

DESAIN DAN PENGEMBANGAN BENTUK PERMAINAN GERAK FUNDAMENTAL DALAM PEMBELAJARAN PJOK KELAS II SEKOLAH DASAR

Muhammad Hisyam Alwandi^{1)*}, Lokananta Teguh Hari Wiguno²⁾

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Malang

¹⁾muhammad.hisyam.2106116@students.um.ac.id, ²⁾lokananta.teguh.fik@um.ac.id

ABSTRAK

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar masih terbatas pada pengulangan materi dasar tanpa variasi permainan, sehingga siswa kelas II yang berada pada fase perkembangan motorik kasar tidak memperoleh pengalaman belajar yang optimal. Padahal, anak-anak pada usia ini belajar paling efektif melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan aktif, sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan pola gerak dasar serta pembelajaran yang interaktif, menarik, dan kompetitif. Penelitian ini bertujuan merancang bentuk permainan gerak dasar berbasis *flipbook* yang memadukan gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dengan dukungan media visual dan audio, sehingga dapat digunakan secara digital maupun cetak untuk memudahkan guru dalam berbagai kondisi pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall yang dimodifikasi melalui tujuh tahap, meliputi observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil validasi menunjukkan kelayakan sangat tinggi, dengan persentase ahli pembelajaran PJOK sebesar 82,81%, ahli media 98,90%, dan ahli permainan 97%. Uji coba lapangan pada kelompok kecil menghasilkan nilai aspek kemudahan 88% dan kesenangan 95%, sedangkan kelompok besar memperoleh masing-masing 93%. Dengan demikian, *flipbook* permainan gerak fundamental ini dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran PJOK kelas II SD.

Abstract. Observations revealed that Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning in elementary schools remains limited to repetitive delivery of basic material without variation in game-based activities, resulting in second-grade students who are at a critical stage of gross motor development not receiving optimal learning experiences. In fact, children at this age learn most effectively through enjoyable and active play, in line with the principles of the Merdeka Curriculum, which emphasizes the development of fundamental movement patterns as well as interactive, engaging, and competitive learning. This study aims to design fundamental movement games using a flipbook-based medium that integrates locomotor, non-locomotor, and manipulative movements supported by visual and audio features. The flipbook can be utilized both digitally and in print, providing teachers with flexible

Sejarah Artikel

Dimasukkan : 23 Mei 2025
Direview : 24 Mei 2025
Diterima : 27 Agustus 2025
Disetujui : 31 Oktober 2025

Kata-kata Kunci:

Permainan Gerak Fundamental,
PJOK Sekolah Dasar, Flipbook
Interaktif

Article History

Submitted : May 23, 2025
Reviewed : May 24, 2025
Accepted : August 27, 2025
Published : October 31, 2025

Keywords:

Fundamental Movement Games,
Elementary School Physical,
Education Interactive Flipbook

tools for various learning contexts. The research employed a Research and Development (R&D) approach with a modified Borg & Gall model consisting of seven stages, including observation, interviews, and questionnaires. Validation results indicated a very high level of feasibility, with assessments from PJOK learning experts at 82.81%, media experts at 98.90%, and game experts at 97%. Field trials further confirmed the effectiveness of the product, with small-group trials scoring 88% for ease of use and 95% for enjoyment, while large-group trials achieved 93% for both aspects. Thus, the flipbook-based fundamental movement games are declared highly valid and suitable for use as a learning medium in second-grade PJOK classes.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian esensial dalam proses pendidikan karena berperan penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan siswa, khususnya dalam aspek keterampilan motorik. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK di sekolah dasar masih terbatas pada pengulangan materi dasar tanpa variasi permainan, sehingga kurang memaksimalkan keterlibatan siswa dalam menstimulasi gerak fundamental (Rosdiana, 2015). Padahal, pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar merupakan fondasi penting bagi anak dalam menguasai keterampilan motorik yang lebih kompleks (Sari et al., 2024; Gultom et al., 2024). Keterampilan motorik sendiri merupakan kemampuan melakukan gerakan terkoordinasi melalui proses belajar dan latihan yang melibatkan aspek biologis dalam perkembangan otot dan sistem saraf (Aep & Laurens, 2017).

