

PENGEMBANGAN KREATIVITAS MAHASISWA MELALUI PRAKTIK DAN MODIFIKASI PERMAINAN: MEMAHAMI AKTIVITAS BERMAIN DAN MANFAATNYA DALAM PERMAINAN BESAR DAN KECIL

Cinta Ramadhani

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Email: ramadhanicinta59@gmail.com

Masbulan

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Email: Bulanharahap968@gmail.com

Rahmadani

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Email: rahmadanidalimunte05@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan *dribbling* pada siswa Pendidikan Jasmani melalui modifikasi permainan sepak bola dalam perkuliahan Teknik Dasar Sepak Bola. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa siswa kurang variatif dalam melakukan *dribbling* dan kurang mampu beradaptasi dengan situasi permainan yang berubah-ubah. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan yang dilakukan meliputi: (1) memberikan latihan *dribbling* dengan berbagai variasi rintangan (*conerilles*) dan aturan, (2) memodifikasi permainan *small-side games* dengan tekanan pada *dribbling* kreatif dan pengambilan keputusan cepat, serta (3) memberikan umpan balik individu dan kelompok secara berkala. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kreativitas siswa dalam *menggiring bola*, yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan melakukan gerakan tipu, mengubah arah *dribbling* secara tiba-tiba, dan menciptakan solusi *dribbling* yang inovatif dalam situasi permainan yang berbeda. Selain itu, permainan modifikasi juga meningkatkan kemampuan kerja sama tim dan pengambilan keputusan taktis siswa. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan kreativitas melalui modifikasi permainan *dribbling* efektif meningkatkan keterampilan *dribbling*, kemampuan adaptasi, dan kerja sama tim siswa Pendidikan Jasmani. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya mengintegrasikan elemen kreativitas dan modifikasi permainan dalam pembelajaran teknik dasar sepak bola untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif.

Kata Kunci: *Kreativitas, Mahasiswa, Praktik dan Modifikasi Permainan*



PENDAHULUAN

Aktivitas bermain memiliki peran krusial dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknik dasar sepak bola pada siswa (A. Sarumpaet, dkk 1992:17). Salah satu teknik dasar yang penting dalam sepak bola adalah *dribbling* (A. Surampeak, dkk. 1992:17), yang membutuhkan kombinasi antara keterampilan teknis, kecepatan, kelincahan, dan kreativitas (Yunus, 2013). Melalui *dribbling*, pemain dapat menguasai bola, melewati lawan, dan menciptakan peluang serangan (Scheunemann, 2012:109).

Namun berdasarkan observasi awal yang dilakukan ditemukan bahwa keterampilan *dribbling* mereka masih kurang variatif dan kurang adaptif dalam menghadapi situasi permainan yang dinamis. Mahasiswa cenderung terpusat pada gerakan *dribbling* yang monoton dan kurang mampu memanfaatkan ruang serta menciptakan solusi kreatif saat *menggiring bola* di bawah tekanan lawan. Kondisi ini diperparah dengan berkurangnya pemanfaatan aktivitas bermain yang variatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, tindakan penelitian kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan mahasiswa melalui penerapan model pembelajaran berbasis praktik dan modifikasi permainan. Penelitian ini akan fokus pada eksplorasi berbagai jenis permainan *small-side games* yang dimodifikasi untuk merangsang kreativitas, kemampuan pengambilan keputusan, dan keterampilan *dribbling* yang adaptif. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran teknik dasar sepak bola, khususnya dalam pengembangan keterampilan *dribbling* yang kreatif dan adaptif pada siswa.

