PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DI KELAS 3 SD N 32 PRABUMULIH

Dian Pratama Adi Syahputra[1], Putri Cicilia Kristina[2], Siti Ayu Risma Putri[3]

[1,2,3] *Universitas PGRI Palembang*
E-mail : sitiayurisma@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian dengan tujuan untuk mengetahui model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan pada siswa kelas III SD Negeri 32 Prabumulih dilaksanakan dengan melibatkan objek penelitian yaitu siswa kelas III SD Negeri 32 Prabumulih. Data penelitian dikumpulkan melalui tahapan Analisis, *desaign, development, implementation* dan *evaluation* (ADDIE) model. Validasi produk dilakukan pada ahli pembelajaran dan ahli permainan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar kuisioner, dimana kuisioner yang dibuat adalah digunakan untuk mengukur implemtaasi produk.

Kata Kunci : *Model Pembelajaran, Gerak Dasar, Permainan Tradisional*

ABSTRACT

The research aimed to determine the basic movement learning model based on games for students of grade III of SDN 32 Prabumulih was carried out by involving the research object, namely students of grade III of SDN 32 Prabumulih. The research data were collected through the stages of Analysis, design, development, implementation and evaluation (ADDIE) model. Product validation was carried out on learning experts and game experts. Data collection in this study used a questionnaire sheet, where the questionnaire created was used to measure product implementation.

Keywords : *Learning Models, Basic Movements, Traditional Games*

PENDAHULUAN

Olahraga adalah sarana atau wadah bagi manusia untuk berkembang dan bertumbuh baik dari aspek jasmani, sosial maupun emosional. Olahraga merupakan satu bentuk aktivitas fisik yang dilakukan oleh manusia dengan tujuan yang berbeda-beda tetapi memiliki tingkat makna yang sama yaitu perubahan terhadap aspek fisik, mental dan sosial manusia itu sendiri. Pentingnya tujuan dan manfaat manusia berolahraga dalam membentuk hakikat manusia seutuhnya, olahraga kemudian dikenalkan sebagai aktivitas fisik yang diatur melalui kurikulum pendidikan yaitu pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani adalah proses atau upaya yang dapat dilakukan melalui pendidikan dalam rangka merubah prilaku manusia baik dari aspek pertumbuhan fisik maupun perkembangan moral. Pendidikan jasmani memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung cita-cita pendidikan Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan membangun manusia indonesia seutuhnya, oleh karenanya pendidikan jasmani biasanya dikenalkan pada lingkungan pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah pertama sampai pada menengah atas.

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan khususnya dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah dasar bahwa selain dari pada mengembangan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat dengan aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan disekolah dasar juga memiliki landasan dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, (Faridah, 2016, hal. 40).

Keterampilan gerak dasar sebaiknya dikenalkan dan dikembangkan saat anak memasuki usia sekolah dasar dan awal sekolah dasar, mengingat hal ini akan menjadi bekal bagi anak untuk mempelajari keterampilan gerak lanjut yang bersifat khusus. Halverson dalam (Faridah, 2016, hal. 41) mengatakan pengembangan pola gerak dasar anak merupakan fungsi dari kematangan *(maturity)* dan pengalaman dan ini harus dilaksanakan saat anak memasuki usia sekolah dasar atau awal-awal anak tersebut bersekolah mengingat gerak dasar yang dimiliki anak akan terintegrasi dengan prestasi motorik anak dalam segala umur dan tingkatan.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada kegiatan belajar siswa di SD Negeri 32 Prabumulih, masih banyak siswa khususnya kelas 3 belum terbangun konsep gerak dasar siswa yang benar, hal ini ditandai dengan beberapa gerakan seperti 1) saat siswa berjalan dan berlari gerakan yang tersusun tidak seperti gerakan berlari pada umumnya, lebih sering terjatuh dengan sendirinya 2) ada kekauan saat melakukan lemparan, 3) gerakan lompatan yang terkesan tertahan dan tidak leluasa. Permasalahan ini kemungkinan disebabkan oleh beberapa alasan, misalnya kondisi siswa yang cenderung malas untuk bergerak, atau bermain, guru yang kurang merespon kencendrungan tidak efektifnya gerak dasar siswa sampai pada minimnya model-model pembelajaran yang mengarah pada aktivitas pengembangan gerak dasar.

