

Upaya Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor pada Siswa Kelas 3 di SDN Pakis 8 dengan Permainan Tradisional Gobak Sodor

by Ahkmat Yusuf Hariyanto

Submission date: 02-Oct-2024 02:27PM (UTC+0700)

Submission ID: 2472487857

File name: PTK-Ahkmat_Yusuf_Hariyanto-_PPG_Prajab_Unesa.pdf.docx (38.41K)

Word count: 3246

Character count: 20781

Upaya Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor pada Siswa Kelas 3 di SDN Pakis 8 dengan Permainan Tradisional Gobak Sodor

Ahkmata Yusuf Hariyanto^{1*}, Vega Chandra Dinata², Retno Mundi Pertiwi³

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia.

²SDN Pakis 8 Surabaya, Indonesia.

Email ppg.ahkmathariyanto01630@program.belajar.id ¹ vegacandra@unesa.ac.id ² retnomundipertiwi@gmail.com ³

Alamat: Kampus Lidah Wetan, Jalan Kampus Lidah UNESA Surabaya 60213

Korespondensi penulis : ppg.ahkmathariyanto01630@program.belajar.id *

Abstract. This research aims to improve the basic locomotor motor skills of grade 3B students of SDN 8 Surabaya through learning based on the traditional game Gobak Sodor. This study uses the Classroom Action Research (PTK) method which consists of two cycles, with the stages of planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques are carried out through observation and documentation. The results of the study showed a significant improvement in the basic locomotor movement ability of students, such as running, jumping, and jumping. In the pre-cycle, the average student score was 51.48 with classical completeness of 40%. After the implementation of the Gobak Sodor game, there was an increase in the first cycle with an average score of 60.2 and classical completeness of 60%, and in the second cycle with an average score of 75.92 and classical completeness of 80%. The game of Gobak Sodor has proven to be effective in developing students' gross motor skills and increasing their motivation. Although the overall results show significant progress, some students still need more attention to achieve optimal results.

Keywords: Locomotor motion, Gobak Sodor, gross motor, physical education,

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa kelas 3B SDN Pakis 8 Surabaya melalui pembelajaran berbasis permainan tradisional Gobak Sodor. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari siklus, dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan gerak dasar lokomotor siswa, seperti berlari, melompat, dan meloncat. Pada prasiklus, rata-rata nilai siswa adalah 51.48 dengan ketuntasan klasikal 40%. Setelah diterapkannya permainan Gobak Sodor, terjadi peningkatan pada siklus I dengan rata-rata nilai 60.2 dan ketuntasan klasikal 60%, serta pada siklus II dengan rata-rata nilai 75.92 dan ketuntasan klasikal 80%. Permainan Gobak Sodor terbukti efektif dalam mengembangkan motorik kasar siswa dan meningkatkan motivasi mereka. Meskipun hasil keseluruhan menunjukkan kemajuan yang signifikan, beberapa siswa masih membutuhkan perhatian lebih untuk mencapai hasil yang optimal.

Kata kunci: Gerak lokomotor, Gobak Sodor, motorik kasar, pendidikan jasmani,

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan jasmani di sekolah dasar memiliki peran penting dalam pembentukan pola hidup sehat dan pengembangan fisik serta keterampilan motorik dasar pada anak-anak. Pendidikan jasmani di sekolah dasar merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan yang berkontribusi pada pembentukan kesehatan fisik, mental, dan sosial siswa secara menyeluruh. Beberapa aspek yang biasanya ditekankan dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar meliputi: (1) Pengembangan keterampilan motorik dasar, (2) Promosi aktivitas fisik, (3) Pembentukan nilai-nilai dan perilaku positif, (4) Pemahaman mengenai kebugaran fisik dan (5) Keselamatan dalam olahraga.