LANDASAN TEORI

Aktivitas bermain merupakan salah satu metode pembelajaran yang telah lama diakui efektif dalam mengembangkan berbagai aspek kemampuan peserta didik, termasuk mahasiswa. Menurut Piaget (1951), bermain adalah proses yang membantu individu dalam memahami lingkungan sosial dan fisik melalui interaksi langsung. Bermain juga berperan dalam perkembangan kognitif, motorik, dan emosional seseorang. Dalam konteks pendidikan tinggi, aktivitas bermain dapat menjadi sarana untuk mengasah kreativitas dan kemampuan problem



solving mahasiswa secara menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, pemahaman tentang aktivitas bermain sangat penting agar dapat diintegrasikan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Kreativitas mahasiswa dapat ditingkatkan melalui praktik dan modifikasi permainan yang dilakukan secara aktif. Torrance (1969) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal yang berguna dalam menyelesaikan masalah. Dalam praktiknya, mahasiswa yang diberikan kesempatan untuk memodifikasi permainan akan terdorong untuk berpikir kritis dan inovatif. Modifikasi ini tidak hanya melibatkan perubahan aturan, tetapi juga penyesuaian strategi dan teknik bermain yang sesuai dengan karakteristik kelompok. Dengan demikian, praktik dan modifikasi permainan menjadi media efektif untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam konteks pembelajaran.

Permainan besar dan permainan kecil memiliki peran yang berbeda dalam aktivitas bermain, namun keduanya sama-sama penting dalam pengembangan kompetensi mahasiswa. Permainan besar biasanya melibatkan banyak peserta dan ruang yang luas, sehingga menuntut koordinasi dan kerja sama tim yang baik. Menurut Vygotsky (1978), interaksi sosial dalam permainan besar dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi. Sebaliknya, permainan kecil lebih fokus pada interaksi personal dan pengembangan keterampilan individu seperti konsentrasi dan ketangkasan. Kombinasi kedua jenis permainan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang holistik dan seimbang bagi mahasiswa.

Manfaat bermain dalam konteks pendidikan sangat luas dan beragam. Selain meningkatkan kreativitas, bermain juga dapat memperkuat keterampilan sosial, emosional, dan fisik. Hurlock (1978) menjelaskan bahwa aktivitas bermain membantu individu dalam mengelola stres dan meningkatkan rasa percaya diri. Dalam lingkungan kampus, manfaat bermain dapat dirasakan melalui peningkatan motivasi belajar dan pengembangan karakter mahasiswa. Dengan demikian, integrasi aktivitas bermain dalam proses pembelajaran tidak hanya memberikan nilai tambah akademik, tetapi juga mendukung perkembangan pribadi mahasiswa secara menyeluruh.

Praktik dan modifikasi permainan memerlukan pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip dasar permainan dan tujuan pembelajaran



yang ingin dicapai. Menurut Brown (2009), permainan edukatif harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar dan kebutuhan peserta didik. Mahasiswa yang aktif terlibat dalam proses modifikasi akan belajar bagaimana mengadaptasi permainan untuk mencapai tujuan tertentu, seperti meningkatkan kerjasama atau memperkuat daya ingat. Dengan demikian, kemampuan memodifikasi permainan menjadi keterampilan penting yang harus dimiliki mahasiswa dalam konteks pembelajaran inovatif.

Secara keseluruhan, pengembangan kreativitas melalui aktivitas bermain yang melibatkan permainan besar dan kecil merupakan pendekatan yang efektif dalam pendidikan tinggi. Landasan teori dari berbagai ahli menunjukkan bahwa bermain tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga media pembelajaran yang kaya manfaat. Dengan memahami teori-teori tersebut, pendidik dan mahasiswa dapat bersama-sama menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan. Hal ini pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran serta mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan dunia kerja dan kehidupan sosial.

