. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 134–145.

Gholy, M. S., Sumardi, S., & Hadi, S. R. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Melalui Program SIBBER Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Berkarakter Sportivitas. *JOSSAE Journal of Sport Science and Education*, 6(2018), 134–145.
<https://doi.org/10.26740/jossae.v6n2.p134-145>

Goleman, D. (2001). Working White Emotional intelligence.(terjemahan Alex Tri Kantjono W). *Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama*.

Gould, D., & Carson, S. (2008). Life skills development through sport: Current status and future directions. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 1(1), 58–78.

Gould, D., Collins, K., Lauer, L., & Chung, Y. (2007). Coaching life skills through football: A study of award winning high school coaches. *Journal of Applied Sport Psychology*, 19(1), 16–37.

Guerra, N., Modecki, K., & Cunningham, W. (2014). Developing social-emotional skills for the labor market: The PRACTICE model. *World Bank Policy Research Working Paper*, 7123.

Hansen, D. M., Larson, R. W., & Dworkin, J. B. (2003). What adolescents learn in organized youth activities: A survey of self-reported developmental experiences. *Journal of Research on Adolescence*, 13(1), 25–55.
<https://doi.org/10.1111/1532-7795.1301006>

Harahap, Z. N., Azmi, N., Wariono, W., & Nasution, F. (2023). Motivasi, Pengajaran dan Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 9258–9269.

Haris, I. (2019). *Penggunaan model pembelajaran 4 on 4 untuk meningkatkan keterampilan passing bawah permainan bola voli pada siswa kelas X sma negeri 2 camba kabupaten maros*. Universitas Negeri Makassar.

- Harisnur, F. (2022). Pendekatan, Strategi, Metode dan teknik Dalam Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar. *Genderang Asa: Journal Of Primary Education*, 3(1), 20–31.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52–64.
- Hoda, R., Henderson, A., Lee, S., Beh, B., & Greenwood, J. (2014). Aligning technological and pedagogical considerations: Harnessing touch-technology to enhance opportunities for collaborative gameplay and reciprocal teaching in NZ early education. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 2(1), 48–59.
- Hopper, B., Grey, J., & Maude, P. (2005). *Teaching physical education in the primary school*. Routledge.
- Huda, M. (2017). Kompetensi kepribadian guru dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Penelitian*, 11(2), 237–266.
- Hughes, F. P. (2009). *Children, play, and development*. Sage.
- Hurlock, E. B. (1997). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*.
- Hutapea, R. P., Simatupang, N., & Kasih, I. (2021). Game Development on Dap Based Physical Education Study (Developmentally Appropriate Practice) for Basic School Children. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(1), 722–730. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i1.1661>
- Idris, W. A. N. W., Halim, H., Hassan, H., & Panessai, I. Y. (2019). GENIUS KIDS: Learn to Count through Games. *International Journal of Multimedia and Recent Innovation (IJMARI)*, 1(1), 1–17.
- Iksan, Z. H., Zakaria, E., Meerah, T. S. M., Osman, K., Lian, D. K. C., Mahmud, S. N. D., & Krish, P. (2012). Communication skills among university students. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 59, 71–76.
- Ismail, A. (2009). Education Game" Menjadi Cerdas Ceria dengan Permainan Edukatif. *Pilar Media*, 5(1), 16–24.
- Jaber, S. (2020). Integration of electronic games into education. *Int. J. Educ. Psychol. Sci*, 49, 159–167.
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309.