Motorik anak atau gerak dasar yang dimiliki anak merupakan bawaan sejak lahir, mengingat pendapat Syarifudin dan Mahadi dalam (Hanief & Sugito, 2015, hal. 61) bahwa dasarnya manusia memiliki gerak dimulai dari jalan, lari, lempar dan lompat. Bentuk gerakan tersebut pasti dipunyai oleh murid-murid di sekolah dasar. Namun gerakan-gerakan tersebut ada yang terbentuk sempurna ada juga yang harus dikembangkan sehingga terbentuknya pola gerakan motorik dasar yang baik dan dapat menunjang pola gerak yang dibutuhkan untuk beberapa keterampilan cabang olahraga. Salah satu cara atau media yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar siswa adalah melalui berbagai aktivitas permainan, hal ini senada dengan pendapat Lutan dalam

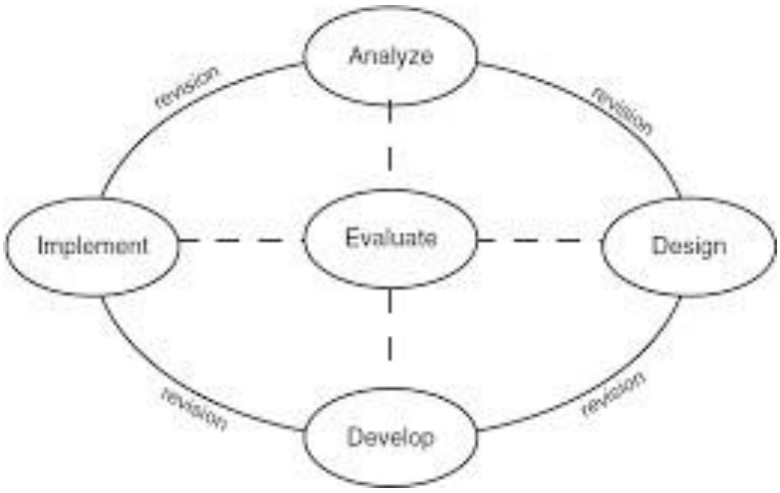
(Hanief & Sugito, 2015, hal. 62) bahwa aktivitas bermain yang dilakukan siswa sangatlah tepat dalam membantu perkembangan gerak dasar anak di sekolah dasar, karena dasarnya dunia anak-anak adalah dunia bermain.

Melihat dari kebutuhan siswa dalam rangka perkembangan gerak dasar yang dimiliki siswa, dibutuhkan satu bentuk model pembelajaran yang dapat merespon dan menstimulasi

keterampilan gerak dasar pada siswa khususnya gerak dasar lokomotor yaitu jalan, lari, lempar dan lompat. Berdasarkan analisis kebutuhan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan studi ilmiah yang diberi judul **"Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan pada Siswa Kelas 3 SD Negeri 32 Prabumulih".**

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan Pendakatan ADDIE. Menurut Hendarto (Hendarto, *at.al*, 2019) menyatakan bahwa model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Secara visual dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. ADDIE Model
Sumber : (Hendarto, *at.al*, 2019)

Pengembangan model merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi mengenai model product pembelajaran kebugaran jasmani melalui modifikasi permainan. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah product dapat dinyatakan layak untuk digunakan atau tidak.

1) Desain

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, maka selanjutnya adalah melakukan pembuatan produck model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan.