METODE PENELITIAN

Metode penulisan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki sistematika yang terstruktur dan bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas. Penulisan PTK dimulai dengan penyusunan proposal yang terdiri dari beberapa bagian utama, yaitu: halaman judul, halaman pengesahan, Bab I Pendahuluan (latar belakang, pembahasan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian), Bab II Landasan Teori dan Pengajuan Hipotesis (kajian pustaka, kerangka berpikir, dan hipotesis tindakan jika ada), serta Bab III Metode Penelitian (setting penelitian, subjek, data dan sumber data, teknik pengumpulan dan analisis data, indikator keberhasilan, serta prosedur penelitian). PTK bersifat siklus, minimal dua siklus, dengan langkah-langkah mengidentifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penulisan laporan PTK harus jelas, sistematis, dan didasarkan pada data hasil refleksi guru, sehingga hasilnya dapat langsung diterapkan untuk perbaikan pembelajaran di kelas yang diteliti.



RESULTS AND DISCUSSION

Results

Aktivitas bermain yang dilakukan mahasiswa melalui permainan besar dan kecil memberikan dampak positif terhadap pengembangan kreativitas mereka. Dari hasil observasi, terlihat bahwa mahasiswa mampu berinovasi dalam memodifikasi aturan dan alat permainan sesuai dengan kebutuhan kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media yang menstimulasi kemampuan berpikir kreatif. Kreativitas muncul ketika mahasiswa mencari cara baru untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan, misalnya dengan menciptakan strategi baru atau mengadaptasi permainan agar lebih menarik dan sesuai konteks pembelajaran. Dengan demikian, aktivitas bermain menjadi sarana efektif untuk mengasah kemampuan inovasi dan improvisasi mahasiswa.

Modifikasi permainan besar dan kecil yang dilakukan mahasiswa memperlihatkan bahwa mereka mampu beradaptasi dengan situasi dan kondisi yang berbeda. Dalam proses modifikasi, mahasiswa belajar untuk bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif dengan anggota kelompok. Hal ini membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan akademik dan profesional. Selain itu, modifikasi permainan juga menumbuhkan rasa tanggung jawab karena setiap anggota harus berkontribusi agar permainan berjalan lancar. Dengan demikian, permainan yang dimodifikasi tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga memperkuat kemampuan kolaborasi dan kepemimpinan mahasiswa. Pengamatan menunjukkan bahwa aktivitas bermain memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengasah kemampuan problem solving. Ketika menghadapi situasi yang tidak terduga selama permainan, mahasiswa dituntut untuk berpikir cepat dan mencari solusi yang efektif. Proses ini melatih mereka untuk berpikir kritis dan analitis, yang sangat berguna dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari. Selain itu, kemampuan problem solving yang diasah melalui permainan juga meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam menghadapi tantangan. Dengan demikian, permainan menjadi media pembelajaran yang dinamis dan menantang, sekaligus menyenangkan.

Hasil studi literatur yang dikaji mendukung temuan bahwa aktivitas bermain dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.



Permainan yang menarik dan menantang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mahasiswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi intrinsik ini mendorong mahasiswa untuk aktif berpartisipasi dan berinovasi dalam permainan. Selain itu, suasana kompetitif yang sehat dalam permainan juga memacu semangat mahasiswa untuk mencapai prestasi terbaik. Oleh karena itu, integrasi permainan dalam pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Dalam praktiknya, permainan besar seperti permainan bola voli atau sepak bola memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan permainan kecil seperti congklak atau permainan papan. Permainan besar menuntut keterlibatan fisik dan kerja sama kelompok yang intens, sehingga mahasiswa belajar tentang pentingnya koordinasi dan komunikasi. Sementara itu, permainan kecil lebih menekankan pada strategi dan perencanaan, yang melatih kemampuan berpikir logis dan taktis. Kedua jenis permainan ini memiliki manfaat yang saling melengkapi dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan mahasiswa secara menyeluruh.

Modifikasi permainan yang dilakukan mahasiswa juga menunjukkan adanya kreativitas dalam menciptakan variasi permainan yang lebih menantang dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Misalnya, mahasiswa menambahkan aturan baru atau mengubah durasi permainan agar lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya sebagai peserta pasif, tetapi juga sebagai pelaku aktif yang mampu berinovasi dalam proses pembelajaran. Kreativitas dalam modifikasi permainan ini memperkaya pengalaman belajar dan membuat proses pembelajaran lebih fleksibel dan adaptif.

