


Pjkr UPGRIS

revisi+plagiarisme

 Muhamad Ilham Taufik

Document Details

Submission ID

trn:oid::3618:134733392

Submission Date

Apr 10, 2026, 8:58 AM GMT+7

Download Date

Apr 11, 2026, 6:02 AM GMT+7

File Name

revisi+plagiarisme.docx

File Size

3.2 MB

9 Pages

2,798 Words

18,855 Characters

21% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.




Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text
- ▶ Small Matches (less than 8 words)

Exclusions

- ▶ 13 Excluded Sources

Top Sources

- 20%  Internet sources
- 12%  Publications
- 17%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 20% Internet sources
- 12% Publications
- 17% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers		
	Universitas PGRI Semarang on 2024-10-24	2%	
2	Student papers		
	Universitas PGRI Semarang on 2024-10-08	1%	
3	Internet		
	etheses.uin-malang.ac.id	1%	
4	Publication		
	Ulfa Fitriyanti, Anggi Setia Lengkana, Adang Sudrazat. "Pengaruh Media Permain...	1%	
5	Internet		
	docplayer.info	1%	
6	Internet		
	journal.upgris.ac.id	<1%	
7	Internet		
	www.trilogi.ac.id	<1%	
8	Internet		
	journal3.upgris.ac.id	<1%	
9	Internet		
	uniga.ac.id	<1%	
10	Internet		
	journal.ilmudata.co.id	<1%	
11	Internet		
	123dok.com	<1%	

12	Publication	Alfi Rohmah, Nenden Munawaroh, Asep Tutun Usman, Acep Rahmat. "Penerapan...	<1%
13	Student papers	Universitas Jenderal Soedirman on 2024-07-22	<1%
14	Internet	ejournal.unesa.ac.id	<1%
15	Internet	eprints.walisongo.ac.id	<1%
16	Internet	journal.ipm2kpe.or.id	<1%
17	Internet	www.scribd.com	<1%
18	Student papers	Universitas PGRI Semarang on 2024-12-30	<1%
19	Student papers	Universitas PGRI Semarang on 2024-05-28	<1%
20	Internet	etdci.org	<1%
21	Internet	journal.ikadi.or.id	<1%
22	Publication	Nofulan Adyani, Anung Priambodo, Spto Wibowo. "Implementasi Permainan Pic...	<1%
23	Internet	media.neliti.com	<1%
24	Internet	nmj.umsha.ac.ir	<1%
25	Internet	digilibadmin.unismuh.ac.id	<1%

26	Internet	eprints.unm.ac.id	<1%
27	Internet	jbasic.org	<1%
28	Internet	repository.ubpkarawang.ac.id	<1%
29	Student papers	Universitas Negeri Malang on 2025-07-17	<1%
30	Internet	ejournal.iiq.ac.id	<1%
31	Internet	lib.unnes.ac.id	<1%
32	Internet	www.researchgate.net	<1%
33	Publication	Didik Purwanto, Addriana Bulu Baan. "Pengaruh Aktivitas Pendidikan Jasmani Te..."	<1%
34	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2017-06-04	<1%
35	Internet	journal.unilak.ac.id	<1%

Jendela Olahraga

Volume x, No. x, Bulan 2021, pp. x-x

DOI: <http://dx.doi.org/10.26877/jo.v6i1.6225> (contoh DOI)

Pengaruh Permainan Bola Kecil Terhadap Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Pada Siswa Sekolah Dasar

Muhamad Ilham Taufik ^{a,1,*}, Azhar Ramadhana Sonjaya ^{b,2}, Z.Arifin ^{b,3}^a Universitas Garut., Jl. Prof. K.H. Cecep Syarifudin No. 52A, Desa Rancabango, Kec. Tarogong Kaler, Kabupaten Garut, Jawa Barat 44151 Indonesia¹ muhamadilhamtaufik72@gmail.com *; ² a.sonjaya.Pendidikan.Jasmanikr@uniga.ac.id; ³ z.arifin.Pendidikan

