

Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Motorik Melalui Penerapan Pendekatan Bermain

Diana Puspitasari^{1✉}, Sasmina Christina Yuli Hartati², Nasikin³

¹Program Profesi Guru Prajabatan PJOK, Lembaga Pendidikan Sertifikasi Profesi, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

³SDN Manukan Wetan IV/616, Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Email: dianapspt13@gmail.com

Info Artikel

Kata Kunci:

Hasil Belajar, Gerak Dasar Motorik, Pendekatan Bermain

Keywords:

Learning Outcomes, Motor Movement, Playing

Abstrak

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar gerak dasar motorik. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang mana dilakukan pada tiga tahap/siklus dengan sampel peserta didik kelas II yang berjumlah 20 peserta didik yang terdiri dari 10 siswa dan 10 siswi. Teknik pengumpulan data yakni tes berupa soal pengetahuan, unjuk kerja berdasarkan proses pembelajaran aktivitas gerak dan juga teknik non tes berupa pengamatan sikap peserta didik pada saat pembelajaran. Analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, melalui pendekatan bermain ada peningkatan hasil belajar gerak dasar motorik yang dibuktikan melalui analisis pada siklus I diperoleh hasil rerata persentase keberhasilan sebesar 51,7%, kemudian pada siklus II diperoleh hasil rerata persentase keberhasilan sebesar 66,7% dan pada siklus III diperoleh hasil persentase keberhasilan sebesar 85%.

Abstract

The purpose of this study is to determine improvements in basic motor learning outcomes. In this research method, class action research (PTK) conducted in her three phases/cycles on a sample of class II students (20 total students consisting of 10 boys and 10 girls) will be used. Data collection techniques also include non-testing techniques in the form of tests in the form of questions about knowledge, the performance of motor activities based on the learning process, and observations of student attitudes towards learning. Data analysis using percentage descriptive analysis. The results of this study showed that the playful approach was effective in learning basic motor movements, as indicated by the analysis that Cycle I had a mean success rate of 51.7% and that a mean success rate of 51.7% resulted in 66.7% success. Suggests improving performance. Cycle III achieved an 85% success rate.

© 2023 Author

✉ Alamat korespondensi:
Universitas Negeri Surabaya
E-mail: dianapspt13@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi bagian dari proses pengembangan diri pada setiap individu. Hal

ini sesuai dengan (UU No 20, 2003) mengenai Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri sehingga memiliki akhlak mulia, kontrol diri, kekuatan spiritual, keperibadian, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan sebagai warga negara dan bangsa”.

Di Indonesia sendiri, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) menjadi salah satu mata pelajaran yang ada pada setiap jenjang pendidikan (Mustafa & Dwiyo, 2020). Dimana setiap peserta didik wajib mengikuti mata pelajaran PJOK untuk mengembangkan potensi dirinya melalui berbagai kegiatan jasmani (Amanullah et al., 2022). Pembelajaran (PJOK) merupakan proses dimana peserta didik berinteraksi dengan lingkungannya, yang berujung pada pembentukan manusia seutuhnya melalui aktivitas fisik yang sistematis (Hafridarli, 2019). Pembelajaran PJOK tidak semata-mata untuk mengembangkan kemampuan fisik saja, namun juga mengembangkan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan serta bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Belajar merupakan upaya peserta didik dalam membawa perubahan perilaku secara keseluruhan baik itu dalam ranah pengetahuan, sikap maupun keterampilan melalui pengalaman mereka sendiri dalam menghadapi lingkungannya (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Dengan belajar peserta didik akan memperoleh hasil belajar. Subahit, (2020) menyatakan, Hasil belajar merupakan perilaku atau sikap peserta didik yang berubah sebagai dampak dari memperoleh pengalaman belajar. Hasil belajar tersebut mencakup tiga ranah, yakni pengetahuan, keterampilan dan sikap. Oleh karenanya peserta didik perlu belajar sebagai upaya untuk meningkatkan pola hidupnya dan mendapatkan hasil dari belajarnya.

