

PENERAPAN PERMAINAN SIRKUIT “RILO NGALE” TERHADAP EFEKTIFITAS KETERAMPILAN MOTORIK

Oleh

Muhammad Wildan Habibi Ar¹, Andhega Wijaya¹, Lilis Sudarwati¹

¹Universitas Negeri Surabaya

Email: wildanhabibiar@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model permainan sirkuit “rilo ngale” untuk mengetahui efektifitas pada keterampilan motorik kasar siswa terutama pada siswa jenjang sekolah dasar. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan pre-experimental, dengan desain one group pretest-posttest. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan sampel 15 siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 30 siswa untuk uji coba kelompok lapangan. Hasil tes psikomotorik yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil terdapat 4 siswa yang memperoleh rentang nilai 60-79% yang berarti (baik), dan terdapat 11 siswa yang mendapatkan rentang nilai >80% yang berarti (sangat baik). Sedangkan untuk uji coba lapangan mendapatkan perolehan sekitar 13 siswa dengan rentang nilai 60-79 yang berarti (baik) dan terdapat 17 siswa mendapatkan rentang nilai >80 yang berarti (sangat baik). Dapat disimpulkan bahwa penerapan model permainan sirkuit “rilo ngale” efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran motorik pada siswa jenjang sekolah dasar.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Motorik, Permainan Rilo Ngale

A. PENDAHULUAN

Pendidikan formal sangat penting bagi setiap orang di era modernisasi seperti sekarang ini, Dengan adanya sebuah pendidikan formal setiap manusia dapat memperbaiki karakter dan mendapatkan berbagai pengetahuan baru yang dapat berguna bagi kehidupan di masa mendatang. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Hidayat & Abdillah, 2019). Usaha-usaha tersebut dilakukan untuk menanamkan nilai dan norma serta mewariskan kepada generasi penerus berikutnya untuk dapat mengembangkan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan sebagai usaha manusia untuk melestarikan kehidupannya. Tujuan dari Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah: a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih. b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.

c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. d. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis. e. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (Hartatik & dkk, 2012). Melalui berbagai tujuan tersebut tentu seorang guru dituntut untuk dapat berinovasi demi mencapai tujuan yang diharapkan meski bagaimanapun kondisinya, oleh karenanya Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menjadi salah satu mata pelajaran yang dapat dikembangkan agar peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam menjalaninya.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dan berpengaruh besar dalam meningkatkan perkembangan motorik anak. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan yang terpilih dan dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat (Pertiwi, Nurhasan, & Tuasikal, 2018). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat penting di antaranya: memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar yang diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik dan sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat (Widodo & Azis, 2018). Pendapat lain mengungkapkan dengan adanya pembelajaran motorik di sekolah, anak dapat beranjak dari kondisi lemah ke kondisi kuat, atau dari kondisi tidak berdaya menuju kondisi independen (Decaprio, 2016). Pembelajaran motorik sangat membantu anak dalam bergerak, dimana anak akan selalu aktif dalam beraktivitas atau bermain dengan teman lainnya, sehingga kondisi tersebut tidak hanya mengembangkan aspek motorik saja namun juga dapat meningkatkan rasa percaya diri serta pengalaman anak, dalam hal ini perlunya sebuah inovasi pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran motorik siswa di sekolah dasar.

Bermain merupakan sarana anak untuk belajar mengenal lingkungan dan merupakan kebutuhan yang paling penting dan mendasar bagi anak khususnya untuk anak usia dini, melalui bermain anak dapat memenuhi seluruh aspek kebutuhan perkembangan kognitif,afektif,social,emosi,motorik dan bahasa (Pratiwi, 2017). Dengan bermain anak dapat bebas berekspresi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Bermain adalah kegiatan yang bebas dilakukan dan menyenangkan bagi setiap orang. Dalam kegiatan bermain seorang bebas berekspresi, bereksplorasi melakukan apa saja yang diinginkannya. Bermain adalah aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak ketika mereka tidak makan, tidur, atau sesuai dengan keinginan orang dewasa (Gallahue, Ozmun, & Goodwa, 2012).

