

## Penerapan Permainan dalam Meningkatkan Gerak Lokomotor pada Siswa Kelas VI SD Negeri 4 Bubutan Surabaya

Dimas Danny Yudatama<sup>1\*</sup>, Advendi Kristiyandaru<sup>2</sup>, Rinda Kuswati<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup>SD Negeri 4 Bubutan Surabaya, Indonesia

Alamat: Lidah Wetan, Jalan Kampus Lidah UNESA Surabaya 60213

\*Korespondensi penulis: [ppg.dimastama00330@program.belajar.id](mailto:ppg.dimastama00330@program.belajar.id)

**Abstract.** *This study aims to improve the locomotor movement ability in grade VI SDN Bubutan 4 Surabaya with the application of games, The problem is that students in grade VI B still have difficulties in locomotive movement, In cycle 1 using the application of games such as relay games and jumping rope, data is collected through direct observation and assessment of student skills before and after the implementation of the activity, analysis shows that some students still do not show significant improvement in locomotor movement ability, In cycle 2 the game is simplified. The results of the analysis showed that the improvement of locomotor movement ability became more consistent across all groups of students. The conclusion of this study is that the application of the game method is effective in improving locomotor movement skills in grade VI B SDN Bubutan 4 Surabaya. Classroom action research (PTK) with Cycle I and Cycle II. The subject of this study is 32 students of class VI B SD Negeri 4 Bubutan, the application of the game aims to improve the locomotor motion of students in class VI B SD Negeri 4 Bubutan. From the results of the Implementation of Cycle I, students in class VI B reached a percentage of 43% and the Implementation of Cycle II reached a percentage of 87%, with this the application of the game method in improving the locomotor movement of students in class VI B has reached a classical value with a provision of 85%.*

**Keywords:** *Health physical education, Locomotor Motion, Games, Classroom action research.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor pada kelas VI SDN Bubutan 4 Surabaya dengan penerapan permainan, Permasalahannya siswa kelas VI B masih kesulitann dalam gerak lokomotor, Pada siklus 1 menggunakan penerapan permainan seperti permainan estafet dan lompat tali, data dikumpulkan melalui observasi langsung dan penilaian ketrampilan siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan, analaisis menunjukan sebagian siswa masih belum menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan gerak lokomotor, Pada siklus 2 permainan disederhanakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan gerak lokomotor menjadi lebih konsisten di seluruh kelompok siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan metode permainan efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotor pada siswa kelas VI B SDN Bubutan 4 Surabaya. Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan Siklus I dan Siklus II. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI B SD Negeri 4 Bubutan yang berjumlah 32 siswa, penerapan permainan bertujuan untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa kelas VI B SD Negeri 4 Bubutan. Dari hasil Pelaksanaan Siklus I siswa kelas VI B mencapai persentase 43% dan Pelaksanaan Siklus II mencapai perentase 87%, dengan ini penerapan metode permainan dalam meningkatkan gerak lokomotor siswa kelas VI B sudah mencapai nilai klassikal dengan ketentuan yaitu 85%.

**Kata kunci:** Pendidikan jasmani kesehatan, Gerak Lokomotor, Permainan, Penelitian tindakan kelas.

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Secara khusus, PJOK bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani. Menurut Koc, (2017) menjelaskan bahwa mata pelajaran memiliki tingkat efek positif dalam kegiatan pembelajaran disekolah yang sangat berpengaruh pada perkembangan siswa.

PJOK merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, ketrampilan motorik pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-sosial-emosional-sportivitas-spiritual), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Menurut Husdarta (2011:3) PJOK adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Pendidikan jasmani sebagai tahap proses pendidikan menyeluruh yang berhubungan dengan perkembangan dan pendayagunaan kemampuan yang disengaja dan punya tujuan, secara langsung berkaitan dengan respon mental, emosional dan sosial. Sehingga PJOK menitik beratkan pada penilaian proses bukan hanya penilaian hasil capaian tugas gerak yang telah dilaksanakan siswa.