⁴⁶ Perkembangan motorik anak merupakan salah satu bagian penting yang perlu dioptimalkan dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar. Perkembangan motorik anak mengacu pada kemampuan mereka untuk menggunakan otot-otot tubuh secara terkoordinasi untuk melakukan gerakan fisik. Ini terbagi menjadi dua kategori utama: perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar. Perkembangan motorik halus melibatkan gerakan kecil dan terkoordinasi, seperti menggenggam pensil, mengikat tali sepatu, atau memasukkan kancing. Perkembangan motorik halus biasanya dimulai sejak bayi lahir dan terus berkembang seiring waktu. Sedangkan perkembangan motorik kasar melibatkan gerakan besar dan koordinasi tubuh secara keseluruhan, seperti berjalan, berlari, melompat, atau melempar. Perkembangan motorik kasar dimulai dari awal kehidupan dan terus berkembang seiring dengan pertumbuhan anak.

¹⁵ (Puspitasari et al., 2022) Perkembangan motorik kasar pada anak memiliki manfaat besar bagi aspek perkembangan lainnya, seperti perkembangan fisiologis, sosial-emosional, dan kognitif. Pentingnya perkembangan motorik kasar untuk fisik anak terlihat melalui aktivitas bergerak atau berolahraga yang membantu mencegah masalah jantung serta merangsang berbagai proses fisiologis, seperti peningkatan sirkulasi darah dan pernapasan. (Mayar & Sriandila, 2021). Perkembangan motorik kasar juga penting bagi perkembangan sosial-emosional anak. Dengan kemampuan motorik kasar yang baik, anak akan memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan lebih mudah diterima oleh teman-temannya, sehingga ia akan lebih mudah bersosialisasi dengan kepercayaan diri yang dimilikinya. Sementara itu, dalam perkembangan kognitif, aktivitas fisik yang dilakukan anak akan meningkatkan rasa ingin tahunya terhadap berbagai benda di sekitarnya. Keterampilan motorik kasar juga dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak, serta gerakan-gerakan yang dilakukan bermanfaat untuk menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri.

Berdasarkan Hasil observasi yang dilakukan pada 22 Juli 2024 menunjukkan masih kurangnya kegiatan di sekolah yang mendorong anak-anak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasarnya karena sebagian besar kegiatan harian di sekolah cenderung hanya untuk mengasah kemampuan motorik halus anak saja. Maka dari itu, peneliti menganalisa hal-hal yang dibutuhkan untuk mendapatkan hasil yang baik seperti perencanaan dan sarana bahan ajar yang digunakan, hingga metode yang digunakan nantinya. Proses yang akan dilakukan nantinya akan terbagi dalam beberapa siklus yang diharapkan pada setiap siklusnya akan ada perkembangan signifikan terhadap kemampuan gerak lokomotor anak.

Gobak sodor adalah salah satu permainan tradisional yang kini jarang dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini sangat seru, menyenangkan, namun cukup menantang karena setiap pemain harus terus berjaga dan berlari secepat mungkin demi mencapai kemenangan. Berkaitan dengan penjelasan sebelumnya, salah satu perkembangan motorik kasar dapat dilakukan dengan berjalan, berlari, Melompat dan Meloncat. Maka dari itu, dikarenakan subjek penelitian merupakan siswa tingkat ketiga di level sekolah dasar, peneliti menggunakan cara bermain pada saat pembelajaran serta menggunakan permainan Gobak Sodor. Bermain adalah aktivitas yang tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Sebagai bagian dari kodrat mereka, tujuan bermain adalah untuk mendukung perkembangan berbagai aspek anak termasuk motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosional, dan sosial. (Sulaiman et al., 2019). Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya bangsa yang diturunkan oleh nenek moyang dan keberadaannya harus terus dijaga. Sebagai generasi penerus, kita memiliki tanggung jawab untuk melestarikan dan menjaga kelangsungan permainan tradisional agar tetap eksis di masa depan.

