



---

**Pengaruh Permainan Leapshoot Challenge Terhadap Keterampilan Melempar Pada Siswa SMP**

**Hidayat Nur Sabilillah<sup>1</sup>, Julianur<sup>2</sup>, Galih Priyambada<sup>3</sup>,**

**<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Kalimantan Timur, Indonesia**

**Jl. Ir. H. Juanda No.15, Sidodadi, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75124**

**E-mail: hidayatnursabilillah123@gmail.com**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Leapshoot Challenge* terhadap keterampilan melempar siswa SMP. Berdasarkan observasi dan wawancara, ditemukan beberapa permasalahan bahwa banyak siswa kurang aktif dalam gerak dan kurang bersemangat dalam pembelajaran olahraga. Permasalahan ini disebabkan oleh beberapa factor yaitu kurangnya variasi dalam metode latihan, fasilitas yang kurang memadai, keterbatasan waktu saat latihan, serta kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengajarkan teknik motorik yang benar. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 7 Samarinda yang mempunyai jumlah 10 kelas dengan keseluruhan populasi 229 siswa. Teknik sampel yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria tertentu yaitu siswa umur 12-13 tahun, sehingga terpilih 23 siswa dikelas VII D. Instrumen yang digunakan adalah lemparan menggunakan papan target untuk menentukan hasil pretest dan posttest. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Hasil pretest dan posttest dibandingkan untuk menentukan pengaruh permainan *Leapshoot Challenge*. Analisis data menunjukkan bahwa hasil pretest dan posttest berdistribusi normal dan homogen. Demikian Uji Hipotesis (*Paired Sampel Test*) menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest, dengan nilai Sig (2-tailed) adalah 0,001 yang kurang dari 0,005 H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *Leapshoot Challenge* memiliki pengaruh dan perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan melempar siswa SMP.

**Kata Kunci :** *Leapshoot Challenge*, keterampilan melempar, siswa SMP, permainan

---

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar untuk mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan membentuk generasi saat ini dengan menjadikan mereka contoh berdasarkan ajaran generasi sebelumnya. Sampai sekarang, pendidikan tidak memiliki definisi yang pasti dan lengkap karena kerumitannya yang melibatkan manusia sebagai objeknya. Penelitian ini sering disebut sebagai ilmu pendidikan.

Pendidikan ilmu adalah lebih dari pendidikan itu sendiri, dan lebih berfokus pada teori pendidikan yang menekankan pemikiran ilmiah. Hubungan erat antara teori dan praktik pendidikan dan ilmu pendidikan ditemukan. Oleh karena itu, keduanya bekerja sama dengan baik sepanjang kehidupan manusia (Abd Rahman et al., 2022).

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, Ki Hajar Dewantara, mendefinisikan pendidikan sebagai "tuntutan yang harus ada dalam pertumbuhan anak-anak. Artinya, pendidikan membimbing semua potensi alamiah yang dimiliki anak-anak tersebut, sehingga sebagai manusia dan anggota masyarakat, mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan sebaik mungkin.". Dalam proses humanisasi, pendidikan bertujuan untuk menjadikan manusia lebih manusiawi. Akibatnya, kita harus menghormati hak asasi setiap orang. Dengan kata lain, siswa bukanlah robot yang dapat dimanipulasi; sebaliknya, mereka adalah generasi yang membutuhkan bantuan dan perhatian selama setiap tahap perkembangan mereka untuk tumbuh menjadi orang yang mandiri, berpikir kritis, dan bermoral. Pendidikan tidak hanya membuat orang berbeda dalam hal makanan, minuman, pakaian, dan tempat tinggal, tetapi juga berusaha untuk mengembangkan sifat manusiawi (Ab Marisyah<sup>1</sup>, Firman<sup>2</sup>). Sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), dan perguruan tinggi adalah jenis sekolah yang termasuk dalam beberapa kategori. Salah satu kelas yang sangat penting adalah Pendidikan Jasmani (PJOK) (Pristiwanti et al., 2022).

PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan) adalah bagian esensial dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran fisik, keterampilan motorik, kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, kestabilan emosional, perilaku moral, gaya hidup sehat, dan kesadaran akan lingkungan bersih. Ini dilakukan melalui aktivitas fisik, olahraga, dan kesehatan yang dipilih dan direncanakan dengan sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat (1) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani dan olahraga bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik agar sehat secara fisik dan mental serta mengembangkan rasa sportivitas (Irianto, 2019).