Dalam pembelajaran PJOK tentunya tidak bisa lepas dari aktivitas motorik. Gerak dasar motorik adalah kemampuan seseorang dalam melakukan tugas gerak, baik itu tugas gerak non-olahraga maupun tugas gerak dalam olahraga, maupun kematangan aktivitas motorik (Pratiwi & Kartiko, 2022). Pada penelitian kali ini peneliti ingin melakukan upaya peningkatan hasil belajar dengan perpaduan gerak motorik yang ada dalam sebuah permainan anak.

Seperti halnya pada pembelajaran PJOK di SDN Manukan Wetan IV/616, Kecamatan Tandes, Kota Surabaya khususnya kelas II, guru tetap menggunakan pembelajaran yang konvensional, hal tersebut dijumpai pada saat peneliti melakukan observasi. Selama pembelajaran PJOK di lapangan, guru menerapkan keterampilan yang sebenarnya, contohnya lari keliling lapangan. Dalam pembelajaran masih ada peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran karena bosan, jenuh atau tidak menyukai materi. Aktivitas gerak peserta didik yang belum optimal, tentunya akan berpengaruh pada perkembangan gerak dasar motorik dan hasil belajarnya. Jika dalam mengikuti pembelajaran PJOK keaktifan gerak peserta didik berkurang, maka tujuan pembelajaran pada elemen keterampilan gerak tidak akan terpenuhi.

Sedangkan, pada penerapan kurikulum merdeka saat ini, guru harus mampu mengembangkan pembelajaran dengan memerhatikan tingkat kebutuhan serta karakteristik peserta didik (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Yang mana karakter peserta didik khususnya sekolah dasar usia 7 sampai 12 tahun, masih banyak yang cenderung suka bermain (Harsono, 2015). Untuk mengatasi problematika dalam pembelajaran, guru harus dapat menemukan solusi yang tepat agar tujuan pembelajaran PJOK dapat terpenuhi, salah satunya yaitu dengan memberikan inovasi pembelajaran melalui pendekatan bermain.

Bermain adalah belajar dengan cara yang menyenangkan untuk menciptakan suasana gembira (Pratiwi, 2017). Sedangkan Permainan adalah aktivitas fisik yang dilakukan dengan serius sesuai dengan aturan yang berlaku, tetapi bukan dalam keadaan sebenarnya (Susanto, 2017). Menurut Hartati et al., (2013) pengelompokan permainan berdasarkan peraturan dan organisasi dibagi menjadi dua, yakni : (1) permainan besar, dan (2) permainan kecil. Jenis permainan yang dipilih pada penelitian ini yaitu permainan kecil. Permainan kecil adalah permainan yang diberikan dengan melakukan perubahan sesuai dengan situasi dan kondisi, serta keadaan pada saat melakukan aktivitas bermain (Widigda & Hartati, 2020). Melalui pembelajaran dengan pendekatan bermain, harapannya peserta didik dapat menemukan suasana belajar baru yang menyenangkan. Sehingga lebih termotivasi, aktif dan terjadi peningkatan pada hasil belajarnya baik dalam

ranah sikap, pengetahuan maupun keterampilan.

Untuk membuktikan apakah dengan menerapkan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar motorik, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas “Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Motorik melalui Penerapan Pendekatan Bermain pada Peserta Didik Kelas II SDN Manukan Wetan IV616, Kecamatan Tandes, Kota Surabaya Tahun Pelajaran 2022/2023”.

METODE

Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian bersiklus dengan tujuan untuk melakukan perbaikan pada kualitas pembelajaran didalam kelas secara berkelanjutan (Maksum, 2018). Penelitian dilakukan dalam tiga siklus dan dilaksanakan di SDN Manukan Wetan IV/616, Kecamatan Tandes, Kota Surabaya pada bulan Maret 2023. Sampel penelitian ini yaitu rombongan

belajar kelas II dengan jumlah 20 peserta didik.

