



Pengembangan Model Gerak Dasar Manipulatif Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 6

Bagas Ridho Nurochim¹, Sujarwo², Taufik Rihatno³

^{1,2,3} Universitas Negeri Jakarta

Abstrak

Received: 20 Maret 2025

Revised: 27 Maret 2025

Accepted: 04 April 2025

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model gerak dasar manipulatif berbasis permainan pada siswa kelas 6 sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian dan Pengembangan untuk mendapatkan model modifikasi yang sesuai dengan tujuan mengembangkan model dimana dengan berdasarkan model ADDIE harus mempunyai prosedur seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Hasil validasi dari Expert Judgment yaitu Dosen Ahli Gerak Dasar, Dosen Ahli Pembelajaran, dan Dosen Ahli Permainan terkait model gerak dasar manipulatif berbasis permainan ini dibuat agar pembelajaran lebih bervariasi dan hanya berolahraga saja tetapi distimulasi permainan gerak dasar manipulatif dan model tersebut diringkas dalam bentuk buku, buku tersebut menyajikan berbagai macam model gerak dasar yang bervariasi, yang dikemas dalam 19 model gerak dasar dan kemudahan model dinilai dari 20 siswa kelas 6 mencapai 2% Sangat Sulit, 3% Sulit, 31% Cukup Mudah, 39% Mudah, dan 25% Sangat mudah serta kemenarikan diperoleh 1% Sangat Tidak Menarik, 4% Kurang Menarik, 16% Cukup Menarik, 21% Menarik, 58% Sangat Menarik. Kesimpulannya bahwa pengembangan model gerak dasar manipulatif berbasis permainan pada siswa sekolah dasar ini layak dan dapat memberikan kreativitas dan referensi pembelajaran yang bervariasi serta dapat diterapkan pada siswa berdasarkan seluruh data yang dikumpulkan melalui validasi data ahli dan analisis kebutuhan.

Kata Kunci: Gerak Dasar, Manipulatif, Permainan, Sekolah Dasar

(*) Corresponding Author: ¹bgsrdho@gmail.com, ²sujarwo@unj.ac.id, ³trihatno@unj.ac.id

How to Cite: Nurochim, B., Sujarwo, S., & Rihatno, T. (2025). Pengembangan Model Gerak Dasar Manipulatif Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 6. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(4.B), 30-38. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/10116>

PENDAHULUAN

Gerak dasar manipulatif merupakan salah satu dari tiga kategori gerakan dasar dalam pendidikan jasmani, yang lainnya adalah gerak lokomotor dan gerak stabilisasi. Gerakan manipulatif berkaitan dengan kemampuan mengontrol dan menggerakkan objek dengan menggunakan beberapa bagian tubuh, terutama tangan dan kaki. Ini meliputi kegiatan seperti melempar, menangkap, menendang, dan memukul. Gerak dasar manipulatif memainkan peran penting dalam pengembangan koordinasi mata-tangan dan mata-kaki, yang penting untuk tugas-tugas sehari-hari dan kegiatan olahraga.

Keterampilan ini juga membantu mengembangkan pemahaman tentang konsep-konsep seperti kecepatan, arah, dan kekuatan, yang mempengaruhi kemampuan kognitif dan pengambilan keputusan. Gerak dasar manipulatif adalah keterampilan motorik yang penting bagi siswa sekolah dasar, mengajarkan mereka cara mengontrol dan berinteraksi dengan objek menggunakan bagian tubuh tertentu, terutama tangan dan kaki. Pada usia ini, fokusnya adalah pada pengembangan koordinasi, kekuatan, dan kemampuan motorik melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Sering kali melibatkan berbagai pandangan

ahli tentang metode pengajaran yang paling efektif, tujuan pendidikan, dan pentingnya keterampilan ini dalam kurikulum.