Pada materi pembelajaran PJOK ada materi gerak lokomotor (berjalan, berlari dan lompat), menurut Juli (2018: 58) menjelaskan materi gerak lokomotor (jalan, lari, lompat) harus dikemas dalam permainan yang menarik bagi siswa serta menambah minat siswa untuk selalu bergerak aktif dalam pelaksanaan materi jalan, lari dan lompat. Pada dasarnya gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat dan lempar. Bentuk gerakan dasar tersebut telah dimiliki oleh murid-murid sekolah dasar, Gerak dasar jalan, lari dan lompat merupakan gerak dasar lokomotor yang perlu dikembangkan di sekolah dasar (SD) disamping gerak dasar lainnya, Gerak dasar lokomotor merupakan salah satu domain dari gerak dasar fundamental.

Berjalan merupakan perpindahan kaki kanan dan kiri secara bergantian, menurut Juli (2018: 59) berjalan dapat diartikan sebagai perpindahan berat badan dari satu kaki ke kaki yang lain dengan salah satu kaki tetap kontak dengan tempat bertumpunya sepanjang kegiatan itu berlangsung. Gerak lokomotor selanjutnya setelah berjalan menurut Eko (2018: 59) Lari merupakan kelanjutan dari jalan dengan ciri khusus adanya masa dimana badan seakan dilepaskan dari landasannya (fase melayang) dari salah kaki. Dengan ciri Secara umum pola berlari awalnya menyerupai berjalan cepat. Selanjutnya gerakan lompat adalah gerakan yang

diawali dengan kaki sebagai tumpuan dan melakukan perpindahan, menurut Juli (2018: 59) lompat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki atau anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik

Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan perlu adanya alternatif atau solusi supaya dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan supaya menarik dan siswa antusias dalam pembelajaran, penerapan permainan memberikan pengaruh dan dampak pada pelaksanaannya pembelajaran PJOK, Menurut Candra (2018: 60) Permainan, bermain atau padanan kata dalam bahasa Inggris disebut "games" (kata benda), "to play" (kata kerja), "toys" (kata benda) ini berasal dari kata 'main'. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata main berarti "melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak); berbuat sesuat dengan sesuka hati, berbuat asal saja." Menurut (Dini2017: 89) Permainan adalah bentuk kegiatan yang dikerjakan dengan mengikuti aturan tertentu yang biasa disebut aturan permainan. Permainan estafet diterapkan siswa akan merasa senang dan tertantang untuk melakukan kegiatan bersama dan bergantian dalam kelompoknya, didalamnya terdapat kegiatan yang bentuk kompetitif, dimana untuk memacu semangat siswa dalam permainan, menurut Lupita (2018: 41) Permainan estafet juga adanya kerjasama, berbagi tugas, bergiliran, mengerjakan tujuan bersama teman kelompoknya. Permainan engklek adalah permainan tradisional permainan ini bertujuan untuk melatih gerak siswa, menurut ema (2015: 159) Permainan tradisional engklek sebagai permainan tradisional Sunda Manda dan di era sekarang mulai ditinggalkan oleh anak-anak muda. Nama asli permainan ini "Zondag Mandag" yang merupakan bahasa Belanda dan diyakini permainan tradisional ini dibawa masuk ke Indonesia oleh Belanda. Permainan tradisional engklek ini mengedepankan usaha dalam menyelesaikan permainan.

Berdasarkan hasil observasi awal pada kelas VI SDN Bubutan 4 Surabaya menunjukkan bahwa siswa masih kurang dalam penilaian observasi gerak lokomotor dari 32 siswa ada 5 siswa (15%) sudah memiliki ketuntasan dalam gerak lokomotor, selebihnya 27 siswa (85%) belum memiliki ketuntasan dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK materi gerak lokomotor (jalan, lari dan lompat), pemberian permainan diharapkan siswa kelas VI B mampu meningkatkan nilai gerak lokomotor dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) istilah dalam bahasa Inggris adalah Classroom Action Research (CAR). Arikunto dkk, (2012:2). Dimana terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu (1). perencanaan, dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan, (2).

pelaksanaan, merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, (3). pengamatan, mengamati apa yang terjadi ketika tindakan berlangsung dan (4). Refleksi, mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan (Arikunto, Dkk, 2012:16-19).

