

## Peningkatan Hasil Belajar Gerak Motorik Menggunakan Metode Bermain Peserta Didik Kelas 1 SDN Sawunggaling VIII/389 Kota Surabaya

Purwaningtyas<sup>\*1</sup>, Abdul Rachman Syam Tuasikal<sup>2</sup>, Moedajanah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Lembaga Pendidikan dan Setifikasi Profesi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia,

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup>SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya, Dinas Pendidikan Kota Surabaya

\*Corresponding author: [purwaningdtyas@gmail.com](mailto:purwaningdtyas@gmail.com)

### Abstrak

PJOK adalah komponen penting dari pendidikan yang menyeluruh. Pendidikan Jasmani melibatkan pengembangan kebugaran jasmani, keterampilan gerak motorik, dan keterampilan sosial melalui aktivitas kebugaran jasmani. PJOK sebagai bagian integral Pendidikan memiliki peran dalam pembelajaran yang dilakukan peserta didik agar sesuai dengan teaching at right level. Pada penerapannya diberi perlakuan dengan metode bermain. Usia sekolah dasar mempunyai aspek penting yang harus distimulus selain kognitif dan afektif adalah psikomotorik (belajar) motorik peserta didik. Langkah awal untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan yang ideal dengan memberikan rangsangan terhadap gerak motorik anak. Tujuan penelitian adalah meningkatkan hasil belajar gerak motorik dengan metode bermain peserta didik kelas 1 SDN Sawunggaling 8 Kota Surabaya. Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan jumlah 32 peserta didik. Hasil dari penelitian ini yang dilakukan siklus I hingga siklus III terdapat perubahan signifikan yaitu siklus I (48,54%), siklus II (59,58 %) dan siklus III (76,746%).

**Kata kunci:** Pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga, Gerak Motorik, Metode Bermain

### Abstract

*Physical Education is an important component of a well-rounded education. Physical Education involves the development of physical fitness, motor movement skills, and social skills through physical fitness activities. Physical Education as an integral part of education has a role in the learning done by students to be in accordance with teaching at the right level. In its application, it is treated with the play method. Elementary school age has an important aspect that must be stimulated in addition to cognitive and affective is the psychomotor (learning) motor of students. The first step to support ideal growth and development by providing stimulation to children's motor movements. This study aims to improve the learning outcomes of motor movements with the play method for grade 1 students of SDN Sawunggaling 8 Surabaya. Researchers used the Classroom Action Research method with a total of 32 students. The results of this study conducted from cycle I to cycle III experienced a significant increase in learning outcomes, in cycle I (48.54%), cycle II (59.58%) and cycle III (76.74%).*

**Keywords:** Physical Education, Motoric Movement, Game Methods

Received: 19 Mei 2023

Revised: 3 Juni 2023

Accepted: 7 Juni 2023

Published: 10 Juni 2023

### Pendahuluan

Pembelajaran adalah suatu proses perencanaan, refleksi, evaluasi dan tindak lanjut dalam rangka memfasilitasi serta menyediakan sumber belajar kepada peserta didik dalam suatu lingkungan belajar. Pendidikan sebagai pembentukan karakter mengedepankan siswa sebagai pelaku utama belajar guna membangun pengetahuan, budi pekerti, interaksi sosial, dan aktivitas jasmani secara holistik (Mashuri et al., 2022). PJOK melibatkan pengembangan

kebugaran jasmani, keterampilan gerak motorik, dan keterampilan sosial melalui aktivitas kebugaran jasmani.

PJOK sebagai bagian integral Pendidikan memiliki peran dalam pembelajaran yang dilakukan peserta didik agar sesuai dengan *teaching at right level*. Studi tentang model TaRL dilakukan bersamaan dengan evaluasi program pemerintah lainnya pemerintah lainnya: evaluasi berkelanjutan dan komprehensif yang melibatkan pelatihan pemerintah untuk secara teratur menilai dan memberikan umpan balik yang sangat rinci tentang kinerja peserta didik di seluruh baik kegiatan kurikuler maupun ekstrakurikuler (Banerjee et al., 2016)

