

PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR LARI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL KUCING JONGKOK

IMPROVING GROSS MOTOR ABILITY RUN THROUGH TRADITIONAL CAT SQUATING GAME

^{1*}Rima Erihani Safitri, ²Indra Safari, ³Tedi Supriyadi

^{1*,2,3}Program Studi PGSD Pendidikan Jasmani Universitas Pendidikan Indonesia

Kontak koresponden: rimaasafitrii@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari pengalaman dan pengamatan peneliti melihat masih banyak anak yang kurang dalam motorik kasar lari dikarenakan anak malas dalam berlari. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dari motorik anak dengan permainan tradisional kucing jongkok. Subjek penelitian adalah 23 siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Margadadi yang duduk di bangku kelas 3 di wilayah Kabupaten Indramayu, Jawa Barat, Indonesia. Desain penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan menggunakan instrumen non-tes seperti lembar observasi dan catatan lapangan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional kucing jongkok dapat meningkatkan motorik kasar siswa dapat dilihat dari hasil aktivitas belajar siswa yang awalnya mendapatkan nilai persentase ketuntasan pra siklus sebesar 13,04% kemudian pada siklus I 26,08% pada siklus II 65,21% dan mengalami kenaikan pada siklus III 91,30%. Hasil ini menyatakan bahwa permainan tradisional kucing jongkok dapat digunakan untuk meningkatkan motorik siswa di sekolah dasar dan dapat membantu guru untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: motorik kasar; permainan tradisional; kucing jongkok

ABSTRACT

This research is motivated by the experience and observations of researchers seeing that there are still many children who lack gross motor skills in running because children are lazy in running. This study aims to improve children's motor skills with the traditional squatting cat game. The research subjects were 23 students of Margadadi 3 Public Elementary School who were in grade 3 in Indramayu Regency, West Java, Indonesia. The research design uses classroom action research (CAR). Data collection techniques from this study used non-test instruments such as observation sheets and field notes. This research was conducted in 3 cycles. The results of this study indicate that the traditional squatting cat game can improve students' gross motor skills. It can be seen from the results of student learning activities, which initially obtained a pre-cycle completeness percentage of 13.04%, then in cycle I 26.08%, in cycle II 65.21% and experienced an increase in the third cycle of 91.30%. These results suggest that the traditional squatting cat game can be used to improve students' motor skills in elementary schools and can help teachers solve problems in learning in elementary schools.

Keywords: gross motor; traditional game; squat cat

Pendahuluan

Ada banyak alasan yang membuat pemeliharaan perkembangan motorik anak di usia dini kurang ideal dalam pembelajaran di sekolah dasar salah satunya adalah kemampuan motorik kasar lari seperti kurang maksimalnya kecepatan lari anak dan kurang gesitnya anak dalam melakukan motorik kasar lari (Zahroh et al., 2022). Upaya untuk melindungi tubuh dari banyaknya penyakit sangat dianjurkan untuk setiap aktivitas fisik yang teratur, terstruktur, dan rutin (Parengkuan, 2021). Hal ini menyebabkan perkembangan motorik kasar anak lebih lambat dari pada anak-anak yang gemar berlari (Sania et al., 2021). Dalam kebugaran jasmani pada siswa memerlukan perhatian di karenakan Ini memiliki dampak yang signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dan harus dipertimbangkan (Destriana et al., 2022). Oleh karena itu kondisi demikian membutuhkan perlakuan khusus salah satunya melalui metode permainan yang diintegrasikan melalui pembelajaran di kelas, Permainan dipercaya berguna dalam pengaplikasian pendidikan jasmani pada sekolah dasar dengan metode permainan membantu pengajar menerapkan motorik kasar (Agustini et al., 2016) membangun lingkungan belajar yang nyaman melalui media nyata sebagai alat untuk pendidikan siswa, dan didukung metode pembelajaran berbasis permainan (Dwirahayu et al., 2016). Bentuk-bentuk permainan tersebut seperti permainan tradisional, permainan futsal dan permainan kasti, Saat ini anak-anak lebih banyak memiliki gadget dari pada bermain dengan teman-teman sebayanya (Nurwahidah et al., 2021). Maka dari itu sangat penting bagi anak-anak menerima perkembangan keterampilan motorik sedini mungkin, dan setiap Pendidikan harus memaksimalkan upaya mereka untuk memastikan bahwa anak-anak menerima berbagai kebutuhan selama proses pengembangan keterampilan motorik (Zahroh et al., 2022). Penelitian ini menyoroti bagaimana meningkatkan kemampuan motorik kasar lari melalui metode permainan tradisional kucing jongkok.

