



Pengembangan Model Permainan Bata (Bola Target) dalam Pembelajaran Materi Bola Besar untuk Siswa Kelas IV

Maretha Shafvira¹, Aisya Ashna¹, Agus Pujiyanto²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

E-mail: marethashafvira@students.unnes.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-06-10 Revised: 2025-07-20 Published: 2025-08-04 Keywords: <i>Development; Big Ball; Learning.</i>	This research uses a Research and Development (R&D) research design, namely a research method used to produce products and test product effectiveness. In the Borg & Gall Research and Development (R&D) research design, there are 10 steps: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validity, 5) design revision, 6) initial trial, 7) product revision, 8) usage trial, 9) product revision, 10) mass product. The purpose of this study is to develop a game model in large ball material in physical education and health learning with data collection techniques including observation, interviews, tests, and documentation. The results of this study are in the form of a BATA (Target Ball) game product that can be used as a physical education and health learning model, based on tests by game experts and learning experts, the average indicator shows 97.21% or is included in the "very good" category. Small-scale trials showed an average percentage of 79% and large-scale trials showed an average percentage of 81%. The conclusion is that the development of the BATA (Target Ball) game model in learning large ball material for grade IV students.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-06-10 Direvisi: 2025-07-20 Dipublikasi: 2025-08-04 Kata kunci: <i>Pengembangan; Bola besar; Pembelajaran.</i>	Penelitian ini menerapkan desain penelitian Research and Development (R&D) yang merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk serta mengevaluasi tingkat efektivitasnya. Dalam desain penelitian Research and Development (R&D) menurut Borg & Gall, terdapat sepuluh langkah yang harus dilalui, yaitu: (1) identifikasi potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) perancangan produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba awal, (7) revisi produk, (8) uji coba penggunaan, (9) revisi akhir produk, dan (10) produksi secara massal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah model permainan pada materi bola besar dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjasorkes). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini berupa produk permainan yang dinamakan BATA (Bola Target), yang dapat dimanfaatkan sebagai model pembelajaran dalam Penjasorkes. Berdasarkan hasil uji dari ahli permainan dan ahli pembelajaran, indikator rata-rata menunjukkan persentase sebesar 97,21%, yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Hasil uji coba pada skala kecil memperoleh rata-rata persentase sebesar 79%, sedangkan pada skala besar mencapai 81%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model permainan BATA (Bola Target) layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran materi bola besar bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik sebagai sarana untuk membentuk dan mengembangkan individu secara menyeluruh, baik dari segi fisik, mental, maupun emosional (Wijayanti et al., 2022).

Pendidikan jasmani memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan dalam menjalankan aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik, meningkatkan kapasitas berpikir, serta mengasah keterampilan gerak dasar secara efektif dan efisien. Selain itu, pendidikan jasmani juga berperan dalam membentuk sikap sportif,

jujur, disiplin, bertanggung jawab, mampu bekerja sama, percaya diri, dan menjunjung nilai-nilai demokratis melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah seharusnya memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, guna mendorong pertumbuhan dan perkembangan menyeluruh di semua ranah, yaitu fisik, psikomotorik, kognitif, dan afektif. Peran guru sebagai pendidik profesional mencakup berbagai tugas, di antaranya mendidik, mengajar, membimbing, serta menilai dan mengevaluasi peserta didik pada satuan pendidikan formal, termasuk jenjang

PAUD, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Menurut Usiono (2021:62), guru merupakan individu yang telah mencapai kematangan pribadi dan memiliki tanggung jawab utama untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, serta melakukan penilaian dan evaluasi terhadap peserta didik, mulai dari jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga pendidikan tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa guru adalah seorang pendidik yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan etika kepada peserta didik, agar mereka tumbuh menjadi individu yang berkarakter dan memiliki wawasan yang luas.

Pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan siswa terhadap aktivitas fisik, sekaligus menggabungkan unsur-unsur pembelajaran di dalamnya. Selama mengikuti proses pembelajaran, siswa mengalami berbagai bentuk pengalaman, seperti adaptasi terhadap lingkungan baru, berinteraksi dengan teman sebaya, menikmati suasana permainan yang menyenangkan, hingga menghadapi tuntutan disiplin dan tanggung jawab yang terkadang terasa menantang. Dengan demikian, pembelajaran yang dipadukan dengan unsur permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna (Pambudi & Pramudana, 2016).

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan awal yang berperan sebagai fondasi utama dalam sistem pendidikan, termasuk di Indonesia. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat (3), yang menyatakan bahwa "pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang". Salah satu materi dalam pembelajaran olahraga dan kesehatan adalah permainan bola besar. Permainan ini mencakup berbagai jenis olahraga yang menggunakan bola berukuran besar, seperti sepak bola, bola voli, dan bola basket. Menurut Prof. Hendra Kusuma, permainan bola besar merupakan jenis permainan beregu yang menekankan pada keterampilan fisik, strategi permainan, serta kerja sama antarpemain. Sejalan dengan itu, Rina Setiawati berpendapat bahwa permainan bola besar tidak hanya melibatkan aspek fisik, tetapi juga menuntut kekuatan mental dari para pemain.

Berbagai permasalahan masih sering ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes, yang berpotensi mengganggu kelancaran proses belajar dan menghambat pencapaian hasil belajar siswa secara optimal. Selama ini, proses pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar dalam materi seperti sepak bola, bola voli, dan bola basket cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang berlandaskan pada aturan formal dan baku. Pola pikir seperti ini cenderung membentuk persepsi dan cara pandang guru Penjasorkes dalam merancang pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar belum sepenuhnya dikelola secara tepat dan sesuai dengan tahap pertumbuhan serta perkembangan siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun motorik.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis melakukan observasi langsung di SD Negeri Keseneng, SD Negeri Candigaron 01, dan SD Negeri Candigaron 03. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai ketersediaan sarana dan prasarana dalam pembelajaran bola besar, memahami proses pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes khususnya pada materi bola besar, serta mengidentifikasi berbagai permasalahan yang muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi tersebut, diperoleh sejumlah temuan sebagai berikut: 1) Materi pembelajaran bola besar masih kurang dikembangkan secara inovatif, sehingga diperlukan alternatif pengembangan agar lebih menarik dan relevan bagi siswa. 2) Keterbatasan sarana dan prasarana dalam pembelajaran bola besar menyebabkan proses belajar menjadi kurang efektif dan tidak mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. 3) Materi bola besar belum dikemas dalam bentuk permainan yang dimodifikasi, sehingga banyak siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. 4) Terdapat anggapan dari guru bahwa siswa perempuan mengalami lebih banyak hambatan dalam mengikuti materi bola besar, sehingga pembelajaran materi ini jarang diberikan. 5) Permainan bola besar masih kurang diminati oleh peserta didik perempuan, yang berdampak pada rendahnya partisipasi mereka dalam kegiatan tersebut. 6) Penerapan aturan baku dalam permainan bola besar menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengikuti jalannya permainan.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan model pembelajaran sebagai strategi untuk melaksanakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Model tersebut harus dirancang dan dikemas secara menarik agar mampu mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti terdorong untuk melakukan sebuah penelitian yang berfokus pada pengembangan permainan yang telah ada agar menjadi lebih optimal. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Keseneng, SD Negeri Candigarón 01, dan SD Negeri Candigarón 03, dengan judul "Pengembangan Model Permainan BATA (Bola Target) dalam Pembelajaran Materi Bola Besar untuk Siswa Kelas IV." Pengembangan model permainan bola besar ini diharapkan mampu menjadi sarana bantu bagi guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi pembelajaran bola besar, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain penelitian Research and Development (R&D), yaitu suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji tingkat efektivitas produk tersebut. Menurut Brog dan Gall, penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu model pengembangan yang berorientasi pada pendekatan industri, di mana hasil temuan penelitian dimanfaatkan sebagai dasar dalam merancang dan menciptakan produk baru.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian Brog & Gall. Menurut Brog & Gall (dalam Sugiyono, 2011), metode penelitian ini merupakan suatu proses sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk yang digunakan dalam konteks pendidikan dan pembelajaran. Model pengembangan Brog & Gall (Sugiyono, 2011) terdiri dari sepuluh tahapan, yaitu: pencarian dan pengumpulan data, perencanaan, mengembangkan pproduk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, revisi produk operasional, uji coba lapangan operasional, penyempurnaan produk akhir, desiminasi dan implementasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis deskriptif. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan skala Likert, yang berfungsi