2) Development

Peneliti membuat product berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh dua ahli. Ahli yang dimaksud adalah memiliki kapasitas atau profesional dibidangnya. Adapun ahli yang digunakan adalah Ahli Pembelajaran Penjaskes dalam hal ini dibantu oleh Ketua Kelompok

Musyawarah Guru Mata Pelajaran Penjaskes (MGMP PJOK) yaitu Bpk. Yogi Metra, M.Pd dan dosen ahli pengampuh mata kuliah permainan kecil yaitu Perabu Nita, M.Pd.

3) Implementasi

Uji coba lapangan dilakukan terhadap pengguna produk. Pada tahap ini dilakukan uji kelompok terhadap produk yang dikembang. Penggunaan sampel uji coba sekala besar yaitu pada dua sekolah SMP Negeri 2 Pampangan pada kelas 3 SD berjumlah 30 orang siswa. Hasil dari uji coba merupakan acuan dalam membentuk produk massal.

4) Evaluasi

Hasil akhir produk pengembangan dari uji coba kelompok besar adalah berupa model pembelajaran kebugaran jasmani melalui modifikasi permainan yang dibuat dalam bentuk bahan ajar. Model pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan buku petunjuk atau bahan ajar dalam mengajar gerak dasar oleh guru PJOK.

Drap Prototype Permainan Pertama

(Membajak Markas)



Gambar 2. Bajak Markas

Alat/Bahan : bendera,kursi,bambu dan hulahup dan peluit.

Tempat : lapangan atau hakaman ruma.

Cara Bermain:

a) Disiapkan dua kelompok bermain.
b) Kedua pemain pertama berdiri di garis start.
c) Saat peluit berbunyi pemain mulai berlar secepat-cepatnya menuju ke hulahop.
d) Pemain yang duluan memasuki hulahop berhak mengambil satu bendera untuk dikumpulkan dalam hulahop tersebut.
e) Begitu seterusnya pemain lain melakukan secara berganntian.
f) Kumpulan bendera paling banyak adalah pemenang.
g) Permainan membajak markas ini meningkatkan kebugaran jasmani, melatih cara berlari anak, melatih keseimbangan dan mengatur langkah berlari.

Permainan Kedua
(Lompat Injak Rumah)



Gambar 3. Injak Rumah

Alat/Bahan : Kardus berbagai ukuran, stop watch dan peluit
Tempat : Lapangan atau halaman rumah.
Cara Bermain:

a) pemain berada di depan garis start.
b) saat aba-aba di mulai pemaian menginjak kardus sebanyak-banyaknya dengan cara melompati jarak yang sudah diatur oleh guru.
c) Jarak kardus semakin ke depan semakin jauh dan tinggi.
d) pemain yang berhasil melewati rintangan dan banyak menginjak kardus adalah pemenang.
e) Permaian ini menigkatkan kebugaran jasmani, melatih kecakapan melompat, menguatkan kuda-kuda lompat dan mengatur ayunan tungkai.

Permainan Ketiga
(Putus Balon)



Gambar 4. Putus Balon

Alat/Bahan : Balon dengan tali, bila bambu, peluit, stop watch
Tempat : Lapangan atau halaman rumah.
Cara Bermain:

a) pemain berada di depan garis start.

b) saat aba-aba di mulai pemaian melempar benang balon yang digantung dengan bila bambu.
c) Pemain berusaha memutuskan tali balon kemudian dikumpulkan sebanyak-banyaknya.
d) Permaian ini menigkatkan kebugaran jasmani, melatih kecakapan melempar, menguatkan lengan dan mengatur ayunan lengan.

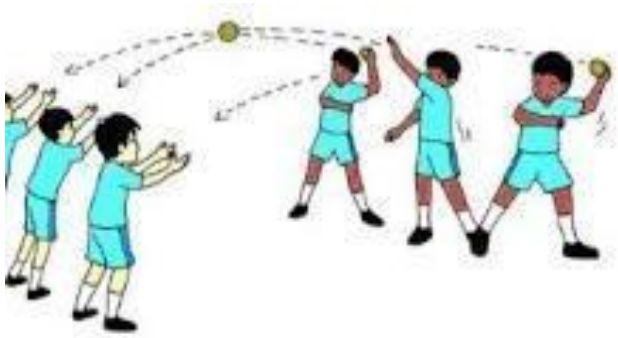
Permainan Keempat
(Lompat Karet)