Usia sekolah dasar mempunyai aspek penting yang harus distimulus selain kognitif, sikap, psikomotorik (belajar) motorik peserta didik, semua ranah tercapai apabila guru sebagai agen perubahan mampu merancang dan mengelola kelas dengan baik. Menurut (Variasi et al., 2020) belajar motorik adalah merupakan rangkaian belajar dengan kolaborasi dan aksi nyata sebagai bentuk perubahan kompetensi dan keterampilan gerak. Menurut (Juli Candra et al., 2022) Peserta didik sebagai subjek pembelajaran aktif, membentuk informasi belajar dengan pengetahuan, aktivitas langsung. Dasar motorik perlu dibekali dan diajarkan sejak usia dini lokomotor, non lokomotor dan manipulatif adalah bagian gerak motorik, (Siddiq & Wiguno, 2022). Menurut (Kubela & Ritiauw, 2020) keaktifan siswa berdampak pada penguasaan gerak, keterampilan, nilai dan budi pekerti guna mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu upaya meningkatkan perilaku dan kreativitas pembelajaran PJOK salah satunya dengan berinovasi dalam permainan. Metode tersebut sebagai penuntun, mengarahkan dan memberi pelajaran pada peserta didik supaya lebih terampil dalam melakukan aktivitas jasmani. Kemampuan motorik dasar itu berperan sebagai landasan belajar dengan aspek permainan (Nuriawati et al., 2020). Komponen keterampilan motorik dasar ini merupakan bagian dari kurikulum untuk anak sekolah dasar di kelas bawah, berarti pada masa tersebut anak dituntut untuk melakukan aktivitas fisik yang melibatkan permainan. (Dewi & Verawati, 2022). Pembelajaran dikemas dalam permainan dapat mengarahkan siswa untuk membangun keterampilan yang baik dan menarik antusias peserta didik (Boyle-Holmes et al., 2010).

Peningkatan kemampuan belajar fisik motorik anak dapat dilakukan melalui kegiatan permainan yang menyenangkan (Mahfud & Yuliandra, 2020). Menurut (Dapp et al., 2021) menyatakan bahwa kegiatan aktivitas jasmani yang terarah, terstruktur telah diasumsikan mendukung perkembangan positif secara umum, serta lebih efisien untuk pengembangan keterampilan motorik. Efektivitas pembelajaran berhasil apabila terdapat perubahan perilaku gerak motori (Sebila et al., 2020).

Menurut (Sofyan et al., 2022) Peserta didik yang memiliki keterampilan motorik yang baik dapat memanfaatkan untuk pembelajaran. Permainan memiliki fungsi penyegaran untuk mendapatkan kembali energi (Mahfud & Yuliandra, 2020). Keterampilan motorik yang baik yang baik membantu anak dalam mengeksplorasi lingkungan dan bersosialisasi (Riyanto & Syamsudin, 2021) Terampil dalam gerak motorik dipengaruhi pengalaman belajar, fasilitas dan lingkungan (Setiawan et al., 2020).