Dalam melakukan penelitian ini peneliti telah melakukan beberapa tinjauan terhadap penelitian-penelitian yang relevan untuk menemukan kebaruan misalnya penelitian yang dilakukan oleh (Akbari et al., 2009), membahas tentang permainan tradisional pada anak usia 7-9 tahun terhadap perkembangan keterampilan motorik dasar, Studi ini mendukung gagasan bahwasanya motorik dasar meningkatkan dan dikuasai Melalui sebuah latihan dan pengajaran. Dalam penelitian ini, permainan konvensional terbukti jauh lebih efektif daripada kegiatan sehari-hari. Hasil temuan ini lebih dari sekadar menyoroti perbedaan ukuran dasar dari perkembangan motorik keterampilan, juga menyoroti perbedaan dalam aktivitas keterampilan motorik dan ukuran objek kontrol keterampilan (Akbari et al., 2009) perbedaan utama dalam motorik pada anak dinilai dari beberapa faktor: dengan permainan tradisional, adapun dengan motivasi belajar anak dan gaya dalam pembelajaran untuk anak. Ada interaksi yang signifikan antara motivasi untuk belajar dan perilaku dari peserta didik terhadap motorik kasar pada anak kecil dalam permainan tradisional (Hayati et al., 2017). Dapat kita lihat Perilaku ini dapat meningkatkan keterampilan motorik anak Satu-satunya dengan pengguna permainan. Karena anak-anak mungkin selalu bermain permainan konvensional dengan teman sekelas mereka yang lain di kelas atau di rumah. Menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam

parameter ini sehubungan dengan perkembangan motorik anak (Kadek Aris Rahmadani et al., 2018).

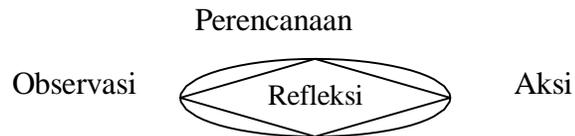
Menanggapi studi di atas para peneliti lebih fokus pada beberapa permainan saja seperti permainan engklek dan belum ada yang membahas permainan tradisional kucing jongkok dalam mengembangkan motorik kasar lari untuk anak sekolah dasar, fokus studi ini memiliki tujuan menemukan jenis gerakan yang tepat untuk mengajarkan keterampilan motorik kasar anak di sekolah dasar dengan benar. Menemukan pola gerakan untuk pengembangan motorik keseluruhan yang efektif dan konsep dasar (Sukamti, 2001). Mengetahui bahwa ada tidaknya perbedaan dalam tingkat keterampilan korteks motorik siswa sebelum dan sesudah terlibat dalam mengutak-atik permainan tradisional Kucing Jongkok dalam pendidikan untuk mencari tahu seberapa besar pengaruh lari terhadap permainan tradisional kucing jongkok. Maka dari itu studi yang saya angkat ini menjawab dari pertanyaan apakah permainan tradisional kucing jongkok ini dapat meningkatkan motorik anak sekolah dasar kelas rendah