(Pratiwi & Asri, 2020) pada dasarnya gerakan dapat dikelompokkan kedalam lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Ketiga kelompok tersebut adalah gerakan-gerakan yang menjadi dasar aktivitas fisik yang lebih kompleks seperti kegiatan olahraga atau bermain. Menurut (Pratama, 2024) keterampilan motorik dapat dikelompokkan dalam tiga jenis, yaitu: (1) Locomotor: seperti kegiatan berjalan dan berlari serta melompat, dan meloncat (2) Kontrol objek: seperti melempar, menangkap dan menendang, dan (3) Keseimbangan dan Stabilitas. Gerak dasar lokomotor adalah gerakan-gerakan dasar yang digunakan dalam pergerakan manusia atau hewan dari satu tempat ke tempat lain. Contohnya termasuk berjalan, berlari, melompat, meloncat, merangkak, dan berenang. Gerak dasar ini penting karena membantu dalam menjalani aktivitas sehari-hari dan juga penting dalam olahraga dan aktivitas fisik lainnya. Penelitian ini sebelumnya yang dilakukan oleh (Pratama, 2024) Yang Berjudul “Upaya Meningkatkan Gerak Dasar lokomotor Pada Siswa Kelas 1 Di Sdn Rowosari 01 Dengan Menggunakan Media dan Ban Bekas”.

Berdasarkan Latar Belakang diatas penelitian ini dibuat melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Gerak Dasar Locomotor Pada Siswa Kelas 3 B Di Sdn Pakis 8 Dengan Permainan Tradisional Gobak Sodor” penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan Gerak dasar Locomotor peserta didik kelas III B Di SDN Pakis 8 Surabaya melalui model pembelajaran Permainan Gobak sodor.

2. METODE PENELITIAN

Peneliti ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*). meliputi empat tahap yaitu, (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*) dan (4) refleksi (*reflection*) (Arikunto, 2021). Untuk keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan standar George (Cintia et al., 2018) yaitu menetapkan persentase sebesar 71%. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah observasi dan dokumentasi. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan melalui pencatatan penilaian di lapangan mengenai dampak pengajaran menggunakan Permainan Gobak Sodor terhadap siswa. Sedangkan untuk teknik dokumentasi, peneliti mengumpulkan foto-foto pada saat kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan data yang dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Untuk analisis data kuantitatif, statistik deskriptif digunakan guna memaparkan nilai-nilai yang diperoleh siswa melalui penyajian dalam bentuk tabel dan grafik. Sementara itu, analisis data kualitatif disajikan dalam bentuk narasi yang menjelaskan hasil perolehan nilai siswa, termasuk penjabaran persentase keberhasilan mereka.

Lokasi penelitian berada di SDN PAKIS 8 Dukuh Kupang, Kecamatan Sawahan. Kota Surabaya Kelas 3 sebagai sampel penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

A. Prasiklus

Tabel 1. Prasiklus

Rentang Nilai	Klasifikasi	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
81-100	A	Sangat Baik	2	8%
61-80	B	Baik	8	32%
41-60	C	Cukup	3	12%
21-40	D	Kurang	13	36%
0-20	E	Sangat Kurang	3	12%
		Jumlah	25	100%

Rata-rata	51.48
Ketuntasan Klasikal	40%

(%)
52

Pada tahap prasiklus, hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari 25 siswa yang mengikuti penilaian, mayoritas siswa berada dalam kategori nilai yang kurang memuaskan. Hanya 2 siswa (8%) yang mencapai kategori "Sangat Baik" dengan rentang nilai 81-100, sementara 8 siswa (32%) berada dalam kategori "Baik" dengan rentang nilai 61-80. Sebanyak 3 siswa (12%) berada dalam kategori "Cukup" dengan rentang nilai 41-60. Namun, mayoritas siswa, yaitu 13 siswa (52%), mendapatkan nilai dalam kategori "Kurang" (rentang nilai 21-40) dan "Sangat Kurang" (rentang nilai 0-20), masing-masing 13 siswa (36%) dan 3 siswa (12%). Rata-rata nilai keseluruhan siswa adalah 51.48, yang menunjukkan bahwa secara umum pemahaman materi masih rendah. Selain itu, tingkat ketuntasan klasikal, yang merupakan persentase siswa yang mencapai nilai minimum untuk tuntas, hanya mencapai 40%, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar yang diharapkan. Hasil ini menunjukkan perlunya upaya peningkatan dalam proses pembelajaran untuk memperbaiki hasil belajar siswa secara keseluruhan.