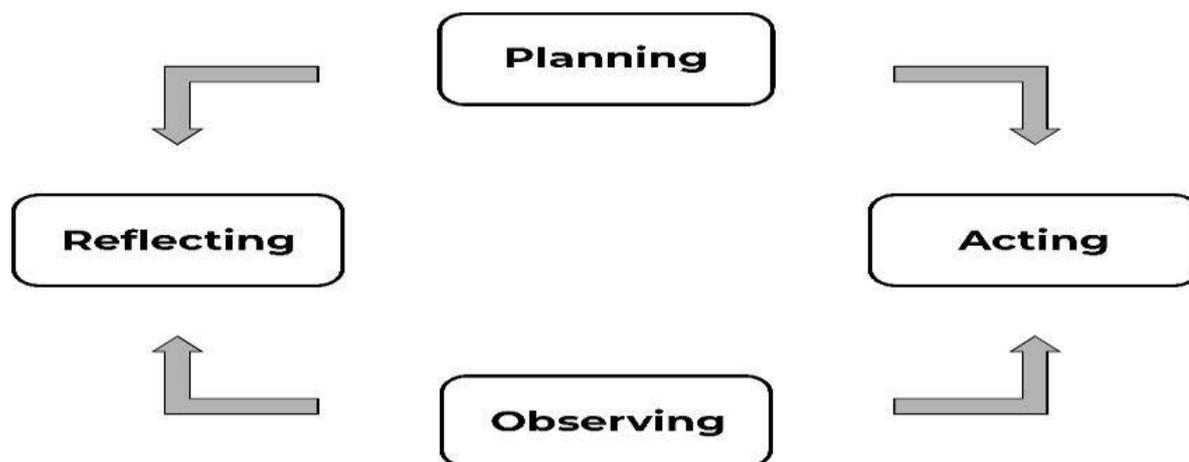
Metode bermain digunakan untuk menarik perhatian dan pendekatan *Cullurally Responsive Teaching* bagi peserta didik. Menurut (Ojeda-Nahuelcura et al., 2023) lingkungan pembelajaran yang menarik menumbuhkan efektif peningkatan kompetensi peserta didik. Menurut (Sofyan et al., 2022) Aktivitas bermain akan sangat memungkinkan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan motorik peserta didik. Bermain merupakan kegiatan menyenangkan yang berdampak pada kebahagiaan dan kebugaran. Aktivitas ini tidak didasarkan pada usia atau jenis kelamin, dan paksaan, (Sutapa et al., 2021).

Bermain sebagai media gerak anak untuk mendapatkan kesenangan dan pengalaman bermakna yang membangun aspek perkembangan khususnya pengetahuan dan gerak motorik, (Suroso & Raffy Rustiana, 2013). Pelaksanaan belajar dikemas lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk membangun kompetensi masing-masing (Permainan et al., 2019). Menurut (Istiqomah et al., 2019) metode bermain memberikan dampak secara pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perkembangan anak lebih optimal dengan bermain yang tepat dan media yang menyenangkan, (I Made Oger Raditya et al., 2023)

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan tersebut maka peneliti untuk mengemukakan alternatif pemecahan masalah guna meningkatkan hasil belajar. Dengan penelitian berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Gerak Motorik Menggunakan Metode Bermain Peserta didik Kelas 1 SDN Sawunggaling 8/ 389 Surabaya”.

### **Metode**

Penelitian yang digunakan yaitu Classroom Action Research (PTK) dengan tujuan meningkatkan hasil belajar PJOK khususnya pada materi aktivitas gerak motoric (lari) dengan metode bermain yang dilakukan oleh peneliti. Desain penelitian PTK ini mengadaptasi model Kurt Lewin, dengan empat komponen: (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi. Komponen tersebut berhubungan dengan siklus (Arikunto, 2015).



Gambar 1 Desain PTK Model Kurt Lewin (Arikunto, 2015)

