

## **PENGEMBANGAN MODEL LOSTY UNTUK GERAK DASAR LOKOMOTOR PADA PESERTA DIDIK FASE B SEKOLAH DASAR**

**Destiyani<sup>1</sup>, Selvi Atesya Kesumawati<sup>2</sup>, Dewi Septaliza<sup>3</sup>, Noviria Sukmawati<sup>4</sup>**

**Abstrak:** Gerak dasar lokomotor merupakan bagian penting dalam pendidikan jasmani yang melibatkan kemampuan tubuh untuk berpindah tempat seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat. Keterampilan ini menjadi fondasi utama dalam pengembangan kemampuan motorik peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Namun, pembelajaran gerak dasar lokomotor sering kali belum disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik fase B (Kelas III dan IV), sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan literasi dan numerasi “LOSTY” (Locomotor, Literasi, Numerasi Desty) yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan peserta didik fase B sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Responden penelitian ini terdiri dari 30 peserta didik dan 3 guru untuk uji coba skala kecil dan 164 peserta didik skala besar di tiga sekolah dasar Kabupaten Banyuasin 1 Sumatera Selatan. Instrumen yang digunakan berupa rubrik penilaian oleh 3 orang ahli. Hasil uji validitas ahli menggunakan Content Validity Index (CVI) dan Content Validity Ratio (CVR) menunjukkan nilai rata-rata CVR sebesar 0,2 yang berarti bahwa model LOSTY memiliki tingkat validitas yang tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa model LOSTY aman, layak, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor yang sesuai dengan karakteristik peserta didik fase B.

**Kata Kunci:** Losty, Gerak, Dasar, Locomotor

**Abstract:** Locomotor fundamental movement skills are an essential part of physical education, involving the body's ability to move from one place to another, such as walking, running, jumping, and hopping. These skills serve as the foundational basis for developing students' motor abilities, particularly at the elementary school level. However, locomotor movement instruction is often not aligned with the developmental characteristics of Phase B students (Grades III and IV), thereby requiring innovative and enjoyable learning approaches. This study aims to develop a locomotor movement learning model based on the integrated literacy and numeracy game "LOSTY" (Locomotor, Literacy, Numeracy, Desty) tailored to the needs and developmental stages of Phase B elementary school students. The research employed the ADDIE development model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants consisted of 30 students and 3 teachers for small-scale trials, and 164 students from three elementary schools in Banyuasin 1 Regency, South Sumatra, for large-scale

---

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Olahraga, Universitas Bina Darma Palembang, Indonesia

*implementation. The instruments used included expert assessment rubrics from three experts. The results of the expert validity test, using the Content Validity Index (CVI) and Content Validity Ratio (CVR), showed an average CVR score of 0.2, indicating a high level of validity for the LOSTY model. These findings suggest that the LOSTY model is safe, feasible, and effective for use in locomotor movement learning tailored to the characteristics of Phase B students.*

**Keyword :** *Losty, Movement, Basic, Locomotor*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik, kebugaran jasmani, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, sikap mental dan emosional yang positif. PJOK membentuk karakter siswa dan menanamkan nilai-nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas. Pendidikan Jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di seluruh jenjang pendidikan, termasuk di tingkat Sekolah Dasar. Implementasi mata pelajaran ini sangat esensial pada jenjang dasar karena pada tahap ini anak sedang berada dalam fase pertumbuhan fisik yang pesat serta perkembangan keterampilan gerak dasar. Keterampilan tersebut memiliki peranan penting dalam membentuk fondasi awal menuju pribadi yang sehat, aktif, dan berkualitas di masa depan (SHELEMO, 2023). Pada sekolah dasar dalam kurikulum merdeka peserta didik diklasifikasikan berdasarkan fase perkembangan mereka. Fase B, yang melibatkan siswa di jenjang kelas III dan IV sekolah dasar, adalah fase yang sangat penting dalam perkembangan motorik. Pada fase ini, siswa melakukan transisi dari pembelajaran keterampilan motorik dasar ke pengembangan keterampilan motorik yang lebih kompleks. Selain itu, fase ini ditandai dengan peningkatan koordinasi, kontrol tubuh, dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai aktivitas fisik. Gerak dasar lokomotor merupakan keterampilan motorik fundamental yang penting dikembangkan sejak usia dini, khususnya pada peserta didik sekolah dasar. Keterampilan ini meliputi aktivitas bergerak dari satu tempat ke tempat lain, seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat. Bagi peserta didik fase B (kelas III dan IV), penguasaan gerak dasar lokomotor sangat penting untuk mendukung perkembangan fisik, mental, dan sosial mereka. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran gerak dasar di sekolah dasar masih cenderung monoton, kurang kontekstual, dan belum menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia fase B. Berdasarkan pengamatan awal penulis sebagai mahasiswa Pendidikan Jasmani, ditemukan bahwa masih banyak guru yang menggunakan pendekatan tradisional tanpa inovasi model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Sejalan dengan temuan tersebut, (Suherman et al. 2021) menegaskan bahwa pembelajaran PJOK perlu dikembangkan menggunakan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan agar peserta didik lebih aktif, termotivasi, dan mampu mengembangkan potensi geraknya secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Salah satu alternatif solusi adalah dengan mengembangkan model LOSTY (Lokomotor literasi dan numerasi desty), yakni model pembelajaran yang dirancang berbasis permainan aktif dengan pendekatan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor anak. Model ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran PJOK karena memadukan unsur sensorik, tantangan motorik, dan nilai-nilai keberanian serta percaya diri.

