



Penerapan Permainan *Hole Ball* pada Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (TMT) untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa SD

Setiya Yunus Saputra¹, Vivi Kurnia Herviani²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Malang
e-mail : setiyayunus@umm.ac.id¹, vivikurnia@umm.ac.id²

Abstrak

Permainan dalam kegiatan olahraga sangat menunjang berkembangnya kemampuan motorik kasar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas permainan *Hole Ball* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa. Penelitian ini menggunakan pre-eksperimen dengan rancangan penelitian *one grup, pre-test pos- test design*. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa SD kelas 5 di SD Negeri Girimoyo Malang. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu memberikan test kepada siswa sebelum kegiatan pembelajaran/*treatment (pre-test)* dan setelah pembelajaran/*treatment (post-test)*. Hasil rata-rata nilai pre-test kemampuan motorik kasar siswa menunjukkan 57,35 dan hasil nilai *post-test* kemampuan motorik aksar siswa menunjukkan 80,25. Hasil pengujian *Wilcoxon* menunjukkan *Asymp. sig. (2-Tailed)* bernilai 0.023 lebih dari <0,05 menunjukkan adanya perbedaan hasil kemampuan motorik kasar *pre-test* dan nilai kemampuan motorik kasar siswa *post-test*. Dapat disimpulkan bahwa ada efektivitas permainan *hole ball* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa SD. permainan *hole ball* yang diberikan melibatkan semua kegiatan motorik kasar seperti berlari, melompat, melempar dan menangkap sehingga aktivitas menjadi menyenangkan bagi anak.

Kata Kunci: *Permainan, Permainan Hole Ball, Motorik Kasar*

Abstract

Games in sports activities are very supportive of the development of gross motor skills of students. The study aims to test the effectiveness of Hole Ball games to improve students' gross motor skills. The study used pre-experiments with one group's research design, pre-test-post-test design. The study subjects numbered 20 elementary students in the 5th grade at Girimoyo State Elementary School Malang. This research data collection technique is to provide tests to students before learning/treatment activities (*pre-test*) and after learning/treatment (*post-test*). The average results of the students' rough motoric ability pre-test scores showed 57.35 and the results of post test scores of motoric aksar students showed 80.25. Wilcoxon's test results showed *Asymp.sig. (2-Tailed)* worth 0.023 more than <0.05 indicates a difference in the results of gross motoric pre-test ability and rough motoric ability value of post-test students. It can be concluded that there is effectiveness of hole ball games to improve the gross motoric abilities of elementary students. The hole ball provided involves all the rough motoric activities such as running, jumping, throwing and catching so that the activity becomes fun for the child.

Keywords: *Game, Hole Ball Game, Gross Motor*

PENDAHULUAN

Permainan adalah salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan aktivitas fisik anak. Dengan bermain anak dapat memenuhi kebutuhan perkembangan kognitif, afektif, sosial, emosi dan motorik, selain itu bermain juga bermanfaat untuk memicu kecerdasan otak, melatih kreativitas, menanggulangi konflik, melatih rasa empati, mengasah panca indera, terapi dan melakukan penemuan (Kunci, 2013). Mengingat pentingnya melakukan aktivitas fisik untuk melatih keseluruhan aspek yang dibutuhkan oleh anak, maka perlu adanya pertimbangan terlebih dahulu mengenai jenis permainan yang sesuai dengan karakteristik dan tahapan tumbuh kembang anak. Untuk anak usia Sekolah Dasar sendiri permainan haruslah dikemas sedemikian menarik dengan tetap menyesuaikan pada kebutuhan anak. Hal tersebut dilakukan agar anak tertarik untuk mengikuti permainan tanpa adanya unsur paksaan, dengan begitu diharapkan anak dapat bermain secara maksimal.