## **2. METODE PENELITIAN**

Pelaksanaan Penelitian ini dilaksanakan melalui rancangan penelitian tindakan kelas atau PTK. Menurut Arikunto, (2017) menyatakan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan melalui rancangan penelitian tindakan kelas atau PTK yang terdiri dari dua siklus. Dimana masing-masing siklus tingkat keberhasilan disesuaikan dengan kompetensi yang diharapkan dapat dikuasai siswa.

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, menurut Jayusman et al., Berdasarkan kutipan Sugiyono (2020: 13) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif yaitu, penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Menurut Jayusman et al., (2020: 17) penelitian deskriptif adalah “penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang”. Untuk pendekatan kuantitatif dijelaskan oleh Arikunto, (2017: 12) bahwa pendekatan dengan menggunakan kuantitatif karena menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Mekanisme penelitian PTK tiap siklus mencakup 4 tahap yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi, Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus jika siswa siswa kelas II B sudah mencapai persentase 85% klasikal atau melebihi penelitian tindakan kelas sudah selesai, Menurut Arikunto (2018: 29), persentase nilai klasikal penelitian tindakan kelas sudah mencapai nilai klasikal 85% maka penelitian sudah selesai atau sudah tuntas dalam melaksanakan penilaian.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), jadi data yang diperoleh berupa hasil observasi dan hasil penilain gerak lokomotor, pengamatan terhadap siswa dalam proses peningkatan gerak lokomotor dengan permainan, Hasil penelitian peningkatan gerak lokomotor dengan siswa kelas VI B SDN Bubutan 4 Surabaya dengan bentuk penyajian hasil deskripsi data.

#### Deskripsi Data

Berikut ini adalah deskripsi data hasil peningkatan gerak lokomotor dengan permainan, Sampel siswa kelas VI B SDN Bubutan 4 Surabaya, yang dimulai dari peneliti melakukan observasi kepada siswa Kelas VII B, dilanjutkan dengan Siklus I dan Siklus II. Berdasarkan data hasil penelitian dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut

#### 1) Observasi Awal

**Tabel 1. Deskripsi data observasi awal**

Hasil Perhitungan	Observasi awal					
	Jalan		Lari		lompat	
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai
Rata- Rata	46	1,93	54	1,74	56	1,6
Maksimum	4		3		4	
Minimum	1		1		1	

Dari data-data diatas dapat diketahui hasil nilai observasi awal gerak lokomotor siswa kelas VI B SDN Bubutan 4 Surabaya, Gerak lokomotor berjalan dengan skor 46 dari 32 siswa kelas VI B, untuk nilai maksimum siswa kelas VI B adalah 4, sedangkan nilai minimum siswa kelas VI B adalah 1, Sedangkan nilai rata-ratanya adalah 1,93. Untuk data lari gerak lokomotor 54 dari 32 siswa kelas VI B, untuk nilai maksimum siswa kelas VI B adalah 3, sedangkan nilai minimum siswa kelas VI B adalah 1, sedangkan nilai rata-ratanya adalah 1,74. Untuk data lompat gerak lokomotor skornya adalah 56 dari 32 siswa kelas VI B, sedangkan nilai maksimum siswa kelas VI B adalah 4, sedangkan nilai minimumnya adalah 1.

**Tabel 2. Presentase observasi awal**

Hasil observasi awal		
Jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas	5 siswa tuntas	27 siswa tidak tuntas
Persentase	15 %	85%
Nilai rata-rata	1,80	
Keterangan	Belum tuntas	

Dari tabel diatas diketahui bahwa peneliti melakukan observasi gerak lokomotor dari 32 siswa ada 5 siswa (15%) sudah memiliki ketuntasan dalam gerak lokomotor, selebihnya 27 siswa (85%) belum memiliki ketuntasan dalam penilaian gerak lokomotor.