Salah satu materi penting dalam PJOK adalah aktivitas gerak dasar yang terdiri atas gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Ketiga jenis gerakan ini dikenal sebagai gerak fundamental yang menjadi fondasi penguasaan keterampilan motorik yang lebih kompleks (Prastiwi & Asri, 2020; Gallahue et al., 2012). Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan aktivitas menyenangkan, kompetitif, serta sesuai karakteristik siswa sangat diperlukan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan gerak dasar dapat dilakukan melalui permainan yang terstruktur, memiliki aturan, tujuan, dan memberi ruang bagi anak untuk mengembangkan kreativitas, pengambilan keputusan, serta kemampuan menyelesaikan masalah (Kurniawan, 2019; Fadlillah, 2019; Iswinarti, 2017). Permainan bukan hanya aktivitas hiburan, melainkan media pedagogis yang efektif untuk menunjang pembelajaran anak, terutama dalam pendidikan jasmani.

Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik fase A (usia 6–8 tahun) semakin memperkuat urgensi pendekatan ini. Anak-anak pada usia ini cenderung antusias bergerak, senang bermain dalam kelompok, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta belajar lebih efektif melalui aktivitas langsung yang menyenangkan (Umi, 2018; Lestari et al., 2020). Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi pendekatan tepat untuk menumbuhkan minat belajar sekaligus meningkatkan keterampilan motorik, sosial, dan emosional siswa (Puspitasari & Sudarso, 2024).

Hasil analisis kebutuhan di SDN Lowokwaru 3 Malang juga menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK masih terbatas dan belum pernah menggunakan pendekatan permainan pada materi gerak dasar. Guru pun menyatakan perlunya pengembangan permainan gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bentuk permainan gerak fundamental dalam pembelajaran PJOK kelas II sekolah dasar yang dikemas dalam media flipbook sebagai inovasi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall (1983). Model Borg & Gall dipilih karena sesuai untuk mengembangkan sekaligus memvalidasi produk pendidikan, sehingga relevan digunakan dalam pengembangan permainan PJOK berbasis media flipbook. Meskipun model ini memiliki sepuluh tahap, penelitian ini dimodifikasi menjadi tujuh tahap dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan biaya. Tahapan tersebut meliputi: (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan penelitian dan pengembangan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba lapangan kecil, (5) revisi hasil uji coba lapangan kecil, (6) uji coba lapangan besar, serta (7) revisi produk uji coba lapangan besar hingga menghasilkan produk akhir.

Subjek analisis kebutuhan adalah peserta didik kelas II dan guru PJOK di SDN Lowokwaru 3 Malang. Subjek evaluasi ahli melibatkan tiga orang, yaitu ahli pembelajaran PJOK, ahli media, dan ahli permainan. Uji coba lapangan kecil dilakukan pada 12 peserta didik, sedangkan uji coba lapangan besar melibatkan 30 peserta didik. Berdasarkan ketentuan Borg & Gall (1983), uji coba lapangan kecil biasanya melibatkan 6–12 peserta didik dari 1–3 sekolah, sedangkan uji coba lapangan besar melibatkan 30–100 peserta didik dari 5–15 sekolah. Peneliti melakukan modifikasi jumlah subjek karena keterbatasan waktu dan biaya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner evaluasi ahli, uji coba lapangan kecil, dan uji coba lapangan besar. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan guru PJOK kelas II terkait kendala pembelajaran gerak dasar, serta melalui rekomendasi dari para ahli. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Instrumen pengukuran memanfaatkan skala Likert untuk evaluasi para ahli dan skala Guttman untuk uji coba lapangan kecil maupun besar. Skala Likert digunakan untuk menilai sikap, pandangan, dan persepsi individu atau kelompok (Sugiyono, 2013), dengan kategori penilaian mulai dari “sangat baik” hingga “sangat tidak baik” pada skor 1–4. Adapun skala Guttman digunakan untuk memperoleh jawaban yang lebih tegas, dengan pilihan “ya” berarti sesuai dan “tidak” berarti tidak sesuai (Sugiyono, 2013).

