



## Pengembangan model permainan aktivitas jasmani dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia 8–9 tahun di tingkat sekolah dasar

### *Development of a physical activity game model in improving the motor skills of children aged 8-9 years at the primary school level*

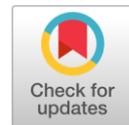
Miftahul Irfanda Harahap<sup>1\*</sup>, Sabaruddin Yunis Bangun<sup>2</sup>, Muhammad Diansyah Ritonga<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Medan, Indonesia, email: [miftahulirfandahrp@gmail.com](mailto:miftahulirfandahrp@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Negeri Medan, Indonesia, email: [unisbgn@unimed.ac.id](mailto:unisbgn@unimed.ac.id)

<sup>3</sup> Universitas Negeri Medan, Indonesia, email: [muhammaddiansyah7@gmail.com](mailto:muhammaddiansyah7@gmail.com)

\*Koresponden penulis



#### Info Artikel

**Diajukan:** 21 Maret 2024

**Diterima:** 08 Maret 2025

**Diterbitkan:** 31 Maret 2025

**Keyword:**

*Development, physical activity, motor skills, physical education..*

**Kata Kunci:**

Pengembangan, aktivitas jasmani, kemampuan motorik, pendidikan jasmani.

#### Abstract

*This study aims to develop a physical activity game model to improve the motor skills of children aged 8-9 at the elementary school level. Observations showed that students had difficulty in the Illinois Agility test due to the lack of enjoyable physical activities. Therefore, a game-based approach is needed to improve motor skills and make learning more effective and fun. This study used Sugiyono's Research and Development method with 30 students in the small and 60 in the large group trials. Data were collected through questionnaires given to experts and students, and analyzed using percentage quantitative techniques. Validation was carried out by material, game, and language experts. The results of product design validation by experts obtained an average of 84% (Valid), small group trials 77% (Feasible), and product design validation 91% (Valid). The large group trial yielded an average score of 89% (Very Feasible). The results showed an increase from Feasible to Very Feasible, so this game model can be used to improve the motor skills of children aged 8-9 years in elementary school.*

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan aktivitas jasmani dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia 8-9 tahun di tingkat Sekolah Dasar. Observasi menunjukkan siswa mengalami kesulitan dalam tes kelincahan Illinois Agility akibat minimnya aktivitas fisik yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan membuat pembelajaran lebih efektif serta menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development Sugiyono dengan subjek 30 siswa pada uji coba kelompok kecil dan 60 siswa pada uji coba kelompok besar. Data dikumpulkan melalui angket/kuesioner yang diberikan kepada ahli dan siswa, serta dianalisis menggunakan teknik kuantitatif persentase. Validasi dilakukan oleh ahli materi, permainan, dan bahasa. Hasil validasi desain produk oleh ahli memperoleh rata-rata 84% (Valid), uji coba kelompok kecil 77% (Layak), dan validasi desain produk 91% (Valid). Uji coba kelompok besar menghasilkan nilai rata-rata 89% (Sangat Layak). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari Layak menjadi Sangat Layak, sehingga model permainan ini dapat digunakan



## **PENDAHULUAN**

Permainan merupakan aktivitas tanpa paksaan yang dilakukan untuk kepuasan pribadi ataupun kelompok. Tujuan permainan untuk mendapatkan kesenangan dengan sukarela (Sembiring, 2019). Menurut Limano & Setiawan (2019) permainan adalah salah satu faktor utama interaktif hiburan dan luar biasa dalam merangsang sosial, kreatif, dan perilaku. Dengan kata lain permainan sesuatu yang digunakan untuk bermain. Kegiatan bermain dapat mengembangkan aspek perkembangan, antara lain perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan fisik motorik (Samsiah, 2018). Hayati (2021) mendefinisikan bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak sendiri, atau melalui interaksi baik dengan orang lain maupun benda disekitar, dilakukan dengan senang hati, atas kehendak bebasnya sendiri, penuh imajinasi, menggunakan seluruh panca indera dengan anggota tubuh. Dengan adanya penelitian mengenai permainan, anak mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungan fisik, berbahasa, berfikir, bersikap, bergaul, memimpin, kompak, melatih kesabaran, dan fokus. Dengan demikian bermain merupakan salah satu hal yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran anak. Manfaat dari bermain, anak dapat melatih gerak lokomotor, non lokomotor, manipulatif, dan menambah pengalaman gerak.

