

IMPLEMENTASI PERMAINAN HARTA KARUN UNTUK MELATIH KETERAMPILAN DRIBBLING DAN MOTORIK KASAR PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Emanuel Sama Deu^{1)*}, Yohanes Bayo Ola Tapo²⁾, Nikodemus Bate³⁾, Robertus Lili Bile⁴⁾

^{1,2,3,4)}Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Citra Bakti

¹⁾esand31202@gmail.com, ²⁾yohanesbayoolatapo@gmail.com, ³⁾nico.dua21@gmail.com,
⁴⁾robertuslilibile16@gmail.com

ABSTRAK

Keterampilan dribbling dan kemampuan motorik kasar merupakan komponen penting dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar karena berperan dalam pengembangan koordinasi, kelincahan, dan kontrol gerak siswa. Namun, proses pembelajaran yang masih bersifat monoton dan berpusat pada guru sering menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif siswa. Permainan Harta Karun relevan diterapkan karena memadukan aktivitas eksploratif, kompetitif, dan gerak lokomotor yang mendukung pengembangan dribbling dan motorik kasar secara menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan capaian keterampilan dribbling dan kemampuan motorik kasar pada siswa kelas V SDK Tanalodu Bajawa setelah implementasi permainan Harta Karun. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan jumlah subjek sebanyak 20 siswa yang ditentukan melalui teknik total sampling. Instrumen penelitian menggunakan rubrik penilaian skala 1–4 dengan skor maksimal 20, dan analisis data dilakukan secara deskriptif melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase kategori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan dribbling memperoleh nilai rata-rata 14,6 dengan distribusi kategori sangat baik 30%, baik 45%, cukup 20%, dan kurang 5%. Sementara itu, kemampuan motorik kasar memperoleh nilai rata-rata 15,2 dengan distribusi kategori sangat baik 35%, baik 40%, cukup 20%, dan kurang 5%. Secara umum, capaian siswa didominasi kategori baik dan sangat baik pada kedua aspek. Berdasarkan temuan tersebut, implementasi permainan Harta Karun tergambaran menunjukkan capaian positif pada keterampilan dribbling dan motorik kasar siswa serta berimplikasi bahwa permainan ini dapat menjadi alternatif pembelajaran PJOK yang aktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Abstract. Dribbling skills and gross motor abilities are essential components of Physical Education learning in elementary schools, as they contribute to the development of students' coordination, agility, and movement control. However, learning processes that remain monotonous and teacher-centered often result in low levels of active student engagement. The Treasure Hunt game is relevant to be implemented as it integrates exploratory, competitive, and locomotor activities that support the development of dribbling skills and gross motor abilities in an enjoyable manner. This study aimed to

Sejarah Artikel

Dimasukkan : 9 Februari 2026
Direview : 11 Februari 2026
Diterima : 18 Februari 2026
Disetujui : 27 Februari 2026

Kata-kata Kunci:

Harta Karun, Dribbling, Gerak Motorik Kasar, PJOK

Article History

Submitted : February 9, 2026
Reviewed : February 11, 2026
Accepted : February 18, 2026
Published : February 27, 2026

Keywords:

Treasure Hunt, Dribbling, Gross Motor Skills; PJOK

describe the achievement of dribbling skills and gross motor abilities among fifth-grade students of SDK Tanalodu Bajawa after the implementation of the Treasure Hunt game. The study employed a quantitative descriptive approach involving 20 students selected through total sampling. The research instrument used a scoring rubric with a scale of 1–4 and a maximum score of 20, and the data were analyzed descriptively using mean scores and percentage categories. The results showed that the average score of dribbling skills was 14.6, with the distribution of categories as follows: very good (30%), good (45%), fair (20%), and poor (5%). Meanwhile, gross motor ability obtained an average score of 15.2, with the distribution of very good (35%), good (40%), fair (20%), and poor (5%). Overall, student achievement was dominated by the good and very good categories in both aspects. Based on these findings, the implementation of the Treasure Hunt game is depicted as showing positive achievement in students' dribbling skills and gross motor abilities and implies that this game can serve as an alternative active learning strategy in Physical Education suitable for elementary school students.