motorik pada anak sekolah dasar dapat bermanfaat untuk mereka di kemudian hari yang akan datang sampai mereka beranjak dewasa termasuk untuk memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Sukamti, 2001). Perlu diupayakan gerak dasar lari dan Gerakan lainnya yang berguna untuk meningkatkan motorik anak harus kita kembangkan ke arah yang lebih menarik dan merangsang siswa untuk melakukan gerak dasar lari tersebut (Ruslan & Amin, 2022). Dengan penggunaan modifikasi dari permainan lari tradisional agar anak-anak tidak merasakan bosan untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran di kelas (Dimiyati, 2017). Kemudian salah satu faktor seperti koordinasi dari kelenturan lalu kekuatan atau daya ledak, power, dan kelincahan Mempengaruhi terhadap motorik lari pada anak (Haryanto, 2021), Dan permainan tradisional menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan motorik anak karena menjadikan sesuatu yang berbeda dengan permainan modern yang berkembang sekarang (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Guru berperan penting dalam perkembangan fisik dan motorik mengajarkan anak untuk bermain sambil belajar (Anggraini, 2018). Pada dasarnya dalam pembelajaran harus perlu memastikan proses tumbuh kembang anak dan pembelajaran yang baik, menarik, dan sistematis untuk mencapai tujuan yang di capai (Dai et al., 2022). Permainan kucing jongkok termasuk ke dalam permainan jenis yang tidak memakai media ataupun alat apapun yang berarti permainan ini lebih condong menggunakan fisik atau aktivitas motorik kasar pada yang terkandung di dalamnya ada unsur lari dan melompat. Dengan pembelajaran yang dikemas sedemikian mungkin menjadi permainan yang dimodifikasi untuk peserta didik dapat melakukan Gerakan lari lebih gesit dan dapat meningkatkan kemampuan motorik anak (Kahansyah, 2020).

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Langkah-langkah penelitian ini mengacu pada metode penelitian tindakan kelas yang bersifat refleksif bertujuan untuk meningkatkan stabilitas rasional tindakan, meningkatkan pemahaman tentang tindakan yang diambil, dan meningkatkan praktik pembelajaran (Ani Widayati, 2008). Dengan melalui pendekatan

pembelajaran taktis yang tepat dapat memberikan suatu dampak dalam pembelajaran siswa di kelas (Nurcahyo, 2020). Desain penelitian ini lebih mengukur perilaku di dalam kelas pada anak-anak dengan menggunakan siklus tindakan. Pada penelitian tindakan ini menggunakan model-model seperti perencanaan, tindakan (Aksi), Observasi, Refleksi. Model penelitian ini biasa disebut dengan model kurt Lewin adapun gambaran dari model tersebut (Danu et al., 2013).

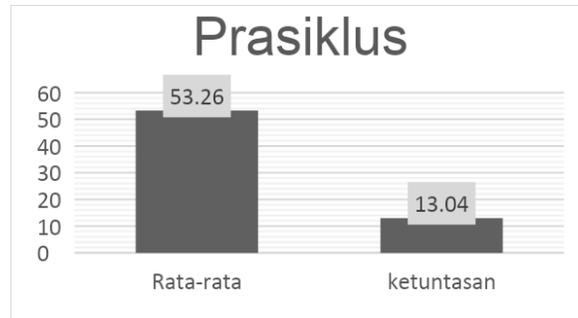


Gambar 1. Langkah dalam PTK (Danu et al., 2013)

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar yang berada di daerah Kabupaten Indramayu, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Peneliti memilih lokasi ini yang berada di perkotaan dikarenakan peneliti ingin menganalisis kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional kucing jongkok. Selanjutnya subjek dari penelitian ini adalah anak sekolah dasar dengan jumlah 23 anak yang duduk di bangku kelas 3 dengan rentang umur 8-9 tahun, tepatnya di Sekolah Dasar Negeri 3 Margadadi yang bertempat di Kabupaten Indramayu.