Pembelajaran PJOK pada usia Sekolah Dasar dilakukan melalui berbagai macam kegiatan bermain. Bermain adalah kegiatan alami dan bawaan dalam semua budaya di seluruh dunia karena merupakan kegiatan rekreasi, namun pada saat yang sama, memainkan peran kunci dalam pendidikan, terutama pada tahap awal pengembangan (Madrona, 2014). Bermain merupakan suatu kegiatan yang bisa dilakukan oleh setiap orang dalam aktifitas yang menyenangkan. Seperti halnya aktivitas yang dilakukan oleh anak usia dini, dimana mereka akan lebih senang melakukan aktifitas yang terdapat permainan di dalamnya. Dengan adanya kegiatan bermain kemampuan motorik anak akan lebih senang dalam melakukan aktivitas fisik, sehingga anak tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan motorik saja, kegiatan bermain pun mampu *menstimulus* untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lain. Hal tersebut disampaikan sebagaimana salah satu hasil dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas, sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya (Khadijah & Armanila, 2017). Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Selaras dengan yang dikemukakan oleh piaget bahwa anak terlahir dengan kemampuan refleks, kemudian ia belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleks dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya menjadi gerak terkoordinasi Dalam pembelajaran anak melalui kegiatan bermain anak akan memperoleh berbagai pengalaman belajar sehingga perkembangan akan tumbuh dan berkembang secara optimal. Oleh karenanya peran dari pendidik dan orang tua haruslah selalu kreatif dalam menciptakan dan memfasilitasi kegiatan bermain yang tepat untuk anak demi menunjang aspek perkembangan anak

secara optimal. Perkembangan motorik kasar anak sangat perlu untuk dikembangkan, karena kelengkapan fisik motorik anak, kematangan fisik motorik anak dan kematangan fisik motorik halus dan kasar anak akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan aspek yang lain. Perkembangan fisik motorik anak dapat dirangsang melalui kegiatan-kegiatan bermain yang menggunakan seluruh tubuh anak. Perkembangan fisik motorik anak dibedakan menjadi dua yaitu fisik motorik halus yang berkaitan dengan gerak-gerak motorik secara halus, yaitu koordinasi mata dan tangan tanpa menggerakkan seluruh anggota badan. Fisik motorik kasar yang berkaitan dengan gerak otot dan seluruh alat gerak anak, seperti tangan, kaki, dan kepala (Ananditha, 2017).

Kegiatan pembelajaran yang terkesan monoton dan kurang bervariasi dapat berpengaruh terhadap perkembangan motorik anak khususnya pada perkembangan motorik kasar. Motorik kasar pada anak tidaklah dapat berkembang secara optimal apabila kemampuan yang terkandung dalam aspek motorik kasar seperti berlari, melompat, meloncat, dan melempar tidak dikembangkan secara optimal. Apabila kemampuan motorik kasar tersebut tidak dikembangkan sejak dini maka akan berpengaruh juga terhadap perkembangan yang lainnya. Seorang anak memiliki masa *golden age* atau masa peka, semua itu dimaksudkan bahwa anak usia dini telah siap menerima segala stimulus yang telah diberikan oleh lingkungan sekitar. Stimulus yang diberikan kepada anak melalui kegiatan bermain, karena dengan bermain anak akan memperoleh pengetahuan melalui berbagai pengalaman yang mereka dapatkan saat melakukan kegiatan bermain sehingga potensi yang dimilikinya dapat berkembang secara optimal. Seperti yang diungkapkan oleh Eheart dan Leavit mengungkapkan bahwa permainan dapat mengembangkan berbagai macam potensi pada anak. Para ahli psikologi menyebutkan bahwa salah satu hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang peserta didik adalah minat dan motivasi belajar (Sujiono & Sujiono, 2012). Bagi seorang anak bermain memiliki fungsi dalam tumbuh kembang anak, salah satunya terhadap pertumbuhan fisik motoriknya. Dengan melakukan kegiatan bermain kemampuan motorik anak akan berkembang (Susanti, 2020), hal tersebut dikarenakan dalam kegiatan bermain seorang anak secara langsung melakukan aktivitas fisik sehingga kemampuan motorik anak akan berkembang. Fungsi dari bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada (Mutiah, 2015). Oleh karenanya kegiatan bermain sangat dibutuhkan oleh anak untuk melatih otot-otot dan