Jasmanikr@uniga.ac.id

* corresponding author

ARTICLE INFO

Article history

Received
Revised
Accepted

Keywords

small ball games
gross motor skills
elementary school students
physical education
Physical Activity

ABSTRACT

Elementary school students' low gross motor skills are a major problem in physical education lessons. This is due to their reduced physical activity, coupled with their predominant gadget use habits that prevent children from engaging in simple movement exercises such as running, jumping, throwing, or catching. This study aimed to determine the impact of playing with a small ball on improving elementary school children's gross motor skills. The quantitative method used a one-group pretest-posttest pre-experimental design. The sample was 20 students aged 7-9 from SDN 4 Karangmulya, selected through purposive sampling. The test instrument was the TGMD-2 (Test of Gross Motor Development-2), which measures locomotor ability and object control. Data were processed through descriptive statistics, the Shapiro-Wilk test for normality, and a paired-sample t-test. The results showed that the average score increased from 58.90 in the pretest to 86.20 in the posttest, with a p-value <0.001—clearly a significant improvement. It turns out that playing with small balls actually helps improve students' hand-eye coordination, balance, agility, and object control. So, this can be a fun and effective learning method for optimizing elementary school children's gross motor development.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.

Abstrak

Kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar yang masih rendah jadi masalah besar dalam pembelajaran pendidikan Jasmani. Ini karena aktivitas fisik mereka berkurang, ditambah kebiasaan utama gadget yang membuat anak jarang melakukan latihan gerakan sederhana seperti lari, lompat, lempar, atau tangkap bola. Penelitian ini mau lihat seberapa besar dampak permainan bola kecil buat naikin skill motorik kasar anak SD. Metodenya kuantitatif pake desain pre-eksperimen one-group pretest-posttest. Sampelnya 20 siswa usia 7-9 tahun dari SDN 4 Karangmulya, dipilih purposive sampling. Alat tesnya TGMD-2 (Test of Gross Motor Development-2) yang mengukur kemampuan lokomotor sama kontrol objek. Data diolah melalui statistik deskriptif, uji Shapiro-Wilk membuat normalitas, ditambah uji t sampel berpasangan. Hasilnya, skor rata-rata naik dari 58,90 di pretest menjadi 86,20 di posttest, dengan p-value < 0,001 jelas ada peningkatan yang signifikan. Ternyata permainan bola kecil benaran bantu tingkatin koordinasi mata-tangan, keseimbangan, kelincahan, dan kontrol objek siswa. Jadi, ini bisa jadi cara belajar yang asyik sekaligus efektif untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak SD.

Artikel ini open akses sesuai dengan lisensi [CC-BY-SA](#)

Kata kunci

permainan bola kecil
keterampilan motorik kasar
siswa sekolah dasar
pendidikan jasmani
aktivitas fisik

PENDAHULUAN

Pendidikan olahraga itu bagian tak terpisahkan dari pendidikan secara keseluruhan, yang mempunyai peran kunci untuk mengembangkan potensi anak secara holistik mulai dari fisik, mental, hingga sosial. Lewat kegiatan olahraga yang teratur, Pendidikan Jasmani tidak hanya nargetin kebugaran, tapi juga bangun skill gerak dasar yang jadi dasar buat aktivitas sehari-hari. Perkembangan motorik anak bertahap, dipengaruhi kuatnya sama kematangan biologi ditambah pengalaman gerak dari lingkungan sekitar (Torik et al., 2025). begitu juga kata Syafruddin et al., (2023), bahwa pendidikan jasmani di SD punya tugas untuk pengalaman belajar gerak yang baik sama fase tumbuh kembang anak, supaya motoriknya bisa maju maksimal. Namun, saat diterapkan di lapangan, pembelajaran PJOK menghadapi sejumlah hambatan yang mengurangi efektivitasnya. Kendala terbesar adalah minimalnya minat siswa terhadap mata pelajaran ini, terutama pada topik kebugaran jasmani. Sebagian besar siswa cenderung bersikap pasif, kurang bersemangat, serta enggan terlibat secara aktif dalam kegiatan yang disiapkan guru (Firnanda et al., 2026).