Tabel 1. Skala Penilaian

No	Keterangan	Skor
1	Sangat baik	4
2	Baik	3
3	Tidak baik	2
4	Sangat tidak baik	1

Menurut Sudijono (2018) analisis deskriptif kuantitatif persentase diolah menggunakan:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

N = Frekuensi atau banyak subjek

f = Jawaban subjek

Dengan distribusi presentase dan kategori yang sesuai dengan tabel 2 yang disajikan.

Tabel 2. Penggolongan kriteria kualitas produk

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1	75,01%-100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	50,01%-75%	Cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi)
3	25,01%-50%	Kurang Valid (disarankan tidak dipergunakan)
4	00,00%-25%	Tidak Valid (tidak dapat digunakan)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa berbagai bentuk permainan gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif yang dikemas dalam media *flipbook*. Produk ini mencakup pendahuluan, capaian pembelajaran, rangkuman materi, serta 12 variasi permainan beserta kombinasinya yang dilengkapi dengan gambar dan video sebagai panduan. Permainan gerak lokomotor terdiri atas balok keseimbangan, halang rintang, loncat katak, dan kejar tangkap. Balok keseimbangan dilakukan dengan berjalan di atas balok sambil menjaga keseimbangan tanpa menurunkan kaki, halang rintang dilakukan dengan berlari kemudian melompat dan mendarat dengan satu kaki melewati rintangan, loncat katak dilakukan dengan melompat dan mendarat menggunakan kedua kaki ke dalam lingkaran, sedangkan kejar tangkap dimainkan dengan berlari dan menangkap, di mana seorang pemain berperan sebagai pengejar. Permainan gerak non-lokomotor terdiri dari patung diam dan tebak gaya, yaitu aktivitas berjoget di tempat mengikuti musik dan harus diam ketika musik berhenti, serta permainan menirukan gerakan tubuh dari aktivitas, tokoh, atau objek tertentu untuk

ditebak oleh pemain lain. Permainan gerak manipulatif berupa bowling mini, yaitu melempar bola untuk menjatuhkan pin yang telah disusun.

Selain itu, terdapat permainan kombinasi yang menggabungkan beberapa jenis gerakan. Lompat beku merupakan kombinasi lokomotor dan non-lokomotor, dilakukan dengan melompat ke depan sambil menirukan karakter hewan. Lempar tangkap dan estafet bola merupakan kombinasi lokomotor dan manipulatif; lempar tangkap dilakukan dengan melempar bola kepada teman sambil berjalan, sedangkan estafet bola dilakukan dengan memberikan bola melewati atas kepala hingga masuk ke dalam keranjang. Tepat sasaran merupakan kombinasi non-lokomotor dan manipulatif, yaitu mengayunkan tangan sambil melempar bola ke target. Permainan terakhir adalah kombo, yang menggabungkan ketiga gerakan, yakni berlari dan meloncat (lokomotor), menekuk tubuh (non-lokomotor), serta mendribel dan menendang bola (manipulatif). Dengan variasi tersebut, produk permainan gerak fundamental ini diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran PJOK yang lebih menyenangkan, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar.

Tabel 3. Kerangka produk

No	Permainan	Gerakan Locomotor	Gerakan Non Locomotor	Gerakan Manipulatif
1	Balok Keseimbangan	Peserta didik berjalan diatas balok		
2	Halang Rintang	Peserta didik berlari dan melompat		
3	Loncat Katak	Peserta didik melakukan gerak dasar loncat		
4	Kejar Tangkap	Peserta didik berlari mengejar		
5	Patung Diam		Peserta didik berjoget di tempat, mereka bisa mengayun tangan, menekuk kaki, dll	
6	Tebak Gaya		Peserta didik menirukan gaya (aktivitas, tokoh, objek) yang tertulis di kertas	
7	Bowling Mini			Peserta didik

No	Permainan	Gerakan Lokomotor	Gerakan Non Lokomotor	Gerakan Manipulatif
				mengelindingkan bola mengenai sasaran
8	Lompat Beku	Peserta didik melompat ke depan	Peserta didik menirukan pose karakter	
9	Lempar Tangkap Bola	Peserta didik melakukan pergeseran posisi		Peserta didik saling mengoper bola
10	Estafet Bola	Peserta didik berpindah tempat		Peserta didik mengoper bola
11	Tepat Sasaran		Peserta didik mengayunkan tangan	Peserta didik melempar bola
12	Kombo Permainan	Peserta didik melakukan gerak dasar berlari dan meloncat	Peserta didik mengayun kaki	Peserta didik mendribel bola dengan kaki melewati cone dan menendang bola

