



Penerapan Permainan Kecil Hitam Hijau Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas II A SDN Airlangga 1

Muhammad Dahlan Asyari^{1*}, Dony Andrijanto², Luthfi Aidin³

^{1,3}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

²SDN Airlangga I Surabaya, Indonesia

Alamat: Universitas Negeri Surabaya, Jl.Lidah Wetan, Kec.Lakarsantri, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60213

Korespondensi penulis: ppg.muhammadasyari01630@program.belajar.id*

Abstract. Education is a conscious and planned effort that aims to develop students' potential to achieve a better life. In the context of physical education, quality learning plays an important role in increasing students' interest and creativity. Physical activity, as taught in PJOK subjects, is very important for the physical-motor development of students, especially in elementary school children. However, observations show that the gross motor development of grade 2 students is not optimal and teachers lack innovation in the use of media and games. Traditional games, such as black and green, can be a solution to improve students' gross motor skills while creating a fun learning atmosphere. This study aims to explore the application of black and green games in improving the gross motor skills of 8-year-old students, with the hope of making a positive contribution to PJOK learning.

Keywords: Physical education, Small games, Gross motor skills

Abstrak. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang bertujuan mengembangkan potensi siswa untuk mencapai kehidupan yang lebih baik. Dalam konteks pendidikan jasmani, pembelajaran yang berkualitas berperan penting dalam meningkatkan minat dan kreativitas siswa. Aktivitas fisik, seperti yang diajarkan dalam mata pelajaran PJOK, sangat penting untuk perkembangan fisik-motorik siswa, terutama pada anak usia Sekolah Dasar. Namun, observasi menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar siswa kelas 2 belum optimal dan guru kurang berinovasi dalam penggunaan media dan permainan. Permainan tradisional, seperti hitam hijau, dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan permainan hitam hijau dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa berusia 8 tahun, dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran PJOK.

Kata kunci: Pendidikan Olahraga, Permainan kecil, Motorik kasar.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan manusia untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya siswa agar mampu mencapai kehidupan yang lebih baik (Setiawan & Rahmat, 2018). Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk jangka panjang. Pendidikan adalah proses perubahan yang terjadi sebagai hasil dari pembelajaran, yang mencakup semua aspek kehidupan untuk mencapai tujuan tertentu yang diinginkan (Pane & Darwis Dasopang, 2017)

Tri Andiyanto, (2021) menjelaskan bahwa Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan peserta didik, dan diharapkan dapat membimbing mereka untuk

menjadi individu yang lebih baik dan bermartabat. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan, pembelajaran harus dijalankan melalui kegiatan belajar mengajar yang berkualitas. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu meningkatkan minat serta kreativitas siswa dalam pembelajaran (Sundari, 2016).

Cholifah & Dwiyo, (2016) mendefinisikan PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang ditinjau dari pertumbuhan dan aktivitas jasmani sejak kecil hingga dewasa harus diajarkan di sekolah. Sehingga selama masa perkembangan, aktivitas olahraga menjadi bagian penting dan berperan selama masa perkembangan dan pertumbuhan siswa. Secara umum pembelajaran PJOK dilakukan di luar ruangan atau outdoor. Berdasarkan penjelasan dari Hartati et al., (2013) menjelaskan PJOK memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan kesehatan, kebugaran, pemikiran kritis, stabilitas emosi, ketrampilan bersosial, penalaran, dan perilaku moral melalui olahraga dan aktivitas fisik. Pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai proses di mana siswa belajar melalui aktivitas fisik dan bergerak. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa tidak hanya belajar tentang gerakan tetapi juga berlatih bergerak untuk mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan mereka (Parwata, 2021).

Profesionalisme guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Kemampuan guru berperan besar dalam kegiatan mengajar dan hasil belajar siswa, karena keberhasilan proses belajar mengajar dan hasil yang dicapai tidak hanya dipengaruhi oleh sekolah, struktur, dan isi kurikulum, tetapi juga oleh keterampilan guru dalam membimbing siswa (Utari, 2018).

Guru yang kompeten lebih efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat mengelola kelas dengan baik, sehingga hasil belajar siswa dapat mencapai tingkat optimal (Mahmudah, 2018).