Dimasa perkembangannya, anak usia Sekolah Dasar memiliki karakteristik yang unik. Karakteristik tersebut salah satunya adalah berkaitan dengan aktivitas fisik yang melibatkan kemampuan motorik. Kemampuan motorik adalah kemampuan tubuh dalam melakukan gerakan, baik itu yang melibatkan kemampuan motorik halus maupun motorik kasar (Hidayanti, 2013) Motorik kasar sendiri merupakan gerakan yang menggunakan hampir keseluruhan otot besar yang ada didalam tubuh, sedangkan motorik halus merupakan gerakan pada bagian tubuh tertentu dan hanya melibatkan sebagian kecil otot tubuh (Erinda & Budiani, 2012). Dalam motorik kasar melibatkan kemampuan gerak dasar yang terbagi kedalam tiga kategori kemampuan yaitu kemampuan lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif. Umumnya dalam aktivitas fisik anak usia Sekolah Dasar memiliki karakteristik seperti anak senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang praktik langsung (Nasirun & Syam, 2016). Oleh karena itu pemberian aktivitas yang melibatkan kemampuan motorik haruslah disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki oleh anak sehingga anak dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya secara keseluruhan.

Permainan hole ball adalah permainan hasil pengembangan dari teknik dasar melempar dan menangkap bola. Permainan ini merupakan permainan bola kecil (JATMOKO, 2015). Pada umumnya permainan hole ball dilakukan dengan cara melempar dan menangkap bola plastik untuk dimasukkan ke dalam papan yang berbentuk lingkaran. Siswa/pemain yang tim atau kelompoknya berhasil memasukkan bola kedalam papan lingkaran lawan adalah tim yang menang. Bentuk pengembangan pada permainan hole ball ini adalah untuk melatih kecepatan, kelincahan dan strategi siswa (Hole et al., 2012). Permainan hole ball ini dilakukan dengan membagi siswa ke dalam dua tim dengan jumlah anggota sama banyak yaitu 6-7 siswa dalam satu tim. Untuk bola yang digunakan adalah bola kasti dan untuk hole atau lubang adalah dengan membuat lubang pada tanah. Inti dari permainan ini adalah siswa mampu melempar dan menangkap bola serta mampu menggulingkan bola hingga masuk ke dalam lubang yang telah dibuat., menggulingkan bola ke hole atau lubang dan mencatat skor dan nama pemain yang mencetak skor (Dani Primanata*1, Advendi Kristiandaru1, 2021). Untuk mendukung mulainya kenormalan baru, kementerian melalui Surat

Keputusan Bersama (SKB) 4 Menteri Tahun 2020 menyatakan dibukanya kesempatan bagi satuan pendidikan untuk melakukan proses Pembelajaran Tatap Muka (PTM). Hal ini diiringi dengan beberapa syarat yaitu untuk satuan pendidikan yang ingin menerapkan PTM maka harus memperhatikan zona wilayah. Untuk zona wilayah level 1 dan level 2 maka instansi pendidikan diperbolehkan untuk melakukan kegiatan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (Nissa & Haryanto, 2020). Namun untuk instansi pendidikan yang berada di zona wilayah level 3 dan level 4 maka masih harus menggunakan proses pembelajaran secara jarak jauh atau PJJ.

Kebijakan baru tentang pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas yang dibuka mulai juli 2021 dengan ketentuan seluruh tenaga kependidikan telah melakukan vaksinasi dan pembelajaran dilakukan dengan membatasi jam pertemuan, serta penerapan protokol Kesehatan yang ketat. Sehingga dalam hal ini, siswa dibagi kedalam kelompok belajar atau dijadwal berdasarkan shift, dengan tujuan membatasi jumlah siswa dalam satu ruangan. (Pattanang, Limbong, and Tambunan 2021). Perencanaan pembelajaran tatap muka perlu memperhatikan beberapa hal yang dapat dilakukan sekolah antara lain: 1) Melakukan vaksinasi kepada seluruh pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di sekolah; 2) Meningkatkan imun peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan; 3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang sesuai protokol kesehatan (Suryani et al., 2022). Sebelum diterapkannya pembelajaran tatap muka terbatas, kemdikbud telah mensosialisasikan dan menerbitkan buku panduan pembelajaran masa pandemic. Peran tim pembelajaran, diantaranya 1) melakukan pembagian kelompok belajar dan pengaturan jadwal pelajaran untuk setiap kelompok; 2) melakukan pengaturan tata letak ruangan; 3) memberikan batas pemisah dan penanda arah jalur koridor dan tangga; 4) menerapkan mekanisme pencegahan perundungan bagi warga satuan pendidikan yang terstigma covid-19; 5) menyiapkan seluruh peralatan penerapan protokol kesehatan (Nurrachmawati et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 23 November 2021 di SD Negeri Girimoyo Malang ditemukan bahwa kurangnya minat siswa kelas V dalam melakukan kegiatan yang melibatkan aktivitas motorik pada pembelajaran Pendidikan Jasmani. Hal tersebut diketahui dari pernyataan guru PJOK yang menyatakan dari jumlah keseluruhan kelas V yaitu 20 siswa, terdapat 15 siswa yang kurang minat melakukan aktivitas fisik pada pembelajaran Pendidikan Jasmani yang didominasi oleh siswa perempuan. Kurangnya minat tersebut diakibatkan karena kurang adanya variasi dalam permainan motorik yang diberikan oleh guru Permainan motorik yang monoton membuat anak cepat bosan sehingga didalam pelaksanaannya menjadi kurang maksimal. Ditambah lagi dilakukan pembelajaran tatap muka terbatas yang mengakibatkan siswa mengalami proses adaptasi kembali di lingkungan sekolahnya sehingga membuat pembelajaran yang melibatkan aktivitas motorik tersebut menjadi kurang optimal. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini meneliti tentang efektivitas permainan hole ball terhadap kemampuan motorik kasar siswa SD pada pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT).