Kemajuan motorik kasar anak SD tergantung sangat sama peluang gerak plus rangsangan yang dikasih di tempat belajar mereka. Anak yang memperoleh stimulasi gerak yang memadai akan menunjukkan kemampuan koordinasi, keseimbangan, dan kontrol gerak yang lebih baik. Sebaliknya, Donnelly et al., (2016) menjelaskan bahwa kurangnya aktivitas fisik pada anak dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan motorik, terutama pada keterampilan lokomotor dan kontrol objek. Hasil ini semakin kuat berkat Hasanah et al., (2023) mengatakan rendahnya keterlibatan anak dalam aktivitas fisik berdampak langsung pada lemahnya keterampilan motorik dasar serta menurunnya partisipasi anak dalam aktivitas olahraga di lingkungan sekolah.

Anak SD sekarang lagi menghadapi tantangan yang sangat rumit dalam perkembangan motoriknya, terutama akibat meningkatnya penggunaan teknologi digital dan permainan berbasis layar. Anak-anak lebih sering mengalokasikan waktu mereka untuk kegiatan pasif dari pada bermain aktif di luar ruang terbuka. Rahayu & Firmansyah, (2019) mengungkapkan bahwa meningkatnya perilaku sedentari pada anak berdampak negatif terhadap perkembangan fisik dan motorik. Kondisi ini sejalan dengan laporan global nunjukin kalau aktivitas fisik anak sekolah masih ada di level bawah rekomendasi yang ditetapkan, sehingga meningkatkan risiko gangguan perkembangan motorik (Alirriad et al., 2025).

Fakta di lapangan kelihatan, banyak anak SD yang masih kesulitan melakukan gerakan motorik sederhana seperti melempar, menangkap bola, atau menjaga keseimbangan. Data Riset Kesehatan Dasar

Pengaruh Permainan Bola Kecil Terhadap Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Pada Siswa Sekolah Dasar

Muhamad Ilham Taufik ^{a,1,*}, Azhar Ramadhana Sonjaya ^{b,2}, Z.Arifin ^{b,3}

3

menunjukkan bahwa sekitar 12,5% anak usia 7–12 tahun di Indonesia mengalami gangguan perkembangan motorik, Temuan ini diperkuat oleh Asriansyah, (2020) yang menyatakan bahwa rendahnya aktivitas fisik anak usia sekolah berkontribusi terhadap terhambatnya perkembangan motorik kasar.

Salah satu bentuk aktivitas fisik yang mampu memberikan pengalaman motorik yang kaya adalah permainan bola kecil. Permainan ini melibatkan pola gerak dasar seperti melempar, menangkap, menggiring, dan memukul, yang melatih koordinasi mata-tangan, mata-kaki, serta keseimbangan. Marom et al., (2026) menjelaskan bahwa aktivitas permainan yang fokus pada kontrol objek memiliki kontribusi sangat penting buat mendorong naiknya skill motorik kasar anak. Ditambah lagi, Syauqi et al., (2025) Sangat jelas kalau banyak anak yang masih berjuang mempelajari skill ini. Hasilnya nunjukkan adanya ketidakcocokan antara cara ngajar pendidikan jasmani sama target pencapaian motorik yang ideal.

Metode berbasis permainan dinilai mampu meningkatkan motivasi dan interaksi peserta didik. Pembelajaran berbasis permainan memberikan konteks belajar yang bermakna secara alami dan menyenangkan (Ramdani et al., 2023). Ini semakin baik didukung pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU) yang fokus ke pemahaman konteks permainan secara utuh, tidak hanya sekadar teknik gerak Supriadi, (2019) Penelitian ini berpijak pada teori perkembangan dan belajar motorik. menambahkan bahwa belajar motorik merupakan proses yang menghasilkan perubahan perilaku gerak yang relatif permanen melalui latihan. Penggunaan bola kecil (bola tenis, plastik, atau kasti) dalam penelitian ini terbukti efektif dalam studi sebelumnya, seperti anak usia 6–9 tahun mencatat dampak positifnya terhadap kemampuan kognitif (Kurnia, 2023).