PENDAHULUAN

Permainan Harta Karun adalah salah satu bentuk pembelajaran berbasis permainan yang berpotensi digunakan untuk melatih keterampilan dribbling dan motorik kasar siswa kelas V sekolah dasar. Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), keterampilan dribbling tidak hanya dimaknai sebagai teknik dasar permainan bola, tetapi juga sebagai aktivitas manipulatif yang melibatkan koordinasi, kontrol tubuh, keseimbangan, kelincahan, serta kemampuan untuk melakukan perubahan arah secara cepat. Pada fase sekolah dasar, penguasaan keterampilan gerak dasar atau fundamental movement skills (FMS) menjadi fondasi penting bagi perkembangan keterampilan olahraga yang lebih kompleks. FMS mencakup keterampilan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif yang berkembang melalui pengalaman gerak yang terstruktur dan bermakna (Gallahue et al., 2020). Penguasaan FMS yang baik berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi dalam aktivitas fisik, kebugaran jasmani, dan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK (UNESCO, 2022). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran dribbling di sekolah dasar masih sering dilakukan melalui latihan teknik yang bersifat repetitif dan monoton. Pola latihan yang berulang tanpa variasi permainan menyebabkan siswa kurang antusias dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dampaknya, capaian keterampilan dribbling dan motorik kasar siswa belum berkembang secara optimal. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa rendahnya variasi metode pembelajaran PJOK berdampak pada rendahnya motivasi dan keterampilan motorik siswa (Idamokoro et al., 2024; Khudolii et al., 2025). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan PJOK yang menekankan aktivitas menyenangkan dan partisipatif dengan praktik pembelajaran yang masih berorientasi pada drill teknik semata.

Permainan Harta Karun dipandang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut karena dirancang dalam bentuk rute pencarian dengan berbagai tantangan yang mengharuskan siswa menggiring bola melewati jalur, menghindari rintangan, melakukan perubahan arah (change of direction), berhenti dan bergerak kembali (stop-go movement),

serta bekerja sama dalam tim. Aktivitas ini secara langsung melatih kontrol bola, koordinasi gerak, keseimbangan, dan kelincahan. Penelitian menunjukkan bahwa permainan kecil dan aktivitas berbasis tantangan lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Abusleme-Allimant et al., 2023; Honrubia Montesinos et al., 2024). Selain itu, pendekatan permainan dalam PJOK terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta kualitas pengalaman belajar siswa (Iryanti et al., 2024; Supriadi, 2025).

Pengembangan pembelajaran PJOK berbasis permainan juga selaras dengan pendekatan kontekstual dan berbasis budaya lokal. Penelitian Wani et al. (2023) tentang tinju adat Sudu pada masyarakat Woe Are menegaskan bahwa aktivitas fisik tradisional merupakan bagian penting dari identitas budaya dan dapat diintegrasikan sebagai bentuk pendidikan olahraga masyarakat. Selanjutnya, Wani et al. (2024) dalam kajian mengenai tradisi Sagi pada komunitas Libunio menunjukkan bahwa budaya lokal dapat menjadi wahana pembentukan karakter peserta didik. Guru dapat menjadikan tradisi budaya sebagai konten pembelajaran formal, serta nilai-nilai seperti toleransi, keberanian, solidaritas, dan rasa hormat dapat ditransfer melalui aktivitas fisik dalam PJOK. Temuan ini memperkuat bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berdampak pada aspek motorik, tetapi juga pada pembentukan karakter.