sebagai instrumen untuk mengukur tingkat ketepatan dan keefektifan dari model permainan BATA (Bola Target) yang dikembangkan.

Tabel 1. Rentang skor skala evaluasi ahli

No	Keterangan	Skor
1	Tidak Baik	1
2	Kurang Baik	2
3	Cukup Baik	3
4	Baik	4
5	Sangat Baik	5

Dalam pengolahan data menggunakan rumus yang diperoleh dari Muhamad Ali (1987:184), yaitu:

$$NP = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai dalam %

N = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai atau jumlah seluruh data

Dari hasil persentase tersebut yang diperoleh, kemudian diklasifikasikan persentase penilainya menurut Gullford (dalam Martin Sudarmono, 2010:56), yaitu :

Tabel 2. Kriteria penilaian presentase

Presentase	Kategori Presentase	Makna
0-20%	Tidak Baik	Tidak Digunakan
20,1-40%	Kurang Baik	Diperbaiki
40,1-70%	Cukup Baik	Digunakan (Bersyarat)
70,1-90%	Baik	Digunakan/layak
90,1-100%	Sangat Baik	Digunakan/layak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di 3 sekolah dasar yaitu SD Negeri Candigarón 01, SD Negeri Candigarón 03, dan SD Negeri Keseneng dengan rentang waktu 14-24 Juni 2025.

Selama proses analisis kebutuhan ini, pada proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru PJOK Sekolah Dasar ditemukan beberapa hal diantaranya: 1) Kurang inovasi dalam materi bola besar, sehingga diperlukan alternatif pengembangan inovasi materi bola besar. 2) Sarana dan prasarana untuk permainan bola besar masih kurang inovasi, sehingga berdampak pada kurang efektifnya pembelajaran. 3) Materi pembelajaran bola besar belum dikemas ke dalam materi permainan-permainan yang dimodifikasi,

sehingga banyak siswa-siswi yang bosan. 4) Guru beranggapan bahwa siswa putri banyak mengalami hambatan dalam pembelajaran bola besar, sehingga materi bola besar menjadi jarang diajarkan. 5) Permainan bola besar masih kurang diminati oleh siswa putri. 6) Permainan bola besar menggunakan aturan baku, sehingga sebagian besar siswa kurang paham. Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan model permainan bola besar yang mampu menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti berharap bahwa produk yang dikembangkan dapat menjadi alat bantu bagi guru dalam menciptakan pembelajaran permainan yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, pengembangan permainan bola besar ini diharapkan dapat menjadi solusi atas rendahnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran olahraga. Lebih jauh lagi, model ini diharapkan mampu mendukung guru dalam memperkaya variasi metode pembelajaran yang digunakan di kelas.

Data yang diperoleh melalui pengisian kuesioner oleh ahli permainan dan ahli Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) digunakan sebagai acuan untuk menentukan kelayakan produk model permainan BATA (Bola Target). Data ini menjadi pedoman dalam memutuskan apakah produk hasil pengembangan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba skala kecil maupun skala besar. Adapun berikut ini merupakan hasil pengisian kuesioner yang diberikan oleh ahli permainan PJOK jenjang Sekolah Dasar.