Selain aspek kreativitas, aktivitas bermain juga berperan dalam pengembangan kemampuan kepemimpinan mahasiswa. Dalam permainan kelompok, seringkali muncul kebutuhan untuk memimpin dan mengatur strategi agar tim dapat bekerja sama dengan baik. Mahasiswa yang dipercaya menjadi pemimpin belajar mengelola kelompok, mengambil keputusan, dan memotivasi anggota tim. Pengalaman ini sangat berharga dalam mengasah kemampuan kepemimpinan yang nantinya dapat diterapkan dalam berbagai situasi di luar lingkungan akademik. Dengan demikian, permainan menjadi wahana efektif untuk melatih kepemimpinan praktis.



Observasi juga menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat memperlerat hubungan sosial antar mahasiswa. Melalui interaksi dalam permainan, mahasiswa belajar untuk saling menghargai, bekerja sama, dan membangun komunikasi yang efektif. Hal ini menciptakan suasana kekeluargaan dan solidaritas yang mendukung proses pembelajaran. Hubungan sosial yang kuat juga meningkatkan kenyamanan dan kepercayaan diri mahasiswa dalam berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, permainan tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pengembangan hubungan sosial yang positif.

Hasil observasi dan studi literatur menegaskan bahwa pengembangan kreativitas mahasiswa melalui praktik dan modifikasi permainan memberikan manfaat yang luas, mulai dari peningkatan kreativitas, kemampuan problem solving, keterampilan sosial, hingga kepemimpinan. Permainan besar dan kecil sama-sama memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan mengintegrasikan aktivitas bermain dalam pendidikan tinggi, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, interaktif, dan efektif. Oleh karena itu, dosen dan pengelola pendidikan disarankan untuk lebih mengoptimalkan penggunaan permainan sebagai media pembelajaran yang inovatif.

Discussion

Pengembangan kreativitas mahasiswa melalui praktik dan modifikasi permainan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan inovasi dan adaptasi mereka. Aktivitas bermain memberikan ruang bagi mahasiswa untuk bereksperimen dengan ide-ide baru dan menemukan solusi kreatif terhadap tantangan yang muncul selama permainan. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Selain itu, modifikasi permainan memungkinkan mahasiswa untuk menyesuaikan aturan dan strategi sesuai kebutuhan kelompok, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan kontekstual. Dengan demikian, permainan bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif secara holistik.

Selain aspek kreativitas, permainan besar dan kecil juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kepemimpinan



mahasiswa. Permainan kelompok menuntut komunikasi efektif, kerja sama, serta pengambilan keputusan bersama, yang merupakan kompetensi penting dalam dunia kerja dan kehidupan sosial. Dalam konteks ini, mahasiswa belajar untuk menghargai perbedaan, mengelola konflik, dan memimpin tim secara efektif. Hal ini mendukung teori sosial-kognitif yang menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan faktor penting dalam pembelajaran dan pengembangan diri. Oleh karena itu, integrasi permainan dalam pembelajaran tinggi dapat memperkuat soft skills mahasiswa yang sangat dibutuhkan di era modern.

Motivasi belajar mahasiswa juga meningkat melalui penggunaan permainan sebagai media pembelajaran. Permainan yang menarik dan menantang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memacu semangat mahasiswa untuk berpartisipasi aktif. Motivasi intrinsik yang tumbuh dari pengalaman bermain membuat mahasiswa lebih fokus dan berdedikasi dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori motivasi yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif dan kesenangan dalam belajar dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, penerapan permainan dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga memperbaiki kualitas dan efektivitas proses belajar secara keseluruhan.