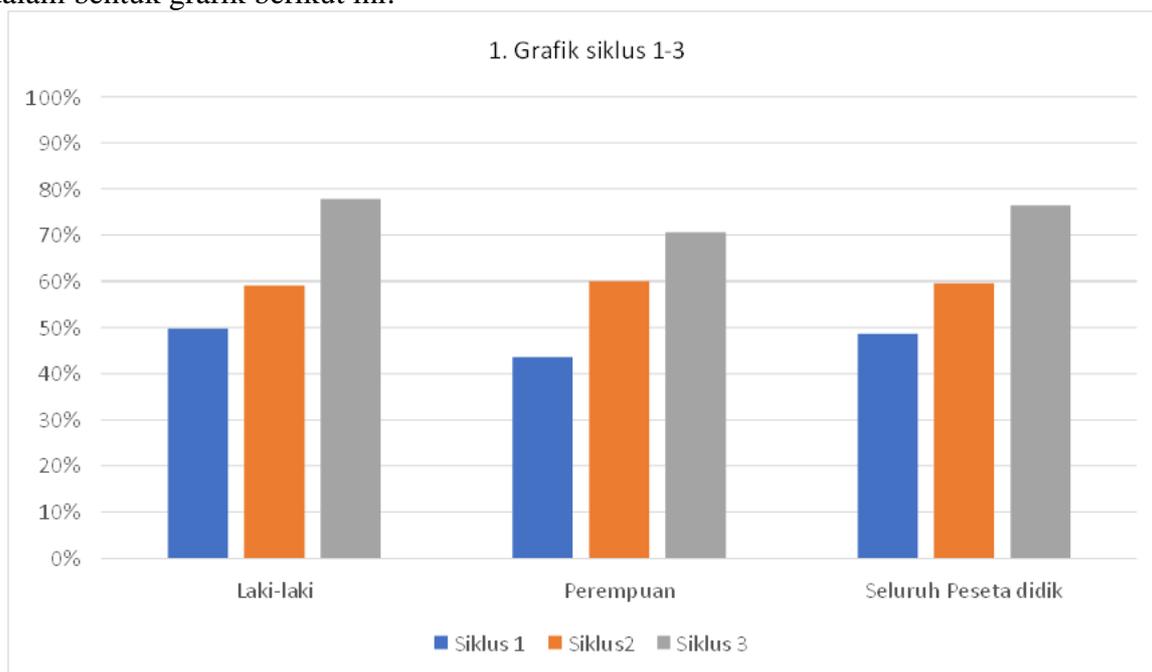
Penelitian ini dilaksanakan mapel PJOK khususnya pada materi materi aktivitas gerak motorik (lari). Waktu disesuaikan jadwal pelajaran dengan pelaksanaan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 bulan Maret – Mei 2023. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN Sawunggaling VIII jalan Gajah Mada Baru II sekolah no.389, RT.9/RW.12, Sawunggaling, Kec. Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur. Subjek yang digunakan di PTK menggunakan metode bermain mapel PJOK ini adalah peserta didik kelas 1 SDN Sawunggaling VIII Kota Surabaya. Peserta didik kelas I dengan 17 siswa putri dan 15 siswa putra. Sebagian besar peserta didik berasal dari Kota Surabaya dan beretnis Suku Jawa. Subjek penelitian diambil melalui teknik purposive sampling dengan pengambilan subjek penelitian berdasarkan aspek kriteria dan kategori tertentu, (Sugiono, 2014). Penentuan studi pendahuluan PTK kelas I SDN Negeri Sawunggaling VIII karena hasil belajar materi aktivitas gerak motorik (lari) yang masih rendah, dimana dari 32 peserta didik 81,23% atau 26 orang.

### **Hasil dan Pembahasan**

Sebelum melakukan tindakan, peneliti malakukan studi pendahuluan melalui kajian untuk memperoleh hasil belajar yang dikaji pada tahap pra-siklus. Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi dan dikaji pada siklus berikutnya. Kondisi awal tersebut melalui observasi pada pra siklus sebagai tahap refleksi untuk dilanjutkan siklus I. Tahap siklus I merupakan bagian perbaikan pada kondisi awal atau pra siklus.

Studi pendahuluan dalam penelitian ini berdasarkan pengamatan saat pembelajaran Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Olahraga pada peserta didik kelas I SDN Sawunggaling VIII/389 Kota Surabaya. Pra-siklus nilai yang diperoleh data sebagai berikut: peserta didik 6 peserta didik atau 18,75% tuntas sedangkan 26 atau 81,25% belum tuntas dari jumlah

keseluruhan sebanyak 32 orang. Berdasarkan data hasil deskripsi diatas, maka dapat disajikan dalam bentuk grafik berikut ini:



Gambar 1. Hasil Siklus Penelitian

Pada siklus I terdapat belum terdapat perubahan ketuntasan gerak motorik peserta didik dengan metode bermain. Terdapat 18,75% peserta didik tuntas melaksanakan pembelajaran sedangkan 81,25% peserta didik belum tuntas melaksanakan pembelajaran. Tahap siklus I-refleksi: (1) sebagian siswa masih belum mampu melakukan gerak motorik (Lari) (2) Gerakan proses gerak dasar motorik, lari peserta didik masih banyak yang salah dan kaku setelah melakukannya dengan metode bermain reaksi dan respons (hijau -hitam); (3) peserta didik yang belum tuntas kurang memahami peraturan permainan dan ragu saat bermain; dan (4) peserta didik masih belum mampu mencapai jarak permainan yang dilakukan.