Produk flipbook ini dapat diakses melalui tautan berikut : <https://heyzine.com/flip-book/d1bd3a31a1.html>. Disajikan data secara keseluruhan terdiri dari: (1) hasil analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi, (2) hasil ahli pembelajaran PJOK, (3) hasil ahli media, (3) hasil ahli permainan, (4) hasil uji coba lapangan kecil, (5) hasil uji coba lapangan besar. Data ini terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif yang didapat dari jawaban kuisioner tentang subjek penelitian. Berikut data secara keseluruhan dalam tabel 4.

Tabel 4. Penyajian Data Keseluruhan

No	Prosedur Pengembangan	Temuan
1	Analisis Kebutuhan - Apakah siswa kelas 2 menyukai pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan? - Apa saja materi gerak dasar lokomotor yang pernah Bapak berikan di kelas 2? - Apa saja materi gerak dasar non lokomotor yang pernah Bapak berikan di kelas 2? - Apa saja materi gerak dasar manipulatif yang pernah bapak berikan di kelas 2? - Apakah pembelajaran gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan	- Semua peserta didik menyukai pelajaran olahraga. - Gerak dasar lokomotor yang diajarkan guru berjalan dan berlari. - Gerak non lokomotor yang diajarkan guru berdiri dengan satu kaki dan menirukan sikap burung. - Gerak manipulatif yang diajarkan oleh guru menggiring bola dan melempar tangkap bola. - Guru belum pernah memberikan materi gerak lokomotor, non

No	Prosedur Pengembangan	Temuan
	manipulatif di kelas 2 pernah Bapak berikan dalam bentuk permainan? - Apakah sebelumnya di sekolah bapak ibu guru sudah pernah dilakukan penelitian dan pengembangan pembelajaran gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif dalam bentuk permainan? - Apakah Bapak setuju apabila dikembangkan permainan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif? - Observasi	lokomotor dan manipulatif dalam bentuk permainan. - Belum pernah dilaksanakan penelitian tersebut di SD Lowokwaru 3 Malang. - Guru setuju apabila dikembangkan permainan gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. - Pengamatan pada hari jumat tanggal 13 September 2024 siswa bermain sendiri, berlari, bermain bola, lempar tangkap bola.
2	Evaluasi Ahli - Ahli pembelajaran PJOK, dengan instrumen sebanyak 26 pertanyaan - Ahli media, dengan instrumen sebanyak 33 pertanyaan - Ahli permainan, dengan instrumen sebanyak 25 pertanyaan	- Dari evaluasi ahli pembelajaran PJOK diperoleh persentase sebesar 82,81% dan masuk pada kriteria sangat valid sehingga pengembangan bentuk permainan gerak fundamental dapat diuji cobakan pada siswa kelas II SDN Lowokwaru 3 Malang. - Dari evaluasi ahli media diperoleh persentase sebesar 98,90% dan masuk pada kriteria sangat valid sehingga pengembangan bentuk permainan gerak fundamental dapat diuji cobakan pada siswa kelas II SDN Lowokwaru 3 Malang. - Dari evaluasi ahli permainan diperoleh persentase sebesar 97% dan masuk pada kriteria sangat valid sehingga pengembangan bentuk permainan gerak fundamental dapat diuji cobakan pada siswa kelas II SDN Lowokwaru 3 Malang.
3	Hasil Uji Coba Lapangan Uji coba lapangan kecil dengan 12 subjek uji coba, dengan instrumen sebanyak 24 pertanyaan	Dari hasil uji coba lapangan kecil diperoleh persentase 92% dengan demikian permainan gerak fundamental dalam pembelajaran PJOK kelas II sekolah dasar

No	Prosedur Pengembangan	Temuan
	Uji coba lapangan besar dengan 30 subjek uji coba, dengan instrumen sebanyak 24 pertanyaan	sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Dari hasil uji coba lapangan besar diperoleh persentase 93% dengan demikian permainan gerak fundamental dalam pembelajaran PJOK kelas II sekolah dasar sangat valid dan digunakan tanpa revisi.