Model pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas jasmani, serta berdampak positif terhadap peningkatan koordinasi dan kemampuan motorik (Rahayu dan lestari, 2022). Demikian pula, studi yang dilakukan oleh (Pratama, 2020) menegaskan pentingnya pengembangan model pembelajaran adaptif yang

mempertimbangkan faktor usia dan karakteristik siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif. Berbagai studi tersebut menjadi landasan kuat bagi mahasiswa untuk merancang dan mengembangkan model LOSTY, yang berorientasi pada pendekatan bermain aktif serta penguatan gerak dasar lokomotor.

Berdasarkan latar belakang dan tinjauan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran LOSTY yang efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor peserta didik fase B sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan jasmani dan menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

#### 1. Hakikat Pengembangan

Pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan suatu proses sistematis yang digunakan untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi model atau produk pembelajaran untuk meningkatkan proses dan hasil belajar. Model ADDIE, yang merupakan akronim dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, menyediakan kerangka kerja yang sistematis dan fleksibel dalam pengembangan pembelajaran (Branch, 2009).

Pengembangan model ini juga didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran yang berfokus pada siswa (*student-centered learning*), yang menekankan pentingnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa anak-anak membangun pengetahuan mereka melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitar (Piaget, 1977). Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dimodifikasi dan berbasis sensorik, peserta didik tidak hanya dilatih secara fisik, tetapi juga mengembangkan aspek kognitif dan afektif mereka.

#### 2. Hakikat Pembelajaran

Di sekolah dasar, pembelajaran gerak dasar lokomotor sangat penting, terutama bagi siswa fase B (kelas III dan IV). Gerak dasar lokomotor, seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat, adalah dasar untuk keterampilan motorik lebih lanjut. Untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami teknik gerakan dasar ini, tetapi juga dapat menggunakannya dalam berbagai aktivitas fisik, sangat penting untuk menggunakan model pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan gerakan ini. Penelitian yang dilakukan oleh Amirzan (2018) menemukan bahwa model pembelajaran gerak dasar lokomotor yang dirancang secara sistematis dapat meningkatkan kualitas latihan olahraga di sekolah dasar.

Pembelajaran gerak dasar lokomotor harus dilakukan di lingkungan yang mendukung, baik dari segi fasilitas maupun suasana belajar, ketika diterapkan di sekolah. Guru harus membuat lingkungan yang aman dan inklusif untuk siswa. Mereka juga harus mendorong siswa untuk berani mencoba hal-hal baru tanpa takut gagal. Selain itu, evaluasi harus formatif dan fokus pada proses daripada hasil akhir.

#### 3. Hakikat Gerak

Gerak merupakan elemen fundamental dalam pendidikan jasmani yang berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan secara menyeluruh. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006), tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, yang mencakup gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Gerak dasar ini sangat penting untuk pembelajaran olahraga karena dapat digunakan dalam berbagai permainan, olahraga, dan aktivitas sehari-hari. Bermain adalah cara terbaik bagi siswa untuk belajar keterampilan dasar gerak lokomotor.

