

PENGARUH PERMAINAN KECIL TERHADAP HASIL BELAJAR GERAK MANIPULATIF SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 11 KOTO SANI KABUPATEN SOLOK

Alia Zurna Lutfi¹, Sri Gusti Handayani², Indri Wulandari³, Yani Warti⁴

¹Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Padang,
Padang, Indonesia

Email: aliazurnalutfi@gmail.com¹, srigustihandayani@fik.unp.ac.id²,
indriwulandari@fik.unp.ac.id³, yaniwarti@fik.unp.ac.id⁴

*Corresponding Author : Sri Gusti Handayani
srigustihandayani@fik.unp.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar gerak manipulatif siswa, terutama pada keterampilan melempar dan menangkap bola di SD Negeri 11 Koto Sani Kabupaten Solok. Permasalahan tersebut disebabkan kurangnya variasi pembelajaran yang diberikan guru sehingga siswa kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani,

Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kecil terhadap hasil belajar gerak manipulatif siswa kelas V SD Negeri 11 Koto Sani Kabupaten Solok. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 19 siswa kelas V. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes lempar tangkap bola tenis. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas Liliefors dan uji Wilcoxon Signed-Rank Test pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 4,21 meningkat menjadi 9,11 pada posttest. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai $|Z_{hitung}| (3,82) > Z_{tabel} (1,96)$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Penerapan permainan kecil terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar gerak manipulatif siswa kelas V SD Negeri 11 Koto Sani Kabupaten Solok. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan permainan kecil dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan gerak manipulatif siswa sekolah dasar.

Keywords: permainan kecil, hasil belajar, gerak manipulatif, siswa sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan dalam melatih kemampuan psikomotorik yang diajarkan secara formal di Sekolah dasar. Pendidikan jasmani di sekolah dasar merupakan masa yang menentukan pertumbuhan, kemampuan fisik dan perkembangan keterampilan motorik dimasa depan (Budiman & Dewi, 2022). Aktivitas gerak atau aktivitas jasmani yang dilakukan untuk menuntun siswa agar termotivasi bergerak aktif sehingga dapat memaksimumkan tumbuh kembang anak.

Pendidikan jasmani tidak terlepas dari aktivitas bermain, melalui bermainlah anak dapat mengeksplorasi kemampuan geraknya. Pada aktivitas bermain anak dididik dan dibina untuk menjadi siswa yang terampil dalam melakukan aktivitas gerak sekaligus menjadi upaya dalam mengidentifikasi bakat anak melalui aktivitas olahraga. Aspek penilaian pada pendidikan jasmani terdiri dari aspek kognitif, afektik dan psikomotorik. Aspek psikomotorik merupakan komponen penting dalam menilai kemampuan gerak anak (motorik). Motorik merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan perkembangannya terutama pada anak usia dini.

Proses pembelajaran ataupun kegiatan belajar-mengajar tidak bisa lepas dari keberadaan guru. Tanpa adanya guru pembelajaran akan sulit dilakukan, apalagi dalam rangka pelaksanaan pendidikan formal, guru menjadi pihak yang sangat vital. Guru memiliki peran yang paling aktif dalam pelaksanaan pendidikan demi mencapai tujuan pendidikan yang hendak dicapai melalui kegiatan pembelajaran dengan mengajar peserta didik atau siswa (Arifin, 2017).

Pendidikan disekolah dilaksanakan secara langsung dengan kegiatan pembelajaran berupa interaksi antar guru dan peserta didik agar suatu tujuan pembelajaran dapat di capai dengan baik. Pendidikan di sekolah meliputi kegiatan belajar mengajar, berdiskusi dan menemukan hal-hal baru. Pendidikan diluar sekolah dapat terjadi antar peserta didik dengan masyarakat dan lingkungan sekitar(Himawan, 2020). Peran pendidikan sekolah dan pendidikan luar sekolah sama pentingnya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan sekolah berperan sebagai sarana belajar siswa sekaligus bersosilasi dengan teman sebaya, sedangkan pendidikan luar sekolah berperan sebagai sumber eksplorasi siswa untuk mengenal kehidupan bermasyarakat.