Tabel 3. Hasil kuesioner ahli

No	Ahli	Hasil Presentase Penilaian	Keterangan
1	Ahli Permainan	96,66%	Sangat Baik
2	Ahli Pembelajaran 1	96,66%	Sangat Baik
3	Ahli Pembelajaran 2	98,33%	Sangat Baik
Rata-rata		97,21 %	Sangat Baik

Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh 12 siswa kelas IV SD Negeri Candigaron 01 sebagai subjek dalam uji coba skala kecil, diperoleh persentase pada masing-masing butir pernyataan (nomor 1 hingga 10) dengan rincian sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil kuesioner skala kecil

Setelah pelaksanaan uji coba skala kecil, penelitian dilanjutkan dengan uji coba skala besar yang dilakukan di dua sekolah dasar berbeda. Uji coba ini menghasilkan persentase pada setiap butir pernyataan, dari pernyataan nomor 1 hingga 10, dengan rincian sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil kuesioner skala besar

B. Pembahasan

Draf awal permainan BATA (Bola Target) meliputi:

1. Karakteristik Permainan

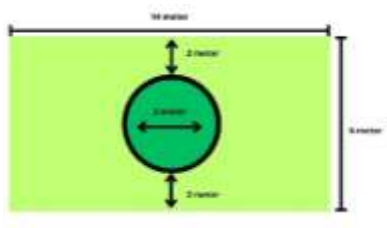
Permainan BATA (Bola Target) merupakan hasil pengembangan model permainan dalam pembelajaran materi bola besar. Permainan ini dirancang untuk dilaksanakan di halaman atau lapangan sekolah, dan dimainkan secara berkelompok, di mana setiap tim terdiri dari 5 hingga 6 siswa. Permainan BATA menggabungkan berbagai unsur gerak dasar yang terdapat dalam permainan bola besar, seperti gerakan memukul, melempar, menangkap, dan menendang, sehingga mampu melatih keterampilan motorik dasar siswa secara menyeluruh.

2. Sarana dan Prasarana

a) Lapangan

Lapangan permainan BATA (Bola Target) berbentuk persegi panjang dan memiliki ukuran lebar 6 meter panjang

14 meter dan diameter lingkaran terlarang 2 meter.



Gambar 3. Lapangan

b) Bola karet

Bola karet untuk permainan BATA (Bola Target) memiliki diameter 20 cm dan memiliki berat yang ringan sehingga memudahkan siswa dalam memegang dan melemparnya.



Gambar 4. Bola

c) Ring

Ring permainan BATA (Bola Target) terbuat dari pralon yang dirakit sehingga berbentuk menjadi seperti ring dengan tinggi 170 cm dan diameter ring adalah 30 cm.



Gambar 5. Ring

d) Peluit

Peluit digunakan sebagai isyarat pelanggaran atau pada saat bola masuk kedalam sasaran yang menghasilkan sebuah point.



Gambar 6. Peluit

e) Stopwatch

Stopwatch digunakan untuk mengatur waktu guna untuk bergantian dalam bermain antara 2 kelompok tersebut.



Gambar 7. Stopwatch

f) Papan skor

Papan skor berguna untuk membantu untuk mengingat point setiap timnya pada saat bermain.



Gambar 8. Papan skor

g) Kapur

Kapur digunakan untuk memberi tanda pada lapangan yang telah diukur.



Gambar 9. Kapur

3. Peraturan Permainan

- Jumlah pemain dalam permainan BATA (Bola Target) yaitu 5 sampai 6 orang dalam setiap kelompoknya.
- Waktu permainan BATA (Bola Target) 2 X 5 menit setiap timnya.
- Pertandingan BATA (Bola Target) dipimpin oleh 1 wasit dan 1 pencatat poin
- Jika bola masuk kedalam lingkaran terlarang wasit yang mengambil bola
- Wasit boleh berada didalam ataupun diluar lapangan.