meningkatkan motivasi dan minat dari peserta didik sehingga anak memiliki energi dan motivasi untuk melakukan segala aktivitasnya. Dari kesimpulan di atas maka perlu adanya sebuah formulasi pembelajaran agar dapat berkesan dan diminati oleh peserta didik. Sehingga model pembelajaran melalui permainan “Rilo ngale” dapat menjadi solusi untuk di terapkan dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa model pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale siswa dapat belajar secara efektif, selain itu siswa menjadi antusias dalam melaksanakan pembelajaran ini. Sehingga pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale dapat digunakan sebagai acuan bahan ajar bagi guru sekolah dasar (AR, Wibowo, & Muhammad, 2023).

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang digunakan tergolong penelitian kuantitatif dengan pre-experimental, dengan desain one group pretest-posttest. Penelitian ini dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan juga kelompok besar. Subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah peserta didik SDN Trosobo 2, Taman, Sidoarjo pada jenjang kelas 1 sekolah dasar terdiri dari 45 peserta didik, yang dibagi menjadi 15 siswa sebagai sampel uji coba kelompok kecil dan 30 siswa menjadi sampel uji coba kelompok besar (kelompok lapangan). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, angket, dokumentasi, dan tes uji coba menggunakan instrumen pengumpulan data.

Sedangkan untuk instrumen peningkatan motorik peserta didik dilakukan dengan melakukan penilaian melalui instrumen permainan rilo ngale. Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan presentase. Teknik tersebut digunakan untuk menganalisa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes psikomotorik yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lapangan.

Tabel 1
Kisi-Kisi Instrument

Jenis permainan	Indikator	Penilaian		
		1	2	3
Permainan Sirkuit Rilo Ngale	Aspek Motorik			
	Lari Cepat			
	Lari Berkelok			
	Melompati Rintangan			
	Meniti Balok			
	Melempar Bola			

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Berikut akan disajikan mengenai pengolahan data nilai psikomotorik untuk mengetahui hasil keefektifan penerapan permainan sirkuit “rilo ngale” terhadap efektifitas keterampilan motorik siswa sekolah dasar data kelulusan dan keberhasilan pembelajaran. Untuk mengetahui hasil produk berupa pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale pada anak sekolah dasar apakah sudah berhasil atau belum, maka harus diperoleh data tentang kemampuan psikomotorik peserta didik dalam menguasai pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale ini. Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan pada saat melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lapangan utama. Berikut ini adalah data-data yang dijelaskan secara ringkas:

a. Data Nilai Psikomotorik Uji Coba Kelompok Kecil

Data nilai psikomotorik dari siswa sekolah dasar pada uji coba kelompok kecil dapat dijabarkan melalui tabel berikut ini:

Tabel 2
Tingkat Kelulusan Siswa Dalam Menguasai Materi Psikomotorik

Nilai	Kategori	Makna	Jumlah
$\geq 80\%$	Sangat Baik	Lulus	11 orang
60-79%	Baik	Lulus	4 orang
40-58%	Cukup	Tidak Lulus	0
30-39%	Kurang	Tidak Lulus	0
$<29\%$	Sangat Kurang	Tidak Lulus	0
Jumlah siswa			10 orang
Jumlah siswa yang lulus			10 orang
Jumlah siswa yang tidak lulus			0