Pertumbuhan dan perkembangan jasmani berkaitan dengan perkembangan fisik motorik anak yang terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan juga motorik halus. Perkembangan motorik kasar anak berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Perkembangan motorik kasar meliputi kemampuan fisik yang spesifik seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan dan kelenturan. Anak memiliki karakteristik unik berupa rasa keingintahuan yang besar dan keinginan untuk mencoba, anak dapat melakukan latihan-latihan fisik motorik melalui gerakan-gerakan terkoordinasi yang difasilitasi dengan lingkungan yang mendukung atas pemberian stimulasi tersebut (Fitriani, 2018).

Perkembangan gerak anak berkaitan dengan aktivitas fisik yang dilakukan, selain itu berkurangnya aktivitas gerak juga akan berimplikasi negatif bagi kesehatan anak (Safruddin et al., 2021). Upaya meningkatkan kemampuan motorik hendaknya menjadi tanggung jawab bersama (orangtua maupun guru) sebagai bagian dalam memaksimalkan tumbuh kembang anak, dengan demikian tak salah jika orangtua dan guru mengenalkan permainan kecil sebagai langkah untuk menstimulasi gerak aktif anak. Menurut Simatupang, (2018) peningkatan motorik kasar anak dapat dilakukan di rumah maupun di sekolah dengan mengenalkan dan mempraktikkan berbagai bentuk permainan kecil.

Permainan kecil merupakan aktivitas yang dilakukan tanpa paksaan dan mendatangkan rasa kegembiraan dalam suasana yang menyenangkan. Permainan ini umumnya dimodifikasi sedemikian rupa, dimainkan dengan menggunakan alat maupun tanpa alat, dan dilakukan sesuai dengan aturan sederhana yang sudah disepakati sebelum permainan dimulai, seperti batas lapangan dan jumlah pemain.

Menurut Agus dan Fahrizqi, (2020), faktor peserta didik bermalas-malasan dalam melakukan kegiatan fisik adalah karena merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton dalam proses pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Hal ini sering kali dikarenakan cara mengajar guru di lapangan yang masih bersifat konvensional dan kurang kreatif. Untuk itu, permainan kecil dapat menjadi cara alternatif yang sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dan gerak manipulatif anak melalui aktivitas yang menyenangkan.

Manfaat permainan kecil bagi anak sekolah dasar sangat penting sebagai sarana stimulasi gerak aktif yang menyenangkan di saat pengaruh pesatnya teknologi modern yang cenderung membuat anak kurang bergerak (Sam et al., 2021). Keberadaan permainan kecil dapat menjadi sebuah metode yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yang berguna dalam memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan tubuh anak, yang selanjutnya mendukung optimalisasi pengembangan aspek lain. Menurut (Devrizal et al., 2019), penerapan permainan kecil yang dimodifikasi dapat berkontribusi dan berefek

signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak, hasil analisis secara jelas mendukung dengan bukti signifikan bahwa metode permainan ini menyebabkan peningkatan yang besar pada tingkat keterampilan motorik kasar.

Perkembangan motorik sering dijadikan sebagai tolak ukur untuk membuktikan bahwa anak tumbuh dan berkembang dengan baik. Cara yang paling dekat dengan fase perkembangan anak untuk memahami dunianya adalah melalui bermain. Karena melalui bermain yang menyenangkan dapat terpenuhi rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu. Seperti ketika anak ingin memahami tentang jauh dan dekat, dapat dilakukan kegiatan bermain aktif berlari menjauhi dan mendekati sebuah objek. Selain untuk memperoleh kesenangan dan informasi, melalui aktivitas bermain anak dapat memanfaatkan energi berlebih yang anak miliki agar dapat berguna bagi tubuhnya.

Gerak manipulatif sebagai aspek perkembangan anak melibatkan tindakan mengontrol suatu objek khususnya dengan tangan dan kaki. Ada dua klasifikasi keterampilan dari gerak manipulatif, yaitu reseptif dan propulsive, keterampilan reseptif adalah menerima suatu objek seperti menangkap dan keterampilan propulsif memiliki ciri pengerahan gaya atau kekuatan terhadap suatu objek, seperti memukul, melempar, memantul atau menendang (Rahman et al., 2021).

Gerak manipulatif adalah gerak yang dikembangkan ketika anak tengah menguasai bermacam objek. Keterampilan gerak manipulatif bagi anak melalui permainan olahraga merupakan bagian dari kurikulum guru sekolah dasar dalam upaya mengenalkan cabang olahraga melalui modifikasi gerak yang menyenangkan.