Pada siklus II terdapat perubahan dari hasil belajar peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Terdapat 43,75% peserta didik tuntas melaksanakan pembelajaran sedangkan 56,25% peserta didik masih belum tuntas melaksanakan pembelajaran. Dari hasil siklus II diatas sebagai bahan refleksi: (1) peserta didik sudah mampu melakukan reaksi dan aksi dengan metode bermain; (2) pada saat melakukan permainan hijau-hitam, diganti dengan menggunakan instruksi pororo-pokemon, sehingga peserta didik lebih tertarik dan antusias, peserta didik mampu menerapkan instruksi dengan benar; (3) peserta didik masih ragu-ragu pada saat melakukan bermain pororo-pokemon; dan (4) peserta didik sudah mampu melakukan permainan dengan benar sesuai instruksi walaupun ada yang lambat. Dari hasil diatas siklus II karena belum mencapai ketuntasan kategori baik yaitu 66-79% (Baik). Maka kajian refleksi diatas, sebagai bahan refleksi untuk dilanjutkan pada siklus III.

Hasil dari siklus III terdapat perubahan dari hasil belajar peserta didik dalam pelaksanaan belajar gerak motorik. Terdapat 87,5% peserta didik tuntas melaksanakan pembelajaran sedangkan 12,5% peserta didik masih belum tuntas melaksanakan pembelajaran. Dari hasil siklus III diatas sebagai bahan refleksi: (1) peserta didik mampu melakukan reaksi dan aksi dengan metode bermain; (2) pada saat melakukan permainan hijau -hitam, diganti dengan menggunakan instruksi pororo-pokemon, sehingga peserta didik lebih tertarik dan antusias, peserta didik mampu menerapkan instruksi dengan benar; (3) peserta didik masih ragu-ragu pada saat melakukan bermain pororo-pokemon; dan (4) peserta didik sudah mampu melakukan permainan dengan benar sesuai instruksi walaupun terdapat yang lambat. Dari hasil diatas maka pada penelitian ini cukup sampai pada siklus III karena sudah mencapai ketuntasan yaitu, 76,46% atau kategori baik (66-79%). Dari kajian refleksi diatas, maka sebagai bahan refleksi untuk dilanjutkan pada siklus III.

Peneliti menghentikan penelitian ini karena pada dasarnya ketuntasan sudah mengalami perubahan yang signifikan (76,46%) dan mencapai ketuntasan kategori baik yaitu 66-79%. Peserta didik yang belum mampu menuntaskan hasil belajar gerak motorik disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu dari faktor internal, siswa kurang memperhatikan dan telat memberikan respon saat instruksi dilakukan, hal ini mengakibatkan terlambat reaksi dan aksi saat melaksanakan pembelajaran. Faktor eksternal sarana dan prasarana yang minim dengan jumlah peserta didik yang banyak. Tetapi masalah tersebut peneliti dan guru tidak memaksakan peserta didik tersebut setiap peserta didik memiliki keunikan dan kompetensi keterampilan gerak yang beragam.

Hasil penelitian serupa juga ditemukan di beberapa literatur, (Mubaligin et al., 2018) Hasil penelitian menunjukkan ada perubahan pada pratindakan yaitu 36%, siklus I 61%, siklus II 100% terdapat peningkatan hasil belajar dengan metode bermain. Menurut (Aditya et al., 2024) Keefektivitasan siklus I dengan pendekatan bermain diperoleh 70%, siklus II 86%, peningkatan 66%. Selanjutnya, (Gustian, 2021) menjelaskan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kenaikan perolehan nilai akhir siklus > nilai rata-rata sebelum terjadi karena permainan tradisional menggunakan pendekatan berbasis bermain dan mendorong peserta didik untuk menggunakan keterampilan motorik mereka. Sehingga permainan tradisional efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik sekolah dasar. Selanjutnya menurut (Fikri et al., 2023) menjelaskan bahwa keberhasilan belajar domain afektif siklus I yaitu 87%, Ketuntasan aspek belajar pengetahuan siklus I 43%. Hal tersebut juga sependapat dengan hasil penelitian (Suardana et al., 2019), mata pelajaran PJOK

mengadaptasi metode bermain meningkatkan hasil belajar siswa. Siklus I dengan Rata-rata 74,50 sedangkan siklus II nilai rata-rata 80,50.