Berdasarkan tabel di atas yaitu data nilai psikomotorik yang di dapatkan peserta didik. dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 siswa yang memperoleh rentang nilai 60-79% dan terdapat 11 siswa yang mendapatkan rentang nilai $>80\%$ dapat disimpulkan bahawa semua siswa dinyatakan LULUS. Dengan demikian disimpulkan bahwa pembelajaran motorik dengan model permainan rilo ngale dapat digunakan dalam uji coba lapangan (kelompok besar).

b. Data Nilai Psikomotorik Uji Coba Lapangan (Kelompok Besar)

Data nilai psikomotorik dari siswa sekolah dasar pada uji coba kelompok lapangan (kelompok besar) dapat dijabarkan melalui tabel berikut ini:

Tabel 3
Tingkat Kelulusan Siswa Dalam Menguasai Materi Psikomotorik

Nilai	Kategori	Makna	Jumlah
$\geq 80\%$	Sangat Baik	Lulus	17 orang
60-79%	Baik	Lulus	13 orang
40-58%	Cukup	Tidak Lulus	0
30-39%	Kurang	Tidak Lulus	0
$<29\%$	Sangat Kurang	Tidak Lulus	0
Jumlah Siswa			0 orang
Jumlah Siswa yang Lulus			30 orang
Jumlah Siswa yang Tidak Lulus			0

Berdasarkan tabel di atas yaitu data nilai psikomotorik yang di dapatkan peserta didik. dapat disimpulkan bahwa terdapat 13 orang dengan rentang nilai 60-79 kategori (baik) dan terdapat 17 orang mendapatkan rentang nilai >80 kategori (sangat baik). Oleh karenanya semua siswa dinyatakan LULUS.. Dengan demikian disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran motorik dengan model permainan rilo ngale telah berhasil dikuasai oleh siswa.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari Hasil tes psikomotorik diketahui bahwa penerapan pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale tepat dan efektif untuk pembelajaran motorik, selain itu pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale ini memiliki keuntungan, yaitu dengan adanya antusias dan minat siswa yang lebih senang karena permainan ini merupakan hal yang baru bagi mereka, sehingga modifikasi pembelajaran dalam bentuk permainan adalah salah satu solusi untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Seperti pada temuan dalam salah satu penelitian mengungkapkan bahwa modifikasi permainan gerak dasar dengan pendekatan sirkuit training menciptakan suasana belajar yang menantang dan menyenangkan dalam melakukan tugas gerak (Mashuri, et al., 2022).

Penelitian lain mengungkapkan bahwa perlunya untuk membuat suatu permainan sirkuit yang mudah, menyenangkan, dan aman untuk melatih fisik motorik anak di sekolah, Sehingga dengan permainan sirkuit ini anak akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru (Sistiarini, Pramono, & Tirtaningsih, 2021). Tidak

bisa dipungkiri bahwa pembelajaran yang menarik akan dapat meningkatkan antusias serta motivasi belajar dari peserta didik, seperti yang diungkapkan dalam salah satu kutipan buku bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi ialah umur, kondisi fisik, kekuatan inteligensi, model dan lingkungan. Pada penelitian ini kebugaran jasmani dan motivasi yang meningkat dipengaruhi oleh guru, model pembelajaran, kondisi fisik dan lingkungan sekolah, sehingga hal ini dapat membantu peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran penjasorkes di sekolah (Hamalik, 2010).

Hasil penelitian lain mengungkapkan bahwa strategi, metode, dan model pembelajaran dapat membantu perkembangan seseorang diantaranya seperti perkembangan fisik, motorik, serta perkembangan pola pikir dan emosi seseorang. Pada penelitian ini peserta didik mencoba secara langsung kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran permainan sirkuit, sehingga membuat peserta didik merasakan langsung kegiatan pembelajaran dan dapat merasakan suatu aktivitas belajar yang baru, dan diharapkan membantu meningkatkan hasil belajarnya melalui model pembelajaran tersebut (Beauty, Nurhasan, & Tuasikal, 2020).