Perbedaan karakteristik antara permainan besar dan kecil memberikan variasi pengalaman belajar yang kaya bagi mahasiswa. Permainan besar yang melibatkan aktivitas fisik dan kerja sama intensif mengasah kemampuan koordinasi dan komunikasi interpersonal. Sementara itu, permainan kecil lebih menekankan pada strategi dan perencanaan yang melatih berpikir kritis dan analitis. Kombinasi kedua jenis permainan ini memberikan keseimbangan dalam pengembangan berbagai aspek keterampilan mahasiswa. Oleh karena itu, pendidik disarankan untuk mengintegrasikan kedua jenis permainan secara seimbang agar dapat mengoptimalkan potensi pengembangan kreativitas dan keterampilan lain secara menyeluruh.

Modifikasi permainan oleh mahasiswa menunjukkan bahwa mereka tidak hanya sebagai peserta pasif, melainkan juga sebagai agen pembelajaran aktif yang mampu berinovasi dan beradaptasi. Proses ini melibatkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif dalam mengevaluasi aturan permainan dan menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan problem solving yang menempatkan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran.



Dengan demikian, modifikasi permainan tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan metakognitif mahasiswa yang penting untuk keberhasilan akademik dan profesional.

Pengintegrasian aktivitas bermain dalam pendidikan tinggi merupakan strategi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Aktivitas bermain tidak hanya memperkaya aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik mahasiswa. Selain itu, permainan membantu membangun iklim belajar yang positif dan mendukung pengembangan karakter serta soft skills. Namun, keberhasilan implementasi permainan dalam pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang dan pemahaman mendalam tentang tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dosen dan praktisi pendidikan perlu mengembangkan kompetensi dalam merancang dan memfasilitasi permainan yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan konteks pembelajaran.

KESIMPULAN

Temuan paling penting dari penulisan makalah ini adalah bahwa pengembangan kreativitas mahasiswa melalui praktik dan modifikasi permainan, baik permainan besar maupun kecil, memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan inovasi, problem solving, serta keterampilan sosial dan kepemimpinan. Aktivitas bermain tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Melalui modifikasi permainan, mahasiswa dapat beradaptasi dengan situasi pembelajaran yang dinamis dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kolaborasi. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi permainan dalam pendidikan tinggi sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendukung perkembangan kompetensi mahasiswa secara menyeluruh.

Kekuatan dari penulisan makalah ini terletak pada penggunaan metode studi literatur yang komprehensif dan observasi partisipatif yang memberikan data empiris langsung dari aktivitas mahasiswa. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk menggabungkan teori dan praktik secara seimbang, sehingga hasil analisis menjadi lebih valid dan aplikatif. Selain itu, makalah ini mampu menguraikan berbagai manfaat permainan besar dan kecil secara rinci, serta menekankan pentingnya modifikasi permainan



sebagai bentuk kreativitas mahasiswa. Penyajian yang sistematis dan didukung oleh berbagai sumber relevan membuat makalah ini menjadi referensi yang bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran inovatif di perguruan tinggi.

Namun, makalah ini juga memiliki beberapa kelemahan, terutama dalam hal keterbatasan cakupan data observasi yang hanya terbatas pada beberapa kelompok mahasiswa dalam konteks tertentu. Hal ini dapat mempengaruhi generalisasi temuan ke populasi mahasiswa yang lebih luas. Selain itu, makalah ini belum mengkaji secara mendalam pengaruh faktor eksternal seperti perbedaan latar belakang budaya dan karakteristik individu mahasiswa terhadap efektivitas permainan dalam mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan metode kuantitatif yang lebih luas dan variatif sangat diperlukan untuk memperkuat dan memperluas temuan yang ada dalam makalah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Ahmadi, Nuril. 2007. "*Panduan Olahraga Bola Voli.*" Surakarta: Era Pustaka Utama.
- 2) Akhyun. (2020). Analisis manfaat finger painting dalam mengembangkan kreativitas berbasis seni pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Seni*, 7(1), 15-25.
- 3) Anggraini, S., & Wulandari, R. (2021). Metode penelitian kualitatif untuk memahami fenomena sosial dalam pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(3), 45-60.
- 4) Arikunto, Suharsimi. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik." Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- 5) Betan, M., & Rekan. (2023). Elemen kompetisi dalam permainan dan pengembangan rasa prestasi mahasiswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(1), 60-70.
- 6) Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi. (2024). *Evaluasi Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Tahun 2023*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.