## Simpulan

Berdasarkan PTK yang dilakukan pada hasil belajar gerak motorik dengan menggunakan metode bermain berdampak positif meningkatkan hasil belajar gerak motorik pada peserta didik kelas I SDN Sawunggaling VIII/389 Kota Surabaya. Hal tersebut terbukti dengan tingkat ketuntasan dari pra-siklus memperoleh hasil 18,75% kriteria kurang, siklus 1 (48,54%), siklus 2 (59,58%) dan pada akhir siklus 3 memperoleh hasil (76,46%) masuk kategori atau rentang kriteria baik. Selain itu, dengan metode bermain untuk PJOK, peserta didik belajar lebih praktis, dan positif karena peserta didik aktif dalam pembelajaran.

## Daftar Rujukan

- Aditya, R., Nugroho, A., & Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna Jl, S. (2024). Nomor 2 ; Aluminium Raya No. 77 Tanjung Mulia. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7.
- Arikunto. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* . Bumi Aksara.
- Arikunto, S. dan S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. PT Bumi Aksara.
- Banerjee Rukmini Banerji James Berry Esther Duflo Harini Kannan Shobhini Mukherji Marc Shotland Michael Walton, A., Bansal, T., Bajracharya, S., Deshpande, A., Gonda, B., Firth, J., Larroulet, C., Lorenceau, A., Mazumdar, J., Rao, M., Rajwade, S., Sharma, P., Shields, J., Siddiqui, Z., Vaidya, Y., Wasserman, M., Welsh-, J., Banerjee, A., Banerji, R., ... Walton, M. (2016). *NBER WORKING PAPER SERIES MAINSTREAMING AN EFFECTIVE INTERVENTION: EVIDENCE FROM RANDOMIZED EVALUATIONS OF "TEACHING AT THE RIGHT LEVEL" IN INDIA*. <http://www.nber.org/papers/w22746>
- Boyle-Holmes, T., Grost, L., Russell, L., Laris, B. A., Robin, L., Haller, E., Potter, S., & Lee, S. (2010). Promoting elementary physical education: Results of a school-based evaluation study. *Health Education and Behavior*, 37(3), 377–389. <https://doi.org/10.1177/1090198109343895>
- Dapp, L. C., Gashaj, V., & Roebbers, C. M. (2021). Physical activity and motor skills in children: A differentiated approach. *Psychology of Sport and Exercise*, 54. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2021.101916>
- Dewi, R., & Verawati, I. (2022). The Effect of Manipulative Games to Improve Fundamental Motor Skills in Elementary School Students. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(1), 24–37. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2163>
- Fikri, A., I Putu Darmayasa, & I Made Satyawan. (2023). Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar PJOK Materi Sepak Bola dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Berbasis ICT. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(3), 207–214. <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i3.53241>