Dalam proses pendidikan, pendidikan jasmani adalah komponen yang tidak boleh diabaikan. Ini bukan hanya tambahan untuk program sekolah untuk mengisi waktu, tetapi juga memiliki peran penting dalam pembentukan anak-anak. Ketika dilakukan dengan benar, pendidikan jasmani dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan yang

bermanfaat untuk mengisi waktu luang mereka, berpartisipasi dalam aktivitas yang mendukung gaya hidup sehat, memperluas jaringan sosial mereka, dan meningkatkan kesehatan fisik dan mental mereka. Ini menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak-anak, memungkinkan mereka belajar sambil bergerak (Iyakrus, 2018).

Gerak adalah bagian alami dari kehidupan setiap individu. Ini adalah ekspresi fisik yang terlihat dan dapat diamati oleh orang lain. Dalam konteks pertumbuhan dan perkembangan, gerak serupa dengan nutrisi yang memberi makan tubuh untuk tumbuh. Proses gerak, juga dikenal sebagai motorik, terjadi karena koordinasi antara berbagai organ dalam tubuh. Pada manusia, gerak dipicu oleh rangsangan saraf yang dikirim ke otak, yang kemudian mengirimkan sinyal kepada otot untuk bergerak (Mustafa & Sugiharto, 2020).

Kemampuan Gerak sangat penting bagi manusia untuk memiliki karena melalui gerakan kita dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Widiyastuti (2014) menyatakan bahwa konsep pembelajaran gerak merupakan dasar dari proses belajar dan pelatihan keterampilan gerak. Kemampuan gerak ini tidak hanya melibatkan kemampuan untuk melakukan gerakan dengan efisien, tetapi juga memiliki kemampuan untuk mengontrol dan meningkatkan motorik dalam gerakan yang dilakukan (Mahfud & Yuliandra, 2020).

Motorik adalah kumpulan tindakan yang terjadi di dalam tubuh kita yang tidak dapat kita lihat. Meskipun definisi umum ini kurang rinci, definisi yang lebih praktis diperlukan untuk pemahaman yang lebih mendalam. Dalam hal ini, "motorik" mengacu pada proses mengontrol dan mengontrol fungsi organ tubuh secara fisik dan mental yang menyebabkan gerakan. Penerimaan atau rangsangan informasi, pengolahan informasi, pengambilan keputusan, dan dorongan untuk melakukan tindakan fisik adalah beberapa peristiwa yang tak terlihat ini. Selanjutnya, proses fisiologis dan biokimia mengatur dan mengontrol impuls energi ke alat gerak. Secara keseluruhan, gerakan adalah bukti langsung dari rangkaian peristiwa yang tidak dapat dilihat ini. Dua kategori motorik adalah kasar dan halus (Kiram, 2016).

Motorik kasar adalah kemampuan anak untuk melakukan tugas yang memerlukan penggunaan otot-otot besar, menurut Saputra dan Rudyanto (2005:117). Motorik kasar melibatkan koordinasi sebagian besar tubuh anak, menurut Sujiono (2010:1.13). Karena melibatkan otot-otot besar seperti otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh, aktivitas motorik kasar sering kali membutuhkan tenaga. Kematangan dan koordinasi otot menentukan kinerja

motorik kasar. Guru dapat membuat pengalaman baru untuk siswa mereka yang melatih motorik kasar, seperti permainan yang telah dimodifikasi untuk meningkatkan gerakan motorik anak (Septiani et al., 2019).

Permainan adalah suatu bentuk kontes di mana pemain berinteraksi sesuai dengan aturan tertentu, bisa dilakukan secara individu atau dalam kelompok dengan tujuan tertentu. Ini juga merupakan cara sosial yang penting dalam mengarahkan perilaku anak-anak. Ini dikarenakan anak-anak lebih cenderung menghabiskan waktu di luar rumah bermain dengan teman-teman mereka daripada melakukan aktivitas lain yang lebih aktif. Permainan Leapshoot Challenge adalah salah satu permainan yang akan Anda mainkan (Hadi et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Jasmani bahwa masih banyak siswa belum aktif dalam gerak sehingga siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran olahraga. Permasalahan ini seringkali disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode latihan, fasilitas yang kurang memadai, keterbatasan waktu latihan, dan kurangnya pengetahuan serta keterampilan guru dalam mengajarkan teknik motorik yang benar.