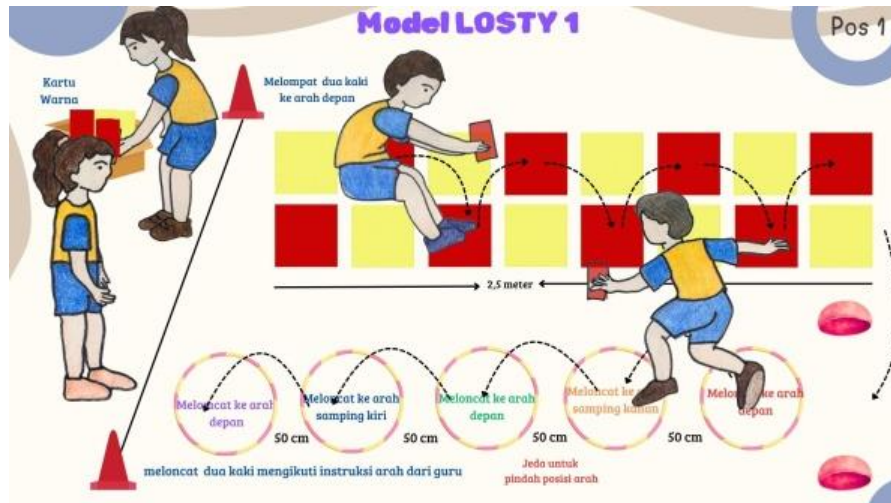
#### 4. Karakteristik peserta didik fase B

Peserta didik Fase B adalah anak-anak yang berusia antara 8 dan 10 tahun dan biasanya berada di kelas III dan IV Sekolah Dasar. Menurut teori Piaget, mereka mulai mampu berpikir logis terhadap objek konkret tetapi belum mampu berpikir abstrak secara mendalam.

Dalam dokumen resmi dari Kemendikbudristek dinyatakan bahwa: "Peserta didik pada Fase B mampu menunjukkan kemampuan berpikir konkret dan mulai mengembangkan keterampilan bernalar serta menyampaikan pendapat secara lisan maupun tulisan secara lebih terstruktur." (Kemendikbudristek, 2022, Capaian Pembelajaran Fase B, hlm. 6).

5. Model yang di kembangkan

Metode pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan berbasis permainan harus dipertimbangkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik fase B. Oleh karena itu sangat penting untuk membuat model pembelajaran gerak dasar lokomotor yang didasarkan pada aktivitas dan sesuai dengan usia anak. Model ini harus dibangun berdasarkan prinsip-prinsip pedagogi aktif yang melibatkan anak secara fisik, kognitif, dan sosial-emosional.



**Gambar 1.** Model LOSTY 1 Pos 1

Aktivitas dalam permainan ini adalah melompat dengan dua kaki mengikuti dengan hasil kartu warna yang di dapat. Cara melakukan permainan ini sebagai berikut:

- Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, Setiap kelompok terdiri dari 6 pemain.
- Peserta didik berbaris di belakang garis awal, Pemain 1 memulai permainan dengan awalan mengambil kartu warna.
- Kemudian pemain 1 melompat kedepan dengan melompati kotak warna sesuai dengan kartu warna yang di dapat. ( Melompat dua kaki ke arah depan).
- Setelah melompati kotak warna pemain 1 berlari ke arah cone dan melompati ring hoop ( Lompat dua kaki mengikuti instruksi arah dari guru)
- Dan seterusnya di lakukan bersambung hingga pemain ke -6.

**Rubrik penilaian psikomotrik, afektif dan kognitif**

**Tabel 1.** psikomotor

No	Aspek yang di nilai	4	3	2	1
1	Kesesuaian gerakan melompat mengikuti warna kartu				

**Tabel 2. afektif**

No	Aspek yang di nilai	4	3	2	1
1	Antusiasme dan Partisipasi				

**Tabel 3. Kognitif**

No	Aspek yang di nilai	4	3	2	1
1	Ketepatan melompat dengan mengikuti Instruksi Guru				
2	Koordinasi Gerak dan Fokus				

## METODE

Model penelitian yang digunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian ini adalah anak sekolah dasar, yang terdiri 40 peserta didik uji coba skala kecil, dan uji coba skala kecil ini juga melibatkan 3 guru sebagai responden (1 guru PJOK dan 2 guru kelas) di SDN 2 Banyuasin 1. dan subjek penelitian pada uji skala besar adalah 164 peserta didik di SDN 2 Banyuasin 1, SDN 8 Banyuasin 1 dan SDN 12 Banyuasin 1. Penelitian ini melibatkan 3 para ahli meliputi 1 orang ahli media, 1 orang ahli gerak, dan 1 orang ahli praktisi. Hasil uji validasi ahli di analisis menggunakan Content Validity Index (CVI) dan Content Validity Ratio (CVR) untuk melihat apakah model 1 Pos 1 layak untuk di uji cobakan di lapangan.