- Gustian, U. (2021). Effectiveness of Traditional Games In Stimulating Elementary School Student Motor Skill Development. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 6(1), 75–80. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v6i1.27026>
- I Made Oger Raditya, I Made Satyawan, & Ni Luh Putu Sptyanawati. (2023). Penerapan Modul Pembelajaran Berbasis Permainan Meningkatkan Hasil Belajar PJOK pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(3), 245–251. <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i3.52527>
- Istiqomah, H., Suyadi, dan, Magister PGMI, P., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2019). PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK USIA SEKOLAH DASAR DALAM PROSES PEMBELAJARAN (STUDI KASUS DI SD MUHAMMADIYAH KARANGBENDO YOGYAKARTA). *Desember*, 11(2), 155–168. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/>
- Juli Candra, Faridatul Ala, & Desy Tya Maya Ningrum. (2022). Assistance and Improvement of Locomotor, Non-Locomotor and Manipulative Movement Skills for Elementary School Students in the Karang Taruna Region, Muara Gembong District By Using Rapid Motion Media (GeCe) during the Covid 19. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 510–523. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v3i2.2045>
- Kubela, A., & Ritiauw, P. P. (2020). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGIRING DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA MELALUI METODE LATIHAN PADA SISWA KELAS VIIIc SMP YOS SUDARSO DOBO. In *Journal Science of Sport and Health E* (Vol. 2, Issue 1).
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). *PENGEMBANGAN MODEL GERAK DASAR KETERAMPILAN MOTORIK UNTUK KELOMPOK USIA 6-8 TAHUN*. 1(1).
- Mashuri, H., Mappaompo, M. A., A, P., Rahman, T., Saparia, A., & Juhanis, J. (2022). Pengaruh Permainan Gerak Dasar dengan Circuit Training terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6583–6593. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2213>
- Mubaligin, H., Candra, A. T., Irawan, L. R., Studi, P. S., & Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P. (2018). UPAYA PENINGKATAN HASIL LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK DENGAN METODE BERMAIN LOMPAT DAN LONCAT LINGKARAN BERJENJANG KELAS VII MTs NEGERI 11 BANYUWANGI. In *Jurnal Kejaora* (Vol. 3, Issue 1).
- Nuriawati, I., Rachman Syam Tuasikal, A., & Magister Pendidikan Olahraga, P. (2020). EFEKTIVITAS MODEL PERMAINAN TARGET BERBASIS GOAL ORIENTATION PADA PENDIDIKAN JASMANI. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(1), 13–22.
- Ojeda-Nahuelcura, R., Carter-Thuillier, B., López-Pastor, V., & Fuentes-Nieto, T. (2023). Impact of generic or transversal competences on the performance of specialists in physical education and sports sciences: A systematic review. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 32. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2023.100418>
- Permainan, P., Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar, T., Wardika, N., & Kaja, S. (2019). A R T I C L E I N F O. *Journal of Education Action Research*, 3. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>

- Riyanto, P., & Syamsudin, S. (2021). The Effect of Physical Education to Improve Motor Competence of Elementary School Children. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 6(2), 213–221. <https://doi.org/10.33222/juara.v6i2.1221>
- Sebila, F. H., Kusmaedi, N., & Juliantine, T. (2020). Penerapan Teaching Game for Understanding terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Voli. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 4(1), 23–30. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v4i1.1308>
- Setiawan, A., Yudiana, Y., Ugelta, S., Oktriani, S., Budi, D. R., & Listiandi, A. D. (2020). Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga Siswa Sekolah Dasar: Pengaruh Keterampilan Motorik (Tinggi) dan Model Pembelajaran (Kooperatif). *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(2), 59–65. <https://doi.org/10.17509/tegar.v3i2.24513>
- Siddiq, I. A., & Wiguno, L. T. H. (2022). Survei Pertumbuhan Dan Perkembangan Motorik Kasar Pada Kelas Rendah Usia 7-9 Tahun di SD Se-Gugus 01 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Sport Science and Health*, 4(5), 444–454. <https://doi.org/10.17977/um062v4i52022p444-454>
- Sofyan, D., Fauzi, R. S., Sahudi, U., Rustandi, E., Priyono, A., & Indrayogi, I. (2022). ALTERNATIF MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK SISWA SEKOLAH DASAR: PENDEKATAN BERMAIN. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 438–448. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2260>
- Suardana, P., Negeri, S. D., & Kaja, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Tolak Peluru. *Journal of Education Action Research*, 3, 270–277. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Suroso, A., & Raffy Rustiana, E. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Motorik Dasar Terhadap Hasil Belajar Penjasorkes Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Awal. *Journal of Physical Education and Sports*, 2(1), <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes>
- Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). Improving motor skills in early childhood through goal-oriented play activity. *Children*, 8(11). <https://doi.org/10.3390/children8110994>
- Variasi, M., Dasar, G., Metode, D., Demonstrasi, P., Permainan, P., Kasti, B., Kelas, S., Sdn, V., Rainis, I., & Pulu, H. A. P. (2020). Enhancing Basic Motion Variations with Demonstration Learning Methods in Baseball Game Class V Students of Inpres Rainis Elementary School. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran*, 2(2), 9–17. <https://doi.org/10.36412/dilan.v2i2.2050.g128>