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre-eksperimen dengan desain penelitian one group pre-test–post test. Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Desain yang digunakan yaitu O1 X O2 dimana tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah intervensi.

Pre-Test	Treatment	Post-Test
O1	X	O2

(Sugiyono, 2015)

Penelitian ini dilakukan disalah satu SD di kabupaten Malang yang sudah melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas (PTM) yaitu SD Negeri Girimoyo 2 Malang. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswa SD Kelas V yang berjumlah 20 disetiap pertemuan. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar siswa dianalisis menggunakan analisis data statistik non parametrik dengan rumus uji Wilcoxo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Pre test

Penilaian Pre-test dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum peneliti melakukan perlakuan (*treatment*). Pre-test dilakukan sebanyak 1 kali untuk mengetahui kemampuan motorik kasar sebelum diterapkannya permainan Hole Ball. Adapun hasil pre-test yang telah diolah disajikan pada table berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil pre-test

No	Nama Siswa	Nilai
1.	BN	65
2.	KLM	65
3.	ABS	65
4.	DPS	55
5.	KAP	60
6.	WIL	50
7.	MIP	63
8.	ANL	55
9.	AZ	65
10.	AM	75
11.	ANI	60
12.	DMS	40
13.	NAH	69
14.	BP	50
15.	CLR	55
16.	FEN	50
17.	HT	30
18.	MFL	70
19.	PAK	45
20.	QMP	60
Rata-rata Nilai		57.35

Dari hasil penilaian diatas peneliti dapat menentukan meningkat atau tidak penguasaan konsep ekosistem siswa dengan melihat analisis uji Wilcoxon dan dengan penggunaan skala. Menurut (Arikunto, 2019) , menjelaskan bahwa skala dari nilai 80-100 yang masuk dalam kategori nilai baik sekali , 66-79 masuk kategori nilai baik, 56-65 masuk dalam kategori nilai cukup, 40-55 masuk kategori kurang dan yang terakhir 30-39 masuk dalam kategori gagal. Dengan perhitungan data diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test dalam peningkatan kemampuan motoric kasar melalui permainan Hole Ball yaitu 57,35 nilai tersebut dalam tingkatan yang cukup.

b. Hasil Perlakuan/Treatment

Data perlakuan atau treatment terhadap treatment pembelajaran penerapan Permainan Hole Ball untuk meningkatkan kemampuan Motorik kasar siswa SD. Treatment dilakukan selama 8 kali dengan waktu 1 x 60 menit disetiap pembelajaran. Siswa kelas V yang diberikan memiliki karakteristik dan kemampuan yang sama.

c. Hasil Test Akhir/Post Test

Penilaian tes akhir/Post-test dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan Motorik kasar melalui permainan Hole Ball setelah diberikan perlakuan (treatment) sebanyak 8 kali treatment. Tes akhir/post-test diberikan 1 kali untuk mengetahui kemampuan motoric kasar siswa. Data penilaian Post-test dari 20 subjek siswa kelas V disajikan sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Post-test