4. Cara Bermain

- Kapten dalam tim melakukan suit, untuk memutuskan sebagai tim jaga atau tim main.
- Apabila sudah ditentukan, tim jaga masuk kedalam lapangan memposisikan diri dan disusul oleh tim main.
- Ketika peluit di bunyikan oleh wasit maka permainan akan segera dimulai
- Tim jaga menghadang bola agar tidak masuk kedalam ring atau sasaran yang berada ditengah lapangan.
- Tim main berusaha memasukkan bola kedalam ring atau sasaran yang berada ditengah lapangan, jika bisa memasukkan bola maka tim main mendapatkan 1 poin.
- Tim jaga hanya boleh menepis bola ataupun menendang (tidak boleh dipegang)
- Tidak ada batasan langkah dalam permainan BATA (Bola Target)
- Bola boleh dilempar, dipukul, ditangkap, ataupun ditendang oleh tim main.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah permainan BATA (Bola Target) sebagai pembelajaran materi bola besar yang berdasarkan pada saat uji coba skala kecil yang melibatkan 12 siswa dan uji coba skala besar sebanyak 36 siswa.

Berdasarkan hasil uji coba dan pengamatan selama penelitian maka dilakukan beberapa revisi meliputi:

- Jumlah pemain menjadi 5 setiap timnya
- Waktu ditambah menjadi 5 menit setiap timnya
- Wasit boleh berada di dalam lapangan dan luar lapangan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pengamatan dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa:

- Pengembangan BATA (Bola Target) sebagai pembelajaran materi bola besar sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Pernyataan itu didukung oleh hasil analisis data dan evaluasi ahli penjas yang didapat rata-rata presentase 96%, dan evaluasi ahli pembelajaran didapat rata-rata persentase 97%. Berdasarkan kriteria penilaian maka pengembangan permainan BATA (Bola Target) sebagai pembelajaran materi bola besar telah memenuhi kriteria "Sangat

Baik". Sehingga dapat digunakan untuk siswa sekolah dasar di Kecamatan Sumowono.

- Pengembangan permainan BATA (Bola Target) sebagai pembelajaran materi bola besar dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar di Kecamatan Sumowono. Hal ini berdasarkan hasil analisis uji skala kecil dengan rata-rata presentase pilihan jawaban sesuai adalah 79%. Dan hasil uji coba skala besar didapatkan rata-rata presentase pilihan yang sesuai adalah 81%. Berdasarkan data tersebut maka permainan BATA (Bola Target) sebagai pembelajaran materi bola besar telah memenuhi kriteria "Baik". Sehingga dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Sumowono.
- Secara keseluruhan model pengembangan permainan BATA (Bola Target) sebagai pembelajaran materi bola besar dapat diterima dengan baik, sehingga baik dari uji coba skala kecil maupun uji coba skala besar model ini dapat diterapkan dan digunakan untuk siswa sekolah dasar Kecamatan Sumowono.

B. Saran

- Pengembangan model permainan BATA (Bola Target) dalam pembelajaran materi bola besar untuk siswa kelas IV sebagai produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran bola besar pada siswa sekolah dasar di Kecamatan Sumowono.
- Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang telah direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- Bagi guru Penjasorkes diharapkan dapat mengembangkan model-model pembelajaran materi bola besar lainnya yang lebih menarik dan dapat meningkatkan keaktifan siswa putra maupun putri dalam pembelajaran Penjasorkes di Sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

Abdul Majid Al Faiq, L., Pramono, H., Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, J., & Ilmu Keolahragaan, F. (2021). *Indonesian Journal for Physical Education and Sport Upaya Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah*