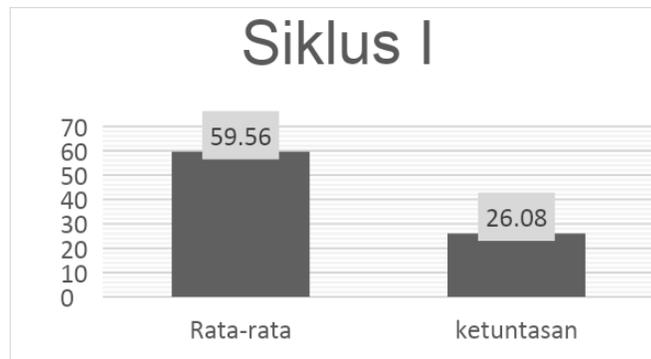
Hasil

Berdasarkan aktivitas hasil belajar siswa peneliti telah melakukan observasi kepada siswa SD Negeri 3 Margadadi dengan tes pengamatan gerak dasar lari dengan mencakup nilai pengamatan gerak Langkah lari, pengamatan gerak ayunan tangan dan pengamatan posisi tubuh. Kemudian data dari hasil aktivitas belajar siswa yang telah dikumpulkan menggunakan tes pengamatan gerak dasar lari melalui permainan kucing jongkok dianalisis melalui teknik analisis data menggunakan rumus persentase dan rumus nilai rata-rata terdapat 23 siswa, dari nilai pra siklus siswa yang berjumlah 23 anak yang mencapai nilai ketuntasan hanya sebanyak 3 anak atau 13,04% nilai presentasi tersebut masih dinyatakan kurang dalam nilai ketuntasan dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75 dan masih banyak siswa yang tidak mencapai nilai ketuntasan sebanyak 20 anak atau 86,95% dengan nilai rata-rata kelas yang didapatkan sebanyak 53,26% berdasarkan kegiatan pelaksanaan pra siklus masih banyak nilai yang tidak mencapai kriteria ketuntasan dengan persentase yang belum maksimal maka peneliti melakukan Tindakan dalam siklus I.



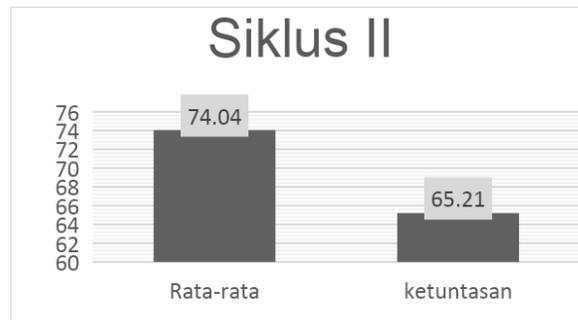
Gambar 2. Hasil aktivitas belajar siswa pra siklus

Kemudian berdasarkan pelaksanaan kegiatan observasi siklus I terdiri dari beberapa aspek, yang pertama aspek perencanaan perencanaan pembelajaran RPP, aspek pelaksanaan perubahan aktivitas hasil belajar peserta didik. Setelah aktivitas hasil belajar siswa melalui observasi yang telah di evaluasi pada pra siklus dan kemudian diperbaiki dalam siklus I menunjukkan suatu peningkatan pada hasil belajar siswa, dengan demikian nilai hasil aktivitas belajar siswa mengalami kenaikan ketuntasan mencapai 6 anak atau 26,08% sedangkan untuk siswa yang tidak mencapai ketuntasan sebanyak 17 anak atau sebesar 73,91% dengan nilai rata-rata 59,56% keberhasilan pencapaian ketuntasan hasil dari siklus I hanya beberapa Siswa yang menunjukkan peningkatan masih banyak siswa yang pasif dalam aktivitas belajar siswa. peneliti melanjutkan siklus II dikarenakan pada siklus I masih banyak anak yang belum mencapai ketuntasan.



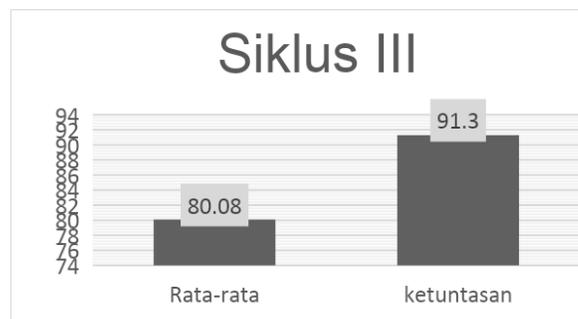
Gambar 3. Siklus I

Sementara itu setelah pelaksanaan Tindakan siklus I dilanjutkan tindakan pada siklus II dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang berada pada siklus I sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara bertahap, berdasarkan hasil aktivitas belajar siswa yang diperoleh dalam siklus II mengalami kenaikan pencapaian ketuntasan sebanyak 15 anak atau 65,21% jumlah tersebut mengalami kenaikan di bandingkan dengan nilai ketuntasan siklus I, sedangkan untuk siswa yang tidak mencapai ketuntasan sebanyak 8 anak atau 34,78% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 74,04%, pada siklus II sudah ada beberapa siswa yang mengalami peningkatan tetapi belum maksimal peneliti memutuskan untuk melanjutkan observasi siklus III agar penelitian ini lebih maksimal dan mencapai nilai rata-rata kelas yang diinginkan oleh peneliti.