**Tabel 4. Analisis CVI dan CVR**

No	E1	E2	E3	ne	N	N/2	ne-(N/2)	CVR	C
1	4	4	4	3	4	2	1	0.5	V
2	4	4	3	2	4	2	0	0	V
3	4	4	3	2	4	2	0	0	V
4	4	3	4	2	4	2	0	0	V
5	4	4	4	3	4	2	1	0.5	V
6	3	4	4	2	4	2	0	0	V
7	4	3	4	2	4	2	0	0	V
8	4	4	4	3	4	2	1	0.5	V
9	4	4	4	3	4	2	1	0.5	V
10	3	4	4	2	4	2	0	0	V
Jumlah	38	38	38	Jumlah				2	
Rata-rata	3.8	3.8	3.8	<b>Rata-rata</b>				<b>0.2</b>	<b>Valid</b>
Rerata	3.8								

## **HASIL**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi model pembelajaran LOSTY (Lokomotor, Literasi, Numerasi, dan Desty) untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor peserta didik Fase B sekolah dasar. Pada tahap analisis, hasil observasi, wawancara, dan telaah kurikulum menunjukkan bahwa pembelajaran gerak dasar lokomotor di sekolah dasar masih cenderung monoton, konvensional, dan kurang melibatkan keaktifan peserta didik. Selain itu, pembelajaran belum mengoptimalkan gerak dari berbagai arah maupun stimulasi sensorik yang dapat mendukung perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik Fase B.

Pada tahap desain, model LOSTY dirancang dengan mengintegrasikan aktivitas gerak lokomotor seperti berjalan, berlari, dan melompat ke dalam bentuk permainan edukatif yang memadukan aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif. Model ini juga memanfaatkan media dengan berbagai tekstur untuk melatih kepekaan sensorik peserta didik. Tiga variasi model LOSTY dikembangkan lengkap dengan prosedur pelaksanaan, formasi pembelajaran, dan media pendukung yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pada tahap pengembangan, model LOSTY divalidasi oleh tiga ahli yang terdiri atas ahli gerak, ahli media, dan ahli praktisi. Hasil validasi menunjukkan nilai Content Validity Ratio (CVR) rata-rata sebesar 0,18, yang mengindikasikan bahwa model LOSTY valid dan layak digunakan dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor. Para ahli memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan model, antara lain memperjelas petunjuk pelaksanaan, mengintegrasikan aspek kognitif dan sosial secara lebih optimal, serta meningkatkan kualitas media visual yang digunakan.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil melibatkan 40 peserta didik di SDN 2 Banyuasin 1. Hasil yang diperoleh menunjukkan nilai rata-rata sebesar 87,18 pada Model LOSTY 1, 84,98 pada Model LOSTY 2, dan 84,15 pada Model LOSTY 3, yang termasuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya, uji coba skala besar dilakukan pada 163 peserta didik di SDN 2 Banyuasin 1, SDN 8 Banyuasin 1, dan SDN 12 Banyuasin 1. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata sebesar 92,53 pada Model LOSTY 1, 93,30 pada Model LOSTY 2, dan 92,76 pada Model LOSTY 3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi model LOSTY memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar lokomotor peserta didik.

Selain itu, hasil kuesioner yang diberikan kepada sembilan guru PJOK menunjukkan respons yang positif terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Rata-rata penilaian guru mencapai 3,8 dan berada pada kategori baik, yang menunjukkan bahwa model LOSTY dinilai praktis, menarik, dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran.

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model LOSTY merupakan model pembelajaran yang valid, layak, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor pada peserta didik Fase B sekolah dasar. Model ini mampu menjawab permasalahan pembelajaran PJOK yang selama ini masih bersifat konvensional dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Peningkatan hasil belajar yang terlihat pada uji coba skala kecil maupun skala besar menunjukkan bahwa model LOSTY mampu meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor peserta didik. Integrasi aktivitas fisik dengan unsur literasi dan numerasi dalam bentuk permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, kerja sama, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian (Amirzan, 2018) yang menyatakan bahwa model pembelajaran gerak dasar lokomotor memiliki efektivitas dan kepraktisan yang tinggi dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada aktivitas gerak dan permainan, peserta didik memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan keterampilan motorik dasar secara aktif. Hasil penelitian ini memperkuat temuan tersebut, di mana model LOSTY terbukti mampu meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor peserta didik. Selain itu, penggunaan media bertekstur dalam model LOSTY memberikan stimulasi sensorik yang mendukung perkembangan kemampuan motorik peserta didik secara lebih optimal.