Rusdi, (2018) menjelaskan salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan dan distimulasi secara optimal adalah aspek perkembangan fisik-motorik. Pertumbuhan fisik anak di usia Sekolah Dasar ditandai dengan peningkatan tinggi badan, berat badan, dan kekuatan dibandingkan saat mereka berada di PAUD atau TK. Perubahan ini terlihat pada sistem tulang, otot, dan keterampilan gerak mereka. Anak-anak menjadi lebih aktif dan kuat dalam melakukan berbagai aktivitas fisik seperti berlari, memanjat, melompat, berenang, dan kegiatan luar rumah lainnya. Aktivitas fisik ini penting untuk melatih koordinasi, motorik, kestabilan tubuh, serta untuk menyalurkan energi yang terakumulasi (Khaulani et al., 2020). Aspek ini sangat penting bagi perkembangan siswa karena kemampuan fisik-motorik berkaitan langsung dengan kemampuan gerak seluruh tubuh, yang memungkinkan anak mengekspresikan gagasan dan emosinya melalui berbagai gerakan. Ini termasuk efektivitas gerakan dalam melakukan berbagai aktivitas.

Al Ningsih, (2021) menjelaskan Permainan tradisional tidak hanya bermanfaat untuk menunjang pembentukan kondisi fisik, tetapi juga dapat digunakan untuk mengatasi kejenuhan dan ketegangan yang dialami siswa. Dengan demikian, siswa tetap dapat merasa ceria dan bersemangat dalam berlatih. Permainan tradisional kecil hitam hijau adalah permainan yang memfokuskan peserta didik bergerak untuk melatih kecepatan dan kelincahan. Tujuan dari permainan ini yaitu peserta didik harus dapat berlari secepat mungkin untuk menyentuh pasangannya sebelum melewati batas yang telah ditentukan.

Berdasarkan observasi di lapangan dapat ditemukan beberapa permasalahan yang merujuk pada perkembangan motorik kasar pada siswa sekolah dasar kelas 2, yang belum sesuai dengan tahapan perkembangan siswa, kurangnya inovasi guru dalam penggunaan media dan permainan dalam proses pembelajaran PJOK. Pengenalan permainan tradisional hitam hijau sangat penting untuk dikenalkan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar usia 8 tahun.

Dengan adanya permainan hitam hijau dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada siswa, dengan hal tersebut guru dapat menerapkan kegiatan permainan hitam hijau untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Selain itu, permainan kecil dapat menjadi alternatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik. Berdasarkan penjelasan ini, penulis melakukan penelitian dengan judul “Penerapan permainan kecil hitam hijau untuk meningkatkan motorik kasar siswa”.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian yaitu Penilaian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan penjelasan dari Eka Fitriana Hamsyah & Gustina, (2023) Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah proses di mana pengamatan dan tindakan dilakukan terhadap masalah yang teridentifikasi dalam proses pembelajaran. Penilaian Tindakan Kelas merupakan sebuah karya ilmiah yang menyajikan hasil dari tindakan yang telah dilaksanakan berdasarkan metodologi tertentu untuk mengumpulkan data dan informasi dari lapangan. Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas adalah untuk menawarkan solusi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Proses ini biasanya dilakukan melalui beberapa siklus dan bermodel pada penelitian tindakan kelas (PTK) Kemmis dan Mc.Taggart yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), Tindakan (*action*), Pengamatan (*Observation*), dan Refleksi (*Reflection*).



Gambar 1 (<https://shorturl.at/5Wzq7>)

Penelitian Tindakan Kelas terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi. Perencanaan dilakukan dengan menyiapkan seluruh instrumen penelitian serta hal hal yang sekira di perlukan untuk menunjang kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK),. Pelaksanaan yaitu kegiatan melaksanakan penilaian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan instrumen yang telah disiapkan pada fase perencanaan. Selanjutnya masuk ke Pengamatan yaitu melakukan kegiatan observasi dan mencatat dampak dari tindakan yang telah diterapkan, apabila data sudah terkumpul maka selanjutnya yaitu menilai bagaimana apakah tindakan tersebut meningkatkan hasil ataukah tidak. Dan yang terakhir refleksi yaitu kegiatan menganalisis data dan kemudian dilakukan evaluasi terhadap data yang sudah dianalisis, apakah akibat tindakan yang sudah di terapkan dapat meningkatkan rproses atau hasil yang diinginkan.

Pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini populasi yang digunakan peneliti yaiitu seluruh siswa kelas 2 yang terdiri dari 4 rombel, Dan untuk pengambilan sampel disini peneliti menggunakan teknik *cluster random sampling* yaitu teknik mencari sampel penelitian dengan cara acak, yaitu peneliti menggunakan kertas yang dilinting 4 buah dikarenakan jumlah rombel pada kelas 2 ada 4 kelas, kemudian salah satu lintingan tersebut diberi tulisan sampel, perwakilan setiap kelsa mengambil lintingan secara acak yang di taruh didalam gelas, perwakilan yang mengambil lintingan berisi tulisan sampel maka kelas tersebut yang akan menjadi sampel penelitian.

Penelitian tindakan kelas (PTK) dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan, dan hasil dari penerapan permainan kecil hitam-hijau untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa anak kelas II di SDN Airlangga I/198 dengan sampel penelitian ini adalah siswa kelas II A yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Tes, berdasarkan penjelasan dari Aiman Faiz, Nugraha

Permana Putra, (2022) tes dapat didefinisikan sebagai tugas atau serangkaian tugas yang digunakan untuk memperoleh pengamatan pengamatan sistematis, yang dianggap mewakili ciri atau atribut pendidikan, istilah tugas dapat berbentuk soal atau perintah/suruhan yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Berikut kisi kisi tes yang akan digunakan untuk penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul penerapan permainan kecil Hitam-Hijau untuk meningkatkan motorik kasar peserta didik yang diadopsi dari artikel Nunung Nunung et al., (2023) :

Table 1. Kisi-Kisi Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan kecil Hitam Hijau

No	Indikator	Sub Indikator	Skor Maksimal
1.	Keseimbangan	Keseimbangan tubuh anak saat berlari lurus menuju garis pembatas	4
2.	Kelincahan	Kelincahan gerak tubuh anak saat menghindari lawan	4

Berikut rumus yang digunakan dalam penelitian :

$$N = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}}$$

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan dalam kemampuan motorik kasar anak yang menunjukkan perbaikan. Penelitian ini dianggap berhasil jika kemampuan motorik kasar anak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, dengan persentase pencapaian sebesar 80%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik melalui penerapan permainan tradisional Hitam-Hijau di kelas II D SDN Airlangga 1 Surabaya, terhitung pada tanggal 5 Agustus hingga 26 Agustus. Penelitian ini dimulai dengan pelaksanaan pra siklus yang dilakukan pada tanggal 5 Agustus 2024 hari senin, agar peneliti dapat mengetahui keadaan awal kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum diadakannya tindakan. Pra siklus dilakukan dengan menggunakan kegiatan lari zig-zag guna untuk mengetahui perkembangan kemampuan motorik kasar peserta didik. Data yang diperoleh akan dijadikan sebagai acuan perbandingan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan penelitian.

Berdasarkan hasil pra siklus dapat dilihat hasil belajar dari 27 peserta didik yang mencapai nilai KKM (77) sebanyak 6 peserta didik (22%) sedangkan peserta didik yang belum

tuntas KKM sebanyak 21 peserta didik (70%) dengan jumlah rata-rata 70,67. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar peserta didik kelas 2 A SDN Airlangga I Surabaya terbilang cukup rendah. Oleh karena itu, perlu diberikan tindakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik. Hasil dari pra siklus kemudian akan dijadikan bahan dalam perencanaan pada siklus 1.

Tabel 2. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Peserta Didik dari pra siklus, siklus I, dan siklus II