Peneliti juga melihat bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada metode konvensional, seperti latihan gerakan melempar yang kurang optimal atau cenderung umum dilakukan. Hal ini mengakibatkan kebosanan pada siswa karena gerakan yang monoton, yang pada akhirnya akan mempengaruhi antusiasme dan semangat mereka dalam berolahraga. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik, seperti latihan melalui permainan. Salah satu metode yang potensial adalah *Leapshoot Challenge*, sebuah permainan yang dirancang untuk mengasah keterampilan melempar melalui serangkaian tantangan yang memerlukan ketepatan, kekuatan, dan koordinasi. Dengan menerapkan permainan *Leapshoot Challenge*, diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan melempar mereka dalam konteks yang lebih menyenangkan dan kompetitif, sehingga berdampak positif pada performa mereka dalam berbagai aktivitas olahraga. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh permainan *Leapshoot Challenge* terhadap keterampilan melempar siswa kelas SMP, serta memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pendidikan jasmani di sekolah.

*Leapshoot Challenge* (Tantangan Lompatan Menembak) adalah sebuah permainan yang

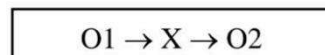
telah dimodifikasi untuk meningkatkan keakurasian dalam melempar target dengan bola. Didalam permainan ini pun ada beberapa rintangan sebelum melakukan melemparan yaitu seperti berlari dan melompat. Permainan ini juga bermanfaat untuk melatih kefokusannya siswa dalam melempar. Melalui permainan ini peneliti dapat melihat seberapa besar pengaruhnya peningkatan siswa tersebut. Tujuan dari permainan ini tersebut adalah untuk melatih keakurasian dan meningkatkan kefokusannya dalam melempar. Dengan adanya menggunakan latihan ini dapat meningkatkan motorik melempar siswa.

Menurut Djumidar (dalam Fitrianti, 2014), melemparan adalah tindakan di mana seseorang memberikan tenaga pada sebuah objek, yang kemudian menyebabkan objek tersebut memperoleh daya. Daya yang diterapkan pada objek tersebut memungkinkan objek itu bergerak ke berbagai arah (Pitaloka & Prayogo, 2019).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yang bertujuan untuk meneliti pengaruh permainan *Leapshoot challenge* terhadap keterampilan melempar. Dalam metode eksperimen, peneliti dapat mengontrol variabel-variabel tertentu untuk menentukan sebab dan akibat. Desain penelitian yang akan diterapkan adalah one group pretest-posttest design.

Pada desain ini, siswa akan diberikan pretest untuk mengukur keterampilan awal mereka. Setelah itu, mereka akan mengikuti sesi permainan *Leapshoot challenge*, dan kemudian diberikan posttest untuk mengukur peningkatan keterampilan setelah perlakuan. Hasil pretest dan posttest akan dibandingkan untuk menentukan efektivitas permainan *Leapshoot challenge* dalam meningkatkan keterampilan melempar.



Gambar 3.1. Desain Penelitian  
Suharsimi Arikunto (2010: 124)

Sugiyono (2019:126) menyatakan bahwa populasi dalam penelitian adalah istilah yang mengacu pada area generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan kualitas dan fitur tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti. Seluruh siswa kelas VII di SMPN 7 Samarinda, yang terdiri dari 10 kelas dengan total 229 siswa, termasuk dalam populasi penelitian ini. Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2021), Sebagian dari populasi mewakili jumlah dan karakteristiknya. Peneliti menggunakan *sampling purposive*, yang memilih sampel

berdasarkan faktor-faktor seperti usia siswa antara 12-13 tahun, minat mereka dalam kegiatan, dan izin sekolah. Sampel terdiri dari 23 siswa di kelas VII D di SMPN 7 Samarinda.

Program ini bertujuan untuk mengukur pengaruh permainan *Leapshoot challenge* terhadap peningkatan keterampilan melempar. Latihan akan dilakukan empat kali pertemuan setiap minggu. Pada minggu pertama, sesi pagi, siang, dan sore masing-masing akan melibatkan 3 repetisi. Minggu kedua, sesi pagi, siang, dan sore akan ditingkatkan menjadi 4 repetisi. Minggu ketiga, jumlah repetisi di setiap sesi pagi, siang dan sore akan ditingkatkan menjadi 5. Dan pada minggu keempat, setiap sesi pagi, siang dan sore akan terdiri dari 6 repetisi. Program ini menggunakan media permainan *Leapshoot challenge* yang dimodifikasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Uji Normalitas**

Uji Normalitas Untuk mengetahui normalitas data penelitian. Berikut ini adalah hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk dengan menggunakan SPSS 23:

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas  
Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.198	23	.019	.928	23	.098
posttest	.161	23	.125	.942	23	.197

a. Lilliefors Significance Correction

Keputusan untuk menentukan bahwa data berdistribusi normal didasarkan pada nilai Sig yang lebih besar dari 0,05. Berdasarkan tabel di atas, nilai Sig untuk Pretest adalah 0,098 dan untuk Posttest adalah 0,197, keduanya lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data Pretest dan Posttest berdistribusi normal.