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan intervensi permainan bola kecil secara bertahap melalui 12 pertemuan dengan modul ajar berbasis indikator motorik yang diukur secara objektif melalui *pretest* dan *posttest*. Berlokasi di SD Negeri 4 Karangmulya, Kabupaten Garut, Penelitian ini diharap bisa memberi strategi belajar pendidikan jasmaniok yang lebih fresh, seru, menarik, dan efektif.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan desain pra-eksperimen dengan model one-group pretest-posttest. Desain ini setelah melibatkan satu kelompok subjek saja, yang diuji terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan (treatment), kemudian diuji lagi, tanpa adanya perbandingan kelompok. Desain ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana intervensi permainan bola kecil dapat memberikan pengaruh untuk meningkatkan skill motorik kasar siswa. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, di mana seluruh data berupa angka-angka yang kemudian diolah menggunakan metode statistik. Tujuannya adalah untuk mengamati perubahan skor keterampilan motorik kasar pasca-penerapan intervensi. (Sugiyono, 2020).

Subjek dan Sampel

Subjek penelitian adalah seluruh siswa SDN 4 Karangmulya terdiri atas 6 kelas. Kriteria inklusi dalam penelitian ini yaitu Siswa SD usia 7-9 tahun berjenis kelamin perempuan, dalam kondisi sehat, aktif mengikuti pembelajaran PJOK, serta mampu mengikuti rangkaian penelitian ini mulai dari pretest sampai posttest. Selain itu, siswa memiliki keterampilan motorik kasar kategori rendah hingga sedang berdasarkan observasi awal dan telah diperoleh, Berdasarkan hasil observasi awal di lingkungan sekolah dasar, ditemukan permasalahan pada saat pembelajaran manipulatif khususnya melalui permainan bola kecil, di mana sebagian siswa kelas 1-3 mengalami kesulitan dalam melakukan keterampilan memukul bola dengan tepat, Anak terlihat belum mampu mengoordinasikan gerakan mata dan tangan secara optimal, arah dan kekuatan pukulan sering tidak sesuai dengan sasaran yang ditentukan. Kriteria tersebut meliputi siswa yang memiliki kondisi fisik sehat, mampu mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, dan berada pada rentang usia perkembangan motorik yang optimal. Sampel penelitian ini dinilai cukup representatif dalam menggambarkan pengaruh permainan bola kecil terhadap perkembangan keterampilan motorik kasar pada anak sekolah dasar.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Test of Gross Motor Development-2 (TGMD-2), sebuah alat ukur standar yang dirancang untuk mengevaluasi kemampuan motorik kasar pada anak. Instrumennya ada dua subtes, yaitu keterampilan lokomotor seperti lari, congklang, engklek, melompat jauh kedepan, melompat horizontal, menyelusur, dan keterampilan kontrol objek Contoh aktivitas sederhana meliputi: memukul bola, memantul-mantulkan bola di satu titik, menangkap bola, menendang bola, melempar bola dari posisi atas, serta menggelindingkan bola dari bawah. Setiap keterampilan memiliki kriteria penilaian yang diukur menggunakan sistem skor 0 dan 1, bergantung pada ketepatan gerakan yang dilakukan siswa. TGMD-2 dipilih karena memiliki validitas dan

Pengaruh Permainan Bola Kecil Terhadap Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Pada Siswa Sekolah Dasar

Muhamad Ilham Taufik ^{a,1,*}, Azhar Ramadhana Sonjaya ^{b,2}, Z.Arifin ^{b,3}

5

reliabilitas tinggi serta sesuai dengan kebutuhan penelitian yang menilai kemampuan motorik anak secara objektif (Dini, 2022).