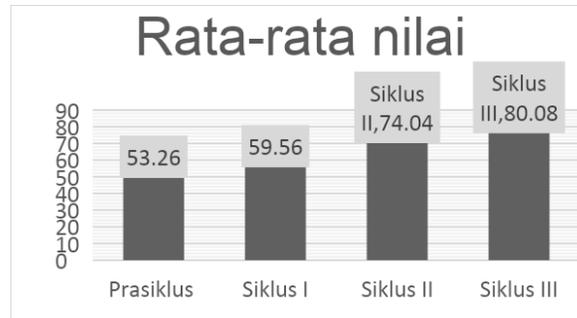
Gambar 4. Siklus II

Meskipun Tindakan siklus II sudah mengalami peningkatan tetapi peneliti merasa belum maksimal dalam hasil pembelajaran dan belum mencapai indikator yang dituju, maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus III dengan mengevaluasi dan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang berada pada siklus II di diskusikan dengan guru Pendidikan jasmani dan rekan sejawat untuk melanjutkan siklus III, setelah melakukan Tindakan dan memperhatikan kekurangan yang ada untuk diperbaiki agar lebih maksimal, nilai ketuntasan hasil belajar yang diperoleh mengalami kenaikan menjadi 21 anak atau 91,30%, sedangkan untuk siswa yang tidak mencapai ketuntasan sebanyak 2 anak atau 8,69% mengalami penurunan, tetapi ada 2 anak yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) akan tetapi peningkatan tersebut dirasa cukup dalam pencapaian indikator ketuntasan yang dituju, sedangkan untuk nilai rata-rata kelas mendapatkan persentase 80,08% maka siklus III sudah mengalami peningkatan dan sudah mencapai indikator dari penelitian.



Gambar 5. Siklus III

Berdasarkan hasil aktivitas hasil belajar siswa yang telah diuraikan, motorik kasar anak dalam penerapan permainan tradisional kucing jongkok meningkat secara signifikan dan bertahap melalui pra siklus, kemudian siklus I, ke siklus II dan siklus III mengalami kenaikan. Hal ini dapat terlihat dari hasil penelitian aktivitas belajar dari siklus I sampai siklus III, rata-rata kelas menunjukkan presentasi pra siklus yang semula hanya sebesar 53,26% pada siklus I bertambah sehingga 59,56%, kemudian siklus II naik menjadi 74,04% dan siklus III sebesar 80,08%, telah mencapai indikator ketuntasan yang diharapkan oleh peneliti.



Gambar 6. Nilai Rata-Rata Per Siklus

Dengan demikian dari data diatas dapat disimpulkan meningkatkan motorik kasar anak dengan media belajar permainan seperti permainan tradisional kucing jongkok, dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk menambah peningkatan motorik anak agar semakin maksimalnya anak dalam berlari dan semakin gesit, sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan seorang guru, dari uraian tabel menjelaskan bahwa permainan tradisional kucing jongkok pada siswa sekolah dasar telah terlihat berkembang sangat baik.