- Jaya, M. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif pada Materi Makharijul Huruf berbasis Web*. IAIN Parepare.
- Jones, M. I., & Lavalley, D. (2009). Exploring perceived life skills development and participation in sport. *Qualitative Research in Sport and Exercise*, 1(1), 36–50. <https://doi.org/10.1080/19398440802567931>
- Kalyani, D., & Rajasekaran, K. (2018). Innovative teaching and learning. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1), 23–25.
- Kasar, M. K. M., & Bintari, M. N. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Pjok Berbasis Permainan Di Sekolah Dasar Kelas Bawah Untuk*.
- Kendellen, K., & Camiré, M. (2017). Examining the life skill development and transfer experiences of former high school athletes. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 15(4), 395–408. <https://doi.org/10.1080/1612197X.2015.1114502>
- Kennedy-Behr, A., Rodger, S., & Mickan, S. (2013). A comparison of the play skills of preschool children with and without developmental coordination disorder. *OTJR: Occupation, Participation and Health*, 33(4), 198–208.
- Khanana, K. (2016). *Development of Design Heuristics for Dgital Educational Games for School Children of 7 to 11 Years Old*. April, 213.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27.
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., Burton, J., Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018). Theories for gamification in learning and education. *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*, 39–47.
- Kiromi, I. H. (2018). Pengaruh Metode Role Playing/Bermain Peran Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa pada Anak. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57–66.
- Komariah, F. (2018). *Evaluasi Hasil Terapi Sensori Integrasi (Sensory Integration) Bagi Anak Tunagrahita Di Yayasan Miftahul Qulub Cipondoh Kota Tangerang*. Fakultas Ilmu dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif
- Komarudin, K., & Risqi, F. (2020). Tingkat kepercayaan diri, kohesivitas, dan kecerdasan emosi siswa Kelas Khusus Olahraga cabang olahraga sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 1–8.
- Kurtdede-Fidan, N., & Aydoğdu, B. (2018). Life Skills from the Perspectives of Classroom and Science Teachers. *International Journal of Progressive*

- Education*, 14(1), 32–55. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2018.129.4>
- Kyllo, L. B., & Landers, D. M. (1995). Goal setting in sport and exercise: A research synthesis to resolve the controversy. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 17(2), 117–137.
- Lenzen, B., Buyck, Y., & Bouvier, A. (2023). Teaching life skills in physical education within different teaching traditions: A narrative review. *Education Sciences*, 13(6), 605.
- Lestari, F., Maylita, F., Hidayah, N., & Junitawati, P. D. (2020). *Memahami karakteristik anak*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Li, W., Xie, X., & Li, H. (2018). Situated game teaching through set plays: A curricular model to teaching sports in physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 37(4), 352–362.
- Lidinillah, D. A. M. (2012). Developmentally appropriate practice (DAP): penerapannya pada program pendidikan anak usia dini dan sekolah dasar. Retrived from [Http://File.Upi.Edu/Direktori/KD-TASIKMALAYA/DINDIN_ABDUL_MUIZ_LIDINILLAH_\(KD-TASIKMALAYA\)-197901132005011003/132313548](Http://File.Upi.Edu/Direktori/KD-TASIKMALAYA/DINDIN_ABDUL_MUIZ_LIDINILLAH_(KD-TASIKMALAYA)-197901132005011003/132313548).
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). The impact of pretend play on children's development: a review of the evidence. *Psychological Bulletin*, 139(1), 1.
- Locke, E. A., & Latham, G. P. (2019). The development of goal setting theory: A half century retrospective. *Motivation Science*, 5(2), 93.
- Lodewijk, D. P. Y. (2023). *Petualangan Belajar dengan Metode Montessori: Membangun Kecerdasan dan kreativitas anak*. Guepedia.
- Loughead, T., Hardy, J., & Eys, M. A. (2006). The nature of athlete leadership. *Journal of Sport Behavior*, 29(2), 142–159.
- Lunenburg, F. C. (2010). Communication : The Process , Barriers , And Improving Effectiveness. *Schooling*, 1, 1–11.
- Lutfianto, I., Herpandika, R. P., & Kurniawan, W. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android dalam Pembelajaran Renang untuk Siswa Kelas X SMA Negeri di Tulungagung*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Lynch, S. A., & Simpson, C. G. (2010). Social skills: Laying the foundation for success. *Dimensions of Early Childhood*, 38(2).
- Maisaroh, A., & Wathon, A. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui

Strategi Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 64–82.

Malik, L. R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kelompok Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Developmentally Appropriate Practice (DAP). *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 9(2), 113–124.

Maula, R., & Wathon, A. (2018). Pengembangan Game Imajinasi Anak Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 129–143.

Maulidina, M., Susilaningih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inov. Dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. Dan Ris. Dalam Teknol. Pembelajaran*, 4(2), 113–118.

Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and Instruction*, 29, 171–173.