Pembahasan

Pengembangan permainan gerak fundamental yang disusun dalam penelitian ini merupakan inovasi yang berfungsi mendukung guru dalam proses pembelajaran PJOK, khususnya pada kelas II sekolah dasar. Produk ini dirancang agar sesuai dengan karakteristik peserta didik fase A (usia 6–8 tahun) yang cenderung aktif bergerak, menyukai permainan, dan belajar lebih efektif melalui aktivitas fisik yang menyenangkan (Wahyuni & Azizah, 2020). Aktivitas fisik pada usia dini tidak hanya bermanfaat dalam mendukung perkembangan motorik kasar, tetapi juga berdampak positif terhadap kesehatan jangka panjang (Cocca et al., 2020). Selaras dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, peserta didik fase A dituntut untuk menirukan pola gerak dasar melalui aktivitas permainan yang kompetitif sekaligus menyenangkan (Rejeki & Gunawan, 2021). Oleh karena itu, guru perlu strategi pembelajaran yang terencana, sistematis, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif (Sukarna et al., 2023).

Produk yang dikembangkan berupa *flipbook* digital yang memuat rangkuman materi, capaian pembelajaran, serta 12 variasi permainan gerak fundamental dengan penjelasan, gambar, dan video pendukung (Setiadi et al., 2021). Variasi permainan tersebut meliputi balok keseimbangan, halang rintang, loncat katak, kejar tangkap, patung diam, tebak gaya, *bowling* mini, lompat beku, lempar tangkap, estafet bola, tepat sasaran, dan kombo. Media *flipbook* dipilih karena mampu menyajikan materi secara interaktif melalui teks, gambar, animasi, dan video yang mudah diakses baik dengan *link* maupun *barcode* (Alvin & Mochammad, 2023). Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan persentase ahli pembelajaran PJOK sebesar 82,81%, ahli media 98,90%, dan ahli permainan 97%. Respon uji coba lapangan juga menunjukkan hasil positif, dengan aspek kemudahan dan kesenangan mencapai 92% pada kelompok kecil dan 93% pada kelompok besar (Harliawan et al., 2024). Hasil tersebut menegaskan bahwa produk ini tidak hanya valid secara materi dan visual, tetapi juga efektif sebagai media pedagogis yang mampu meningkatkan keterampilan gerak fundamental siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengembangkan buku gerak dasar motorik untuk anak usia dini (Mahfud & Yuliandra, 2020) dan permainan berbasis buku

untuk siswa sekolah dasar (Santoso & Santoso, 2024), keduanya terbukti meningkatkan keterampilan gerak dasar. Dengan demikian, pengembangan *flipbook* permainan gerak fundamental dalam pembelajaran PJOK kelas II SD dinyatakan sangat valid, layak digunakan, serta berpotensi meningkatkan motivasi belajar, keterampilan motorik, dan keterlibatan aktif peserta didik (Smith, 2016).

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa permainan gerak fundamental yang dikemas dalam bentuk *flipbook* untuk pembelajaran PJOK kelas II sekolah dasar, dengan memadukan permainan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik fase A dalam Kurikulum Merdeka. Hasil validasi menunjukkan kategori sangat valid, dengan penilaian ahli pembelajaran PJOK sebesar 82,81%, ahli media 98,90%, dan ahli permainan 97%. Uji coba lapangan kecil dan besar juga memperoleh respon positif, dengan skor aspek kemudahan dan kesenangan berkisar antara 92–93%. Hal ini membuktikan bahwa produk yang dikembangkan mudah digunakan, menyenangkan, dan efektif dalam menstimulasi keterampilan gerak dasar siswa. Dengan demikian, *flipbook* permainan gerak fundamental dinyatakan sangat valid, layak digunakan, dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang membantu guru PJOK dalam proses belajar-mengajar sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik kelas II sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aep, R., & Laurens, S. (2017). *Perkembangan motorik: Pengantar teori dan implikasinya dalam belajar*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Alvin, A., & Mochammad, R. (2023). Penerapan e-modul berbasis flipbook terhadap hasil belajar passing permainan sepak bola di SMKN 2 Buduran. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(2), 169–174. <https://doi.org/10.46838/spr.v4i2.332>
- Borg, W., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction*. New York: Longman.
- Cocca, A., Verdugo, F. E., Cuenca, L. T. R., & Cocca, M. (2020). Effect of a game-based physical education program on physical fitness and mental health in elementary school children. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(13), 1–13. <https://doi.org/10.3390/ijerph17134883>
- Fadlillah, M. (2019). *Bermain & permainan anak usia dini* (Cetakan pertama). Jakarta: Prenada Media.
- Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2012). *Understanding motor development*. New York: McGraw-Hill.
- Gultom, Y. C., Aspa, A. P., & Hidayat, H. (2024). Perceptions of students from the physical education, health, and recreation program at Riau University participating in the