Pengumpulan data menggunakan lembar evaluasi berupa latihan soal untuk menilai ranah pengetahuan dan penilaian unjuk kerja untuk menilai ranah keterampilan, sedangkan untuk menilai ranah sikap, menggunakan lembar pengamatan sikap peserta didik pada saat pembelajaran. Kemudian data akan dianalisis dengan deskriptif presentase. Indikator keberhasilan tindakan meliputi peningkatan hasil belajar pada ranah afektif dengan kategori baik (B) minimal 75% (15 anak) serta pada ranah kognitif dan psikomotor minimal 75% (15 anak) mencapai KKM=70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan bermain menggunakan permainan “Ninja Warrior” dengan hasil peningkatan gerak dasar motorik pada setiap ranah, berikut penjelasannya :

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siklus 1

Ranah Yang Dinilai	Tuntas		Tidak Tuntas		Jumlah Peserta didik	Presentase
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase		
Pengetahuan	11	55%	9	45%	20	100%
Keterampilan	11	55%	9	45%		
Sikap	9	45%	11	55%		
Rerata	10,3	51,7%	9,7	48,3 %		

Dari tabel hasil belajar menunjukkan bahwa peserta didik yang dapat memenuhi nilai keberhasilan minimal 70 (KKM) pada penilaian pengetahuan terdapat 11 (55%) peserta didik yang tuntas, sedangkan 9 (45%) belum tuntas. Kemudian pada hasil penilaian keterampilan terdapat 11 (55%) peserta didik yang tuntas, dan 9 (45%) belum tuntas. Sedangkan pada hasil penilaian kategori sikap terdapat 9 (45%) peserta didik yang tuntas dengan kategori sikap baik (B), sedangkan 11 (55%) belum tuntas dengan kategori sikap

cukup baik (C) . Berdasarkan pemaparan data hasil belajar peserta didik pada ketiga ranah diperoleh rerata presentase keberhasilan setelah tindakan yaitu sebesar 51,7%.

Pada siklus II dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan bermain menggunakan permainan “Menimba Air” dengan hasil peningkatan gerak dasar motorik pada setiap ranah, berikut penjelasannya :

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siklus II

Ranah Yang Diukur	Tuntas		Tidak Tuntas		Jumlah Peserta didik	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase		
Pengetahuan	13	65%	7	35%	20	100%
Keterampilan	14	70%	6	30%		
Sikap	13	65%	7	35%		
Rerata	13,3	66,7%	6,7	33,3%		

Berdasarkan tabel hasil belajar menunjukkan bahwa peserta didik yang dapat memenuhi nilai keberhasilan minimal 70 (KKM) pada hasil penilaian pengetahuan terdapat 13 (65%) peserta didik yang tuntas, sedangkan 7 (35%) belum tuntas. Sedangkan pada hasil penilaian keterampilan terdapat 14 (70%) peserta didik yang tuntas, dan 6 (30%) belum tuntas. Sedangkan pada hasil penilaian kategori sikap terdapat 13 (65%) peserta didik yang tuntas dengan kategori sikap baik (B), sedangkan 7 (35%) belum tuntas dengan kategori sikap cukup baik (C).

Berdasarkan pemaparan data hasil belajar peserta didik pada ketiga ranah, diperoleh rerata presentase keberhasilan setelah tindakan yaitu sebesar 66,7 %.