Peserta didik yang termotivasi akan selalu terlibat aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti yang diungkapkan dalam salah satu jurnal bahwa dalam model pembelajaran khususnya model pembelajaran inovatif, siswa dilibatkan secara aktif dan bukan dijadikan sebagai objek. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi pada siswa (Saragih, Tanjung, & Anzelina, 2021). Dari berbagai kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dimodifikasi dalam bentuk permainan akan dapat berjalan dengan penuh partisipasi aktif dari setiap peserta didik yang berinteraksi tanpa membedakan perbedaan dari setiap anak, karena pada dasarnya peserta didik akan lebih termotivasi dalam melaksanakan setiap proses pembelajaran.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dari hasil uji coba lapangan dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok lapangan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale efektif dilakukan pada siswa sekolah dasar. Sehingga pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale dapat digunakan sebagai acuan bahan ajar bagi guru sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., Pradipta, G., & Hudah, M. (2022). Penerapan Modifikasi Wooden Discs Untuk Meningkatkan Ketrampilan Lempar Cakram Di SMP Negeri 1 Singorojo. *Jendela Olahraga*, 19-26.
- Ananditha, A. C. (2017). FAKTOR-FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR PADA ANAK TODDLER. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 114-122.
- AR, M., Wibowo, S., & Muhammad, H. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Melalui Permainan Sirkuit “Rilo Ngale” pada Siswa Sekolah Dasar. *Jendela Olahraga*, 149-161.
- Beauty, T., Nurhasan, & Tuasikal, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Permainan Sirkuit Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 2442-9511.
- Decaprio, R. (2016). Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah. *In Diva Press*, 4(1).
- Ericsson, I. (2011). Effects of Increased Physical Activity on Motor Skills and Marks in Physical Education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 313 –329.
- Gallahue, D., Ozmun, J., & Goodwa, J. (2012). *Understanding Motor Development*. New York: McGraw-Hill College.
- Hamalik, O. (2010). *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hartatik, S. C., & dkk. (2012). *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori, dan Aplikasinya”*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Khadijah, & Armanila. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Lemos, A., Avigo, E., & Barela, J. (2012). Physical Education in Kindergarten Promotes Fundamental Motor Skill Development. *Advances in Physical Education*, 17-21 .
- Madrona, P. G. (2014). Site Development and Teaching of Motor Skills in Early Childhood Education. *Journal of Art and Humanities*, 3 , 09-20.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mashuri, H., Mappaompo, M., A. P., Rahman, T., Saparia, A., & Juhanis. (2022). Pengaruh Permainan Gerak Dasar dengan Circuit Training terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6583-6593.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Pertiwi, R., Nurhasan, & Tuasikal, A. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Sirkuit Untuk Membantu Pola Gerak Lokomotor, Non Lokomotor, Dan Manipulatif Anak Down Syndrome. *Jendela Olahraga*, 26-36.
- Pratiwi, w. (2017). KONSEP BERMAIN PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 106-117.
- Putri, N. D. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit Terowongan Geometri pada Anak Kelompok A di TK Kartika Bojonegoro. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 54–62.
- Sadiman, A. S., & dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatanya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

-
- Saragih, L., Tanjung, D., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *JURNAL BASICEDU*, 2644 - 2652.
- Sistiarini, R. D., Pramono, & Tirtaningsih, T. (2021). Pengembangan Permainan Sirkuit Animove Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2541-4658 .
- Stolz, S. (2014). *The Philosophy of Physical Education*. London: Routledge.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sun, H., Li, W., & Shen, B. (2017). Learning in Physical Education: A Self-Determination. *Journal of Teaching in Physical Education*, 277 -291.
- Susanti, L. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. Elex Media.
- Tanjung, Y. P. (2022). Hubungan Minat Belajar dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan*, 11, 105.
- Widodo, A., & Azis, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (Pjok) Terintegrasi Dengan Al-Islam Kemuhammadiyah Bahasa Arab (Ismuba) Di Sd/Mi Muhammadiyah. *Jendela Olahraga*, 48-56.