No	Nama Siswa	Nilai
1.	BN	80
2.	KLM	75
3.	ABS	80
4.	DPS	70
5.	KAP	90
6.	WIL	85
7.	MIP	75
8.	ANL	75
9.	AZ	90
10.	AM	95
11.	ANI	80
12.	DMS	85
13.	NAH	80
14.	BP	75
15.	CLR	80
16.	FEN	85
17.	HT	75
18.	MFL	75
19.	PAK	75
20.	QMP	80
Rata-rata Nilai		80,25

Dari tabel post-test pada tabel 4.3 tersebut terlihat peningkatan kemampuan motorik kasar dengan menggunakan permainan Hole Ball dengan rata-rata 80,25. Kategori penilaian tersebut menentukan meningkat atau tidak

kemampuan motorik kasar siswa berdasarkan pada analisis menggunakan uji wilcoxon dan menggunakan skala. Menurut (Arikunto, 2019) tentang skala adalah sebagai berikut nilai 80-100 masuk dalam kategori nilai baik sekali, 66-79 masuk kategori nilai baik, 56-65 masuk dalam kategori nilai cukup, 40-55 masuk kategori kurang, dan 30-39 masuk dalam kategori gagal. Dalam nilai rata-rata post-test menunjukkan kemampuan motorik kasar siswa SD mengalami peningkatan dengan nilai 80,25 dengan skala katagori baik sekali.

d. Rekapitulasi hasil Pre test dan Post test

Rekapitulasi hasil ini dimaksud untuk memperoleh suatu perbandingan dari tingkat kemampuan motoric kasar siswa sebelum diberikannya treatment dengan sesudah diberikannya treatment. Berdasarkan tes yang dilakukan, maka diperoleh hasil rekapitulasi pre-test dan post-test kemampuan motorik kasar siswa SD sebagai berikut.

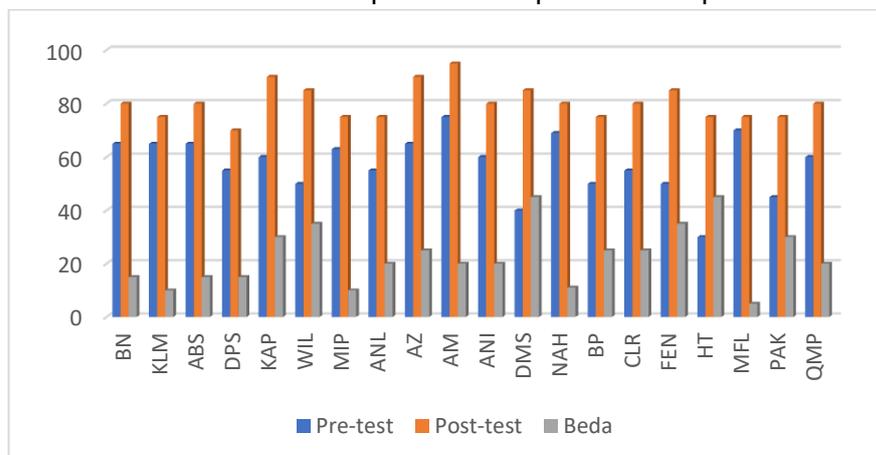
Tabel 3. Data rekapitulasi hasil Pre-Test dan Post-test

No.	Nama	Nilai		Beda
		Pre-test	Post-test	
1.	BN	65	80	15
2.	KLM	65	75	10
3.	ABS	65	80	15
4.	DPS	55	70	15
5.	KAP	60	90	30
6.	WIL	50	85	35
7.	MIP	63	75	10
8.	ANL	55	75	20
9.	AZ	65	90	25
10.	AM	75	95	20
11.	ANI	60	80	20
12.	DMS	40	85	45
13.	NAH	69	80	11
14.	BP	50	75	25
15.	CLR	55	80	25
16.	FEN	50	85	35
17.	HT	30	75	45
18.	MFL	70	75	5
19.	PAK	45	75	30
20.	QMP	60	80	20
Rata-rata		57.35	80.25	22.9

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap nilai tes kemampuan motorik kasar siswa SD dari sebelum dan sesudah diberikan treatment. Hasil rata-rata nilai pre-test adalah 57,35 setelah diberikan

perlakuan sebanyak 8 kali hasil rata-rata nilai post-test menjadi 80,25 meningkat dengan beda 22,9.