## 2) Siklus 1

Pada Penilaian observasi awal siswa kelas VI B masih banyak yang belum mencapai nilai KKM, dari hasil tersebut maka peneliti membuat inovasi menyederhanakan kegiatan pembelajaran dengan modifikasi permainan estafet dan lompat tali, Pada penilaian peningkatan gerak lokomotor dengan permainan siswa kelas VI B SDN Bubutan 4 Surabaya dengan hasil sebagai berikut :

**Tabel 3. Deskripsi data Siklus 1**

Hasil Perhitungan	Siklus I					
	Jalan		Lari		Lompat	
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai
Rata- Rata	237	7,64	245	7,90	234	7,8
Maksimum	10		11		11	
Minimum	4		5		5	

Dari data diatas dapat diketahui bahwa penilaian Siklus I siswa kelas VI B gerak lokomotor dengan permainan estafet dan lompat tali. Gerak lokomotor jalan sekornya 237 dari 32 siswa kelas VI B, nilai maksimum Gerak lokomotor jalan adalah 10 sedangkan nilai minimumnya 4 dari 32 siswa, sedangkan nilai rata-ratanya adalah 7,64. Gerak lokomotor lari sekornya 245 dari 32 siswa, nilai maksimumnya 11 dan nilai minimumnya 5, nilai rata-ratanya adalah 7,90. Untuk Gerak lokomotor lompat sekornya 234, nilai maksimumnya 11 dan nilai minimumnya 5, untuk nilai rata-ratanya adalah 7,8.

Penilaian Siklus I siswa kelas VI B SDN Bubutan 4 Surabaya s mengalami peningkatan dalam melakukan gerak lokomotor dengan penerapan permainan, dari hasil tersebut siswa merasa sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, akan tetapi masih perlunya adaptasi kegiatan pembelajaran yang baru yang siswa merasa lebih mudah dan menyenangkan, dari grafik batang menyimpulkan sebagai berikut:

**Tabel 4. Presentase Siklus 1**

Persentase Siklus I		
Jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas	14 siswa tuntas	18 siswa tidak tuntas
Persentase	43 %	57%
Nilai rata-rata	7,78	
keterangan	Belum tuntas	

Pelaksanaan Penilaian gerak lokomotor dengan penerapan permainan siswa kelas VI B SDN Bubutan 4 Surabaya masih belum Tuntas dengan Presentase 43 % nilai Klasikal dan nilai rata-rata siswa 7,78

### 3) Siklus 2

Pelaksanaan Siklus II peningkatan gerak lokomotor kelas VI B SDN Bubutan 4 Surabaya dilakukan untuk meningkatkan nilai gerak lokomotor, dalam pelaksanaan Siklus I siswa kelas VI B masih belum mencapai nilai klasikal 85%, pelaksanaan Siklus II dengan penerapan permainan diberikan oleh peneliti dengan perubahan permainan yang lebih mudah.

**Tabel 5. Deskripsi data Siklus 2**

Hasil Perhitungan	Siklus II					
	Jalan		Lari		Lompat	
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai
Rata- Rata	273	8,53	307	9,59	306	9,56
Maksimum	10		11		11	
Minimum	5		4		5	

Penilaian Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki nilai siswa pada Siklus I siswa belum tuntas dalam melaksanakan gerak lokomotor dengan penerapan permainan, berikut ini deskripsi hasil Penilaian Siklus II, Dari data diatas siswa kelas VI B melaksanakan penilaian gerak lokomotor dengan permainan estafet dan lomoat tali yang sudah disederhanakan, penilaian pada Siklus II gerak lokomotor dengan penerapan permainan gerak jalan skornya 273, nilai maksimumnya adalah 10 dan nilai minimumnya adalah 5, sedangkan nilai rata-rata gerak lokomotor dengan permainan gerak jalan adalah 8,53. Untuk lari skornya 307, sedangkan nilai maksimumnya adalah 11 dan nilai minimumnya 4, nilai rata-ratanya adalah 9,59. Untuk nilai lompat skornya adalah 306, nilai maksimumnya adalah 11 dan nilai minimumnya adalah 5.