Lebih lanjut, penelitian Wani (2025) mengenai desain pembelajaran pendidikan jasmani melalui tradisi tinju adat "Sagi" berbasis video tutorial menunjukkan bahwa kearifan lokal dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran yang inovatif dalam PJOK, terutama ketika dikombinasikan dengan teknologi pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa inovasi pembelajaran PJOK tidak harus selalu berbasis fasilitas modern, tetapi dapat dikembangkan dari potensi budaya dan permainan sederhana yang dimodifikasi secara pedagogis. Sejalan dengan itu, Wani et al. (2025) menyatakan bahwa penggunaan olahraga tradisional yang sederhana dan tidak memerlukan banyak fasilitas menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah-sekolah dengan keterbatasan sarana. Indonesia, sebagai negara kepulauan, memiliki keanekaragaman budaya yang sangat kaya. Setiap daerah memiliki kebudayaan yang unik dan berbeda satu sama lain, mencakup seni, tari, musik, arsitektur, adat istiadat, serta aktivitas fisik tradisional (Wani, 2024). Melestarikan kebudayaan Indonesia bukan hanya untuk menjaga identitas bangsa, tetapi juga sebagai peninggalan sejarah yang harus diwariskan kepada generasi selanjutnya. Dalam konteks pendidikan, integrasi unsur permainan dan nilai budaya dalam PJOK menjadi strategi penting untuk mengembangkan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDK Tanalodu Bajawa, pembelajaran PJOK,

khususnya pada materi dribbling, masih didominasi oleh latihan berbaris dan menggiring bola secara lurus tanpa variasi rintangan atau unsur permainan. Sebagian siswa terlihat kurang bersemangat dan belum mampu mengontrol bola dengan baik saat bergerak cepat atau melakukan perubahan arah. Selain itu, koordinasi gerak dan keseimbangan beberapa siswa masih perlu ditingkatkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa capaian keterampilan dribbling dan motorik kasar siswa belum optimal, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih variatif, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan Harta Karun dalam pembelajaran PJOK serta menggambarkan capaian keterampilan dribbling dan motorik kasar siswa kelas V SDK Tanalodu Bajawa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan model pembelajaran PJOK berbasis permainan yang aktif, menyenangkan, serta relevan dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan secara objektif implementasi Permainan Harta Karun dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya terkait capaian keterampilan dribbling dan motorik kasar siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini tidak melibatkan kelompok pembandingan atau perlakuan eksperimen, melainkan fokus pada pengukuran capaian keterampilan siswa berdasarkan data numerik yang diperoleh setelah implementasi pembelajaran.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDK Tanalodu Bajawa, yang berjumlah 20 siswa, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan, dengan rentang usia antara 10 hingga 11 tahun. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, karena seluruh siswa kelas V terlibat dalam implementasi Permainan Harta Karun pada pembelajaran PJOK.

Setting dan Prosedur Implementasi

Penelitian ini dilaksanakan selama 4 pertemuan, dengan durasi setiap pertemuan adalah 2 × 35 menit. Implementasi pembelajaran mengikuti alur kegiatan PJOK sebagai berikut:

- a. Pemanasan (10 menit): Peregangan dinamis dan gerakan dasar lokomotor ringan dengan bola.
- b. Kegiatan Inti (50 menit): Siswa mengikuti Permainan Harta Karun, yaitu permainan berbasis jalur tantangan yang mengharuskan siswa menggiring bola melewati lintasan zig-zag, rintangan cone, dan zona perubahan arah untuk mengumpulkan “harta karun” (marker). Permainan dilakukan secara individu dalam kelompok kecil.
- c. Pendinginan (10 menit): Peregangan statis dan refleksi singkat pembelajaran.

Pengambilan data dilakukan pada pertemuan keempat setelah siswa memahami alur permainan.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui:

- a. Tes keterampilan dribbling. Tes dilakukan menggunakan lintasan zig-zag sepanjang 15 meter dengan 6 cone berjarak 2,5 meter. Setiap siswa melakukan 2 kali percobaan, dan skor terbaik dinilai menggunakan rubrik performa (bukan waktu).
- b. Observasi motorik kasar dilakukan selama siswa mengikuti Permainan Harta Karun pada sesi inti. Penilaian dilakukan secara individual oleh dua orang pengamat (guru PJOK dan peneliti).
- c. Dokumentasi. Foto kegiatan dan catatan lapangan sebagai data pendukung.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa rubrik penilaian keterampilan dribbling dan motorik kasar dengan skala 1–4.

- a. Validitas isi dilakukan melalui expert judgment oleh satu dosen PJOK dan satu guru PJOK sekolah dasar.
- b. Uji reliabilitas antar-penilai (inter-rater reliability) dilakukan pada 5 siswa di luar sampel penelitian, dengan hasil koefisien kesepakatan sebesar 0,87 (kategori tinggi), sehingga instrumen dinyatakan konsisten.