- 2022 teaching assistance program implementation. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 5(2), 123–134. <https://doi.org/10.55081/jpj.v5i2.2993>
- Harliawan, M., Temmassonge, A., & Ilahi, R. (2024). Implementasi fundamental movement skills (FMS) pada anak sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7, 138–146. <https://doi.org/10.30605/cjpe.712024.3663>
- Ica, L., Suwo, R., Sabrin, L. M., Haris, I. N., & Rosti. (2025). The positive impact of physical activity on the mental health of children with special needs: Literature study. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 5(3). <https://doi.org/10.55081/jpj.v5i3.3089b>
- Iswinarti. (2017). *Permainan tradisional*. Malang: UMM Press.
- Kurniawan, A. W. (2019). *Olahraga dan permainan tradisional*. Malang: Wineka Media.
- Lestari, F., Maylita, F., Hidayah, N., & Junitawati, P. D. (2020). *Memahami karakteristik anak*. Madiun: Baya Cendekia Indonesia.
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan model gerak dasar keterampilan motorik untuk kelompok usia 6–8 tahun. *Jurnal Sport-Mu Pendidikan Olahraga UM Jember*, 1(1), 54–66. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/sportmu/article/view/3055>
- Nur'anisah, N., Hadiana, O., Heriyana, T., & Manan, N. A. (2024). The effectiveness of the sports game approach in improving gross motor skills of SB At-Tanzil Ampang Malaysia students. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 5(2), 1–23. <https://doi.org/10.55081/jpj.v5i2.3087>
- Prastiwi, E., & Asri, N. (2020). *Dasar-dasar pendidikan jasmani untuk guru sekolah dasar*. Bening Media Publishing. <http://eprints.uniska-bjm.ac.id/5823/1/B5%20DASAR%20PENDIDIKAN%20JASMANI%20GURU%20SD-1.pdf>
- Puspitasari, Y., & Sudarso. (2024). Application of ball modifications in basketball dribble learning on student motivation at SD Negeri Medaeng II Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 5(1), 65–67. <https://doi.org/10.55081/jpj.v5i1.2407>
- Rejeki, H. S., & Gunawan, G. (2021). Pengembangan model pembelajaran gerak dasar lokomotor untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(2), 218–232. <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v8i2.1655>
- Rosdiana, D. (2015). *Kurikulum pendidikan jasmani*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Santoso, N. P., & Santoso, N. (2024). Pengembangan model permainan untuk meningkatkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah. *Indonesian Basic Education Journal*, Universitas Negeri Yogyakarta. <https://ukinstitute.org/journals/ib/article/view/785>
- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., Ramos, M., & Padli. (2024). Pentingnya pendidikan jasmani olahraga terhadap anak usia sekolah dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan media pembelajaran flipbook untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(4). <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>

- Smith, W. (2016). Fundamental movement skills and fundamental games skills are complementary pairs and should be taught in complementary ways at all stages of skill development. *Sport, Education and Society*, 21(0), 431–442. <https://doi.org/10.1080/13573322.2014.927757>
- Sudijono, A. (2018). *Pengantar statistik pendidikan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian bisnis*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sukarna, Z. R., Budiman, D., & Putri, W. (2023). Development of student confidence through traditional game activities. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 4(2), 221–228. <https://doi.org/10.55081/jpj.v4i2.1407>
- Umi, R. (2018). Pendidikan karakter pada anak usia dini. *Societas Dei: Jurnal Agama dan Masyarakat*, 5(2), 180–190. <https://doi.org/10.33550/sd.v5i2.89>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(1), 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>