Penilaian pada Siklus II siswa kelas VIII B mengalami peningkatan yang signifikan dari hasil penilaian gerak lokomotor dengan penerapan permainan disiklus II dilihat presentase dibawah ini :

**Tabel 6. Presentase Siklus 2**

Presentase Siklus II		
Jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas	28 Siswa tuntas	4 Siswa tidak tuntas
Persentase	87%	13%
Nilai rata-rata	9,22	
keterangan	Tuntas	

Pelaksanaan Penilaian gerak lokomotor dengan penerapan permainan estafet dan lompat tali yang sudah disederhanakan pada siswa kelas VI B SDN Bubutan 4 Surabaya pada pelaksanaan Siklus II dinyatakan sudah Tuntas dengan Presentase 87% nilai Klasikal dan nilai rata-rata siswa 9,22

### **Pembahasan**

Pada pembahasan ini pelaksanaan penerapan permainan dalam meningkatkan gerak lokomotor kelas VIII B mengalami peningkatan nilai dari observasi awal, Siklus I dan Siklus II. Pelaksanaan penerapan permainan gerak lokomotor berjalan dengan lancar di SDN Bubutan 4 Surabaya, berikut pembahasan observasi awal, Siklus I dan Siklus II.

Dari hasil observasi yang sudah diketahui hasilnya pada observasi awal siswa kelas VI B mencapai 15% persentase, peneliti akan memberikan solusi untuk meningkatkan gerak lokomotor pada siswa kelas VI B , Dengan memberikan permainan estafet dan lompat tali terjadi peningkatan gerak lokomotor siswa kelas VI B, penelitian ini dilaksanakan 2 Siklus Pada Siklus I siswa diberikan permainan tujuan diberikan Siklus II agar siswa mampu memperbaiki nilai di Siklus I yang belum tuntas atau dibawah KKM.

Pada Siklus I peneliti memberikan permainan estafet dan lompat tali peneliti memberikan penjelasan dan peraturan bermainan, penilaian permainan *zig-zag* dilaksanakan saat siswa memulai permainan dari awal sampai akhir. Pada Siklus I siswa kelas VIII B yang tuntas 14 siswa dengan presentase 43% siswa yang tidak tuntas 18 siswa, dengan nilai rata-rata 7,78. Dari penilaian permainan peneliti menilai ketrampilan gerak dari jalan, lari dan melompat.

Siswa kelas VI B sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan permainan di siklus I, akan tetapi kurangnya pemahaman dan kurangnya penyesuaian terhadap metode baru siswa masih perlu waktu untuk melaksanakan kegiatan modifikasi permainan. Pada Siklus II peneliti memberikan modifikasi permainan yang sudah disederhanakan dengan modifikasi di Siklus I, hasilnya siswa kelas VIII B melebihi nilai klasikal yaitu 87%, dengan rata-rata nilai 9,22, maka

peningkatan gerak lokomotor nilai siswa kelas VI B dengan permainan membantu siswa dalam melaksanakan kegiatan olahraga.

Dari hasil Siklus I dan Siklus II, siswa SDN Bubutan 4 Surabaya sangat senang dengan permainan, dilihat dari observasi awal yang peneliti melaksanakan observasi siswa kelas VI B merasa jenuh karena kurang adanya metode baru saat pelajaran, disiklus I peneliti memberikan permainan dan disiklus II peneliti juga memberikan permainan, dari hasil tersebut nilai gerak lokomotor mengalami peningkatan yang baik.