Pada siklus III dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan bermain menggunakan permainan “Bola Bergulir” dengan hasil peningkatan gerak dasar motorik pada setiap ranah, berikut penjelasannya:

Tabel 3. Data Hasil Belajar Penilaian Pengetahuan Siklus III

Ranah Yang Diukur	Tuntas		Tidak Tuntas		Peserta didik	Presentase
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase		
Pengetahuan	17	85%	3	15%	20	100%
Keterampilan	16	80%	4	20%		
Sikap	18	90%	2	10%		
Rerata	17	85%	3	15%		

Berdasarkan tabel hasil belajar menunjukkan bahwa peserta didik yang dapat memenuhi nilai keberhasilan minimal 70 (KKM) pada hasil penilaian pengetahuan terdapat 17 (85%) peserta didik yang tuntas dan 3 (15%) belum tuntas. Kemudian pada penilaian keterampilan terdapat 16 (80%) peserta didik yang tuntas dan 4 (20%) belum tuntas. Sedangkan pada hasil penilaian kategori sikap terdapat 18 (90%) peserta didik yang tuntas dengan kategori sikap baik (B), dan 2 (10%) belum tuntas dengan kategori sikap cukup baik (C). Berdasarkan pemaparan data hasil belajar peserta didik

pada ketiga ranah, diperoleh rerata presentase keberhasilan setelah tindakan yaitu sebesar 85 %.

PEMBAHASAN

Dalam penerapan pendekatan bermain ini, peneliti menggunakan permainan kecil. Bermain adalah aktivitas yang diperlukan dalam kehidupan manusia guna meningkatkan perkembangan fisik, sosial, intelektual dan emosional (Hartati et al., 2013). Menurut Fetrianto & Sulistyorini (2017), Bermain adalah aktivitas yang menghibur, serius, dan tanpa

keterpaksaan dimana anak dapat menemukan dirinya berada di dunia yang tidak nyata maupun nyata. Bermain menjadi tempat bagi anak-anak untuk mengekspresikan segala macam perilaku mereka tanpa adanya paksaan (Rohmah, 2016). Sedangkan, permainan kecil dipahami sebagai semua jenis permainan yang tidak menerapkan peraturan baku dan cenderung berubah-ubah, baik mengenai aturan cara bermain, sarana prasarana yang digunakan, maupun durasi waktu permainan (Kurnia dan Septiana, 2020).

Dalam hal ini peneliti menggunakan permainan kecil yang berbeda-beda pada setiap siklus. Pada siklus I peneliti menggunakan permainan "Ninja Warrior". Dari hasil analisis pada pembelajaran siklus I bahwa penggunaan pendekatan bermain dalam upaya meningkatkan gerak dasar motorik peserta didik telah berjalan sesuai yang direncanakan sebelumnya. Dalam perencanaan pembelajaran dengan menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan sarana pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran sudah sesuai panduan. Tetapi hasil yang diperoleh masih belum optimal. Persentase keberhasilan pada hasil pengetahuan sebesar 55%. Pada ranah keterampilan persentase keberhasilan sebesar 55%. Sedangkan pada ranah sikap 45 % peserta didik dalam kategori baik (B). Melihat pemaparan data hasil belajar peserta didik pada ketiga ranah, diperoleh rerata presentase keberhasilan setelah tindakan yaitu sebesar 51,7 %. Hal tersebut dikarenakan masih banyak peserta didik yang belum tuntas karena belum memahami permainan dan peraturan permainannya.

Belajar dari siklus I, dalam siklus II ini merupakan hasil tindak lanjut perbaikan dari siklus I, peneliti menggunakan permainan "Menimba Air", yang kemudian terjadi peningkatan hasil belajar gerak dasar motorik, tetapi hasil yang diperoleh belum optimal. Penyebabnya adalah peserta didik yang terburu-buru dalam menyelesaikan permainan sehingga tidak memperhatikan peraturan permainannya. Pada siklus II, dalam ranah pengetahuan peserta didik mengalami peningkatan dengan persentase keberhasilan sebesar 65%. Dalam ranah keterampilan peserta didik mengalami peningkatan dengan persentase keberhasilan sebesar 70%. Kemudian dalam ranah sikap, peserta didik mengalami peningkatan presentase keberhasilan 65% dengan kategori baik (B). Melihat pemaparan data hasil

belajar peserta didik pada ketiga ranah, diperoleh rerata presentase keberhasilan setelah tindakan yaitu sebesar 66,7%.