Pembahasan

Dengan memperhatikan aktivitas belajar yang telah di observasi peneliti dari hasil pra siklus masih kurang dalam perkembangan kemampuan motorik kasar, maka peneliti memberikan solusi dengan menggunakan media permainan agar motorik siswa berkembang. Dengan melalui tahapan-tahapan dari penelitian tindakan kelas melalui siklus I,II,dan III. Peneliti tidak lupa memperhatikan dari pembelajaran dikelas, melaksanakan kegiatan pembelajaran yang kreatif untuk melatih keterampilan gerak anak yang berkaitan dengan kurikulum pembelajaran yang menarik bagi siswa dan menciptakan suasana belajar yang asyik dan menyenangkan. Pembelajaran dapat dikatakan menarik ketika siswa merasa kegiatan pembelajaran tersebut seperti kegiatan bermain (Andhika et al., 2022). Dengan penggunaan permainan kucing jongkok maka motorik kasar siswa dapat meningkat seperti pada kecepatan dalam berlari, anak dapat melakukan keseimbangan dan dapat menambah daya tahan pada otot.

Ketika peneliti melaksanakan penelitian kemampuan motorik siswa melalui permainan tradisional kucing jongkok terjadinya peningkatan kualitas dari motorik siswa tersebut, terbukti dari proses pengamatan dalam hasil pembelajaran pada siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan hasil belajar siswa, pada siklus I ketuntasan hanya mencapai sebanyak 6 anak atau 26,08%, kurang optimalnya penelitian yang diperoleh pada siklus I dikarenakan masih banyak anak yang kurang antusias dalam melakukan pembelajaran dan merasa malu saat kegiatan pembelajaran, kekurangan-kekurangan yang berada pada siklus I lalu diperbaiki melalui siklus berikutnya yaitu siklus II dan siklus III berdasarkan kekurangan yang ada di siklus I peneliti berdiskusi dengan guru Pendidikan jasmani di sekolah dan teman sejawat untuk memperbaikinya, sedangkan untuk penelitian pada siklus II mengalami kenaikan ketuntasan dalam belajar mencapai hingga 15 anak atau 65,21% dan untuk siklus III yang dimana sudah mencapai ketuntasan yang diinginkan oleh peneliti sebanyak 21 anak atau 91,30% dari jumlah

keseluruhan yang berjumlah 23 anak, bahwa keterampilan motorik anak dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional kucing jongkok melalui aspek gerak Langkah kaki untuk mengatur kecepatan, gerak ayunan tangan untuk daya tahan otot dan posisi tubuh yang baik Ketika berlari untuk keseimbangan saat berlari.

Melalui permainan tradisional disebut sebagai salah satu cara sebagai sarana yang efektif untuk mengoptimalkan tumbuh kembang motorik anak, Permainan gerak tradisional sangat digemari oleh anak-anak. Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun, Permainan tradisional acap kali diubah dan disesuaikan atau dimodifikasi seiring perkembangan zaman yang ada (Yusuf et al., 2022). Banyak yang terkandung dalam permainan tradisional itu tersendiri termasuk ke dalamnya yaitu kelincahan dalam bermain permainan dan dapat menambah daya tahan otot pada anak dengan permainan tradisional, banyak permainan yang melatih keseimbangan anak termasuk permainan tradisional kucing jongkok, kelincahan merupakan elemen tubuh yang banyak digunakan dalam olahraga. Kelincahan biasanya didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengubah arah dengan cepat dan sangat efisien saat berlari dengan kecepatan yang hampir penuh (Nurdiansyah, 2018). Permainan tradisional mengandung keseimbangan dengan mempertahankan posisi tubuh selama berbagai gerakan yang dilakukan. Keseimbangan terbagi menjadi beberapa yaitu keseimbangan dinamis dan keseimbangan statis (Hartati et al., 2020) dari uraian tersebut dapat di mengerti bahwa permainan tradisional memiliki berbagai manfaat yang terkandung di dalamnya untuk menjadi media pembelajaran dalam meningkatkan motorik anak dari unsur kelincahan, keseimbangan, daya tahan otot hingga menjadikan anak untuk bertanggung jawab dalam permainan dan dapat meningkatkan karakter dari anak dengan melalui permainan tradisional. Maka peneliti mengambil permainan tradisional untuk sarana meningkatkan motorik anak dan terbukti dalam penelitian tersebut bahwa penelitian terdapat peningkatan dari hasil pembelajaran seperti yang terlihat dari nilai rata-rata yang mencapai 80,08% yang semula pada prasiklus hanya mendapatkan nilai rata-rata 53,26% dan mengalami kenaikan pada nilai ketuntasan yang mencapai 91,30% atau 21 anak yang dinyatakan tuntas dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75, dengan demikian hasil penelitian dinyatakan meningkat dengan signifikan dan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang terdapat pada pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar anak.