Ada perdebatan tentang seberapa terstruktur atau terbuka seharusnya sesi pengajaran gerak dasar manipulatif. Beberapa ahli mendukung pendekatan yang lebih terstruktur dengan instruksi langsung dan latihan yang terfokus untuk mengembangkan keterampilan spesifik, sementara yang lain menekankan pentingnya pembelajaran berbasis permainan dan eksplorasi bebas yang memungkinkan anak-anak belajar melalui permainan dan penemuan sendiri. Pendekatan yang lebih terstruktur mungkin menghasilkan kemajuan yang lebih cepat dalam keterampilan teknis tertentu, sementara pendekatan berbasis permainan dapat lebih efektif dalam mengembangkan motivasi intrinsik dan kreativitas. Penggunaan teknologi dalam mengajarkan gerak dasar manipulatif membagi pendapat. Penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan positif, mendorong siswa untuk mencoba keterampilan baru dan meningkatkan kemampuan mereka melalui latihan dan permainan. Ini tidak hanya membantu dalam pengembangan fisik siswa tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dan kesejahteraan emosional mereka.

Permasalahan yang peneliti hadapi di sekolah dasar adalah kurangnya gerak dasar pada dan tidak mementingkan gerak dasar dan olahraga. Kemalasan yang dirasakan siswa tidak akan membuat siswa bisa eksplor dan praktik tentang dunia olahraga khususnya gerakan melempar, menendang, menangkap dan gerakan lokomotor dan non lokomotor serta gerakan manipulatif lainnya. Tidak sedikit guru sekolah dasar yang kurang memahami dan menyadari pentingnya pembelajaran gerak dasar dan hanya sebatas gerakan saja tetapi tidak prinsip-prinsip dalam melakukan gerak. Kurangnya jam pelajaran olahragapun menjadi hambatan untuk siswa melakukan banyak gerak di sekolah

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk mengembangkan model gerak dasar manipulatif berbasis permainan pada siswa sekolah dasar. Melalui model-model yang peneliti coba kembangkan diharapkan mampu meningkatkan fisik dan minat bagi siswa sekolah dasar untuk berolahraga.

ADDIE merupakan akronim untuk Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia (F. Hidayat & Nizar, 2021).

Mahmud Achmad menyatakan bahwa model adalah representasi dari suatu objek, benda, atau ide-ide dalam bentuk yang disederhanakan dari kondisi atau fenomena alam. Model berisi informasi-informasi tentang suatu fenomena yang dibuat dengan tujuan untuk mempelajari fenomena sistem yang sebenarnya. Model dapat merupakan tiruan dari suatu benda, sistem atau kejadian yang sesungguhnya yang hanya berisi informasi-informasi yang dianggap penting untuk ditelaah (Amalia Yunia Rahmawati, 2020).

Pangrazi mengungkapkan bahwa “keterampilan dasar merupakan keterampilan yg berguna yg diharapkan anak-anak menjadi bekal hidup dan

bersikap”. Kemampuan ini disebut juga dengan kemampuan fungsional, artinya kemampuan atau keterampilan ini sebagai pondasi bagi kegiatan anak-anak di lingkungan serta menghasilkan dasar gerakan yang kompeten. Keterampilan motilitas untuk peserta didik Sekolah Dasar adalah kemampuan gerak dasar. “Keterampilan dasar artinya keterampilan yg berguna yang diperlukan anak-anak menjadi bekal hidup dan bersikap”. Kemampuan ini juga dianggap sebagai kemampuan utilitarian, yang berarti bahwa kemampuan ini menjadi dasar untuk kegiatan anak-anak di iklim dan menghasilkan alasan untuk perkembangan yang cakup. Motilitas dasar datang dalam berbagai bentuk, termasuk: memanjat, berjalan, melompat, menendang, menangkap, memantulkan bola, memukul, dan berenang adalah contoh dari aktivitas ini. Ke depan, saya akan berkonsentrasi berbicara tentang berlari, melompat, melompat, dan melempar, menangkap, dan menendang (Arridho M. Fahri et al., 2023).