McEvelly, N., Atencio, M., & Verheul, M. (2017). Developing children: developmental discourses underpinning physical education at three Scottish preschool settings. *Sport, Education and Society*, 22(8), 943–957. <https://doi.org/10.1080/13573322.2015.1114917>

McEwan, D., & Beauchamp, M. R. (2014). Teamwork in sport: a theoretical and integrative review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 7(1), 229–250. <https://doi.org/10.1080/1750984X.2014.932423>

Megawangi, R., Dona, R., Yulisinta, F., & Dina, W. F. (2005). Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan: Penerapan Teori Developmentally Appropriate Practice (DAP). *Ja-Karta: Indonesia Heritage Foundation*, 112.

Moyles, J. (2014). *The excellence of play*. McGraw-Hill Education (UK).

Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bumi Aksara.

Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).

Mutiah, D. (2015). *Psikologi bermain anak usia dini*. Kencana.

Nasrullah, S., & Khan, M. S. (2015). The Impact of Time Management on the Students' Academic Achievements Thermoelectric properties of ZnO based ceramic. View project The Impact of Time Management on the Students' Academic Achievements. *An International Peer-Reviewed Journal*, 11(February), 66–72. www.iiste.org

Nawati, A., Yulia, Y., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh pembelajaran berdiferensiasi model problem based learning terhadap hasil belajar IPA pada

- siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6167–6180.
- Nawawi, H. (2001). *Manajemen sumber daya manusia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Newman, T. J. (2020). Life skill development and transfer: “They’re not just meant for playing sports.” *Research on Social Work Practice*, 30(6), 643–657.
- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis game android untuk anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811–1818.
- Novitasari, A. L. (2021). Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Mengecat Batu Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak-Anak Kelompok B di Tk Ngudi Kaweruh Desa Pule Mayong Jepara Tahun Ajaran 2020/2021. IAIN Kudus.
- Novitasari, N. (2023). Peran Teknologi Informasi Komunikasi pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 7, 65–74.
- Nurani, Y. (2023). *Kurikulum Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. UNJ PRESS.
- Nurica, V. S. (2023). Hubungan Kontrol Diri Dan Dukungan Sosial Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa MA Raudlatut Thalabah Kab. Kediri. IAIN Kediri.
- Panjaitan, K., & Fardana, N. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Permainan Dalam Pembelajaran Penjas. *Gelanggan Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 7(1), 54–61.
- Papacharisis, V., Goudas, M., Danish, S. J., & Theodorakis, Y. (2005). The effectiveness of teaching a life skills program in a sport context. *Journal of Applied Sport Psychology*, 17(3), 247–254.
- Parnawi, A. (2020). Motivasi Belajar Siswa Pada Tatanan Hidup Baru. *ARRIYADHAH*, 17(2).
- Persico, D., Passarelli, M., Pozzi, F., Earp, J., Dagnino, F. M., & Manganello, F. (2019). Meeting players where they are: Digital games and learning ecologies. *British Journal of Educational Technology*, 50(4), 1687–1712.
- Pesce, C., Marchetti, R., Forte, R., Crova, C., Scatigna, M., Goudas, M., & Danish, S. J. (2016). Youth life skills training: Exploring outcomes and mediating mechanisms of a group-randomized trial in physical education. *Sport, Exercise, and Performance Psychology*, 5(3), 232.

- Pivec, P., & Pivec, M. (2013). Digital games: Changing education, one raid at a time. In *Developments in Current Game-Based Learning Design and Deployment* (pp. 253–272). IGI Global Scientific Publishing.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.
- Priyatni, P., Rusdi, M., & Hasibuan, M. H. E. (2020). Pengembangan buku digital kimia pada materi titrasi asam basa berbasis inkuiri. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*, 5(2), 55–59.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rahman, S., Islam, U., Sunan, N., Surabaya, A., Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Studi, P., & Agama, P. (2019). *Dalam Meningkatkan Life Skill Santri (Studi Kasus di Pondok Pesantren Roudlatul Ulum As-Syabrowiy)*.
- Rahmawati, S., & Nurachadija, K. (2023). Inovasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Strategi Mutu Pendidikan. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(5), 1–12.
- Rahmawati, V. F., & Hariyoko, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran PJOK Untuk Siswa Kelas VII. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 1–11.
- Ramadhan, S., Kusumawati, Y., & Aulia, R. (2024). *Pendidikan dan Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. Penerbit K-Media.
- Ramadhani, P. M., & Sugianto, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Model Educational Games Guna Meningkatkan Minat Belajar Melalui Rolling Box (Ro-Box) Bagi Peserta Didik Kelas X SMA N 2 Semarang. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 9(2), 217–226.
- Rideout, V. J., Vandewater, E. A., & Wartella, E. A. (2003). *Zero to six: Electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers*.
- Riduwan, M. B. A. (2022). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*.
- Rosen, D. B., & Jaruszewicz, C. (2009). Innovations in early childhood teacher education: Reflections on practice: Developmentally appropriate technology use and early childhood teacher education. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 30(2), 162–171. <https://doi.org/10.1080/10901020902886511>
- Rosiadi, I., & Kurniawan, A. W. (2023). Pengembangan Pembelajaran Materi Lompat Berbasis Aplikasi Untuk Guru Mata Pelajaran Pjok Sekolah