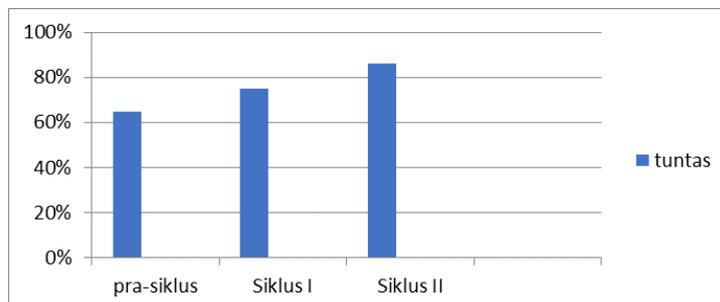
PESERTA DIDIK	JK	NILAI SIKLUS			PENINGKATAN PRA – SIKLUS 1	PENINGKATAN SIKLUS 1-SIKLUS 2
		PRA	SIKLUS 1	SIKLUS 2		
AAF	L	87%	87%	100%	0%	13%
AAUR	L	62%	75%	87%	13%	12%
AGAM	L	87%	87%	87%	0%	0%
A	P	50%	62%	75%	12%	13%
AZR	P	62%	75%	87%	13%	12%
AKL	P	62%	75%	87%	13%	12%
ARN	L	50%	62%	75%	12%	13%
AVPI	L	62%	75%	87%	13%	12%
AAW	L	62%	75%	87%	13%	12%
CAQ	P	87%	87%	100%	0%	12%
EAS	P	50%	62%	75%	12%	13%
GKES	L	62%	75%	87%	13%	12%
IP	L	62%	75%	87%	13%	12%
JJM	P	87%	87%	100%	0%	13%
KAF	L	62%	75%	87%	13%	12%
KAPY	P	50%	62%	75%	12%	13%
MDAA	L	62%	75%	87%	13%	12%
NS	P	62%	75%	87%	13%	12%
NR	P	62%	75%	87%	13%	12%
NAPA	P	62%	75%	87%	13%	12%
QRRAK	P	87%	87%	87%	0%	0%
RAS	P	50%	62%	75%	12%	13%
RSN	L	62%	75%	87%	13%	12%
SCNS	P	62%	75%	87%	13%	12%
VRS	L	62%	75%	87%	13%	12%
AOL	P	50%	62%	75%	12%	13%
TAGK	L	87%	87%	100%	0%	13%
RATA-RATA		65%	75%	86%	10%	11%

Berdasarkan hasil penelitian dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan Hitam-Hijau pada siklus I dapat dilihat perolehan nilai rata-rata 65%, pada siklus 1 mencapai 75%. Hasil tindakan di siklus 1 ada 21 peserta didik yang memenuhi nilai KKM. Oleh karena itu penelitian pada siklus 1 belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan.

Pada siklus II penilaian kemampuan peningkatan motorik kasar anak berdasarkan penelitian memperoleh nilai rata-rata 86% meningkat sesuai dengan harapan. Hasil tindakan

pada siklus II ada 27 peserta didik yang memenuhi nilai KKM , untuk lebih jelas rekapitulasi hasil kemampuan motorik kasar anak dapat dilihat pada diagram dibawah ini :

Tabel.3 Diagram Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Dari Pra siklus, Siklus 1, dan Siklus II



Berdasarkan tabel dan diagram diatas maka dapat diketahui terjadi peningkatan rata rata kemampuan motorik kasar anak dari pra-siklus dengan rata rata 65%, siklus I meningkat menjadi 75% dan siklus II menjadi 86% , dengan peningkatan rata rata kemampuan motorik kasar anak dari siklus I ke siklus II mencapai peningkatan sebesar 11% dengan kategori meningkaat dengan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tindakan dengan menerapkan permainan tradisional Hitam-Hijau pada peserta didik kelas II A di SDN Airlangga I Surabaya dikatak berhasil dilaksanakan dan dihentikan di siklus II.

Pembahasan

Pada siklus I penelitian dilaksanakan berdasar pada lembar perencanaan yang telah dibuat, peneliti menyusun Modul, menyiapkan instrumen penilaian dan lain lain. Peneliti mengamati perkembangan kemampuan motorik kasar anak melalui penerapan permainan kecil Hitam-Hijau dan indikator indikator yang telah ditentukan. Permainan Hitam Hijau dalam penelitian ini menggunakan alokasi waktu 3 jam pelajaran, lamanya permainan ada 15 menit. Pada pelaksanaan siklus I guru melangsungkan pembelajaran di dalam kelas untuk menjelaskan tentang tujuan pembelajaran, menjelaskan permainan Kecil Hitam-Hijau, cara bermain dan aturan aturan dalam permainan kecil Hitam Hijau, selanjutnya peserta didik melaksanakan gerakan pemanasan sebelum melakukan praktek bermain Hitam Hijau dan refleksi. Pada siklus I terdapat 6 peserta didik yang mendapat nilai melebihi KKM yang ditentukan, sedangkan peserta didik yang belum menyentuh nilai KKM ada 21 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I terlihat adanya peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak , namun peningkatan tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan yang harus dicapai, maka peneliti akan melanjutkan penelitian selanjutnya yaitu siklus II.