Berdasarkan penjaaran mengenai gerak manipulatif memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, terutama pada cabang olahraga yang melibatkan keterampilan gerakan dari anggota tubuh seperti: sepak bola, bola voli, bola basket, bola kasti dan sebagainya. Pentingnya gerak manipulatif pada perkembangan motorik kasar anak memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian dengan menerapkan permainan kecil sebagai metode untuk meningkatkan keterampilan gerak manipulatif anak.

Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi awal di SD Negeri 11 Koto Sani. Hasil observasi dapat diketahui bahwa sebagian besar anak masih belum mampu menendang, menangkap, melempar dengan baik dan benar. Perkembangan motorik kasar pada saat menendang bola sudah berkembang cukup baik. Hal ini terlihat saat pembelajaran motorik berlangsung anak-anak mampu menendang bola dengan cukup baik. Namun demikian, peneliti menemukan beberapa permasalahan pada anak yang belum bisa menangkap dan melempar bola dengan baik.

Pada saat pembelajaran, terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam proses melempar dan menangkap bola. Selain itu, mereka juga belum mampu menirukan dengan tepat saat guru memberikan contoh teknik melempar dan menangkap bola yang baik dan benar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan berkolaborasi bersama guru untuk menerapkan metode pembelajaran gerak manipulatif melalui modifikasi permainan kecil. Variasi permainan kecil yang beragam bertujuan agar peserta didik menjadi lebih tertarik, antusias, dan bersemangat selama proses penelitian berlangsung.

Permainan kecil yang dipilih oleh peneliti dirancang secara khusus agar interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD N 11 Koto Sani. Proses belajar motorik merupakan aspek penting dalam tumbuh kembang anak, sehingga perlu adanya peningkatan melalui pembelajaran dengan aktivitas bermain yang aktif dan kreatif. Permainan kecil ini menjadi alternatif media pembelajaran gerak manipulatif yang efektif untuk melatih koordinasi mata dan tangan secara optimal, sekaligus meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik. Adapun judul penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu “ *Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Hasil Belajar Gerak Manipulatif Siswa Sekolah Dasar Negeri 11 Koto Sani Kabupaten Solok*”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang bertujuan mengetahui pengaruh suatu perlakuan (treatment) terhadap variabel yang diteliti (Sugiyono, 2023). Desain yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan bentuk One Group Pretest–Posttest Design, yaitu satu kelompok penelitian diberikan tes awal (pretest), kemudian diberi perlakuan (treatment), dan selanjutnya diberikan tes akhir (posttest), sehingga selisih hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan kecil terhadap hasil belajar gerak manipulatif siswa. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 11 Koto Sani Kabupaten Solok pada bulan Juli 2026. Populasi penelitian berjumlah 148 siswa yang terdiri atas kelas I sampai kelas VI. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu (Arikunto, 2021). sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 11 Koto Sani Kabupaten Solok yang berjumlah 19 siswa." Variabel penelitian ini terdiri atas variabel bebas, yaitu permainan kecil (X), dan variabel terikat, yaitu hasil belajar gerak manipulatif (Y). Permainan kecil diberikan sebagai perlakuan selama dua kali pertemuan dalam bentuk aktivitas permainan sederhana yang berorientasi pada keterampilan melempar dan menangkap bola, sedangkan hasil belajar gerak manipulatif diukur melalui tes keterampilan lempar tangkap bola pada saat pretest dan posttest. Pengumpulan data dilakukan melalui tes lempar tangkap bola tenis. Siswa berdiri sejauh $\pm 2,5$ meter dari papan sasaran, melakukan lemparan bawah (underarm throw) menggunakan satu tangan, dan menangkap kembali bola yang memantul dari papan tanpa menyentuh lantai. Setiap siswa melakukan 20 kali percobaan yang terdiri atas dua sesi masing-masing 10 lemparan, dengan skor 1 untuk setiap lempar-tangkap yang berhasil dan skor 0 untuk yang tidak berhasil, sehingga skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 20. Data yang diperoleh dianalisis melalui tiga tahap. Pertama, statistik deskriptif untuk memperoleh nilai rata-rata (mean) dan standar deviasi. Kedua, uji normalitas Liliefors pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk mengetahui sebaran data. Ketiga, uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test karena data penelitian tidak berdistribusi normal. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan kriteria apabila nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ (1,96), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sedangkan apabila nilai $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data pre-test