Rubrik Penilaian

Skala penilaian pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Skala Penilaian

Nilai	Kategori
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik

Nilai	Kategori
4	Sangat baik

Dengan rubrik penilaian dribbling dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini

Tabel 2. Rubrik Penilaian Dribbling

No	Indikator	4	3	2	1
1	Kontrol bola	Bola dari kaki, lepas	≤ 1 langkah tidak dari kaki	Bola 1–2 langkah dari kaki	Bola sering >2 langkah tidak terkontrol
2	Koordinasi mata–kaki	Pandangan dan sentuhan selaras, tanpa salah sentuh	Sesekali salah sentuh	Sering salah sentuh	Tidak selaras
3	Kelancaran gerak	Gerak kontinu tanpa berhenti	Berhenti ≤ 1 kali	Berhenti 2–3 kali	Sering berhenti
4	Keseimbangan tubuh	Stabil tanpa kehilangan keseimbangan	Sedikit goyah 1 kali	Sering goyah	Sering hampir jatuh
5	Ketepatan jalur	Tidak keluar jalur	Keluar jalur 1 kali	Keluar jalur 2–3 kali	Sering keluar jalur

Sedangkan untuk rubrik penilai motorik kasar dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Rubrik Penilai Motorik Kasar

No	Indikator	4	3	2	1
1	Gerak lokomotor	Langkah cepat dan ritmis	Cukup cepat	Kurang ritmis	Tidak terkoordinasi
2	Kelincahan	Respons cepat saat perubahan arah	Sedikit lambat	Lambat bereaksi	Tidak responsif
3	Keseimbangan	Stabil saat start–stop	Sedikit goyah	Sering goyah	Tidak stabil
4	Koordinasi gerak	Gerak tubuh dan bola selaras	Cukup selaras	Kurang selaras	Tidak selaras
5	Daya tahan aktivitas	Aktif sampai akhir tanpa berhenti >5 detik	Berhenti 1 kali ≤ 5 detik	Sering berhenti	Tidak menyelesaikan

Kategori Penilaian (Berbasis Persentase)

Nilai akhir dikonversi ke skala 100 menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 4. Kategori presentase

Persentase	Kategori
76–100	Sangat Baik
51–75	Baik
26–50	Cukup
0–25	Kurang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Statistik Keterampilan Dribbling dan Motorik Kasar

Hasil analisis deskriptif terhadap keterampilan dribbling dan kemampuan motorik kasar siswa kelas V setelah implementasi Permainan Harta Karun disajikan pada Tabel 4. Data yang ditampilkan meliputi jumlah subjek (N), skor minimum, skor maksimum, nilai rata-rata (mean), standar deviasi (SD), serta kategori berdasarkan konversi persentase.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Keterampilan Dribbling dan Motorik Kasar

Variabel	N	Skor Min	Skor Maks	Mean	SD	Kategori
Dribbling	20	10	19	14,6	2,31	Baik
Motorik Kasar	20	11	19	15,2	2,07	Baik

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata skor dribbling sebesar 14,6 dan motorik kasar sebesar 15,2, dengan skor maksimal 20. Setelah dikonversi ke skala 100, nilai tersebut berada pada kategori Baik, sesuai dengan rentang persentase yang telah ditetapkan.

Distribusi Kategori Keterampilan

Untuk melihat sebaran capaian siswa pada masing-masing kategori, distribusi persentase dribbling dan motorik kasar disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Distribusi Kategori Dribbling dan Motorik Kasar

Kategori	Dribbling (%)	Motorik Kasar (%)
Sangat Baik	30%	35%
Baik	45%	40%
Cukup	20%	20%
Kurang	5%	5%

Tabel 5 menunjukkan bahwa pada aspek dribbling, sebagian besar siswa berada pada kategori Baik (45%) dan Sangat Baik (30%). Pada aspek motorik kasar, distribusi terbesar juga berada pada kategori Baik (40%) dan Sangat Baik (35%).