Berlanjut pada siklus III, peneliti kembali melakukan perbaikan, peneliti menggunakan permainan "Bola Bergulir" sehingga terjadi peningkatan hasil belajar gerak dasar motorik, dan hasil yang diperoleh sudah mencapai indikator keberhasilan. Dalam ranah pengetahuan peserta didik mengalami peningkatan persentase keberhasilan sebesar 85%. Dalam ranah keterampilan peserta didik kembali mengalami peningkatan persentase keberhasilan sebesar 80%. Dan dalam ranah sikap, 90% peserta didik memiliki nilai sikap kategori baik (B). Melihat pemaparan data hasil belajar peserta didik pada ketiga ranah, diperoleh rerata presentase keberhasilan setelah tindakan yaitu sebesar 85 %. Sehingga pada siklus III ini penelitian dihentikan.

Penggunaan pendekatan bermain dengan permainan kecil dalam ketiga siklus pembelajaran merupakan langkah yang tepat dalam proses pembelajaran. Karakteristik dan tingkat keterampilan gerak yang berbeda, antusiasme dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran mengharuskan guru memilih metode yang tepat dalam mengajar. Tetunya penerapan pendekatan bermain ini memiliki banyak manfaat bagi peserta didik karena permainan secara tidak langsung memberikan nilai kognitif (pengetahuan), menumbuhkan afektif (sikap) yang baik dan prikomotor (keterampilan gerak) yang optimal pada kemampuan gerak dasar peserta didik (Sofyan et al., 2022). Selain itu, banyak manfaat yang diperoleh dari aktifitas bermain khususnya pada ranah-ranah perkembangan anak. Mahmud (2019) menyatakan, bermain memiliki manfaat seperti; (1) Mendapatkan hiburan dan rasa gembira sehingga terhindar dari stress dan memberikan manfaat bagi kesehatan mental, (2) Menstimulasi motorik kasar, (3) Menstimulasi motorik halus, (4) Melatih konsentrasi, (5) Melatih anak untuk berpikir, mengambil keputusan dan bertindak secara cepat saat ingin melakukan sesuatu, (6) Menstimulasi kemampuan sosial anak, (7) Menyehatkan tubuh.

Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya, dimana penerapan pendekatan bermain dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar dengan optimal, yakni penelitian (Saektu, 2019) tentang "Penerapan pendekatan bermain untuk peningkatan hasil belajar kombinasi gerak dasar non lokomotor,

lokomotor dan manipulatif pada siswa kelas V SDN 01 Gemolong Kabupaten Sragen tahun ajaran 2018/2019". Hasil dari penelitian ini adalah 29 peserta didik (88%) mencapai KKM dan 4 peserta didik (12%) belum mampu mencapai KKM.

Kemudian penelitian selanjutnya yaitu (Wijayanti, 2014) tentang "Kenaikan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Besar pada Kelompok B TK Al Hidayah Semawung Banjaroyo Kalibawang Kulonprogo". Dalam penelitian ini penggunaan pendekatan bermain dapat meningkatkan kemampuan motorik peserta didik. Yakni, pada Indikator keseimbangan meningkat hingga mencapai 16 (94%) dengan kategori baik sekali, pada indikator kekuatan meningkat menjadi 16 (94%) dengan kategori baik, pada indikator kelentukan meningkat menjadi 17 (100%) dengan kategori baik.