Gambar 5. Lompat Karet

Alat/Bahan : Karet gelang, stop watch
Tempat : Lapangan atau halaman sekolah
Cara Bermain :
a) Pemain bersiap
b) Dua orang memegang ujung karet
c) Saat permainan dimulai karet di buat setinggi pinggang
d) Pemain mulai melompat karet gelang

Permainan Kelima
(Lempar tangkap bola)



Gambar 6. Lempar tangkap bola

Alat/Bahan : Bola kasti, stop watch
Tempat : Halaman atau lapangan rumah
Cara Bermain :
a) Disiapkan 2 kelompok bermain
b) Masing - masing kelompok terdiri dari 3 pemain

c) Saat permainan dimulai para pemain mulai memainkan lempar tangkap bola
d) Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik anak

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar kuisioner, dimana kuisioner yang dibuat adalah digunakan untuk mengukur implemtaasi produk. Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket pada tim validator dan uji coba pengguna produk. Kuisoner yang disebar pada pengguna produk melibatkan siswa SD Negeri 32 Prabumulih.

Teknik Validasi Instrumen

Validasi merupakan rangkaian untuk memperoleh pengesahan produk dari ahli. Diawali dengan bimbingan konstruk bentuk model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan, memperoleh revisi dan melakukan uji coba lapangan. Pada tabel di bawah ini dapat dilihat sasaran validasi instrumen yang akan dilaksanakan selama proses penelitian berlanjut:

Tabel 1. Sasaran Validasi Instrumen

No	Instrumen	Tujuan	Sumber	Waktu
1	Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran	Memperoleh saran dan panilaian mengenai Kelayakan materi pembelajaran kebugaran jasmani melalui modifikasi permainan	Guru Mata Pelajaran	Selama Penelitian
2	Angket Validasi Ahli Kebugaran dan Video Pembelajaran	Memperoleh saran dan penilaian mengenai bentuk video yang sesuai dengan kebugaran	Akademisi	Selama Penelitian

Selanjutnya angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket uji kelayakan produk dan uji coba (praktek) skala kecil dan skala besar dengan memberi ceklis pada nomer penilaian yang telah disediakan pada lembar angket. Jenis skala jawaban yang digunakan adalah skala *likert.* (Sugiyono, 2008, hal. 96) menjelaskan bahwa skala *likert* adalah skala pengukuran kenyataan bahwa relevansi tiap-tiap indikator terhadap variabel adalah berbeda, bahwa satu indikator mungkin dapat mengukur variabel tersebut lebih tepat. Gradasi jawaban bertingkat misalnya sangat baik, baik, ragu, kurang baik dan sangat kurang baik.

Teknik Analisis Data Kategori

Adapun analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah menghitung persentase kategori yang di dapat oleh sampel dengan menggunakan produk model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan tujuan untuk mengetahui model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan pada siswa kelas III SD Negeri 32 Prabumulih dilaksanakan dengan melibatkan objek penelitian yaitu siswa kelas III SD Negeri 32 Prabumulih pada bulan Maret tanggal 16 s.d 29 tahun 2024. Data penelitian dikumpulkan melalui tahapan Analisis, *desaign, development, implementation*

dan *evaluation* (ADDIE) model. Secara lebih rinci penyajian data melalui langkah ADDIE dapat dijabarkan sebagai berikut:

Dalam tahapan ini analisis dilaksanakan dalam rangka menggali informasi yang detail mengenai permasalahan dan penyebab permasalahan yang terjadi pada objek penelitian. Tujuannya peneliti dapat memberikan kesimpulan untuk menentukan jenis produk yang sesuai untuk dijadikan pedoman berupa modul yang tergambar dari jenis permainan yang dapat digunakan untuk melatih kecakapan dalam melakukan passing yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru dalam rangka menyempurnakan proses pembelajaran dikelas.