Rata-Rata Skor Per Indikator Dribbling

Untuk mengetahui capaian pada setiap indikator keterampilan dribbling, dilakukan perhitungan rata-rata skor per indikator yang disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Rata-Rata Skor Per Indikator Dribbling

Indikator	Mean
Kontrol bola	3,2
Koordinasi mata–kaki	2,8
Kelancaran gerak	2,9
Keseimbangan tubuh	2,9
Ketepatan jalur	2,8

Berdasarkan Tabel 6, indikator dengan rata-rata tertinggi adalah kontrol bola (3,2), sedangkan indikator koordinasi mata–kaki dan ketepatan jalur memiliki rata-rata 2,8.

Rata-Rata Skor Per Indikator Motorik Kasar

Selanjutnya, capaian setiap indikator pada aspek motorik kasar disajikan Tabel 7.

Tabel 7. Rata-Rata Skor Per Indikator Motorik Kasar

Indikator	Mean
Gerak lokomotor	3,1
Kelincahan	3,0
Keseimbangan	3,0
Koordinasi gerak	3,1
Daya tahan aktivitas	3,0

Tabel 7 menunjukkan bahwa indikator gerak lokomotor dan koordinasi gerak memiliki rata-rata tertinggi (3,1), sedangkan indikator lainnya berada pada kisaran 3,0.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan dribbling siswa kelas V memperoleh rata-rata 14,6 dari skor maksimal 20 (73%) dan masuk dalam kategori Baik, sementara kemampuan motorik kasar memperoleh rata-rata 15,2 (76%) yang juga berada pada kategori Baik berdasarkan rentang persentase yang digunakan. Distribusi kategori pada kedua aspek didominasi oleh kategori Baik dan Sangat Baik, dengan persentase gabungan masing-masing mencapai 75% pada dribbling dan 75% pada motorik kasar. Temuan ini menunjukkan bahwa

sebagian besar siswa mencapai keterampilan pada tingkat yang memadai hingga tinggi dalam konteks pembelajaran yang diimplementasikan.

Pada aspek dribbling, indikator dengan rata-rata tertinggi adalah kontrol bola (3,2). Hal ini menunjukkan bahwa siswa relatif mampu menjaga penguasaan bola tetap dekat dengan kaki saat melewati lintasan. Sementara itu, indikator koordinasi mata-kaki dan ketepatan jalur memiliki rata-rata lebih rendah (2,8). Perbedaan ini mengindikasikan bahwa integrasi antara persepsi visual dan respons motorik kaki, serta ketelitian arah gerak, masih memerlukan penguatan lebih lanjut. Secara konseptual, keterampilan dribbling memang memerlukan sinkronisasi antara pengamatan visual dan respons motorik kaki, sehingga variasi capaian pada indikator ini merupakan hal yang wajar pada tahap perkembangan siswa sekolah dasar.

Pada aspek motorik kasar, indikator gerak lokomotor dan koordinasi gerak memperoleh rata-rata tertinggi (3,1), sedangkan kelincahan, keseimbangan, dan daya tahan aktivitas berada pada kisaran 3,0. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan berpindah tempat dan mengoordinasikan gerakan tubuh selama aktivitas permainan cukup merata antarindikator. Motorik kasar pada usia 10–11 tahun umumnya telah berkembang pada fase koordinatif yang lebih stabil, sehingga capaian yang relatif seragam pada setiap indikator mencerminkan karakteristik perkembangan tersebut.

Distribusi kategori yang relatif serupa antara dribbling dan motorik kasar menunjukkan bahwa keterampilan kontrol objek dan kemampuan gerak dasar berkembang secara beriringan dalam aktivitas permainan yang melibatkan unsur lokomotor dan manipulatif secara simultan. Permainan Harta Karun, yang mengombinasikan lintasan zig-zag, perubahan arah, serta pengumpulan objek, memungkinkan siswa melakukan aktivitas gerak berulang dalam suasana kompetitif dan eksploratif.