Tabel 1. Distribusi frekuensi lempar tangkap bola tenis sebelum melakukan permainan manipulatif

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Baik	> 10	0	0%
Cukup	8-9	2	10,53%
Sedang	6-7	2	10,53%
Kurang	< 5	15	78,94%
Jumlah		19	100%

Berdasarkan hasil tes lempar tangkap bola tenis sebelum diberi perlakuan permainan kecil kelas 5 SD 11 Koto Sani kabupaten Solok, diperoleh (Mean) adalah 4,211 standar deviasi adalah 2,016, nilai maksimum 8 dan nilai minimumnya 2, 0 orang klasifikasi baik (0%), 2 orang klasifikasi cukup (10,53%). 2 orang klasifikasi Pada klasifikasi sedang (10,53 %). 15 orang klasifikasi kurang (78,94%). Secara keseluruhan hasil belajar gerak manipulative siswa kelas 5 SD 11 Koto Sani kabupaten solok berada pada klasifikasi kurang, yang dibuktikan dengan nilai rata-rata 4,211.

2. Data post-test

Tabel 2. Distribusi frekuensi lempar tangkap bola tenis setelah melakukan permainan manipulatif

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Baik	> 10	9	47,37%
Cukup	8-9	4	21,05%
Sedang	6-7	4	21,05%
Kurang	< 5	2	10,53%

Jumlah	19	100%
--------	----	------

Berdasarkan hasil tes lempar tangkap bola tenis sesudah diberi perlakuan permainan kecil kelas 5 SD 11 Koto Sani kabupaten Solok, diperoleh (Mean) adalah 9,105 standar deviasi adalah 3,017, nilai maksimum 16 dan nilai minimumnya 5, 9 orang klasifikasi baik (47,37%), 4 orang klasifikasi cukup (21,05%), 4 orang klasifikasi sedang (21,05%), dan 2 orang klasifikasi kurang (10,53%). Secara keseluruhan kemampuan gerak manipulative siswa kelas 5 SD 11 Koto Sani kabupaten solok berada pada klasifikasi baik, yang dibuktikan dengan nilai rata-rata 9,105.

3. Uji Normalitas dengan lilifors

Tabel 3. Uji normalitas dengan lilifors

Variabel	Uji Lilliefors		Kesimpulan
	L_o	L_{tabel}	
pre-test	0.199	0.195	Tidak normal
post test	0.118	0.195	normal

Berdasarkan hasil uji normalitas Liliefors, data pre-test tidak berdistribusi normal karena nilai L_o (0,199) lebih besar daripada L_{tabel} (0,195). Sementara itu, data post-test berdistribusi normal karena nilai L_o (0,118) lebih kecil daripada L_{tabel} (0,195). Oleh karena salah satu kelompok data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Uji Wilcoxon Signed-Rank Test.

4. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai $|Z_{hitung}|$ (3,82) $> Z_{tabel}$ (1,96) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Karena $|Z_{hitung}|$ (3,82) $> Z_{tabel}$ (1,96), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test setelah diberikan perlakuan berupa permainan kecil terhadap hasil belajar gerak manipulatif siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kecil memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar gerak manipulatif siswa kelas V SDN 11 Koto Sani Kabupaten Solok. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan kecil dalam pembelajaran PJOK mampu meningkatkan hasil belajar gerak manipulatif siswa secara nyata setelah diberikan perlakuan.

PEMBAHASAN

Permainan kecil merupakan salah satu bentuk aktivitas pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar gerak manipulatif peserta didik. Melalui permainan kecil, peserta didik diberikan kesempatan untuk belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Selain itu, permainan kecil juga dapat melatih koordinasi gerak, ketangkasan, keseimbangan, kerja sama, serta kemampuan menguasai keterampilan gerak manipulatif seperti melempar, menangkap, memukul, dan menendang. permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan motorik anak, baik motorik halus maupun motorik kasar. Selanjutnya, Susanto, (2016) menyatakan bahwa permainan memiliki fungsi edukatif yang dapat membantu perkembangan kemampuan fisik, sosial, dan emosional peserta didik.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa permainan kecil dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar gerak manipulatif siswa kelas V SD Negeri 11 Koto Sani Kabupaten Solok. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata (mean) pada tes awal (pre-test) sebelum diberikan perlakuan permainan kecil sebesar 4,21 dan setelah diberikan perlakuan (post-test) diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 9,11. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 4,90.