### **Uji Homogenitas**

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data variabel atau sampel yang digunakan dalam penelitian homogen atau sama. Berikut ini adalah hasil Uji Homogenitas, sebagai berikut :

**Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas**  
**Tests of Homogeneity of Variances**

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Pretest	Based on Mean	.562	1	44	.457
posttest	Based on Median	.198	1	44	.658
	Based on Median and with adjusted df	.198	1	43.297	.658
	Based on trimmed mean	.566	1	44	.456

Dalam pengujian homogenitas, data dianggap homogen jika nilai sig. > 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan yang ditampilkan pada tabel, nilai sig. Based on Mean adalah 0,457, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, data dalam penelitian ini dapat dikatakan homogen.

### **Deskripsi Data Penelitian**

Hasil deskripsi data penelitian dapat dilihat pada table dibawah :

**Tabel 3. Deskripsi Data Penelitian**

No	X1	X2
1	10	13
2	9	11
3	11	13
4	11	15
5	8	12
6	9	13
7	12	15
8	9	12
9	5	18
10	7	15
11	9	11
12	11	14
13	9	12
14	8	10
15	6	14
16	10	13
17	11	15
18	5	12
19	9	13

20	7	15
21	6	11
22	9	13
23	5	10
Minimal	5	10
Maksimal	12	18
Mean	8.521739	13.04348
Median	9	13
Modus	9	13
SD	2.107768	1.918291

Berdasarkan tabel deskripsi data penelitian di atas, dapat dijelaskan bahwa:

- Variabel Pre Test memiliki nilai minimum 5 dan nilai maksimum 12. Rata-rata nilai Pre Test adalah 8,52 dengan standar deviasi 2.107.
- Variabel Post Test hasil keterampilan melempar setelah diberi perlakuan, memiliki nilai minimum 10 dan nilai maksimum 18. Rata-rata nilai Post Test adalah 13,04 dengan standar deviasi 1,918.

#### **Uji Hipotesis (*Paired Sampel Test*)**

Uji t (*Paireds Sampel Test*) adalah untuk menentukan apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berpasangan atau berhubungan satu sama lain. Berikut ini hasil tabel perhitungan Uji T menggunakan SPSS.

**Tabel 4. Hasil Uji T  
Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Significance	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
				Lower	Upper				
Nilai - Nilai	-4.522	2.661	.555	-5.672	-3.371	-8.150	22	<.001	<.001

Keputusan pada uji sampel berpasangan didasarkan pada nilai sig.(2-tailed) yang kurang dari 0,001, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil keterampilan melempar pada data pretest dan posttest. Dari tabel di atas, nilai sig.(2-tailed) adalah 0,001

yang kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh karena terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan melempar pada data *pretest dan posttest*.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 7 Samarinda pada hari Senin, 24 Mei 2024, dengan judul "Pengaruh Permainan *Leapshoot Challenge* Terhadap Keterampilan Melempar Siswa SMP." Sampel penelitian terdiri dari 23 siswa berusia 12-13 tahun. Penelitian ini menemukan bahwa keterampilan melempar siswa dipengaruhi secara signifikan oleh permainan yang dimodifikasi yaitu Leapshoot Challenge.

Pendidikan adalah elemen penting yang sangat berperan dalam transformasi sosial. Dengan pendidikan, diharapkan terbentuk generasi penerus yang berkarakter tangguh untuk meneruskan tongkat estafet kepemimpinan negara. Oleh karena itu, pendidikan perlu dimaksimalkan di semua bidang. Untuk memastikan pendidikan berjalan dengan baik, tentunya diperlukan wadah atau forum yang disebut lembaga (Rahman, 2018).

Sebagai mata pelajaran di sekolah, pendidikan jasmani berperan penting dalam pengembangan perilaku siswa secara menyeluruh. Menurut Rivani (2018), "Pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran melalui aktivitas fisik yang mencakup aspek psikomotor, kognitif, dan afektif secara komprehensif". Pendidikan jasmani pada dasarnya adalah proses yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk membawa perubahan holistik pada kualitas individu, mencakup dimensi fisik, mental, dan emosional. Pendidikan jasmani harus memperlakukan anak sebagai keseluruhan yang terpadu, bukan sebagai entitas dengan aspek fisik dan mental yang terpisah. Secara mendasar, pendidikan jasmani menggunakan kemampuan gerak manusia untuk mencapai tujuan tersebut (Haris et al., 2021).