B. Siklus I

Tabel 1: Hasil Assessment Siklus I

Rentang Nilai	Klasifikasi	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
81-100	A	Sangat Baik	4	16%
61-80	B	Baik	11	44%
41-60	C	Cukup	3	12%
21-40	D	Kurang	5	20%
0-20	E	Sangat Kurang	2	8%
		Jumlah	25	100%
		Rata-rata		60.2
		Ketuntasan Klasikal		60%
		(%)		

Pada siklus I, terdapat peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan prasiklus. Dari total 25 siswa yang mengikuti assessment, terdapat 4 siswa (16%) yang berhasil mencapai

kategori "Sangat Baik" dengan nilai dalam rentang 81-100. Sebanyak 11 siswa (44%) termasuk dalam kategori "Baik" dengan rentang nilai 61-80, sedangkan 3 siswa (12%) berada di kategori "Cukup" dengan nilai antara 41-60. Di sisi lain, ada 5 siswa (20%) yang masuk ke dalam kategori "Kurang" dengan rentang nilai 21-40, dan 2 siswa (8%) memperoleh nilai dalam kategori "Sangat Kurang" dengan rentang nilai 0-20. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 60.2, yang menunjukkan adanya perbaikan dalam pemahaman materi. Tingkat ketuntasan klasikal juga meningkat menjadi 60%, mengindikasikan bahwa lebih banyak siswa yang telah mencapai standar minimal ketuntasan belajar. Meskipun ada kemajuan, masih terdapat siswa yang memerlukan perhatian lebih untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Pada siklus I, implementasi pembelajaran permainan Gobak Sodor dalam upaya meningkatkan gerak dasar lokomotor siswa kelas 3B menunjukkan hasil yang cukup positif. Permainan Gobak Sodor, yang melibatkan berbagai gerakan seperti berlari, melompat, dan menghindari, terbukti efektif dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan gerak dasar lokomotor mereka.

Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan gerak dasar siswa dibandingkan dengan tahap prasiklus. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 60.2, dengan 60% siswa mencapai ketuntasan minimal. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai menunjukkan perbaikan dalam penguasaan gerakan lokomotor, seperti berlari dengan kecepatan yang lebih baik, melompat dengan koordinasi yang lebih baik, dan mampu menghindari lawan dengan lebih efektif. Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan karakteristik permainan Gobak Sodor yang tidak hanya mengajarkan teknik gerak secara langsung, tetapi juga melibatkan siswa dalam situasi permainan yang menyenangkan dan menantang. Melalui permainan ini, siswa dapat berlatih gerak dasar lokomotor dalam konteks yang relevan dan bermakna, sehingga mereka lebih termotivasi dan antusias dalam berpartisipasi.

Namun, meskipun ada kemajuan, masih ada sekelompok siswa yang belum mencapai hasil optimal, terutama yang berada dalam kategori "Kurang" dan "Sangat Kurang". Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya penyesuaian dan penguatan dalam metode pembelajaran agar semua siswa dapat mencapai hasil yang diharapkan. Secara keseluruhan, siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan Gobak Sodor memberikan dampak positif dalam meningkatkan gerak dasar lokomotor siswa kelas 3B, meskipun masih diperlukan upaya lebih lanjut untuk mencapai hasil yang lebih merata.