Hasil dari penelitian sesuai dengan hasil pemaparan (Kusmiati & Sumarno, 2018) mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan perseptual pada motorik anak bahwa dari permainan tradisional itu sendiri sangat berpengaruh secara signifikan kepada kemampuan dari perseptual motorik anak tersebut, menurut (Sutini, 2018) dalam penelitian permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional, ada banyak cara untuk merangsang keterampilan motorik melalui permainan, jadi keterampilan motorik yang lebih kuat pada anak usia dini sangat diharapkan. Permainan tradisional merupakan warisan dari budaya yang perlu dikenalkan anak sejak sedini mungkin dan dapat dijadikan sebagai kegiatan bermain untuk perkembangan dari motorik kasar

anak, adanya hasil yang menunjukkan peningkatan dengan penerapan permainan tradisional sebagai alat membantu meningkatkan motorik anak (Ilhami & Khaironi, 2018).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penerapan pembelajaran permainan kucing jongkok dalam peningkatan motorik kasar anak bahwa dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SD Negeri 3 Margadadi Kabupaten Indramayu hal ini terlihat dari hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu presentasi nilai rata-rata prasiklus sebesar 53,26% pada siklus I 59,56% kemudian siklus II 74,04% dan siklus III 80,08%, dalam permainan kucing jongkok dapat menambah kemampuan motorik anak seperti anak dapat menambah kecepatan dalam berlari, anak dapat melakukan keseimbangan dan dapat menambah daya tahan pada otot, hal tersebut menunjukkan aktivitas hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Berdasarkan hasil dari kesimpulan diatas maka peneliti menyarankan agar dalam pembelajaran para guru menerapkan media permainan untuk meningkatkan motorik siswa dan meningkatkan aktivitas hasil belajar siswa. Kemudian siswa disarankan lebih aktif dalam pembelajaran agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

Referensi

- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219–234. <https://doi.org/10.14421/Al-Athfal.2017.32-09>
- Agustini, I. P., Tomi, A., & Sudjana, I. N. (2016). Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Menggunakan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas Iii C Sdn Krian 3 Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 26(2), 229–237.
- Akbari, H., Abdoli, B., Shafizadeh, M., Khalaji, H., Hajhosseini, S., & Ziaee, V. (2009). The Effect Of Traditional Games In Fundamental Motor Skill Development In 7-9 Year-Old Boys. In *Original Article Iran J Pediatr Jun* (Vol. 19, Issue 2).
- Andhika, D. A., Prayoga, A. S., & Darumoyo, K. (2022). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Sederhana. *Jurnal Porkes*, 5(1), 57–65. <https://doi.org/10.29408/Porkes.V5i1.5678>
- Anggraini, H. (2018). *Upaya Guru Dalam Menerapkan Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Teluk Betung Timur Bandar Lampung*.
- Ani Widayati. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. Vi No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 Penelitian*, Vi(1), 87–93.
- Arifiyanti, N., Fitriana, R., Kusmiyati, R., Sari, N. K., & Usriah, S. (2019). Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Athfal*, 2(2), 36–44.
- Dai, A., Mile, S., Irfan, M., & Hadjarati, H. (2022). Tata Laksana Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jambura Health And Sport Journal*, 4(1), 53–59. <https://doi.org/10.37311/Jhsj.V4i1.13601>
- Danu, I., Sahputra, R., & Wakidi. (2013). Upaya Meningkatkan Teknik Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 1, 59–63.