Analisis Data

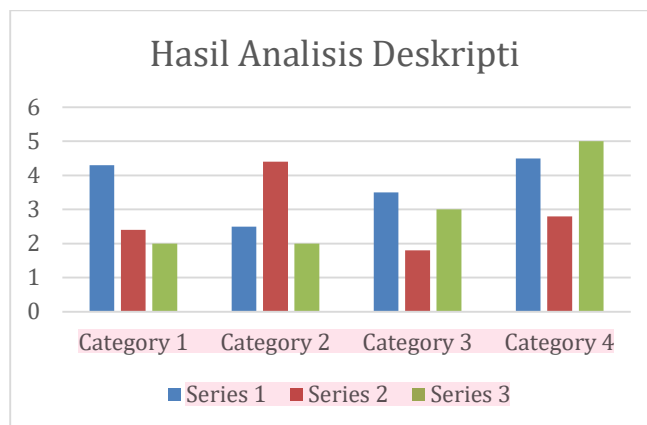
Data hasil pretest dan posttest dianalisis dengan metode statistik deskriptif serta inferensial, meliputi uji normalitas dan paired sample t-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dampak permainan bola kecil terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia sekolah dasar. Data diambil dari kelompok eksperimen pretest dan posttest sebanyak 20 siswa. Analisisnya menggunakan metode statistik deskriptif plus inferensial, uji normalitas, dan uji berpasangan sampel t-test dengan bantuan program SPSS.

Tabel 1. Ringkasan Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif						
	N	Range	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
Pre-Tes Kelompok Eksperimen	20	21	49	70	58.90	6.086
Post-Tes Kelompok Eksperimen	20	15	79	94	86.20	5.187
Jumlah Data Valid (listwise)	20					



Dari tabel statistik deskriptif tadi, rata-rata skor pretest siswa tercatat 58,90 dengan nilai terendah 49 dan tertinggi 70. Setelah intervensi permainan bola kecil, skor posttest melonjak ke rata-rata 86,20, rentangnya dari 79 hingga 94. Ini membuktikan secara deskriptif adanya peningkatan signifikan pada keterampilan motorik kasar siswa setelah perlakuan.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari hasil penelitian mengikuti pola distribusi normal atau tidak. Dalam studi ini, metode Shapiro-Wilk dipilih karena jumlah sampelnya kurang dari 50 :

Tabel 2. Hasil Pengujian Normalitas

No	Data Penelitian	Statistik	Df	Sig.	Keterangan
1	Pre Test Eksperimen	0.944	20	0.287	Berdistribusi Normal
2	Post Test Eksperimen	0.915	20	0.079	Berdistribusi Normal

Pada Tabel 2 Data dianggap berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05. Berdasarkan uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, nilai Sig. untuk pretest mencapai 0,287 dan posttest 0,079 keduanya jelas melebihi batas 0,05. Oleh karena itu, data dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas, sehingga cocok untuk dilanjutkan dengan uji statistik parametrik, yaitu Paired Sample t-test. Jika data telah terkonfirmasi normal, uji Paired Sample t-test diterapkan guna memeriksa perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest.

Setelah dilaksanakan uji Paired Sample t-test, dapat diketahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest pada penerapan perlakuan berupa permainan bola kecil :

Tabel 3. Hasil Pengujian Paired Sample t-test

No	Data yang Dibandingkan	Selisih Rata-rata	Deviasi Standar	Rata-rata Kesalahan Standar	Batas Bawah	Batas Atas	Nilai t	Derajat Bebas (df)	Signifikansi (2-tailed)	Keterangan
1	PreTest Eksperimen - PostTest Eksperimen	- 27.300	8.424	1.884	- 31.242	- 23.358	- 14.494	19	< 0.001	Signifikan

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0,001, yang jauh di bawah ambang batas 0,05. Hal ini membuktikan adanya pengaruh signifikan dari permainan bola kecil terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa permainan bola kecil berpengaruh nyata dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak sekolah dasar. Bukti ini tampak dari peningkatan skor rata-rata pretest dari 58,90 menjadi 86,20 di posttest. Lonjakan tersebut membuktikan bahwa aktivitas bermain yang melatih gerakan fundamental seperti melempar, menangkap, lari, serta koordinasi anggota tubuh mampu mengasah keterampilan motorik kasar siswa dengan lebih efektif.