Pada anak usia Sekolah Dasar melakukan kegiatan bermain secara natural diinginkan oleh mereka, namun seiring kemajuan teknologi bukan menjadi pilihan saat ini, mereka lebih sibuk dengan kegiatan yang kurang bermanfaat. Pendidikan merupakan langkah awal untuk mempersiapkan anak. Selain itu sekolah merupakan tempat terbentuknya proses pembelajaran. Menurut Renna (2022) pendidikan merupakan suatu pengalaman yang dimiliki oleh manusia dalam mengembangkan pola pikir dan karakter dalam diri seseorang. Pada dasarnya pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal (Ali & Muhammadong, 2022). Namun, pendidikan berupaya

untuk menumbuh kembangkan kemampuan-kemampuan bawaan baik kemampuan fisik maupun psikis selaras dengan nilai, budaya dan norma yang ada didalam masyarakat. Upaya dalam menanamkan nilai serta norma yang diwariskan kepada generasi selanjutnya untuk dioptimalkan dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, menjadikan pendidikan menjadi wadah (Zuhdi, 2021). Pendidikan harus mengedepankan akal sehat yang berhubungan dengan kehidupan, sehingga anak belajar dan berpikir dengan mengalami (Echenique, 2023).

Pendidikan jasmani satu di antara pilihan penyelesaian kesulitan yang ada. Pendidikan jasmani telah menjadi kompensasi untuk merangsang, memotivasi kebutuhan motorik anak. Pendidikan jasmani suatu aktivitas yang isinya merupakan pembelajaran dengan mengutamakan gerak yang menyehatkan badan dan jiwa secara sadar melalui pendidikan untuk mengembangkan kemajuan dan perubahan siswa yang segar, terencana, berkarakter, berpikir dan semangat (Aryanti & Ramadhan, 2021). Para peneliti telah menunjukkan bahwa aktivitas fisik berhubungan dengan peningkatan kognitif kinerja, dan setidaknya dua jalan untuk aktivitas fisik pada anak-anak, bermain bebas dan permainan terarah (Anjelina, Supriatna, & Fadhli, 2022; Stevens et al., 2008). Pendidikan jasmani memiliki peran yang bermakna apabila pengalaman gerak yang diberikan dapat terhubung dengan kehidupan nyata. Jika pengalaman dalam pendidikan jasmani tidak mendukung aspek kependidikan lainnya, maka terjadi kekeliruan dalam pelaksanaannya. Anak-anak dengan keterlambatan motorik akan kesulitan dalam mengembangkan keterampilan dasar seperti berlari, melompat, dan melempar. Selain itu, minimnya aktivitas fisik yang menarik dapat membuat anak kurang aktif, yang berisiko menyebabkan masalah kesehatan seperti obesitas dan kurangnya koordinasi tubuh. Penting untuk merancang model permainan yang secara khusus bertujuan meningkatkan keterampilan motorik anak sehingga mereka dapat berkembang secara optimal dan siap menghadapi tantangan di masa depan. Pendidikan jasmani dapat menjadi pengalaman belajar yang

menyenangkan, bermakna, serta berkontribusi terhadap perkembangan fisik dan sosial anak, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