- Menengah Pertama (SMP) Di Kota Batu. *JOKER (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 4(2), 275–284.
- Ross, A., & Willson, V. L. (2018). *Basic and advanced statistical tests: Writing results sections and creating tables and figures*. Springer.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Sabirli, E. Z., & Çoklar, N. A. (2020). World Journal on Educational Technology : Current Issues and attitudes of elementary school students against course access. *World Journal on Educational Technology*, 12(4), 326–338.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Saifullah, A. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 10821–10832.
- Salem, A. A. (2018). Engaging ESP University Students in Flipped Classrooms for Developing Functional Writing Skills, HOTs, and Eliminating Writer's Block. *English Language Teaching*, 11(12), 177–198.
- Sandra, H. K., Tanamir, M. D., & Afryansih, N. (2022). Kelayakan dan praktikalitas media pembelajaran Thunkable berbasis android pada materi ketahanan pangan industri dan energi kelas XI IIS SMAN 1 Painan. *Jurnal Horizon Pendidikan*, 2(1), 43–53.
- Santi, D. (2009). Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik. *Jakarta: Indeks*, 1–99.
- Santrock, J. W. (2007). *Child development*. New York: McGraw.
- Saputra, A. S. A., & Suryandi, L. S. L. (2020). Perkembangan kognitif anak usia dini dalam perspektif Vygotsky dan implikasinya dalam pembelajaran. *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 198–206.
- Sari, R. (2018). *Implementasi konsep Zone of Proximal Development (ZPD) menurut Vygotsky pada perkembangan anak usia dini dalam tinjauan pendidikan Islam*. Iain Bengkulu.
- Sarie, F. N. (2022). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi dengan model problem based learning pada siswa sekolah dasar kelas VI. *Tunas Nusantara*, 4(2), 492–498.

- Savardelavar, M., Kuan, G., & Chin, N. S. (2017). *Making Effective Communication With Athletes*. May, 19–21. https://www.researchgate.net/profile/Garry-Kuan/publication/316715576_Making_effective_communication_with_athletes/links/590ee1beaca2722d185ec567/Making-effective-communication-with-athletes.pdf
- Sawitri, E., Astiti, M. S., & Fitriani, Y. (2019). Hambatan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Scarnati, J. T. (2001). On becoming a team player. *Team Performance Management: An International Journal*, 7(1–2), 5–10. <https://doi.org/10.1108/13527590110389501>
- Schleicher, A. (2018). Social and Emotional Skills Well-being, connectedness and success. *Organización Para La Cooperación y El Desarrollo Económicos (OECD)[Internet][Consultado 18 de Octubre Del 2023] Disponible En: <https://www.cfchildren.org/Wpcontent/Uploads/Research/Oecd-Social-and-Emotional-Skills>*.
- Schrier, K. (2016). *Knowledge games: How playing games can solve problems, create insight, and make change*. JHU Press.
- Setiawati, R., Danial, H., Naldi, A., Ole, A. A., & Wahyuni, E. (2024). Development of Game-Based Learning Applications to Increase Students' Learning Motivation. *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(1), 123. <https://doi.org/10.31958/jaf.v12i1.12358>
- Sharma, M. K., & Jain, S. (2013). Leadership management: Principles, models and theories. *Global Journal of Management and Business Studies*, 3(3), 309–318.
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *Alim*, 2(1), 1–30.
- Sofia, H. (2005). Perkembangan belajar pada anak usia dini. *Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional*, 7.
- Sri Anita, W. (2015). Modul Strategi Pembelajaran. *Lihat Repository. Ut. Ac. Id/4401/2/Pef14201-M1. Pdf*.
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Grasindo.
- Sugiyono, S. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.