Secara ilmiah, permainan bola kecil mampu merangsang perkembangan sistem neuromuskular anak. Aktivitas seperti melempar dan menangkap bola melibatkan koordinasi antara sistem saraf, otot, dan indera penglihatan sehingga meningkatkan koordinasi mata dan tangan. Selain itu, gerakan berlari, melompat, dan menggerakkan posisi selama permainan juga melatih keseimbangan, kelincahan, serta kekuatan otot. Proses latihan yang dilakukan secara berulang dalam bentuk permainan yang

Pengaruh Permainan Bola Kecil Terhadap Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Pada Siswa Sekolah Dasar

Muhamad Ilham Taufik ^{a,1,*}, Azhar Ramadhana Sonjaya ^{b,2}, Z.Arifin ^{b,3}

7

menyenangkan dapat meningkatkan kontrol gerak dan keterampilan motorik kasar siswa secara bertahap.

Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian Setiawan, (2025) serta Salsabila et al., (2025), yang menyebutkan bahwa permainan yang melibatkan pengolahan benda seperti bola mampu meningkatkan koordinasi dan pengendalian gerakan pada anak sekolah dasar. Penelitian lain dari Abduh, (2025) pun mengonfirmasi bahwa aktivitas fisik berbasis permainan sangat efektif untuk mengasah keterampilan motorik dasar anak, karena memberi ruang bagi mereka untuk bereksplorasi beragam gerakan secara aktif dan menikmatinya.

Dengan demikian, permainan bola kecil termasuk sebagai pendekatan pembelajaran efektif dalam mata pelajaran olahraga di tingkat SD. Dengan aktivitas bermain yang dirancang secara sistematis, siswa dapat menikmati proses belajar yang asyik sekaligus mengembangkan kemampuan gerak kasar mereka ke tingkat yang lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, terbukti bahwa permainan bola kecil memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak sekolah dasar. Bukti ini tampak dari kenaikan nilai rata-rata, yaitu dari 58,90 pada uji coba awal menjadi 86,20 pada uji coba akhir setelah program tersebut diterapkan. Selain itu, uji statistik Paired Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,001, menandakan adanya perbedaan nyata pada kemampuan motorik siswa sebelum dan sesudah intervensi. Maka, permainan bola kecil terbukti efektif sebagai bagian pembelajaran jasmani untuk mengasah keterampilan motorik kasar, terutama dalam hal koordinasi, keseimbangan, kelincahan, plus pengendalian objek seperti lemparan dan penangkapan bola. Bagi guru PJOK, penelitian ini merekomendasikan beragam penerapan permainan bola kecil sebagai metode pengajaran inovatif yang bermanfaat, demi optimalisasi perkembangan motorik anak.