Adapun faktor-faktor lain siswa mengalami peningkatan nilai diantaranya,

a) faktor senang dan antusias, dalam hal ini siswa merasa sangat senang dalam mengikuti proses penerapan permainan untuk meningkatkan gerak lokomotor, b) faktor tanggung jawab, siswa memiliki tanggung jawab satu sama lain untuk memenangkan permainan dan siswa memiliki jiwa bersaing dengan sehat, c) faktor kerja sama, dalam peningkatan gerak dasar lokomotor siswa sangat bekerja sama satu sama lain dengan permainan ini siswa merasa terbantu karena bisa mempraktekan dan melihat teman waktu bermain.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VI B sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran PJOK dan penerapan permainan dalam meningkatkan gerak lokomotor nilai siswa kelas VI B meningkat dengan baik, penggunaan permainan diharapkan mampu diterapkan dimata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan lainnya pada siswa SMPN 2 Sugihwaras Bojonegoro.

Pada Observasi awal siswa kelas VI B mencapai 15% nilai persentase, selanjutnya pada pelaksanaan Penilaian gerak lokomotor dengan permainan estafet dan lompat tali Siklus I siswa kelas VI B mencapai 43% persentase, selanjutnya pelaksanaan Siklus dilanjutkan kesiklus II karena dalam pelaksanaan siklus I siswa VI B belum mencapai nilai klasikal, pelaksanaan penilaian gerak lokomotordengan permainan yang sudah disederhanakan Siklus II siswa mencapai 87% persentase, pada penelitian ini diakhiri disiklus II karena sudah melebihi nilai klasikal yaitu 85%.

## DAFTAR REFERENSI

- Arif, H. (2022). Peningkatan aktivitas gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif menggunakan model permainan pada siswa sekolah dasar. *Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan pada Siswa Sekolah Dasar*.
- Ariyanto, M. H. S. (2023). Meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui metode demonstrasi berbantuan media bidang miring di kelas IV SD. *Jurnal Profesi Keguruan*, 9(1), 114–120.
- Budiman, A. (2022). Meningkatkan keterampilan gerak lokomotor siswa melalui permainan tradisional galah asin. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 4(1), 16–23.
- Djuanda, I., & Suryani, R. L. (2021). Upaya meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak usia dini melalui permainan tradisional engklek. *el-Moona: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(1), 1–14.
- Ermiana, I., Affandi, L. H., & Kusuma, A. S. H. M. (2019). Workshop implementasi penelitian tindakan kelas (PTK) berbasis lesson study (LS) di SD Negeri 15 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1).
- Fitriani, N. R., Suherman, A., & Rahman, A. A. (2023). Pengaruh permainan tradisional lari balok terhadap kemampuan gerak dasar lokomotor anak. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 7(2), 221–232.
- Gupita, E. C., & Wibowo, A. T. (2021). Upaya meningkatkan motivasi siswa belajar olahraga lempar lembing dengan media lempar rocket di sekolah dasar negeri 01 Buay Runjung. *Jurnal Olympia*, 3(1), 9–17.
- Hadisaputra, M. S., Wismanadi, H., & Khamidi, A. (2019). Pengaruh penerapan permainan berburu binatang dan benteng-bentengan terhadap gerak dasar lokomotor dan manipulatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(2), 253–267.
- Hanief, Y. N. (2017). Membentuk gerak dasar pada siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional. *Journal of Sportif*, 1(1), 60–73.
- Kurniawan, R., Pradana, I. A., & Heynoek, F. P. (2022). Pengembangan modul guru materi variasi dan kombinasi gerak lokomotor non-lokomotor manipulatif untuk siswa autis. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 21(2), 98–114.
- Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masgumelar, N. K., & Lestariningsih, N. D. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian tindakan kelas dalam pendidikan olahraga*. Insight Mediatama.
- Rejeki, H. S., & Gunawan, G. (2021). Pengembangan model pembelajaran gerak dasar lokomotor untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(2), 218–232.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). *Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan*. Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia, 1(4), 19.

Yusroni, M., Prastyana, B. R., & Utomo, G. M. (2022). Penerapan modifikasi permainan menggunakan media cone untuk meningkatkan hasil belajar gerak lokomotor siswa SD Midu Gedongan Waru. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(3), 217–226.