Kegiatan analisis yang peneliti temukan saat penelitian dalam proses pembelajaran berlangsung, dimana terbatasnya permainan-permainan yang melekat dalam materi pelajaran

gerak dasar masih menjadi masalah dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar. Padahal permainan khususnya materi gerak dasar sangat membutuhkan peranan permainan dalam mempelajarinya agar siswa antusias dan menikmati pembelajaran.

Dalam melakukan analisis kebutuhan, peneliti menyebarkan pertanyaan melalui wawancara yang dilakukan pada guru dan siswa, dari hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang diberikan guru bergantung pada pengembangan silabus mata pelajaran PJOK di Sekolah, tetapi pembelajaran yang diterapkan untuk penguasaan materi gerak dasar sangat terbatas pada bentuk modifikasi permainan yang dapat memunculkan keterampilan khususnya gerak dasar. Hal ini sangat disadari guru sebagai bentuk kekurangan, oleh karenanya guru sangat perlu dibantu untuk memperoleh banyak referensi mengenai modifikasi-modifikasi bentuk permainan dalam rangka meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa.

Untuk melengkapi keyakinan peneliti dalam mendesain permainan untuk dipersiapkan pada proses pembelajaran gerak dasar, peneliti juga mewawancarai perwakilan siswa yang dipilih secara random. Pertanyaan dikaitkan dengan kebutuhan siswa mengenai modifikasi permainan untuk kebutuhan pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar gerak dasar. Wawancara disusun berdasarkan aspek kebutuhan siswa terhadap kegiatan bermain. Hal ini bertujuan untuk membuktikan bahwa desain pembelajaran passing permainan sepak bola memang benar-benar membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga apa yang dilakukan peneliti berkorelasi dengan tujuan pembelajaran di sekolah tersebut.

Berdasarkan analisis-analisis jawaban yang diberikan siswa, peneliti semakin yakin bahwa perlu dikembangkan pembelajaran gerak dasar berbasis permainan siswa untuk SD Negeri 32 Prabumulih yang sesuai dengan karakter umur dan tingkah laku motorik siswa. Untuk itu pada tahap selanjutnya peneliti melakukan desain jenis-jenis permainan yang dapat digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran gerak dasar.

Tahapan Desain

Setelah peneliti menemukan bahwa siswa membutuhkan jenis-jenis permainan yang diinginkan dalam pembelajaran PJOK pada materi gerak dasar, selanjutnya peneliti membuat desain permainan yang diyakini peneliti mampu memberikan manfaat terhadap munculnya keterampilan gerak dasar siswa pada situasi pembelajaran PJOK. Produk permainan yang didesain terdiri dari 15 permainan utama diantara nama dan deskripsi permainannya tergambar dalam bentuk modul/buku pedoman permainan gerak dasar.

Tahap Development

Produk yang sudah didesain selanjutnya dilakukan pengembangan untuk memperoleh nilai kevalidan produk yang disahkan oleh tim validator. Tahapan ini melibatkan sejumlah validator ahli diantaranya validator materi pembelajaran yang menguasai mengenai permainan tradisional memberikan saran berupa kesesuaian bentuk permainan adalah permainan yang sederhana dan dapat digunakan untuk pembelajaran gerak dasar. Dan validator bidang media pembelajaran bertugas memberikan saran pada desain modul yang dikembangkan.

Validasi Ahli Permainan

Ahli yang ditunjuk dalam status validasi kontruk isi permainan gerak dasar adalah Ibu Puput Sekar Sari, M.Pd Klasifikasi ahli merupakan ahli permainan kecil/tradisional.

Validasi Ahli Pembelajaran

Ahli yang ditunjuk dalam status validasi media berupa buku cetak (modul) adalah Bapak M. Taheri Akbar, M.Pd. Klasifikasi ahli merupakan Dosen dan Peneliti diprogram studi pendidikan jasmani Universitas PGRI palembang.