Studi ini memiliki beberapa batasan, seperti desain pra-eksperimen tanpa kelompok pembanding dan ukuran sampel yang masih kecil, sehingga temuan belum bisa digeneralisasi ke populasi lebih luas. Ditambah lagi, durasi intervensi juga tergolong pendek. Maka, penelitian lanjutan sebaiknya pakai desain eksperimen lengkap dengan kelompok kontrol, sampel lebih banyak, serta mengeksplorasi dampak permainan bola kecil pada hal-hal lain seperti kondisi fisik dan semangat belajar anak didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, N. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Roda Putar Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Di Tk Al Masita Kakau Tellue Kabupaten Luwu Utara*. Universitas Islam Negri Palopo. <https://repository.uinpalopo.ac.id/id/eprint/11308/>.
- Aliriad, H., Da'i, M., Priadana, B. W., Wigantara, M. R., & Arifianto, M. R. (2025). Improving primary school children's motor skills: a physical education approach using circuit games with auditory sequencing. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 6(1), 15–29. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/esijope.2025.vol6\(1\).19149](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/esijope.2025.vol6(1).19149)
- Asriansyah, A. (2020). Model permainan perseptual motorik melalui ban motor bekas dalam pendidikan jasmani pada siswa sekolah dasar. *Jendela Olahraga*. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jo.v5i2.6208>
- Dini, J. (2022). Pengaruh Permainan Gerak Dasar dengan Circuit Training terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6583–6593. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2213>
- Donnelly, F. C., Mueller, S. S., & Gallahue, D. L. (2016). *Developmental physical education for all children: theory into practice*. Human Kinetics. <https://doi.org/https://doi.org/10.5040/9781718210400>
- Firnanda, R. L., Prastiwi, B. K., & Maliki, O. (2026). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Minat Siswa Materi Kebugaran Jasmani. *Jendela Olahraga*, 11(01), 30–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jo.v11i1.165>
- Gallahue, D. L. (2010). Relationship between body mass index and eurofit tests results of children. In *International Scientific and Expert Symposium Contemporary Views on the Motor Development of a Child*,.
- Hasanah, S., Kurniawan, N., & Ali, A. Z. (2023). Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak melalui Kegiatan Permainan Lempar Tangkap Bola. *Jurnal Amal Pendidikan*, 4(2), 153–159. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i2.5393>
- Kurnia, H. R. S. E. (2023). Peran Guru Dalam Mengembangkan Motorik Anak Usia Dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 91–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/jd.v1i2.27>
- Marom, M. S., Maliki, O., & Nurina, T. (2026). Pengaruh Play-Based Learning dan Motivasi Siswa pada Motorik Dasar Kasti. *Jendela Olahraga*, 11(01), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jo.v11i1.194>
- Rahayu, E. D., & Firmansyah, G. (2019). Pengembangan permainan tradisional lompat tali untuk meningkatkan kinestetik intelegency pada anak usia 11-12 tahun. *Jendela Olahraga*, 4(2), 8–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3611>
- Ramdani, D. M., Sonjaya, A. R., & Permadi, A. A. (2023). *Implementasi Senam Ceria Untuk*

Pengaruh Permainan Bola Kecil Terhadap Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Pada Siswa Sekolah Dasar

Muhamad Ilham Taufik ^{a.1,*}, Azhar Ramadhana Sonjaya ^{b.2}, Z.Arifin ^{b.3}

9

Meningkatkan Respon Siswa Tunarungu Di Sekolah Luar Biasa Negeri B Garut.

<https://doi.org/https://doi.org/10.52188/ijpess.v2i2.503>

Salsabila, Z. S., Pratama, R. S., Pendidikan, G., Usia, A., & Semarang, U. N. (2025). *Membangun Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Olahraga*. 3, 27–39.

Setiawan, R. (2025). *Journal of Elementary Education Research*. 1(1), 65–74. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.70716/jeer.v1i2.69>

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D* (Issue January). Bandung : Alfabeta., 2013. https://digilib.unigres.ac.id/?p=show_detail&id=43

Supriadi, D. (2019). Implementasi model teaching game for understanding terhadap Keterampilan Bermain dalam strike and fielding games. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(3), 270–275. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpp.v18i3.14998>

Syafruddin, M. A., Sutriawan, A., & Hasanuddin, M. I. (2023). Pentingnya Penilaian Alternatif Dalam Pendidikan Jasmani. *STAMINA*, 6(3), 119–131. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jst.v6i3.1240>

Syauqi, M. H. A., Kholis, M. N., & Purnomo, A. M. I. (2025). Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar: Studi Kasus SD Islam Al-Huda Sedayulawas Brondong Lamongan. *Jendela Olahraga*, 10(4), 392–403. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jo.v10i4.23586>

Torik, M., Hendriana, E. C., & Suwanto, I. (2025). Pengaruh Permainan Tradisional Sengalauan terhadap Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Siswa Sekolah Dasar. *Jendela Olahraga*, 10(4), 487–497. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jo.v10i4.19839>