C. Siklus II

Tabel. Siklus II

Rentang Nilai	Klasifikasi	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
81-100	A	Sangat Baik	7	28%
61-80	B	Baik	13	52%
41-60	C	Cukup	2	8%
21-40	D	Kurang	2	8%
0-20	E	Sangat Kurang	1	4%
Jumlah			25	100%
Rata-rata				75.92
Ketuntasan Klasikal				80%
				(%)

Pada siklus II, hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam Kemampuan gerak dasar lokomotor siswa kelas 3B melalui permainan Gobak Sodor menunjukkan hasil evaluasi yang bervariasi. Dari total 25 siswa, 7 siswa (28%) berhasil mencapai kategori "Sangat Baik" dengan nilai dalam rentang 81-100. Sebagian besar siswa, yakni 13 siswa (52%), berada dalam kategori "Baik" dengan nilai 61-80. Ada 2 siswa (8%) yang berada di kategori "Cukup" dengan nilai antara 41-60, dan 2 siswa lainnya (8%) masuk dalam kategori "Kurang" dengan nilai 21-40. Sementara itu, 1 siswa (4%) tergolong dalam kategori "Sangat Kurang" dengan nilai 0-20.

Rata-rata nilai keseluruhan siswa meningkat secara signifikan menjadi 75.92, menunjukkan bahwa kemampuan gerak dasar lokomotor siswa telah berkembang pesat. Selain itu, tingkat ketuntasan klasikal mencapai 80%, yang berarti sebagian besar siswa telah mencapai atau bahkan melampaui standar minimal ketuntasan belajar.

Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan pada siklus II, di mana siswa semakin terampil dalam melakukan gerakan lokomotor seperti berlari, melompat, dan menghindar dengan lebih baik. Permainan Gobak Sodor, yang menuntut kemampuan koordinasi, kecepatan, dan ketepatan dalam bergerak, membantu siswa untuk lebih menguasai keterampilan gerak dasar tersebut.

Secara keseluruhan, siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan Gobak Sodor sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa kelas 3B, dengan hasil yang jauh lebih baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Namun, masih terdapat sedikit siswa yang memerlukan perhatian khusus untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa kelas 3B melalui penerapan permainan Gobak Sodor. Berdasarkan data yang diperoleh dari tiga tahapan—prasiklus, siklus I, dan siklus II—terlihat adanya perkembangan yang signifikan dalam kemampuan gerak dasar siswa, serta peningkatan rata-rata nilai dan ketuntasan klasikal.

A. Tahap Prasiklus

Pada tahap prasiklus, hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada dalam kategori "Kurang" dan "Sangat Kurang." Sebanyak 16 siswa (64%) mendapat nilai di bawah standar ketuntasan (di bawah 61), dan rata-rata nilai keseluruhan hanya mencapai 51.48. Tingkat ketuntasan klasikal pada tahap ini juga sangat rendah, yaitu 40%. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang gerak dasar lokomotor masih belum memadai, dan mayoritas siswa belum mencapai standar minimal pembelajaran. Kondisi ini memperkuat urgensi untuk melakukan intervensi pembelajaran guna meningkatkan kemampuan siswa.

B. Tahap Siklus I

Setelah penerapan permainan Gobak Sodor dalam siklus I, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam hasil belajar siswa. Rata-rata nilai meningkat menjadi 60.2, dan ketuntasan klasikal naik menjadi 60%. Jumlah siswa yang mencapai kategori "Sangat Baik" bertambah menjadi 4 siswa (16%), dan yang berada dalam kategori "Baik" meningkat menjadi 11 siswa (44%). Hal ini menunjukkan bahwa permainan Gobak Sodor memberikan dampak positif dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor mereka.

Permainan ini melibatkan gerakan yang bervariasi seperti berlari, melompat, dan menghindar, yang secara tidak langsung melatih keterampilan gerak dasar siswa dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Kendati demikian, masih terdapat 7 siswa (28%) yang berada dalam kategori "Kurang" dan "Sangat Kurang," menandakan bahwa meskipun telah ada peningkatan, sebagian siswa masih memerlukan perhatian dan dukungan lebih lanjut.