Gerak manipulatif adalah bergerak memainkan alat. Contohnya melempar, menggulirkan, dan menendang bola. Supriatna mendefinisikan gerak manipulatif adalah gerak menggunakan atau memainkan alat. Contohnya melempar, menangkap, menendang, menggulir, dan memukul (Nurhikmah, 2021). Menurut Saputra gerak manipulatif adalah gerak yang dikembangkan ketika anak tengah menguasai bermacam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Bentuk-bentuk gerak manipulatif terdiri dari gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) dan gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola (A. Hidayat, 2017).

Permainan dan olahraga merupakan kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan yang telah disepakati bersama. Olahraga mempunyai ciri khas yakni kegiatan fisik sedangkan permainan merupakan sebuah kegiatan yang tidak hanya berkonteks fisik, sering dijumpai permainan berkonteks pada kognitif seseorang dan mental. Jenis bermain ini merupakan penggabungan dari kegiatan fisik dengan kegiatan lain yang menyenangkan anak (Stocks, 2016).

Anak adalah individu yang berbeda dengan orang dewasa, seperti cara anak belajar. Menurut Pasau menyatakan bahwa anak belajar memerlukan bantuan dari benda-benda sebagai alatnya. Oleh karena itu, dikatakan cara anak belajar: *learning by doing* karena anak masih hidup di dalam dunia yang nyata atau konkret (Nurhikmah, 2021)

Karakteristik peserta didik sangat penting untuk diketahui oleh pendidik, karena ini sangat penting untuk dijadikan acuan dalam merumuskan strategi pengajaran. Strategi pengajaran terdiri atas metode dan teknik atau prosedur yang menjamin siswa mencapai tujuan. Strategi dan metode pembelajaran berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Septianti & Afiani, 2020).

METODE

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui hasil kelayakan model gerak dasar manipulatif berbasis permainan pada siswa sekolah dasar kelas 6. Sesuai kebutuhan pembelajaran dan tujuan penelitian yang dicapai, yaitu mengembangkan model pembelajaran gerak manipulatif berbasis permainan dengan bentuk-bentuk permainan yang baru pada siswa kelas atas dalam pembelajaran gerak manipulatif.

Karakteristik model yang dikembangkan adalah permainan dari berbagai macam gerak manipulatif, agar anak dapat mengeksplor kemampuan yang telah dimiliki siswa seperti, melempar, memukul menendang, memantulkan, dan menggiring. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode Research & Development (R&D) (Sugiyono, 2020). Pengembangan model yang direncanakan bertujuan untuk mengetahui kelayakan model gerak manipulatif pada siswa kelas 6. Proses perencanaan model ini mengacu pada model ADDIE. Peneliti merancang 20 model gerak dasar manipulatif berbasis permainan pada siswa sekolah dasar kelas 6 yang menggunakan media seperti bola besar, bola kecil, keranjang, botol target, kaleng, cones, dan hula hoop.