Pada siklus II, peneliti menyusun perencanaan dan tindakan yang mengacu pada perbaikan di siklus I, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Pada pelaksanaan tindakan siklus II ini peneliti memperbaiki kekurangan yang terjadi di siklus I yaitu : menjelaskan secara rinci mengenai aturan dan cara bermain permainan kecil Hitam Hijau, menjelaskan gerakan seimbang dan lincah yang terdapat pada permainan kecil Hitam Hijau, dan menambah kegiatan pemanasan guna meningkatkan suhu tubuh dan otot menjadi lebih lentur. Pada siklus II kemampuan motorik kasar anak menunjukkan 21 peserta didik yang memenuhi nilai KKM sedangkan 6 peserta didik lainnya belum memenuhi nilai KKM. Berdasarkan hasil tersebut penelitian berhasil dan dihentikan di siklus II karena sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 80%. Dengan demikian penerapan permainan kecil Hitam Hijau dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelas II A SDN Airlangga I Surabaya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian tindakan kelas (PTK) di kelas II A SDN Airlangga I Surabaya, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kecil Hitam Hijau dapat digunakan sebagai metode pembelajaran untuk membantu guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik kelas II A SDN Airlangga I Surabaya. Permainan kecil Hitam Hijau dilakukan dengan cara berpasangan. Permainan kecil Hitam Hijau dapat melatih keseimbangan dan kelincahan pada seorang anak, selain itu juga terdapat banyak manfaat banyak manfaat yang akan dirasakan oleh anak dengan melakukan permainan kecil ini, pada proses pembelajaran peneliti memberikan penguatan dan motivasi agar peserta didik semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada aspek perkembangan motorik kasar anak melalui penerapan permainan kecil Hitam Hijau khususnya pada gerak seimbangan dan lincah. Peningkatan kemampuan motorik kasar peserta didik dengan rata rata pra siklus sebesar 65 %. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I kemampuan motorik kasar peserta didik meningkat dengan rata rata 75%, karena masih belum mencapai kriteria ketuntasan maka diadakan tindakan pada siklus II dan meningkat dengan rata rata 86%. Penelitian dihentikan pada siklus II karena sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 80%.

Berdasarkan kesimpulan diatas dan dengan segala keterbatasan penelitian, bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian terkait kemampuan motorik kasar anak melali permainan kecil Hitam Hijau untuk melihat pengaruh dari permainan Hitam Hijau terhadap kemampuan motorik kasar atau untuk meningkatkan kemampuan kemampuan lainnya yang terkait dari permainan kecil Hitam Hijau.

5. DAFTAR REFERENSI

- Aiman Faiz, Nugraha Permana Putra, F. N. (2022). Memahami makna tes, pengukuran (measurement), penilaian (assessment), dan evaluasi (evaluation) dalam. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 492–495. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Al Ningsih, Y. R. (2021). Manfaat permainan tradisional bola bekel terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 69–76.
- Cholifah, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2016). Continuing professional development (CPD) for physical education teachers in elementary school through blended learning. *International Conference on Education*, 14, 948–955.
- Eka Fitriana Hamsyah, & Gustina, G. (2023). Pelatihan penyusunan penelitian tindakan kelas (PTK) bagi mahasiswa STKIP Pi Makassar. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(5), 931–938. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v3i5.6605>
- Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2013). Permainan kecil: Cara efektif mengembangkan fisik, motorik, keterampilan sosial dan emosional.
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Fase dan tugas perkembangan anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
- Mahmudah, M. (2018). Pengelolaan kelas: Upaya mengukur keberhasilan proses pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 6(1), 53–70. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i1.1696>
- Nunung, N., Agus Ahmad Wakih, & Deni Chandra. (2023). Penerapan permainan tradisional gobag sodor untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelas III SDN 2 Tuguraja Tasikmalaya. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, 2(2), 37–50. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v2i2.1509>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Parwata, I. M. Y. (2021). Pembelajaran gerak dalam pendidikan jasmani dari perspektif merdeka belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 219–228. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5233331>
- Rusdi, A. L. (2018). Peningkatan mutu guru dan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan berbasis penelitian nilai-nilai kearifan lokal guna mendukung prestasi olahraga nasional. *Permainan Tradisional sebagai Alternatif Pemanasan Olahraga sekaligus Peningkatan Fleksibilitas Siswa*, 442–447.

- Setiawan, A., & Rahmat, A. (2018). Pengaruh pembelajaran bola tangan terhadap perilaku sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(1), 89. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10188>
- Sundari, N. (2016). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di sekolah dasar. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v5i1.2836>
- Tri Andiyanto, D. (2021). Peran pendidik agama Islam terhadap pembentukan kepribadian anak usia dini. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAEEd)*, 1(2), 22–30. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/IJIGAEEd/>
- Utari, I. (2018). Bab I pendahuluan. Skripsi, Bab 1.