C. Tahap Siklus II

Pada siklus II, hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan lagi. Rata-rata nilai siswa melonjak menjadi 75.92, dan ketuntasan klasikal mencapai 80%. Siswa yang mencapai kategori "Sangat Baik" meningkat menjadi 7 siswa (28%), dan jumlah siswa dalam kategori "Baik" bertambah menjadi 13 siswa (52%). Ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah berhasil menguasai gerakan lokomotor dengan baik. Siswa menjadi lebih terampil dalam gerakan-gerakan dasar seperti berlari dengan kecepatan dan koordinasi yang lebih baik, melompat dengan presisi, serta menghindari lawan dengan lebih efektif.

Permainan Gobak Sodor terbukti sangat efektif sebagai metode pembelajaran yang tidak hanya fokus pada teori, tetapi juga pada praktik yang menyenangkan dan aplikatif. Ini mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi, dan membuat pembelajaran lebih bermakna.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan melalui dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II mengenai Upaya Meningkatkan Gerak Locomotor pada Siswa Kelas 1 SDN Pakis 8, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- Permainan Gobak Sodor terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa, seperti berlari, melompat, dan meloncat.
- Terdapat peningkatan signifikan dari tahap prasiklus hingga siklus II, baik dalam nilai rata-rata maupun tingkat ketuntasan klasikal.
- Meskipun sebagian besar siswa mengalami peningkatan, beberapa siswa masih memerlukan perhatian lebih untuk mencapai hasil yang optimal.

Secara keseluruhan, metode pembelajaran berbasis permainan tradisional seperti Gobak Sodor memberikan dampak positif pada pengembangan motorik kasar siswa, meningkatkan motivasi dan keterampilan gerak dasar mereka.

DAFTAR REFERENSI

Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.

Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 259-454.

Mayar, F., & Sriandila, R. (2021). Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9769-9775.

- Pratama, D. K. (2024). UPAYA MENINGKATKAN GERAK DASAR LOKOMOTOR PADA SISWA KELAS I DI SDN ROWOSARI 02 DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BAN BEKAS. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 545–555.
- Pratiwi, E., & Asri, N. (2020). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani Untuk Guru Sekolah Dasar*.
- Puspitasari, E., Nurkholishoh, S., & Choירו, U. D. (2022). Peran permainan tradisional bakiak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 142–152.
- Sulaiman, U., Ardianti, N., & Selviana, S. (2019). Tingkat pencapaian pada aspek perkembangan anak usia dini 5-6 tahun berdasarkan standar nasional pendidikan anak usia dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 52–65.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 259454.
- Mayar, F., & Sriandila, R. (2021). Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9769–9775.
- Pratama, D. K. (2024). UPAYA MENINGKATKAN GERAK DASAR LOKOMOTOR PADA SISWA KELAS I DI SDN ROWOSARI 02 DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BAN BEKAS. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 545–555.
- Pratiwi, E., & Asri, N. (2020). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani Untuk Guru Sekolah Dasar*.
- Puspitasari, E., Nurkholishoh, S., & Choירו, U. D. (2022). Peran permainan tradisional bakiak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 142–152.
- Sulaiman, U., Ardianti, N., & Selviana, S. (2019). Tingkat pencapaian pada aspek perkembangan anak usia dini 5-6 tahun berdasarkan standar nasional pendidikan anak usia dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 52–65.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 259454.
- Mayar, F., & Sriandila, R. (2021). Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9769–9775.

Pratama, D. K. (2024). UPAYA MENINGKATKAN GERAK DASAR LOKOMOTOR PADA SISWA KELAS I DI SDN ROWOSARI 02 DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BAN BEKAS. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 545–555.

Pratiwi, E., & Asri, N. (2020). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani Untuk Guru Sekolah Dasar*.