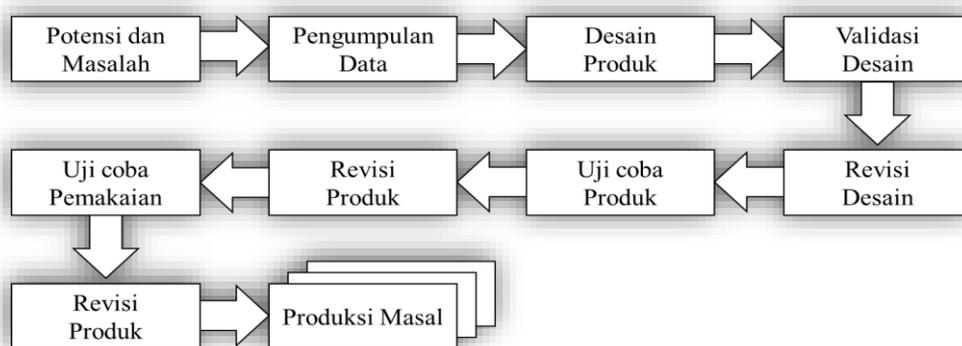
Penelitian [Wati \(2018\)](#) menunjukkan bahwa pendidikan jasmani yang berbasis permainan dapat merangsang perkembangan motorik anak. Model permainan seperti permainan tubuhku, permainan alat rumahku, permainan jemuranku, permainan tiru gerak yuk, dan permainan buah kesukaanku membantu mengembangkan keterampilan motorik anak-anak secara bertahap. Hal ini sejalan bahwa pendidikan jasmani harus memberikan pengalaman gerak yang relevan dengan kehidupan nyata anak. Namun penelitian ini berfokus pada motorik halus sedikit motorik kasar. Penelitian [Pambayu \(2021\)](#) mengembangkan permainan yang bertujuan meningkatkan kecepatan dan kelincahan peserta didik Sekolah Dasar. Ini memperkuat gagasan bahwa pendidikan jasmani harus dirancang untuk meningkatkan keterampilan motorik. Permainan bentol, permainan lari ubung, permainan esbara, permainan gebu, permainan bolnas dapat menjadi contoh konkret bagaimana aktivitas fisik yang menarik bisa membantu anak-anak lebih aktif dan berkembang secara optimal. Namun penelitian ini berfokus pada kecepatan dan kelincahan saja.

Yang dilakukan penelitian tersebut menjadikan alasan peneliti mengangkat tema, setelah mengkaji dari beberapa penelitian dan teori, peneliti melakukan observasi pada bulan Maret 2023 di Sekolah Dasar 106162 Medan Estate, pada saat jam pelajaran olahraga guru menguji tes kelincahan di kelas III A dengan lari *Illinois Agility*. Guru menjelaskan ada beberapa anak masih kesulitan dalam kemampuan motoriknya. Ketika melakukan lari *Illinois Agility* banyak siswa saat berlari kepala ke arah bawah, badan membungkuk, ketika berlari tangan tidak diayunkan, kebingungan, dan ada beberapa anak tidak bersemangat. Di akhir jam pelajaran olahraga guru memberikan waktu kepada siswa untuk bermain dengan teman-temannya, tetapi waktu bermain yang diberikan oleh guru tidak dimanfaatkan dengan baik, banyak siswa lebih memilih duduk sambil bercerita mengenai game online, bermalas-malasan, dan duduk sambil melihat temannya sedang bermain. Berdasarkan hasil observasi peneliti dapat menyimpulkan dari 28 siswa di Sekolah

Dasar 106162 Medan Estate di kelas III A, 64% anak kurang baik pada saat melakukan lari *Illinois Agility*, 35% anak sudah baik. Dari hal tersebut peneliti ingin mengembangkan permainan motorik dengan judul “Pengembangan Model Permainan Aktivitas Jasmani Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Usia 8-9 Tahun Di Tingkat Sekolah Dasar”.

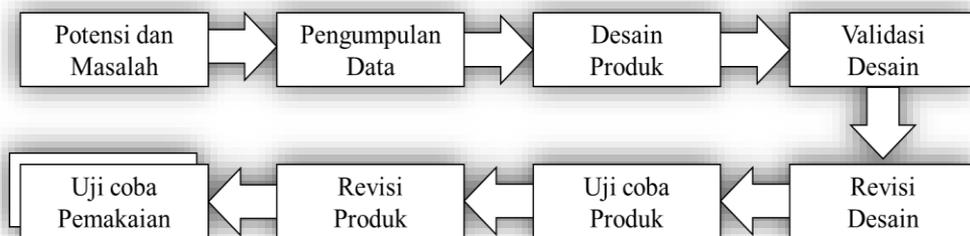
## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif persentase dengan desain Research and Development. Ada sepuluh langkah rancangan dalam penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2019) yaitu:



**Gambar 1.** 10 Metode *Research and Development* (Sugiyono, 2019)

Namun, penelitian dan pengembangan ini hanya menggunakan delapan langkah tahapan, yaitu hanya sampai uji coba pemakaian. Hal tersebut didasarkan pada kebutuhan penelitian. Pengembangan model permainan ini tidak diproduksi secara masal, sehingga langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan hanya sampai pada uji coba pemakaian. Adapun langkah-langkah dari desain penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi:



**Gambar 2. 8** Metode *Research and Development* (Sugiyono, 2019)

Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 106162 Medan Estate Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Penelitian dilaksanakan pada awal November 2023 sampai akhir Desember 2023. Sasaran atau objek penelitian dalam pengembangan model permainan adalah siswa Sekolah Dasar Negeri 106162 Medan Estate. 30 siswa kelas III A akan mengikuti uji coba kelompok kecil. 60 siswa kelas III B dan III C akan mengikuti uji coba kelompok besar. Sehubungan dengan itu maka model yang akan dibuat berbentuk permainan.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan kuesioner. Angket dan kuesioner yang digunakan yaitu angket untuk siswa dan kuesioner untuk ahli. Angket digunakan untuk menjaring data pertama yang ditujukan kepada siswa. Angket tersebut akan mengupas hal-hal yang terkait dengan pengembangan model permainan. Lalu, untuk mendapat data kedua, digunakan kuesioner yang ditunjukkan oleh ahli. Angket kebutuhan siswa terhadap pengembangan permainan, data yang diperoleh dari angket akan diolah menjadi target pengembangan. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus : Persentase} = \frac{\text{Jumlah Jawaban}}{\text{Jumlah Responden}} \times 100\%$$

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Kegiatan Uji Coba (Sudjana, 2005)

No	Klasifikasi	Kategori	Presentase	Makna
1.	Sangat Layak	5	83%-100%	Digunakan
2.	Layak	4	65%-82%	Digunakan
3.	Cukup Layak	3	47%-64%	Digunakan (bersyarat)
4.	Kurang Layak	2	29%-46%	Diperbaiki
5.	Sangat Tidak Layak	1	<29%	Dibuang

Kuesioner penilaian pengembangan permainan akan diberikan kepada para ahli. Data yang diperoleh dari kuesioner akan diolah menjadi target pengembangan. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$  = Jumlah Jawaban

$\sum X_i$  = Jumlah Jawaban Maksimal

**Tabel 2.** Analisis Uji Coba (Sudjana, 2005)

Presentase	Keterangan	Makna
80%-100%	Valid	Digunakan
60%-79%	Valid	Digunakan
50%-59%	Kurang Valid	Tidak Digunakan
<50%	Tidak Valid	Tidak Digunakan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur sugiyono yang melakukan delapan tahapan. Model yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan model permainan aktivitas jasmani dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia 8-9 tahun di tingkat Sekolah Dasar. Model permainan aktivitas jasmani yang dirancang oleh peneliti: (1) permainan memperebutkan lingkaran mahkota, (2) permainan lempar tangkap bola, (3) permainan memasukkan bola ke dalam keranjang, (4) permainan estafet kardus memasukkan bola ke dalam keranjang, (5) permainan tembak ikan yang lepas, yang divalidasi oleh para ahli di bidangnya yaitu ahli materi, ahli permainan, ahli bahasa. Hasil kuesioner validasi ahli dapat dilihat pada [Tabel 3](#).

**Tabel 3.** Hasil Kuesioner Validasi Ahli

Poin Yang Diperoleh	Poin Maksimal	Persentase	Keterangan	Makna
457	475	96%	Valid	Digunakan
367	475	77%	Valid	Digunakan
380	475	80%	Valid	Digunakan
<b>1204</b>	<b>1425</b>	<b>84%</b>	<b>Valid</b>	<b>Digunakan</b>

Berdasarkan [Tabel 3](#), 84% merupakan nilai rata-rata dari para ahli terhadap desain produk. Nilai rata-rata pada tabel evaluasi validasi ahli antara 80%-100% yang menunjukkan bahwa desain produk ini Valid makna Digunakan. Hasil jawaban uji coba kelompok kecil siswa dapat dilihat pada [Tabel 4](#).