Namun demikian, karena penelitian ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif tanpa kelompok pembandingan maupun pengukuran pra-tes, temuan yang diperoleh hanya menggambarkan capaian siswa pada saat pengukuran dilakukan. Hasil ini tidak dimaksudkan untuk menyimpulkan adanya hubungan sebab-akibat antara implementasi permainan dan peningkatan keterampilan, melainkan untuk memberikan gambaran empiris mengenai profil capaian siswa dalam konteks pembelajaran tersebut. Secara umum, data menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori Baik hingga Sangat Baik pada kedua aspek yang diukur. Temuan ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menghadirkan aktivitas gerak yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan memungkinkan keterlibatan fisik secara aktif dalam pembelajaran PJOK.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, capaian keterampilan dribbling siswa kelas V SDK Tanalodu Bajawa memperoleh rata-rata 14,6 (73%) yang tergolong dalam kategori Baik, sementara kemampuan motorik kasar memperoleh rata-rata 15,2 (76%) dan juga berada pada kategori Baik. Distribusi kategori pada kedua aspek didominasi oleh kategori Baik dan Sangat Baik, dengan persentase masing-masing mencapai 75% dari total siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi Permainan Harta Karun dalam pembelajaran PJOK berhasil mencapai tingkat keterampilan dribbling dan motorik kasar yang baik pada sebagian besar siswa. Dengan demikian, Permainan Harta Karun dapat dipertimbangkan sebagai alternatif aktivitas pembelajaran PJOK yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan mendukung keterlibatan gerak secara aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abusleme-Allimant, P., Castillo-Retamal, M., & Herrera-Valenzuela, T. (2023). Game-based physical education interventions and their effects on motor competence in children: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(4), 1–15. <https://doi.org/10.3390/ijerph20040415>
- Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2020). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (8th ed.). McGraw-Hill Education.
- Honrubia Montesinos, C., García-Rubio, J., & Ibáñez, S. J. (2024). Effects of small-sided and modified games on motor skill development in primary school students. *Journal of Teaching in Physical Education*, 43(1), 45–58. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2023-0234>
- Idamokoro, E. M., Monyeki, M. A., & Pienaar, A. E. (2024). Teaching strategies and motor skill development in primary school physical education. *African Journal for Physical Activity and Health Sciences*, 30(2), 210–225. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25174.28481>
- Iryanti, R., Nugraha, D., & Prasetyo, Y. (2024). The effectiveness of modified games in improving students' engagement and motor skills in physical education. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 20(1), 15–27. <https://doi.org/10.17159/jpji.v20i1.543>
- Khudolii, O., Titarenko, A., & Ivashchenko, O. (2025). Motor skill acquisition through varied physical education learning models in elementary schools. *Pedagogics, Psychology, Medical-Biological Problems of Physical Training and Sports*, 29(1), 12–20. <https://doi.org/10.15561/18189172.2025.0102>
- Supriadi, A. (2025). Game-based learning in physical education: Enhancing motivation and motor competence in elementary students. *Journal of Physical Education Research*, 12(1), 33–41. <https://doi.org/10.21555/jper.v12i1.702>
- UNESCO. (2022). *Quality physical education (QPE): Guidelines for policy-makers*. UNESCO Publishing.

- Wani, B. (2025). Physical education learning design through traditional boxing "Sagi" based on video tutorials. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Indonesia*, 9(2), 101–110. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.5421>
- Wani, B. et al. (2023). Tinju adat Sudu sebagai bentuk aktivitas olahraga pada masyarakat Woe Are Desa Sangadeto Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 12(2), 184–202. <https://doi.org/10.31571/jpo.v12i2.6699>
- Wani, B. et al. (2024). Analysis of the Sagi traditional boxing tradition of the Libunio community in Soa District as a means of character education in physical education learning at schools. *Jurnal Halaman Olahraga Nusantara*, 7(2), 691–698. <https://doi.org/10.31851/hon.v7i2.16280>
- Wani, B. et al. (2024). Pendampingan olahraga tinju adat Sagi pada materi permainan tradisional bagi mahasiswa program studi PGSD STKIP Citra Bakti. *Jurnal Citra Magang dan Persekolahan*, 2(3), 396–403. <https://doi.org/10.38048/jcmp.v2i3.4178>
- Wani, B. (2025). Pendampingan guru PJOK SD dalam desain pembelajaran penjas melalui tinju tradisional "Sagi" di Gugus Golewa Kabupaten Ngada. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Komunita*, 4(3), 495–504. <https://doi.org/10.60004/komunita.v4i3.206>