Puspitasari, E., Nurkholishoh, S., & Choירו, U. D. (2022). Peran permainan tradisional bakiak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 142–152.

Sulaiman, U., Ardianti, N., & Selviana, S. (2019). Tingkat pencapaian pada aspek perkembangan anak usia dini 5-6 tahun berdasarkan standar nasional pendidikan anak usia dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 52–65.

Upaya Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor pada Siswa Kelas 3 di SDN Pakis 8 dengan Permainan Tradisional Gobak Sodor

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

18%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jbasic.org Internet Source	2%
2	repository.staidaf.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to IAIN Ponorogo Student Paper	1%
4	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	1%
5	a-research.upi.edu Internet Source	1%
6	Ilham Zulfiqor, Panca Dewi Purwati. "Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Sistem Tata Surya melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Berbasis Android Siswa SD", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2024 Publication	1%

7	Ningsih Ningsih, Yulina Fadilah. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Pecahan di Kelas 3 MI Nurul Huda", AS-SABIQUN, 2023	1 %
Publication		
8	Dhita Kurnia Sari, Pambudi Hardika Dwipurra, Shifaun Nisa' Rizky, Lia Datul Masrifah. "Traditional Games, Use Gadget Pendampingan Permainan Tradisional dalam mengurangi penggunaan Gadget pada Anak Pra Sekolah di PAUD Cahaya Hati Kota Kediri", Journal of Community Engagement in Health, 2022	1 %
Publication		
9	Rismawati Rismawati, Donna Rhamdan, Ady Saputra. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Zoom Cloud Meeting Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 006 Tarakan", Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 2022	1 %
Publication		
10	vdocuments.site	1 %
Internet Source		
11	ejournal.bbg.ac.id	1 %
Internet Source		
12	ejournal.unesa.ac.id	1 %
Internet Source		

1 %

13

repository.uinjkt.ac.id

Internet Source

1 %

14

Naidila Munawaroh, Huda Huda, Achmad Fadlan. "PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR PADA KELOMPOK B MELALUI TARI KREASI DI RAUDHATUL ATHFAL", SMART KIDS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2020

Publication

1 %

15

jpk.joln.org

Internet Source

<1 %

16

Submitted to IAIN Bengkulu

Student Paper

<1 %

17

Serly Safrianis, Fadhilaturrahmi Fadhilaturrahmi, Yenni Fitra Surya, Rusdial Marta, Muhammad Syahrul Rizal.

"Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Model Kooperatif Tipe Think Pair Share pada Kelas V Sekolah Dasar", Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 2023

Publication

<1 %

18

ejournal.unp.ac.id

Internet Source

<1 %

19

Bagus Mahardika, Nihwan Nihwan, Anas Rangga Buana. "Revitalisasi Permainan Tradisional dalam Mengenalkan Nilai-Nilai Kearifan Lokal-Religius pada Anak", AN NUR: Jurnal Studi Islam, 2021

Publication

<1 %

20

Karmila Karmila, La Ode Kaimuddin. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY PADA SISWA KELAS VI SDN 1 TINUKARI", Journal of Basication (JOB) : Jurnal Pendidikan Dasar, 2020

Publication

<1 %

21

Riyanti Puji Nurweni. "TEKNIK PEMODELAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS CERITA INSPIRATIF SISWA KELAS IX SMPN 1 KASIHAN", Jurnal Skripta, 2023

Publication

<1 %

22

Muhammad Syahrul Kahar. "Assesmen Portofolio untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika", Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 2018

Publication

<1 %

23

digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

<1 %

24

doaj.org

Internet Source

<1 %

25

www.pasundanekspres.co

Internet Source

<1 %

26

Khansa Muhammad, Alit Rahmat, Carsiwan Carsiwan. "Permainan Tradisional Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sytematic Literature Review", Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO), 2024