**Tabel 4.** Hasil Jawaban Uji Coba Kelompok Kecil Siswa

<b>Jumlah Jawaban Ya = 230</b>		<b>Jumlah Jawaban Tidak = 70</b>	
230 : 300 X 100% = 76,66%		70 : 300 X 100% = 23,33%	
= 77%		= 23%	
Klasifikasi	Makna	Klasifikasi	Makna
Layak	Digunakan	Sangat Tidak Layak	Dibuang

Berdasarkan [Tabel 4](#), sebanyak 30 siswa kelas III A mengikuti uji coba dalam kelompok kecil. Hasil uji coba tersebut menunjukkan bahwa nilai persentase berdasarkan sasaran atau objek adalah 77%. Nilai rata-rata berkisar antara 65%-82%, sesuai dengan data pada tabel kriteria evaluasi pelaksanaan kegiatan uji coba menunjukkan bahwa klasifikasi Layak makna Digunakan. Hasil kuesioner uji coba kelompok kecil validasi ahli dapat dilihat pada [Tabel 5](#).

**Tabel 5.** Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil Validasi Ahli

<b>Poin Yang Diperoleh</b>	<b>Poin Maksimal</b>	<b>Persentase</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Makna</b>
457	475	96%	Valid	Digunakan
462	475	97%	Valid	Digunakan
380	475	80%	Valid	Digunakan
<b>1299</b>	<b>1425</b>	<b>91%</b>	<b>Valid</b>	<b>Digunakan</b>

Berdasarkan [Tabel 5](#), 91% merupakan nilai rata-rata dari para ahli terhadap desain produk pada uji kelompok kecil. Nilai rata-rata pada tabel evaluasi validasi ahli antara 80%-100% yang menunjukkan bahwa desain produk ini Valid makna Digunakan.

**Tabel 6.** Hasil Jawaban Uji Coba Kelompok Besar Siswa

<b>Jumlah Jawaban Ya = 533</b>		<b>Jumlah Jawaban Tidak = 67</b>	
533 : 600 X 100% = 88,83%		67 : 600 X 100% = 11,17%	
= 89%		= 11%	
Klasifikasi	Makna	Klasifikasi	Makna
Sangat Layak	Digunakan	Sangat Tidak Layak	Dibuang

Berdasarkan [Tabel 6](#), sebanyak 60 siswa kelas III B dan III C mengikuti uji coba dalam kelompok besar. Hasil uji coba tersebut menunjukkan bahwa nilai

persentase berdasarkan sasaran atau objek adalah 89%. Nilai rata-rata berkisar antara 85%-100%, sesuai dengan data pada tabel kriteria evaluasi pelaksanaan kegiatan uji coba menunjukkan bahwa klasifikasi Sangat Layak makna Digunakan.

## **Pembahasan**

Permainan merupakan sarana untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan dasar anak, seperti: fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa (Gustian et al., 2019). Kemampuan secara subyektif menentukan persepsi keberhasilan dan kegagalan dalam konteks pendidikan jasmani (Rohmansyah et al., 2022). Pendidikan jasmani juga berperan dalam pengembangan daya ingat dan konsentrasi (Sumaryanti et al., 2022). dalam pembelajaran yang berupa aktivitas ruang gerak dan kemampuan untuk mengubah arah merupakan unsur dalam perseptual motorik menyatakan bahwa komponen perseptual motorik meliputi: kesadaran tubuh, kesadaran spasial, kesadaran arah, dan kesadaran temporal (Yudanto et al., 2021). Tingkat aktivitas fisik yang tepat berkontribusi pada perkembangan tulang, otot, dan jaringan sendi yang sehat, sistem kardiovaskular yang sehat (Baldonado et al., 2022; Rahayu et al., 2021). Kompetensi fisik mengacu pada kemampuan individu untuk mengembangkan keterampilan dan pola gerakan, serta kapasitas untuk mengalami berbagai macam intensitas dan durasi gerakan. Kompetensi fisik yang meningkat memungkinkan seseorang untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan dan pengaturan fisik (Sudarwo et al., 2023). Tidak lepas dari hasil temuan analisis kebutuhan dan validasi dari sejumlah pakar atau ahli. Validitas suatu instrumen menyatakan derajat yang menunjukkan suatu instrumen mengukur apa yang akan diukur. Validitas meliputi validitas isi yang penentuannya berdasarkan pertimbangan para ahli atau pakar (Ningrum et al., 2017).