Validasi para ahli dilakukan oleh ahli pembelajaran, permainan, dan ahli gerak dasar. Evaluasi dari para ahli dijadikan masukan produk awal yang telah dibuat dengan menggunakan uji justifikasi dimana instrument yang telah dibuat akan dikonsultasikan kepada para ahli. Pada titik ini, peneliti menguji model yang sedang dikembangkan dengan menentukan kelayakan model. Model ini dirancang oleh peneliti dan dievaluasi oleh ketiga spesialis tersebut. Peneliti mendapatkan umpan balik berupa rekomendasi yang bermanfaat untuk model gerak yang dibuat. Perbaikan yang dilakukan pada level ini sesuai dengan evaluasi yang dilakukan oleh dosen ahli dan spesialis terkait model gerak yang telah dirancang dan diuji oleh para ahli, sehingga tujuan dan pengembangan dapat dipenuhi dengan model gerak yang dirancang. Menurut penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli dan spesialis, perbaikan produk dihasilkan. Dalam hal ini, pengembangan tujuan gerak yang mengacu pada model gerak manipulatif. Sehingga dapat dijadikan model yang cocok untuk model gerak manipulatif berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar kelas 6.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil model gerak yang dibuat dalam bentuk buku yang memaparkan variasi-variasi gerakan manipulatif dan modifikasi memakai bola dan *marker*, keranjang, botol dan pelaksanaannya menggunakan seperti bermain yang dikemas dalam 20 model gerak. Model gerak manipulatif ini akan dilakukan berulang secara kelompok. Pada setiap gerakan yang sudah disesuaikan dengan kategori usia dan tingkatan kemampuan sesuai karakteristik dan kemampuan siswa dapat lebih mudah memahami, mengikuti, dan tertarik untuk melakukan gerakan ini. Setiap model gerak disajikan dalam bentuk berbeda disetiap tabel model gerak manipulatif dan diharap untuk mencapai tujuan yang sudah dirancang dan bermanfaat bagi para guru yang ingin menggunakan model gerak manipulatif berbasis permainan.

Gambaran dari tujuan umum analisis yaitu menganalisis model gerak manipulatif yang dilakukan agar latihan lebih bervariasi dan menjadi hal yang menarik dan baru bagi siswa. Lalu peneliti mendesain model, lalu dikembangkan dalam basis permainan yang akan diimplementasikan ke sekolah dasar. Hal ini akan membuat siswa akan merasa lebih bersemangat untuk melakukan gerakan manipulatif. alasan di atas maka peneliti menitik beratkan hasil analisis kebutuhan di lapangan tentang model-model gerak manipulatif berbasis permainan dan juga

menstimulus siswa pada gerakan yang bervariasi agar hasil dapat menjadi maksimal.

Agar model gerak dasar ini dapat digunakan dengan sebagaimana mestinya, peneliti melaksanakan uji kelayakan ahli oleh para ahli di bidangnya, yaitu: 3 orang dosen yaitu Dosen Ahli Gerak Dasar, Dosen Ahli Pembelajaran, dan Dosen Ahli Permainan.

Peranan dari masing-masing ahli yang disebutkan di atas adalah untuk menelaah apakah model gerak manipulatif berbasis permainan siswa kelas 6 ini layak, masing-masing ahli memberi penilaian “layak” atau “tidak layak” pada setiap model yang ditelaah. Berikut adalah data dari para ahli dalam penilaian model gerak dasar manipulatif berbasis permainan siswa kelas 6 pada penelitian ini:

1. Data Hasil Validasi Dosen Ahli Gerak Dasar Desain model dari peneliti dinyatakan valid 19 Model oleh dosen ahli gerak, Bapak Prof. Dr. Samsudin, M.Pd., yang berprofesi sebagai dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.
2. Data Hasil Validasi Dosen Ahli Pembelajaran Desain model dari peneliti dinyatakan valid 19 Model oleh dosen ahli pembelajaran, Bapak Dr. Iwan Setiawan, M.Pd. yang berprofesi sebagai dekan dan dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.
3. Data Hasil Validasi Dosen Ahli Permainan Desain Model dari peneliti dinyatakan valid 20 oleh dosen ahli permainan, Bapak Hartman Nugraha, M.Pd. yang berprofesi sebagai dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