Meskipun demikian, implementasi model LOSTY masih memiliki beberapa tantangan. Penerapan model ini memerlukan ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, ruang pembelajaran yang cukup luas, serta kreativitas guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Selain itu, perbedaan kemampuan motorik antar peserta didik dan aspek keselamatan selama kegiatan pembelajaran juga perlu menjadi perhatian. Model ini juga masih berfokus pada pengembangan gerak lokomotor sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk mengakomodasi gerak non-lokomotor dan manipulatif.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini berhasil mengembangkan model pembelajaran LOSTY sebagai alternatif pembelajaran gerak dasar lokomotor yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik Fase B sekolah dasar. Model ini mengintegrasikan aktivitas gerak lokomotor dengan unsur literasi dan numerasi dalam bentuk permainan edukatif yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa model LOSTY layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji coba juga membuktikan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor peserta didik, seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat, serta meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru memberikan respons positif terhadap penerapan model ini karena dinilai praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran PJOK.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru Pendidikan Jasmani menjadikan model LOSTY sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran gerak dasar lokomotor di sekolah dasar. Pihak sekolah juga diharapkan memberikan dukungan berupa penyediaan sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang implementasi model ini. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan model LOSTY dengan menambahkan unsur gerak non-lokomotor dan manipulatif serta memperluas cakupan penelitian pada berbagai jenjang dan wilayah sekolah sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adolph, R. (2016). Peningkatan Gerak Dasar Locomotor Dan Manipulatif Melalui Metode Permainan Dalam Pembelajaran Jasmani Pada Siswa Kelas V Sdn Sukakarya 2 Kota Sukabumi. 8, 1–23.
- Badriyah, L., Setiawan, I., Suropto, A. W., & Fahmi, M. (2024). Indonesian Journal for Physical Education and Sport Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran PJOK di SD Al Madina Wonosobo. 5(2), 784–794.
- Dwijayanti, K., & Supriyoko, A. (2020). Peningkatan pembelajaran gerak lokomotor menggunakan Model Aktivitas Sirkuit (MAS) melalui pos kemampuan anak siswa sekolah dasar Improved locomotor motion learning using the Circuit Activity Model (MAS) through the post ability of elementary school child. Online) Journal of Physical Activity (JPA), 1(2), 92.

*Destiyani, Selvi Atesya Kesumawati, Dewi Septaliza, Noviria Sukmawati: Manajemen Program Latihan Modifikasi Peningkatan Kualitas Gerak Dan Kemampuan Renang Penderita Skoliosis Di Les Renang Palu.*

<https://journal.apopi.org/index.php/jpa>

- Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Ilmiah, J., & Pendidikan, W. (2025). 3 1,2,3. 11(April), 127–133.
- Ningrum, N. F. M., & Sukoco, P. (2017). Pengembangan model permainan untuk meningkatkan perseptual motorik dan perilaku sosial siswa sekolah dasar bawah. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 171. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7905>
- Novitasari, E. F. (2024). Model Kartu Gambar Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. 8–16. <https://doi.org/10.21009/jpja.v7i01.54978>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sakti Adji, B., & Wibowo, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Modifikasi Permainan Tic Tac Toe Improving the Learning Outcomes of Basic Locomotor Movements in Elementary School Students Through Tic Tac Toe Game Modification. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 11(2), 141–152.
- SHELEMO, A. A. (2023). No Title. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Suherman, A., Nugroho, H., Hidayat, Y., & Sulaiman, S. (2021). Pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani yang inovatif dan menyenangkan. Bandung: UPI Press.
- Rahayu, S., & Lestari, I. (2022). Model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan motorik anak. Yogyakarta: Deepublish.
- Pratama, R. (2020). Pengembangan model pembelajaran adaptif dalam pendidikan jasmani. Jakarta: Rajawali Pers.
- Amirzan. (2017). Pengembangan model pembelajaran gerak dasar lokomotor pada siswa SD kelas V. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 2(1), 85–95. <https://doi.org/10.24114/pjkr.v2i1.7843>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Capaian Pembelajaran PAUD, Pendidikan Dasar, dan Menengah (Kurikulum Merdeka). Jakarta: Kemendikbudristek.
- Putra, B. M., & Kasriman. (2023). Pengaruh Aktivitas Fisik terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 123–130.
- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., Ramos, M., & Padli. (2021). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>
- Fatmawati, F., & Suharli, S. (2023). Analisis Kemampuan Guru Ekonomi dalam Memahami Kurikulum Merdeka. *Jurnal Profesi Keguruan*, 9(3), 281–285.
- Abuhassna, H., Alnawajha, S., Awae, F. A., Adnan, M. A. B. M., & Edwards, B. I. (2024). Synthesizing technology integration within the ADDIE model for instructional design: A comprehensive systematic literature review. *Journal of Autonomous Intelligence*.
- Fajrin, M. A., et al. (2024). Revolutionizing education: Unleashing the power of the ADDIE Model for effective teaching and learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(1), 202–209