Kegiatan bermain yang mencakup latihan fisik dapat membantu anak mengembangkan kemampuan dasarnya dengan mendorong pertumbuhan dan perkembangan keterampilan motoriknya. Gerakan sederhana digunakan untuk mendorong anak-anak memainkan permainan aktivitas fisik, dan aktivitas tersebut diatur dengan cara yang menarik menggunakan materi yang mudah didapat. Lima

permainan yang telah dikembangkan yaitu: (1) permainan memperebutkan lingkaran mahkota, (2) permainan lempar tangkap bola, (3) permainan memasukkan bola ke dalam keranjang, (4) permainan estafet kardus memasukkan bola ke dalam keranjang, (5) permainan tembak ikan yang lepas, tidak lepas dari temuan analisis kebutuhan dan validasi dari sejumlah pakar atau ahli.

Peneliti menggunakan angket dan kuesioner sebagai metode pengumpulan data. Kuesioner dan angket yang digunakan yaitu angket kebutuhan dan kuesioner uji validasi. Data pertama dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada siswa Sekolah Dasar Negeri 106162 Medan Estate Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. 30 siswa kelas III A berpartisipasi dalam uji coba kelompok kecil untuk menguji permainan sebelum menerima angket. Kelima permainan yang ditawarkan Layak untuk dimainkan, dan hasil uji coba kelompok kecil dinilai "Layak" yang menunjukkan bahwa permainan tersebut menyenangkan dan bermanfaat bagi anak, mendorong anak untuk banyak berpikir dan bergerak, tidak membosankan atau sulit untuk dimainkan. 60 siswa dari kelas III B dan III C berpartisipasi dalam uji coba kelompok besar untuk menguji permainan sebelum menerima angket. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, kelima permainan yang diberikan bermanfaat untuk dimainkan, menyenangkan dan bermanfaat bagi anak, serta membuat mereka banyak berpikir dan bergerak. Permainan ini juga dinilai "Sangat Layak" oleh para peserta.

## **KESIMPULAN**

Setelah melalui tahapan validasi, membandingkan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil dan pembahasan pengembangan model permainan aktivitas jasmani dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia 8-9 tahun di tingkat Sekolah Dasar terjadi peningkatan dari Layak menjadi Sangat Layak dan Digunakan, menghasilkan lima permainan yang sudah dikembangkan yaitu: (1) permainan memperebutkan lingkaran mahkota, (2) permainan lempar tangkap bola, (3) permainan memasukkan bola ke dalam keranjang, (4) permainan estafet kardus

memasukkan bola ke dalam keranjang, (5) permainan tembak ikan yang lepas, yang di dalam permainan tersebut menawarkan tujuan, manfaat yang baik. Dengan demikian pengembangan model permainan aktivitas jasmani dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia 8-9 tahun di tingkat Sekolah Dasar Sangat Layak untuk Dipergunakan.

## REFERENSI

- Ali, L. & Muhammadong. (2022). Humans: Must And Possibility of Education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i1.336>
- Anam, K., Sadli, M., & Wijaya, H. (2024). Analysis of Artificial Intelligence (AI) Utilization for Improving Motor Skills Learning Outcomes among Elementary School Teacher Education (PGSD) Students. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 202–209. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i2.2492>
- Andhika, D. A., Prayoga, A. S., & Darumoyo, K. (2022). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Sederhana. *Jurnal Porkes*, 5(1), 57–65. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1>
- Anjelina, L. M., Supriatna, S., & Fadhli, N. R. (2022). Survey of Physical Activity Levels in Early Childhood. *Physical Education and Sports: Studies and Research*, 1(1), 21-28. <https://doi.org/10.56003/pessr.v1i1.83>
- Aryanti, S., & Ramadhan, A. (2021, January). The Fitness Level of Physical Education Student. In *4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020)* (pp. 463-466). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.148>
- Baldonado, N. N., Demot, A. M. L., Villaflores, P. J. A., Dayag, G. G., Buado, E. L., Ramos, C. V., Cruz, G. V. T. D., & Martinez, R. G. (2022). Physical Activity Participation of Persons Deprived of Liberty in Santiago City District Jail, Philippines. *Physical Education and Sports: Studies and Research*, 1(2), 91-106. <https://doi.org/10.56003/pessr.v1i2.114>
- Echenique, C. R. (2023). What We Believe Is Imperative for Education in Latin America. *Education Journal*, 12(2), 59-62. <https://doi.org/10.11648/J.Edu.20231202.12>
- Gustian, U., Supriatna, E., & Purnomo, E. (2019). Efektifitas modifikasi permainan tradisional dalam pengembangan physical literacy anak taman kanak-kanak. *Jurnal Keolahragaan*, 7(1), 23-33. <https://doi.org/10.21831/jk.v7i1.22166>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52-64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Limano, F., & Setiawan, P. A. (2019). Game Developer Competition Between USA and China. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 4(2), 37-43.