Publication

<1 %

27

Rama Widjaya Sikumbang, Ikhsanudin Ikhsanudin, Ananda Yutho Wibisono Putra. "HUBUNGAN KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR TERHADAP KETERAMPILAN PRAKTIK MENGAJAR PADA PENGENALAN LAPANGAN PERSEKOLAHAN (PLP)", Khazanah Pendidikan, 2023

Publication

<1 %

28

Suyanti. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Proyek Pembuatan Mading Tentang Keberagaman", Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2023

Publication

<1 %

29

digilib.unila.ac.id

Internet Source

<1 %

-
- 30 es.scribd.com
Internet Source <1 %
-
- 31 journal.ia-education.com
Internet Source <1 %
-
- 32 pdffox.com
Internet Source <1 %
-
- 33 student-repository.ut.ac.id
Internet Source <1 %
-
- 34 Achmad Fudhaili. "Model Kumon as a Learning Sequence: Improving Students' Imla' Writing Skills", An Nabighoh, 2022
Publication <1 %
-
- 35 Ath Thaariq Rahma Syahrta, Gallant Karunia Assidik. "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Berita melalui Teknik 3M (Mengamati, Meniru, dan Menambahi) Pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 3 Karangtengah", Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 2024
Publication <1 %
-
- 36 Diah Puspita Andini, Marlinah Marlinah, Nurchahyani Nurchahyani, Sesiyana Apriyanti, Esnirani Silaban, Irma Yuliantina. "Peningkatan Motorik Kasar Melalui Pembelajaran Daring Berbasis Whats App", Efektor, 2021
Publication <1 %
-

37 Eka Fitri Novita Sari, Nofi Marlina Siregar, Indrie Noor Aini, Dinan Mitsalina. "Permainan Bilangan untuk Peningkatan 8 Gerak Dasar Lokomotor Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023
Publication

38 M. Haris Satria, Hilmy Aliriad, Selvi Atesya Kesumawati, Husni Fahritsani, I Bagus Endrawan, Adi S. "Model Pengembangan Keterampilan Motorik My Home Environment terhadap Anak Disabilitas Intelektual", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023
Publication

39 Muhammad Habibie, Ari Tri Fitrianto. "Keterampilan Dasar Melempar, Menangkap, Dan Memukul Bola Pada Siswa Kelas Iv SD Negeri Kebun Bunga 1 Banjarmasin", Aisyah Journal Of Physical Education (AJoPE) e-ISSN : 3046-790X, 2023
Publication

40 ejurnal.bunghatta.ac.id
Internet Source

41 journal.stkipsubang.ac.id
Internet Source

42 journal.uinsgd.ac.id
Internet Source

<1 %

43

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

<1 %

44

Retno Nur Aisyah. "PROFIL BERPIKIR TINGKAT TINGGI SISWA SMK BERKEMAMPUAN SEDANG DENGAN PENDEKATAN OPEN-ENDED", *Journal of Mathematics Education and Science*, 2020

Publication

<1 %

45

eprints.umpo.ac.id

Internet Source

<1 %

46

rolaangga.blogspot.com

Internet Source

<1 %

47

Arindra Ikhwan Nur Huda, Muhammad Abduh. "Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar", *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2021

Publication

<1 %

48

Idea Dwi Putri, Teti Rostikawati, Nandang Hidayat. "PENERAPAN TEKNIK DIAGRAM ROUNDHOUSE MELALUI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI", *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2017

<1 %

49 **Tengku Erwinsyahbana. "UPAYA MEMINIMALISIR INDIKASI KRIMINALISASI PRILAKU NGELEM ANAK JALANAN DI KOTA MEDAN", INA-Rxiv, 2018** **<1 %**
Publication

50 **journal.unismuh.ac.id** **<1 %**
Internet Source

51 **jurnal.unimed.ac.id** **<1 %**
Internet Source

52 **setofschoolwork.blogspot.com** **<1 %**
Internet Source

53 **www.openjournal.unpam.ac.id** **<1 %**
Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On