- Sukmadinata, N., & Alexon, A. (2012). The Development Of Culture-Based Integrated Learning Model To Improve Students' appreciation On Local Culture (The Study of Elementary School Social Study Subject). *International Journal of Education*, 6(2), 129–142.
- Sullivan, G. S., & Strode, J. P. (2010). Motivation through goal setting: A self-determined perspective. *Strategies*, 23(6), 18–23.
- Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Swadesi, K. I., & Kanca, I. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis ICT di SMP. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 1(1), 274–281.
- Sylvén, L. K., & Sundqvist, P. (2012). Gaming as extramural English L2 learning and L2 proficiency among young learners. *ReCALL*, 24(3), 302–321.
- Tampubolon, B. (2020). Motivasi belajar dan tingkat belajar mandiri dalam kaitannya dengan prestasi belajar mahasiswa. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 5(2), 34.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Grasindo.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Ketut, P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.
- Turgut, M., & Mutlu Yasar, O. (2019). Playing Digital Game Motivations of University Students. *Asian Journal of Education and Training*, 5(4), 603–608. <https://doi.org/10.20448/journal.522.2019.54.603.608>
- Uno, H. B. (2008). Teori motivasi dan pengukurannya. *Jakarta: Bumi Aksara*, 11–54.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2017). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM, Cet. VII*.
- Wardani, I. K. (2022). Pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2).
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.

- Weil, M., Calhoun, E., & Joyce, B. (2000). *Models of teaching*. Allyn and Bacon.
- Widmeyer, W. N., & Ducharme, K. (1997). Team building through team goal setting. *Journal of Applied Sport Psychology*, 9(1), 97–113.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*.
- Wijayanti, I., & Rahman, M. N. A. (2024). The Relationship Between Learning Motivation And Emotional Intelligence On Student Learning Outcomes At SMK Negeri 1 Gunung Sahilan. *Quality: Journal Of Education, Arabic And Islamic Studies*, 2(1), 51–67.
- Wijayanti, V. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Pjok Berbasis Permainan Sederhana Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor Dan Kerjasama Peserta Didik Kelas Bawah Sekolah Dasar. *Skripsi. Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Windayanti, W., Afnanda, M., Agustina, R., Kase, E. B. S., Safar, M., & Mokodenseho, S. (2023). Problematika Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 6(1), 2056–2063. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3197>
- Yang, Q.-F., Hwang, G.-J., & Sung, H.-Y. (2020). Trends and research issues of mobile learning studies in physical education: a review of academic journal publications. *Interactive Learning Environments*, 28(4), 419–437.
- Yang, Y.-T. C., & Chang, C.-H. (2013). Empowering students through digital game authorship: Enhancing concentration, critical thinking, and academic achievement. *Computers & Education*, 68, 334–344.
- Yuliana, E., & Rachman, D. F. (2022). Hubungan Motivasi Ekstrinsik dengan Hasil Belajar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 612–618.
- Yulianisa, Y., Rizal, F., Oktaviani, O., & Abdullah, R. (2018). Tinjauan Keterampilan Abad 21 (21st Century Skills) Di Kalangan Guru Kejuruan (Studi Kasus: Smk Negeri 2 Solok). *CIVED*, 5(3).
- Yusuf, M., & Arfiansyah, W. (2021). Konsep “Merdeka Belajar” dalam Pandangan Filsafat Konstruktivisme. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 7(2), 120–133.
- Zahwa, F. A., & Syafi’i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.
- Zekioglu, A., Tatar, A., & Ozdemir, H. (2018). Analysis of Sports and Social Skill Relation in a Non-Sportive Group. *Journal of Education and Training Studies*, 6(8), 108–115.

- Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., Liu, P., & Huang, J. (2024). Effects of digital game-based learning on students' digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. *Heliyon*, 10(1).
- Zulaiha, S., Meisin, M., & Meldina, T. (2023). Problematika guru dalam menerapkan kurikulum merdeka belajar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(2), 163–177.