Tabel 1. Kelayakan Model

| No | Nama Model | P1 | P2 | P3 | Kriteria |
|----|------------------------|----|----|----|-------------|
| 1 | Tangkap Rudal Berantai | V | V | V | Layak |
| 2 | Pantul Tangkap | V | V | V | Layak |
| 3 | Operan Cepat | V | V | V | Layak |
| 4 | Tangkap Ranjau | V | V | V | Layak |
| 5 | Giring Kolong | V | V | V | Layak |
| 6 | Giring Zig-Zag | V | V | X | Layak |
| 7 | Giring Keranjang | V | V | V | Layak |
| 8 | Giring Kombinasi | V | V | V | Layak |
| 9 | Kena Cones | V | V | X | Layak |
| 10 | Bowling Tendang | V | V | V | Layak |
| 11 | Balap Lempar | V | V | V | Layak |
| 12 | Botol Sasaran | V | V | V | Layak |
| 13 | Giring Cepat | V | V | V | Layak |
| 14 | Tangkap Kompak | V | V | V | Layak |
| 15 | Tendang Tepat | V | V | V | Layak |
| 16 | Tendangan K. O. | V | V | V | Layak |
| 17 | Masuk Keranjang | V | V | V | Layak |
| 18 | 4 Bersaudara | V | V | V | Layak |
| 19 | Ring Target | V | V | V | Layak |
| 20 | Lempar 123 | V | X | X | Tidak Layak |

Keterangan:

P1 : Dosen Ahli Permainan

P2 : Dosen Ahli Pembelajaran

P3 : Dosen Ahli Gerak Dasar

Uji Kelayakan di atas berdasarkan hasil telaah para peneliti yang menyatakan dari 20 model gerak dasar manipulatif berbasis permainan ini terdapat 19 model yang layak. Peneliti juga telah merangkum kritik dan saran yang

disampaikan oleh ahli terhadap model-model tersebut, yaitu: 1. Gerak manipulatif tidak ada yang berlari. 2. Macam macam gerak diusahakan terbagi rata. 3. Gerakan siswa diperhatikan agar sesuai dengan target yang ingin dicapai.

Efektivitas Model

Uji Efektivitas dilakukan oleh 20 siswa kelas 6 untuk menilai kemudahan dan kemenarikan model gerak dasar manipulatif berbasis permainan.

Tabel 2. Uji Kemudahan Model

| No | Nama Model | Sangat Sulit | Sulit | Cukup Mudah | Mudah | Sangat Mudah |
|----|------------------------|--------------|-----------|-------------|------------|--------------|
| 1 | Tangkap Rudal Berantai | 5% | 5% | 30% | 50% | 10% |
| 2 | Pantul Tangkap | 5% | 0% | 40% | 30% | 25% |
| 3 | Operan Cepat | 0% | 10% | 15% | 40% | 35% |
| 4 | Tangkap Ranjau | 5% | 5% | 40% | 40% | 10% |
| 5 | Giring Kolong | 0% | 5% | 35% | 50% | 10% |
| 6 | Giring Zig-Zag | 0% | 0% | 30% | 45% | 25% |
| 7 | Giring Keranjang | 0% | 0% | 35% | 35% | 30% |
| 8 | Giring Kombinasi | 0% | 0% | 40% | 25% | 35% |
| 9 | Kena Cones | 0% | 5% | 25% | 40% | 30% |
| 10 | Bowling Tendang | 0% | 5% | 20% | 45% | 30% |
| 11 | Balap Lempar | 0% | 5% | 30% | 40% | 25% |
| 12 | Botol Sasaran | 0% | 0% | 30% | 65% | 5% |
| 13 | Giring Cepat | 0% | 5% | 25% | 40% | 30% |
| 14 | Tangkap Kompak | 0% | 5% | 40% | 30% | 25% |
| 15 | Tendang Tepat | 5% | 0% | 30% | 35% | 30% |
| 16 | Tendangan K. O. | 5% | 5% | 45% | 30% | 15% |
| 17 | Masuk Keranjang | 0% | 0% | 30% | 35% | 35% |
| 18 | 4 Bersaudara | 5% | 5% | 20% | 35% | 35% |
| 19 | Ring Target | 0% | 5% | 25% | 30% | 40% |
| | RATA-RATA | 2% | 3% | 31% | 39% | 25% |

Berdasarkan hasil uji kemudahan model pada tabel di atas, diperoleh 2% menjawab sangat sulit, 3% sulit, 31% cukup mudah, 39% mudah, dan 25% sangat mudah.