Dari pendapat dan pemaparan data diatas serta dibuktikan dengan hasil penelitian yang telah diuji, dapat diketahui bahwasannya menerapkan pendekatan bermain sangat tepat dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan pendekatan bermain, proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

KESIMPULAN

Sesuai penelitian yang sudah dilaksanakan, ada peningkatan pada hasil belajar gerak dasar motorik peserta didik kelas II SDN Manukan Wetan IV/616, Kecamatan Tandés, Kota Surabaya yang dibuktikan melalui analisis pada siklus I, yang diperoleh hasil rerata presentase keberhasilan sebesar 51,7%, pada siklus II diperoleh hasil rerata presentase keberhasilan sebesar 66,7% dan pada siklus III diperoleh hasil presentase keberhasilan sebesar 85%. Sehingga dapat disimpulkan, melalui penerapan pendekatan bermain diperoleh peningkatan hasil belajar gerak dasar motorik peserta didik baik itu dalam ranah pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

UCAPAN TERIMA KASIH

Semua pihak yang terlibat khususnya instansi pendidikan SDN Manukan Wetan IV/616, Kota Surabaya dan Universitas Negeri Surabaya yang telah memberi dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini telah kami hargai. Semoga menjadi salah satu

bentuk doa dan amal yang diterima oleh Allah SWT.

REFERENSI

- Amanullah, A. A., Syafei, M., & Kusuma, I. J. (2022). Latihan Rope Jump: Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Kemampuan Shooting Sepakbola. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 3(2), 133–140.
<https://doi.org/10.46838/spr.v3i2.215>
- Fetrianto, F., & Sulistyorini. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah Bola Voli Menggunakan Metode Bermain Untuk Siswa Kelas VI SDN Polowijen 02 Kecamatan Blimbing Kota Malang. *Indonesia Performance Journal*, 1(1), 2.
- Hafridarli, H. (2019). Penerapan Bermain Tembak Ikan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 2(2), 45–52.
<https://doi.org/10.24036/jptk.v2i2.5123>
- Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2013). *Buku Permainan Kecil* (pp. 1–128).
- Harsono. (2015). *Kepelatihan Olahraga*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Kurnia, D & Septiana, R.A. (2020). Implementasi Permainan Kecil Sebagai Bentuk Pemanasan Terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *PAJU: Physical Activity Journal*, 2(1), 90-99.
- Mahmud, B. I. U. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Pada Anak Usia Dini. *EDUCHILD : Journal of Early Childhood Education*. 1(1), 58–69.
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia. *JARTIKA : Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. 3(2), 422–438.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Pratiwi, I. N., & Kartiko, D. C. (2022).

- Pengaruh Permainan Jumping Circle Terhadap Peningkatan Motorik Anak Autis Di Sekolah Inklusif. *JPOK: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. 10, 1–6.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka. *Jurnal basicedu*. 6(4), 7174–7187.
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35
- Saeketu, E.N. (2019). Penerapan pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif pada siswa kelas V SDN 01 Gemolong Kabupaten Sragen. Diakses 30 Maret 2023 dari <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/77524/Penerapan-pendekatan-bermain-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-kombinasi-gerak-dasar-lokomotor-non-lokomotor-dan-manipulatif-pada-siswa-kelas-V-SD-Negeri-01-Gemolong-Kabupaten-Sragen-tahun-ajaran-20182019>
- 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>
- Subahtiar, (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan bermain Lompat Tali Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pjok Tentang Lompat Jauh Pada Siswa Kelas V Sd 3 Gulang Mejobo Kudus Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Bhakti Pendidikan Indonesia*. 3(2), 112–126.
- Susanto, N. (2017). Hakikat dan signifikansi permainan. *Jendela Olahraga*. 99–104. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i1>
- Undang-undang RI No. 20 (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Tadbir : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* , 5, 106–117.
- Widigda, B.T. & Hartati, S. C. Y. (2020). Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani , Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Jombang . *JPOK: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. 75–78.
- Wijayanti, H. (2014). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Besar Kelompok B Tk Al Hidayah Semawung Banjaroyo Kalibawang Kulonprogo. Diakses 27 April 2023. <https://eprints.uny.ac.id/13153/1/skripsi%2010111244032.pdf>