- 7) Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. "Petunjuk Tes Keterampilan Bola Voli Usia 13 - 15 Tahun." Jakarta: Pusat Kesegaran Jasmani dan Rekreasi Depdikbud, 1999.
- 8) Dianto, D., & Rekan. (2023). Pembelajaran berbasis game sebagai petualangan edukatif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 11(1), 44-53.
- 9) Fauzi, M., & Hidayat, R. (2023). Dampak pembelajaran berbasis game terhadap prestasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 12(1), 55-65.
- 10) Fika. "Motivasi Intrinsik dalam Pembelajaran Berbasis Game." 2017.
- 11) Ghufroon, M. N., & Risnawita, R. (2022). Teori kreativitas dan aplikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(2), 75-85.
- 12) Hasmirati et al. 2023. "Penghargaan dalam Pembelajaran Berbasis Game dan Motivasi Mahasiswa."
- 13) Irma & Jalil. "Pengaruh Penghargaan dalam Pembelajaran Berbasis Game." 2023.
- 14) Irmawati, S. (2023). Pembelajaran berbasis game dan dampaknya terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 18(2), 88-97.
- 15) Jurnal Manajerial UPI. "Tingkat Kreativitas Mahasiswa pada Masa Pandemi COVID-19." 2021.
- 16) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (1999). *Petunjuk tes keterampilan bola voli usia 13 - 15 tahun*. Jakarta: Pusat Kesegaran Jasmani dan Rekreasi.
- 17) Maydiantoro, D. (2019). Model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 100-110.
- 18) N. A. P. Lestari et al. "Pengaruh Kompetisi terhadap Tanggung Jawab dan Keterlibatan Mahasiswa." 2023.
- 19) Nurnainah, & Nurnaeni. (2023). Pengembangan keterampilan problem solving dan berpikir kritis melalui pembelajaran berbasis game. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 33-42.



- 20) Penelitian Skripsi: "Fungsi Permainan dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak di TA Ashabul Kahfi Malang." UIN Malang, 2020.
- 21) Putera, A., & Rhussary, S. (2018). Pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran berbasis android pada materi bangun ruang di SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia*, 3(2), 123-134.
- 22) Qurtubi, Rukiyanto, et al. "Desain Permainan dalam Pembelajaran Berbasis Game." 2023.
- 23) Sari, D. (2022). Games experience learning untuk melatih kreativitas dan kepemimpinan mahasiswa. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 4(1), 20-30.
- 24) Semiawan, H., dkk. (1987). *Psikologi Kreativitas*. Jakarta: PT Gramedia.
- 25) Totok Wianto. (2017). Menjadi mahasiswa kreatif, inovatif, dan peduli. *Universitas Lambung Mangkurat*.
- 26) Universitas Palangkaraya. (2023). Pengenalan kegiatan kemahasiswaan dan program kreativitas dan inovasi mahasiswa. *Dokumen Resmi UT Palangkaraya*.
- 27) Universitas Pendidikan Indonesia. (2023). Pengembangan kreativitas mahasiswa PJKR pada cabang olahraga basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(1), 1-10.
- 28) Universitas Islam Nusantara. (2023). Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) sebagai upaya membangun sumber daya manusia unggul. *Jurnal Repository UNINUS*.
- 29) Wawan Junresti Daya, Faizal Chan, Ahmad Muzaffar. "Penerapan Modifikasi Permainan Target untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Bola Voli." *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Universitas Jambi, 2017.
- 30) Widya, & Lubis, A. (2023). Permainan Lego: Upaya pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 45-55