Grafik 4.1 Hasil Rekapitulasi Nilai pre-test dan post-test



e. Analisis Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dalam Permainan *Hole Ball*

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan motoric kasar siswa SD melalui permainan *Hole Ball* dilakukan tahapan uji statistic data *pre-test* dan *post-test* kemampuan Motoric Kasar dan pengujian hipotesis yaitu “Ada Efektivitas penerapan Permainan *Hole Ball* untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar siswa SD”. Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik non parametrik menggunakan uji *Wilcoxon* diolah menggunakan aplikasi statistika SPSS versi 20.

Table 4. Hasil uji Non Parametrik kemampuan motoric kasar siswa SD. Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
post test - pre test	0 ^a	,00	,00
Negative Ranks			
Positive Ranks	20 ^b	3,50	21,00
Ties	0 ^c		
Total	20		

- a. post test < pre test
- b. post test > pre test
- c. post test = pre test

Berdasarkan table 5 pada hasil analisis uji *Wilcoxon* didapatkan nilai *Negative ranks* atau selisih (*negative*) antara hasil kemampuan motoric kasar siswa untuk pre-test dan post-test adalah 0. Baik itu nilai N, Sum rank, maupun Rank. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari nilai pre-test dan post-test. *Positif ranks* atau selisih (*positif*) antara hasil kemampuan motoric kasar siswa . Disini terdapat 20 angka positif artinya 20 siswa mengalami peningkatan kemampuan motoric kasar dari nilai pre-test kenilai post-test. Mean rank atau rata-rata peningkatan tersebut adalah 3,50 sedangkan jumlah rangking positif atau sum rank adalah 21,00. Ties adalah kesamaan nilai *pre-test* dan *post-*

test disini nilai ties adalah 0, sehingga tidak ada kesamaan nilai *pre-test* dengan nilai *post-test*.

Dasar pengambilan keputusan atau kesimpulan dalam uji Wilcoxon sebagai berikut.

1. Jika nilai Asymp.sig. (2-Tailed) lebih kecil dari $< 0,05$ maka H_a Diterima artinya "ada Efektivitas penerapan Permainan Hole Ball untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar siswa SD"
2. Jika nilai Asymp.sig. (2-Tailed) lebih besar dari $> 0,05$ maka H_a Ditolak artinya "tidak ada Efektivitas penerapan Permainan Hole Ball untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar siswa SD"

Table 5. Hasil Uji Non Parametrik kemampuan motoric kasar siswa SD Test Statistics^b

	post test - pre test
Z	-2,214 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	,023

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan output "test statistic" diatas, diketahui Asymp.sig. (2-Tailed) bernilai 0,023 karena nilai 0,023 lebih kecil dari < 0.05 menunjukkan bahwa "ha diterima" ada perbedaan hasil nilai penguasaan konsep pre-test dan post-test, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat Efektivitas penerapan Permainan Hole Ball untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar siswa SD.

Permainan Hole Ball adalah permainan hasil pengembangan dari Teknik dasar melempar dan menangkap bola, sehingga sangat mempengaruhi kemampuan motoric kasar anak. Seperti yang dijabarkan oleh (Prasetya & Komaini, 2019) kemampuan motoric kasar diperoleh dari Gerakan yang banyak menggunakan otot-otot besar yang digunakan untuk melakukan beberapa kegiatan seperti berlari, memanjat, melompat dan menangkap. Unsur-unsur kemampuan motoric ditentukan oleh kekuatan, daya tahan tubuh, kecepatan, kelincahan, kelenturan, koordinasi, ketepatan dan keseimbangan. Permainan yang dilakukan dengan kegiatan Bersama-sama sangat membantu meningkatkan kemampuan motoric kasar anak, seperti yang dijabarkan (Kamaludin et al., 2020) melalui permainan tradisional yang dilakukan berpotensi meningkatkan kemampuan motoric kasar yang dimiliki siswa umur 9-12 tahun.