Keterangan Nilai Validasi

Nilai yang diberikan ketiga validator di atas selanjutnya dapat dikonversi pada tabel rata- rata nilai validasi di bawah ini:

Tabel 1. Keterangan Nilai Kevalidan

Permainan	Ahli		Mean	Makna
	1	2		
P-1	82	84	83	Digunakan
P-2	80	66	73	Digunakan
P-3	66	76	71	Digunakan
P-4	86	86	86	Digunakan
P-5	66	72	69	Bersyarat
P-6	90	70	80	Digunakan
P-7	80	80	80	Digunakan
P-8	80	80	80	Digunakan
P-9	48	46	47	Dibuang
P-10	82	78	80	Digunakan
P-11	90	86	88	Digunakan
P-12	86	82	84	Digunakan
P-13	72	80	76	Digunakan
P-14	80	66	73	Digunakan
P-15	84	84	84	Digunakan

(Sumber : Dokumen Peneliti)

Tabel 2. Makna Validasi

Makna	Frekuensi	Persentase
Dibuang	1	7%
Bersyarat	1	7%
Digunakan	13	86%

(Sumber : Dokumen Peneliti)

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh keterangan bahwa model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan memiliki makna 1 (7%) dibuang, 1 (7%) bersyarat dan 13(86%) dinyatakan digunakan.

Tahap Implementasi

Produk yang sudah ditetapkan melalui nilai kevalidan dan status keterangan produk (*expert judgment*), selanjutnya diimplementasikan pada siswa agar dapat diketahui tingkat kepraktisan produk pada pengguna yaitu siswa kelas VII.2 SD Negeri 32 Prabumulih. Hasil persepsi kepraktisan produk dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Keterangan Kepraktisan Produk

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Kurang	0	0%
Kurang	0	0%
Cukup Baik	1	3%
Baik	24	80%
Sangat Baik	5	17%

(Sumber : Kuisioner Pengguna, Lampiran)

Berdasarkan keterangan tabel kepraktisan di atas, dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa SD Negeri 32 Prabumulih terhadap pembelajaran gerak dasar yang didesain melalui jenis- jenis permainan bahwa tidak ada yang menyatakan produk bernilai sangat kurang dan kurang baik, 3% menyatakan cukup baik, 80% menyatakan baik dan 17% menyatakan sangat baik.

Tahap Evaluasi

Evalusi merupakan tahapan dimana semua saran yang diberikan oleh validator, serta penyempurnaan produk dari hasil uji coba pengguna kemudian direvisi oleh peneliti dalam rangka mencapai produk yang benar-benar dapat digunakan sebaik-baiknya oleh siswa. Adapun saran-saran yang tergambar dari evaluasi para validator dapat dijabarkan sebagai berikut:

Evaluasi Ahli Materi Permainan

Menurut ahli permainan Puput Sekar Sari, M.Pd produk yang dikembangkan disarankan untuk memberikan fokus pada gambar yang disediakan. Gambar harus mampu menjawab permasalahan yang dihadapi siswa melalui permainan yang didesain. Terdapat satu permainan yang direspon memiliki nilai kurang baik, hal ini karena permainan tersebut sangat minim unsur gerak yang ditampilkan, sehingga tidak sesuai dengan harapan munculnya respon gerak dasar pada anak saat bermain.

Evaluasi Ahli Materi Pembelajaran

Menurut ahli pembelajaran Bapak M. Taheri Akbar, M.Pd produk yang dikembangkan sudah menyesuaikan dengan tiap-tiap indikator yang diharapkan dari kompetensi dasar pembelajaran gerak dasar siswa. Semua permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran sudah mengarah ke indikator pembelajaran. Sama halnya dengan validator ahli permainan, ahli pembelajaran juga menilai hal yang sama Dimana terdapat satu permainan yang direspon memiliki nilai kurang baik, hal ini karena permainan tersebut sangat minim unsur gerak yang ditampilkan, sehingga tidak sesuai dengan harapan munculnya respon gerak dasar pada anak saat bermain.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan analisis data dilapangan, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa nilai validasi produk model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan untuk siswa kelas III SD Negeri 32 Prabumulih dinyatakan memiliki makna 1 (7%) dibuang, 1 (7%) bersyarat dan 13(86%) dinyatakan digunakan. Persepsi siswa SD Negeri 32 Prabumulih terhadap pembelajaran gerak dasar yang didesain melalui jenis-jenis permainan bahwa tidak ada yang menyatakan produk bernilai sangat kurang dan kurang baik, 3% menyatakan cukup baik, 80% menyatakan baik dan 17% menyatakan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