Dua kategori keterampilan motorik adalah motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar mencakup kemampuan untuk menggerakkan bagian tubuh yang besar dan keseluruhan (lokomotor), seperti yang dilakukan saat berjalan, berlari, melompat, melempar, berolahraga, dan aktivitas serupa. Perkembangan motorik halus mencakup kemampuan untuk menggunakan jari-jari untuk melakukan berbagai tugas seperti menggenggam, menulis, memotong, dan menggambar (Rohisfi & Neviyarni, 2021).

Melempar adalah olahraga di mana menggunakan satu atau dua tangan untuk meluncurkan benda atau bola ke arah tertentu dengan koordinasi kekuatan lengan dan

tangan, sehingga benda atau bola dapat dimelempar sejauh yang diinginkan. Teknik melempar dapat dilakukan dari bawah tangan, di atas kepala, dari atas lengan, atau dari samping (Sopiah, 2018).

Permainan merupakan bagian integral dari pendidikan jasmani. Dengan demikian, tujuan dan fungsi bermain sejalan dengan tujuan pendidikan jasmani itu sendiri. Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kualitas manusia dan membentuk individu Indonesia yang utuh, mencakup seluruh aspek kepribadian (Alfiati, 2021).

Permainan modifikasi, menurut Ngasmain & Soepartono (1997:3), didefinisikan sebagai perubahan permainan dari metode standar menjadi metode yang lebih sederhana, yang disesuaikan dengan perkembangan anak atau kebutuhan mereka saat ini. Ini berarti bahwa permainan yang dimodifikasi harus lebih sederhana dari versi aslinya, memiliki peraturan yang mudah dipahami, dan memenuhi tujuan pembelajaran (Dinarta, 2021).

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu permainan *Leapshoot Challenge* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan melempar pada siswa. Permainan ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan melempar siswa secara signifikan, yang terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai. Selain itu, uji statistik menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak hanya signifikan secara matematis tetapi juga konsisten dalam seluruh sampel yang diuji.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Alfiati, L. N. (2021). Penerapan Metode Divergent Berbantu Permainan Bola Keranjang Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pjok Tentang Gerak Dasar Lempar Bagi Siswa Kelas 4 Sd 1 Kajeksan Kudus Semester 1 Tahun 2018/2019. *Jurnal Bhakti Pendidikan Indonesia*, 3(3).
- Dinarta, B. M. (2021). Penggunaan Modifikasi Permainan Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 10 Pada Mata Pelajaran PJOK Di SMK Negeri 1 Jember. *Jurnal Buana*

*Pedagogi Olahraga*, 1(1), 33–43.

- Hadi, F., Raibowo, S., & Prabowo, A. (2021). Pengaruh Permainan Bola Kasti Terhadap Kemampuan Gerak Motorik Kasar Siswa Kelas V Sd Negeri 90 Rejang Lebong. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(2), 260–270.
- Haris, F., Taufan, J., & Nelson, S. (2021). Peran guru olahraga bagi perkembangan pendidikan jasmani adaptif di sekolah luar biasa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3883–3891
- Irianto, T. (2019). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 13(1).
- Kiram, Y. (2016). *Belajar Keterampilan Motorik (Edisi Revisi)*.
- Iyakrus, I. (2018). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2).
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 54–66.
- Mustafa, P. S., & Sugiharto, S. (2020). Keterampilan motorik pada pendidikan jasmani meningkatkan pembelajaran gerak seumur hidup. *Jurnal Sporta Saintika*, 5(2), 199–218.
- Pitaloka, G. D. A., & Prayogo, B. H. (2019). Pengaruh Permainan Lempar Bola Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B di RA Az-Zahrah Tempurejo Kabupaten Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 2(2), 74–82.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Rahman, K. (2018). Perkembangan lembaga pendidikan islam di indonesia. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–14.
- Rohisfi, E., & Neviyarni, N. (2021). Analisis Belajar Keterampilan Motorik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 27–34.
- Septiani, F. I., Purnama, W., & Sumitra, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kreatifitas Seni. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(3), 74–83.
- Sopiah, S. (2018). Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Aktivitas Melempar Bola pada Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Nurul Amal Kecamatan Ibum. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 2(2), 55–60.