- Destriana, D., Elrosa, D., & Syamsuramel, S. (2022). Kebugaran Jasmani Dan Hasil Belajar Siswa. *Jambura Health And Sport Journal*, 4(2), 69–77. <https://doi.org/10.37311/Jhsj.V4i2.14490>
- Dimiyati, A. (2017). Pengembangan Model Permainan Atletik Anak Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lari Bagi Siswa Akhmad Dimiyati Universitas Singaperbangsa Karawang Email : Akhmad.Dimiyati@Fkip.Unsika.Ac.Id *Journal Sport Area Penj. Journal Sport Area Penjaskesrek Fkip Universitas Islam Riau*, 2(2), 19–26.
- Dwirahayu, Gelar, & Nursida. (2016). Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika Mengembangkan Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 138.
- Hartati, H., Solahuddin, S., & Irawan, A. (2020). Latihan Kelincahan Dan Keseimbangan Untuk Meningkatkan Hasil Dribble Sepak Bola. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 9(1), 38–46. <https://doi.org/10.36706/Altius.V9i1.11557>
- Haryanto, A. I. (2021). Tungkai, Korelasi Panjang Otot, Power Dan, Tungkai Lari, Kecepatan Hasil, Dengan Jauh, Lompat. *Jambura Health And Sport Journal*, 3(1), 42–50. <https://doi.org/10.37311/Jhsj.V3i1.9890>
- Hayati, H. S., Ch, M., & Asmawi, M. (2017). Effect Of Traditional Games, Learning Motivation And Learning Style On Childhoods Gross Motor Skills. In *International Journal Of Education And Research* (Vol. 5, Issue 7).
- Ilhami, B. S., & Khaironi, M. (2018). Pelaksanaan Joyfull Learning Berbasis Permainan Tradisional Sasak Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 2(02), 59. <https://doi.org/10.29408/Goldenage.V2i02.1023>
- Kadek Aris Rahmadani, N., Latiana, L., & Agustinus Aen, R. (2018). *The Influence Of Traditional Games On The Development Of Children's Basic Motor Skills*.
- Kahansyah, I. (2020). Pengaruh Modifikasi Permainan Kucing-Kucingan Terhadap Kemampuan Passing Pada Permainan Sepak Bola. *Program Studi Pgsd Penjas Upi Kampus Sumedang*, 1(1), 21–30.
- Kusmiati, A. M., & Sumarno, G. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak Di Sdn Margawatu Ii Garut Kota. *Tegar: Journal Of Teaching Physical Education In Elementary School*, 1(2), 17. <https://doi.org/10.17509/Tegar.V1i2.11934>
- Nurcahyo, Y. F. (2020). Bermain Sepak Bola Melalui Pendekatan Taktik Play Soccer Through A Tactical Approach. *Jamburahealth And Sport Journal*, 2(2), 44–52. <https://doi.org/10.37311/Jhsj.V2i2.7040>
- Nurdiansyah, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Hadang Terhadap Agility. *Juara : Jurnal Olahraga*, 3(2), 77. <https://doi.org/10.33222/Juara.V3i2.238>
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Paud Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61. <https://doi.org/10.31849/Paud-Lectura.V4i02.6422>
- Parengkuan, M. (2021). Pengaruh Latihan Jogging Terhadap (Vo2max). *Jambura Health And Sport Journal*, 3(1), 11–15. <https://doi.org/10.37311/Jhsj.V3i1.9891>
- Priyanto, A. (2013). Peningkatan Motivasi Belajar Gerak Dasar Lari Melalui Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Penjas Siswa Kelas Sd I Donotirto Kretek Bantul. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1), 1–6.

- Rohyana, F., & Adawiyah Rabihatun. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25. <https://doi.org/10.29408/Goldenage.V2i01.742>
- Ruslan, & Amin, M. R. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Mengoper Pada Sepak Bola Melalui Pendekatan Bermain. *Jambura Health And Sport Journal*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.37311/Jhsj.V4i1.13542>
- Sania, A., Arsil, A., & Asnaldi, A. (2021). Hubungan Keterampilan Motorik Kasar Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olah Raga Kesehatan. <https://doi.org/10.24036/Jsopj.58>
- Sukamti, E. R. (2001). *Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Sebagai Dasar Menuju Prestasi Olah Raga*.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.
- Yusuf, R. N., Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B. 6(1), 20–30.
- Zahroh, H., Marzuki, K., Tunas Harapan Pamekasan, T., Fip Unm, P., & Fip Unm, P. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Kucing Dan Tikus. *Edustudent: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(4), 203–214.