- <https://doi.org/10.21512/jggag.v4i2.7462>
- Ningrum, N. F. M., & Sukoco, P. (2017). Pengembangan model permainan untuk meningkatkan perseptual motorik dan perilaku sosial siswa sekolah dasar kelas bawah. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 171-182. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7905>
- Pambayu, S. H. (2021). *Pengembangan Model Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Sederhana Untuk Meningkatkan Kecepatan Dan Kelincahan Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahayu, N. I., Monica, A. D., Jajat, J., & Sultoni, K. (2021). Hubungan physical activity dengan fine motor skills pada anak usia 4 tahun. *Jurnal Keolahragaan*, 9(1), 118-127. <https://doi.org/10.21831/jk.v9i1.34156>
- Renna, H. R. P. (2022). Konsep pendidikan menurut John Locke dan relevansinya bagi pendidikan sekolah dasar di wilayah pedalaman papua. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 7-16. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1698>
- Rohmansyah, N. A., Mawarti, S., & Hiruntrakul, A. (2022). The effect of teaching style on affective and cognitive motivation in physical education. *Jurnal Keolahragaan*, 10(2), 147-156. <https://doi.org/10.21831/Jk.V10i2.41399>
- Samsiah, S. (2018). Permainan Catch Me Menstimulasi Perkembangan Anak. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 1(2), 13-16.
- Sembiring, I. (2019). Pengaruh Game Sirkuit Terhadap Kebugaran Fisik Pada Kelas 5 Siswa Sekolah Dasar Tahun 2015. *Jambura Journal Of Sports Coaching*, 1(2), 63–72. <https://doi.org/10.37311/jjsc.v2i1.2358>
- Stevens, T. A., To, Y., Stevenson, S. J., & Lochbaum, M. R. (2008). The Importance Of Physical Activity And Physical Education In The Prediction Of Academic Achievement. *Journal Of Sport Behavior; Mobile*, 31(4), 368–388.
- Sudarwo, R., Kurniawan, E., Irmansyah, J., Mujriah, M., & Esse, B. R. N. (2023). The effectiveness of Lombok traditional games on increasing physical literacy of elementary school. *Jurnal Keolahragaan*, 11(1), 95-103. <https://doi.org/10.21831/jk.v11i1.58316>
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika* (6th ed.). Tarsito.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & pengembangan Research and Development* (Sofia Yustiyani Suryandari (ed.); 4th ed.). ALFABETA.
- Sumaryanti, S., Nugroho, S., Visalim, A., & Ndayisenga, J. (2022). Development of physical fitness test for mild intellectual disabilities aged 13-15 years. *Jurnal Keolahragaan*, 10(2), 227-238. <https://doi.org/10.21831/jk.v10i2.50764>
- Wati, E. *Pengembangan Permainan Aktivitas Jasmani Dalam Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Permata Bunda Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Yudanto, Y., Alim, A. M., & Nasrulloh, A. (2021). Perceptual motor test for children 5-6 years old. *Jurnal Keolahragaan*, 9(1), 9-17. <https://doi.org/10.21831/jk.v9i1.30968>

Zuhdi, A., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). *The importance of education for humans*. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 6 (1), 22.  
<https://doi.org/10.23916/08742011>