Setelah dilakukan analisis data terhadap hasil penelitian dengan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test, diperoleh nilai Z_{hitung} sebesar 3,82, sedangkan nilai Z_{tabel} pada

taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) sebesar 1,96. Karena nilai Z_{hitung} (3,82) lebih besar daripada Z_{tabel} (1,96), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan kecil memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar gerak manipulatif siswa kelas V SD Negeri 11 Koto Sani Kabupaten Solok.

Dengan demikian, pemberian perlakuan berupa permainan kecil yang dilaksanakan selama proses penelitian ternyata mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar gerak manipulatif siswa kelas 5 SD Negeri 11 Koto Sani Kabupaten Solok. Hal ini kemungkinan disebabkan karena permainan kecil memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan gerakan secara berulang-ulang dalam suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, permainan kecil yang diterapkan dalam penelitian ini disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga setiap peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan gerak manipulatif melalui aktivitas melempar, menangkap, menendang, maupun memukul secara bertahap dan berkesinambungan.

Dari hasil penelitian di atas, perlu kiranya menjadi perhatian guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar untuk memanfaatkan permainan kecil sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian, permainan kecil terbukti dapat meningkatkan hasil belajar gerak manipulatif siswa kelas V SD Negeri 11 Koto Sani Kabupaten Solok. Oleh sebab itu, guru diharapkan mampu merancang pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan melalui penerapan berbagai bentuk permainan kecil sehingga tujuan pembelajaran PJOK dapat tercapai secara optimal dan peserta didik menjadi lebih aktif serta antusias dalam mengikuti pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut. Terdapat pengaruh yang signifikan permainan kecil terhadap hasil belajar gerak manipulatif siswa kelas V SD Negeri 11 Koto Sani Kabupaten Solok diperoleh $|Z_{hitung}|$ (3,82) > Z_{tabel} (1,96) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Penerapan permainan kecil terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar gerak manipulatif siswa kelas V SD Negeri 11 Koto Sani Kabupaten Solok. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan permainan kecil dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan gerak manipulatif siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok Untuk Pembelajaran sepak Bola Pendidikan Jasmani , Olahraga Dan Kesehatan Siswasekolah Dasar Abstrak Pendahuluan Pendidikan Jasmani , Olahraga Dan Kesehatan Pada Hakekatnya Adalah “ Suatu Proses Pendidikan Yang Mem. *Jurnal Sport-Mu Pendidikan Olahraga Um Jember*, 1(1), 43–53.
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik Syamsul Arifin. *Jurnal Multilateral*, 16(1), 78–92.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Budiman, A., & Dewi. (2022). Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Siswa Melalui Permainan Tradisional Galah Asin Improving Students ' Locomotor Skills Through Traditional Games Of Galah Asin. *Journal Of Physical And Outdoor Education*, 4(1),

- 16–23.
- Devrizal, Rini, R., & Fatmawati, N. (2019). Permainan Tradisional Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Paud Cahaya Kartini Bandar Lampung. *Fkip Unila, Vol 5, No.*
- Fitriani, R. (2018). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. 3(1), 25–34.
- Himawan, F. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Aktivitas Jasmani Untuk Karakter Demokratis Tema 2 Subtema 1 Bagi Siswa Kelas Iv Sdn Bendan Ngisor Semarang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 137–145.
- Rahman, A., Simatupang, N., & Sinulingga, A. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Gerak Manipulatif Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 07(2), 27–31.
- Sam, F. K., Pramono, & Astuti, W. (2021). Penerapan Permainan Engklek Fruit Sebagai Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jp2kg Aud: Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, Dan Gizi Anak Usia Dini*, 2(1), 1–8. <https://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jt/Article/View/12921>.
- Simatupang, I. V. (2018). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2).
- Safruddin, S., Nasaruddin, N., Widodo, A., Sobri, M., & Radiusman, R. (2021). Students' Basic Movement Skills In Physical Education During The Online Learning. *Proceedings Of The 2nd Annual Conference On Education And Social Science* (Access 2020), 556(Access 2020), 314–317. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210525.097>.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.