Efektivitas permainan Hole Ball untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar siswa SD memerlukan kegiatan yang sesuai dengan kondisi dan keadaan siswa. Perkembangan motoric anak sama pentingnya dengan aspek perkembangan lainnya, sehingga ketidakmampuan anak untuk bergerak dapat membuat anak merasa tidak aman bahkan negative (Sumantri et al., 2014)

KESIMPULAN

Hasil pengujian menggunakan statistic non parametrik uji *Wilcoxon* memperoleh nilai sebesar 0,023 dimana 0,023 lebih kecil dari $< 0,05$ maka ada

perbedaan maka ada perbedaan hasil nilai kemampuan motoric kasar *pre test* dan nilai kemampuan motoric Kasar *post test*, sehingga dapat disimpulkan ada efektivitas permainan *hole ball* untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar siswa SD. Dimana permainan *hole ball* yang diberikan melibatkan semua kegiatan motoric kasar seperti berlari, melompat, melempar dan menangkap sehingga aktivitas menjadi menyenangkan bagi anak.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mengembangkan permainan *Hole Ball* lebih ke skala kecil atau ke permainan yang dimaninakan berapa orang. Hal ini karena permainan *hole ball* dapat mengembangkan tingkat kemampuan motoric kasar siswa dengan bergerak, berlari, menangkap dan melempar. Peneliti juga harus memperhatikan regu disetiap permainan agar tidak memakan waktu yang lama dalam penerapan permainan *hole ball*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariestika, E., Widiyanto, & Agung Nanda, F. (2021). Jurnal Sains Olahraga dan Pendidikan Jasmani. *Sains Olahraga Dan Pendidikan Jasmanil*, 21, 1–10. <http://sports-science.ppj.unp.ac.id/index.php/jss/article/download/58/64>
- Arikunto. (2019). Metodologi Penelitian, Suatu Pengantar Pendidikan. In *Rineka Cipta, Jakarta*.
- Dani Primanata*1, Advendi Kristiandaru1, dan A. R. S. T. (2021). Jurnal Penjaskesrek. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 98–111.
- Erinta, D., & Budiani, M. S. (2012). Efektivitas penerapan terapi permainan sosialisasi untuk menurunkan perilaku impulsif pada anak dengan. *Jurnal Psikologi*.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 195–200.
- Hole, P., Sebagai, B., Siswa, B., & Kelas, S. D. (2012). Pengembangan Hole Ball Sebagai Permainan Bola Kecil Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Bagi Siswa Sd Kelas V. *Journal of Physical Education and Sports*, 1(2), 1–16.
- JATMOKO, J. H. (2015). *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations - PDF Download Gratis*. 6(1).
- Kamaludin, K., Ngadiman, N., Festiawan, R., Kusuma, I. J., & Febriani, A. R. (2020). Pengembangan Permainan Pecah Piring Sintren: Pemanfaatan Olahraga Tradisional pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(2), 37–45. <https://doi.org/10.17509/tegar.v3i2.24447>
- Kunci, K. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 0(1), 87–94. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290>
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 54–66. <https://doi.org/10.32528/sport-mu.v1i01.3055>
- Nasirun, M., & Syam, N. (2016). MENINGKATKAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT KODOK Septi Islinia Yosinta. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 56–60.
- Nissa, S. F., & Haryanto, A. (2020). Implementasi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*,

8(2), 402. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.840>

- Nurrachmawati, A., Permana, L., & Agustini, R. T. (2021). Pendampingan dan Fasilitasi dalam Mempersiapkan Pertemuan Tatap Muka Terbatas Sesuai Protokol Kesehatan di SDN 001 Sungai Kunjang Kota Samarinda. *Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 79–84.
- Prasetya, S. A., & Komaini, A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci. *Jurnal Stamina*, 2(6), 65–78. <http://stamina.ppj.unp.ac.id/index.php/JST/article/view/415>
- Sugiyono. (2015). Statistik Nonparametris Untuk Penelitian. In *Book*. <https://doi.org/10.1080/13561820802565437>
- Sumantri, M. S., Sujiono, B., & Chandrawati, T. (2014). Hakikat Perkembangan Motorik Anak. *Modul Metode Pengembangan Fisik*, 1–21. <http://repository.ut.ac.id/4781/1/PGTK2302-M1.pdf>
- Suryani, L., Tute, K. J., Nduru, M. P., & Pendy, A. (2022). Analisis Implementasi Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Masa New Normal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2234–2244. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1915>