- dengan Modifikasi Permainan Benthik Bola Voli pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Article History _____ *Keywords*.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Abdurrochim, M. (2016). Pengembangan model permainan bolatangan untuk anak usia sekolah dasar kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 60.
<https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.8136>
- Chen, J., Wang, X., Zhang, Z., & Chen, W. (2021). Assessing elementary school students' manipulative skill competency in china. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(6), 1–9.
<https://doi.org/10.3390/ijerph18063150>
- David, O. O., & Grobler, W. (2020). Information and communication technology penetration level as an impetus for economic growth and development in Africa. *Economic Research-Ekonomika Istrazivanja*, 33(1), 1394–1418.
<https://doi.org/10.1080/1331677X.2020.1745661>
- Destiawan, M. C., Adi, S., & Roesdiyanto. (2020). Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia. *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2), 82–90.
- Engels, E. S., & Freund, P. A. (2020). Effects of cooperative games on enjoyment in physical education—How to increase positive experiences in students? *PLoS ONE*, 15(12 December), 1–14.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0243608>
- Erfayliana, Y., & Soegiyanto, S. (2014). MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN SELAT BALL BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. In *JPES* (Vol. 3, Issue 2).
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes>
- Fernandez-Rio, J., & Casey, A. (2021). Sport education as a cooperative learning endeavour. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 26(4), 375–387.
<https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1810220>
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21.
<https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hendra, J., & Putra, G. I. (2019). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Bagi Anak Melalui Permainan Olahraga Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 438–444.
<https://doi.org/10.52060/mp.v4i2.181>
- Indra Setiawan, P., Gansar Santi Wijayanti, D., Annas, M., Pujiyanto, A., Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, J., Ilmu Keolahragaan, F., & Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, J. (2024). *Indonesian Journal for Physical Education and Sport Article History*. Permainan Lempar Tangkap Bola Terhadap Koordinasi Mata Tangan Dan Kaki Siswa Tunagrahita
<https://journal.unnes.ac.id/journals/inapes>
- Jeong, H. C., & So, W. Y. (2020). Difficulties of online physical education classes in middle and high school and an efficient operation plan to address them. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(19), 1–13.
<https://doi.org/10.3390/ijerph17197279>
- Mujriah, Siswantoyo, Sukoco, P., Rosa, F. O., Susanto, E., & Setiawan, E. (2022). Traditional Sport Model To Improve Fundamental Movement Skills and Social Attitudes of Students During Covid-19. *Physical Education Theory and Methodology*, 22(3), 309–315.
<https://doi.org/10.17309/tmfv.2022.3.02>
- Pipit Muliya, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Kemampuan Gerak Dasar. *Journal GEEJ*, 7(2), 6–29.
- Pratt, M. E., Lipscomb, S. T., & McClelland, M. M. (2016). Caregiver Responsiveness During Preschool Supports Cooperation in Kindergarten: Moderation by Children's Early Compliance. *Early Education and Development*, 27(4), 421–439.
<https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1090767>
- Putri, A., Putri, A., & Hapsari, D. (2023). Pengaruh Modernisasi Terhadap Eksistensi Permainan Tradisional di Gempuran Permainan Modern Bagi Mahasiswa Teknik

- Lingkungan 2022. Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(4), 572-579.
<https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/135%0Ahttps://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/viewFile/135/153>
- Soegiyanto, K. *, & Rahayu, S. (2014). PENGEMBANGAN MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLAVOLI MINI "SERPASSRING" PEMBELAJARAN PENJASORKES SD KELAS V. In *JPES* (Vol. 3, Issue 2).
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes>
- Tarım, K. (2015). Effects of cooperative group work activities on pre-school children's pattern recognition skills. *Kuram ve Uygulamada Egitim Bilimleri*, 15(6), 1597-1604.
<https://doi.org/10.12738/estp.2016.1.0086>
- Walton, E. P., & Lismadiana, L. (2015). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BOLA BASKET BAGI ANAK SD KELAS ATAS. *Jurnal Keolahragaan*, 3(1), 29-38.
<https://doi.org/10.21831/jk.v3i1.4967>
- Wibawa, K. A., & Sugiyanto, FX. (2015). GERAK MULTILATERAL MELALUI PERMAINAN BOLA BESAR UNTUK ANAK SD KELAS BAWAH. *Jurnal Keolahragaan*, 3(2), 194-207.
<https://doi.org/10.21831/jk.v3i2.6244>
- Zellawati, A. (n.d.). Terapi bermain untuk mengatasi permasalahan pada anak. 164-175.