Tabel 3. Uji Kemenarikan Model

| No | Nama Model | Sangat Tidak Menarik | Kurang Menarik | Cukup Menarik | Menarik | Sangat Menarik |
|----|------------------------|----------------------|----------------|---------------|---------|----------------|
| 1 | Tangkap Rudal Berantai | 5% | 0% | 25% | 15% | 55% |
| 2 | Pantul Tangkap | 5% | 0% | 20% | 15% | 60% |

| | | | | | | |
|----|------------------|-----------|-----------|------------|------------|------------|
| 3 | Operan Cepat | 0% | 5% | 20% | 25% | 50% |
| 4 | Tangkap Ranjau | 5% | 15% | 10% | 5% | 65% |
| 5 | Giring Kolong | 0% | 0% | 20% | 30% | 50% |
| 6 | Giring Zig-Zag | 0% | 0% | 15% | 15% | 70% |
| 7 | Giring Keranjang | 0% | 0% | 20% | 25% | 55% |
| 8 | Giring Kombinasi | 0% | 0% | 20% | 15% | 65% |
| 9 | Kena Cones | 5% | 0% | 15% | 30% | 50% |
| 10 | Bowling Tendang | 0% | 5% | 10% | 25% | 60% |
| 11 | Balap Lempar | 0% | 5% | 20% | 25% | 50% |
| 12 | Botol Sasaran | 0% | 5% | 10% | 30% | 55% |
| 13 | Giring Cepat | 0% | 10% | 5% | 30% | 55% |
| 14 | Tangkap Kompak | 0% | 5% | 15% | 20% | 60% |
| 15 | Tendang Tepat | 5% | 0% | 20% | 10% | 65% |
| 16 | Tendangan K. O. | 0% | 5% | 20% | 15% | 60% |
| 17 | Masuk Keranjang | 0% | 5% | 20% | 20% | 55% |
| 18 | 4 Bersaudara | 0% | 5% | 15% | 30% | 50% |
| 19 | Ring Target | 0% | 5% | 10% | 15% | 70% |
| | RATA-RATA | 1% | 4% | 16% | 21% | 58% |

Berdasarkan hasil uji kemudahan model pada tabel di atas, diperoleh 1% sangat tidak menarik, 4% kurang menarik, 16% cukup menarik, 21% menarik, dan 58% sangat menarik.

Pembahasan

Hasil akhir produk dari model gerak dasar manipulatif berbasis permainan siswa kelas 6 ini setelah ditarik kesimpulan bahwasannya model gerak dibuat secara sesuai serta layak untuk dipakai pada siswa sekolah dasar. Dengan menerapkan model gerak melalui alat maka siswa akan senang dan memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran serta dapat meningkatkan kondisi fisik siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari semua perolehan data melalui analisis kebutuhan, validasi para ahli, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa pengembangan model gerak dasar manipulatif berbasis permainan pada siswa kelas 6 sekolah dasar dapat dinyatakan layak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK yang sudah dimodifikasi dengan beberapa media seperti bola, keranjang, *marker*, botol sehingga diharapkan dapat memberikan inovasi dan referensi pembelajaran yang bervariasi bagi para guru dan dapat diterapkan kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Model Pengelolaan Kinerja Guru Berbasis Religius Untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru Mts Matholi'Ul Falah Langgenharjo Juwana*. 1–23.
- Arridho M. Fahri, Nurkadri, Abdillah Mufti, Rambe Chrystian, L. Sormin Josafat

- Franata, & Wardani Fatimah Zahra. (2023). Model Gerak Dasar Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 143–148.
- Hidayat, A. (2017). Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor Dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(2), 21. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i2.8175>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Nurhikmah, N. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bermain Kasti Melalui Pola Gerak Dasar Lokomotor dan Manipulatif. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, 1(1), 45–58. <https://doi.org/10.23960/jiip.v1i1.18018>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Stocks, N. (2016). 濟無No Title No Title No Title. 1–23.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung). Alfabeta, Cv.