Andriadi, & Saputra, A. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia , 17* (1), 41-47.

Asriansyah. (2018). *Permainan Tradisional.* Palembang: El-Nusa.

Faridah, E. (2016). Mengajar Pendidikan Jasmani Melalui Permainan "Ide Kreatif Mengoptimal Aspek Pedagogis". *Junal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Unimed , Vol 15 No. 2*.

Faridah, E. (2016). Mengajar Pendidikan Jasmani Melalui Permainan "Ide Kreatif Mengoptimalkan Aspek Pedagogis". *UNIMED , 15* (2), 38-53.

Firmansyah, G., Rahayu, E. D., & Irwansyah. (2019). Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Melalui Modifikasi Permainan Tradisional Engklek pada Anak Sekolah Dasar. *Journal of Teching Physical Education in Elementary School , 2* (2).

Hanief, Y. N., & Sugito. (2015). Membentuk Gerak Dasar pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif , 1* (1).

Hendarto, P., Maridi, & Prayitno, B. A. (2019). Validity of Guided Inqury-Based Moduls on Digestive System to Improve Argumentation Skill. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia) , Vol 5 No 1*.

Ikhwani, Y. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Kebugaran Jasmani dengan Pendekatan Bermain Siswa SMP. *Universitas Serambi Mekkah , Vol 4 No 2*.

Kurniawan, R. (2018). Analisis Gerak Dasar Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Pendidikan Usia Dini , 12* (2).

Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Sport-Mu , 1* (1).

Molabolu. (2008). *Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani.* Bandung: Alfabeta.

Nugraha, L., Mahendra, A., & Herdiana, I. (2018). Penerapan Model Pendidikan Gerak dalam Pengembangan Pola Gerak Dasar Manipulatih Melalui Kerangka Analisis Gerak. *TEGAR , 1* (2).

Pangesti, A. D. (2019). *R@D Penelitian yang Produktif dalam Dunia Pendidikan.* Purwokerto: Universitas Negeri Malang.

Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani Untuk Anak Usia Dini Melalui Bermain Edukatif. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga , Vol 3 No 1*.

Prasetyo, H. D. (2021). Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan pada Anak Usia 7-9 Tahun di SD Alchasanah Jakarta Barat. *Seminar Nasional LPTK CUP XX* .

Prasetyo, K. (2016). Penerapan Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok. *Scollaria , Vol 6 No 3*.

Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan. *Jurnal Literasi , Vol IV No 1*. Qomara, D. (2016). Pengembangan Permainan Tiboy Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi , Vol 3 No 2*.

Qomarullah. (2015). Model Pembelajaran Penjas Untuk Siswa Disabilitas. *Universitas Pendidikan Indonesia* .

Qomarullah, R. (2015). Model Aktivitas Belajar Gerak Berbasis Permainan Materi Ajar Pendidikan Jasmani. *Journal of Physical Education, Helath and Sport , Vol 2 No 2*.

Samsudin. (2020). *Pembelajaran Penjas dalam Memanfaatkan Lingkungan.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Sartinah. (2008). Peran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Perkembangan Gerak dan Keterampilan Sosial Sswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedidikan Jasmani Indonesia , Vol V. No 8*.

Sugiyono. (2008). *Metodelogi Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Suhadi, A. (2008). Belajar Mengajar Penjaskes Untuk Kebugaran Jasmani Anak. *Universitas Negeri Yogyakarta , Vol 3. No. 1*.