

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS OLAHRAGA TRADISIONAL TERHADAP PENINGKATAN KELINCAHAN ANAK

by Rifqi Festiawan

Submission date: 02-Sep-2021 09:03AM (UTC+0700)

Submission ID: 1639806954

File name: 1368-2370-1-SM.pdf (209.33K)

Word count: 3248

Character count: 20031



Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers

"Pengembangan Sumber Daya Pedesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan X"

6-7 Oktober 2020

Purwokerto

ISBN 978-602-1643-65-5

"Tema 6: Rekayasa sosial, pengembangan pedesaan, dan pemberdayaan masyarakat"

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS OLAHRAGA TRADISIONAL TERHADAP PENINGKATAN KELINCAHAN ANAK

Rifqi Festiawan¹, Ngadiman², Dewi Anggraeni³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan, Universitas Jenderal Soedirman

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran permainan tradisional terhadap peningkatan kelincahan anak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain yang digunakan adalah Pretest - Posttest Group Design. Populasi penelitian terdiri dari dua kelas dengan jumlah 60 siswa dan teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling dengan jumlah sampel 30 siswa. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes lari shuttle 4 x 10 meter. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat yang meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas data, serta pengujian hipotesis dengan menggunakan Paired t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran berbasis permainan tradisional terhadap peningkatan kelincahan anak yang dibuktikan dengan p value = 0,002. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional terbukti untuk meningkatkan kelincahan anak, dan dapat dijadikan alternatif proses pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Pembelajaran, Kelincahan, Anak

ABSTRACT

The purpose of this study was to see the effect of traditional game learning models on increasing children's agility. The research method used was an experimental method with the design used was pretest - posttest group design. The study population consisted of two classes with a total of 60 students and the sampling technique used simple random sampling with a sample size of 30 students. The test instrument used in this study was the 4 x 10 meter shuttle running test. The data analysis technique used is the prerequisite test which includes data normality test and data homogeneity test, as well as hypothesis testing using Paired t-test. The results showed that there was an effect of traditional game-based learning models on increasing children's agility as evidenced by the value of p = 0.002. With these results it can be ignored that the traditional game-based learning model is proven to improve children's agility, and can be used as an alternative to the learning process that is more effective than conventional learning.

Keywords: Traditional Games, Learning, Agility, Children.



Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers

"Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan X"

6-7 Oktober 2020

Purwokerto

ISBN 978-602-1643-65-5

PENDAHULUAN

Bermain merupakan kegiatan yang sangat akrab dengan kehidupan manusia (Kamaludin dkk., 2020). Ketika manusia sedang dalam proses pembentukan dirinya dari masa kanak-kanak hingga dewasa, tidak ada satu pun individu manusia yang tidak mengenal permainan, salah satunya adalah permainan yang dulu disebut permainan tradisional tanpa tersentuh oleh modernisasi (Festiawan et al., 2019). Permainan elektronik versus permainan tradisional sebenarnya tidak muncul di permukaan (menjadi perdebatan yang sengit), tetapi disadari oleh kelompok tertentu bahwa di era globalisasi ini, nilai-nilai aktif dalam permainan tradisional anak perlu digali kembali, karena ini baru Permainan dianggap semakin mengasingkan anak dari nilai aktif seperti pada permainan tradisional anak (Sukirman, 2008).

Permainan tradisional merupakan salah satu contoh dari ribuan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Namun permainan tradisional tersebut kini semakin terkikis sedikit demi sedikit terutama di kota-kota, mungkin bagi anak-anak saat ini banyak yang belum mengenal permainan tradisional yang ada, padahal permainan tradisional merupakan permainan yang merupakan warisan dari nenek moyang bangsa Indonesia (Festiawan & Arovah, 2020). Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional, permainan tradisional di setiap daerah biasanya tidak sama, tidak seperti permainan modern saat ini, seperti permainan teknologi yang rata-rata memiliki kemiripan seperti permainan di komputer dan handphone.

Permainan tradisional di Indonesia sepertinya menghadapi masa depan yang kurang cerah. Tren yang terlihat adalah bahwa berbagai bentuk permainan sekarang tidak dikenal oleh banyak anak, dan sangat jarang dimainkan. Hanya permainan tertentu yang masih banyak dimainkan (Sukirman Dharmamulya, dkk 2008). Banyak orang tua berpikir bahwa mempelajari sesuatu di kelas nonformal lebih bermanfaat daripada bermain. Padahal banyak hal yang dapat dimanfaatkan dari permainan tradisional, salah satunya adalah alat yang mudah didapat dan memungkinkan anak untuk bermain bersama, pada saat itulah anak dapat mengeluarkan ide-ide kreatifnya. Dalam game ini jiwa anak akan terlihat secara utuh. Suasana ceria yang dibangun akan melahirkan dan melahirkan kebersamaan yang menyenangkan. Hal inilah yang menyebabkan kehidupan masyarakat menjadi harmonis (Ajun Khamdani, 2010). Keharmonisan dibangun bersama, dalam artian untuk menjaga permainan mereka membuat aturan sendiri yang disepakati bersama, jika ada yang melanggar akan diberikan sanksi dan jika menyadari kesalahan yang telah dilakukannya maka teman-temannya akan ditoleransi. Di sisi lain, proses pembelajaran telah tertanam dalam permainan tradisional, para pemainnya telah belajar untuk mematuhi aturan fair play. Suatu proses pembelajaran dalam hidup yang mengakui saling menerima dan memaafkan (Ajun Khamdani, 2010).

Keterampilan anak selalu diasah, anak dikondisikan untuk membuat permainan dari berbagai bahan yang tersedia disekitarnya, penggunaan bahan bermain selalu tidak terlepas dari alam, hal ini membuat interaksi antara anak dengan lingkungannya begitu erat. Kebersamaan dengan alam merupakan bagian penting dari proses memperkenalkan generasi muda pada lingkungannya. Dengan demikian otot atau sensor motorik akan semakin terasah pula, sedangkan proses kreatif merupakan tahap awal mengasah kreativitas dan imajinasi anak untuk mendapatkan ruang tumbuh kembang (Dinalisa, 2011).

Keterampilan motorik yang berbeda memainkan peran yang berbeda dalam menyesuaikan sosial dan kepribadian anak. Misalnya, keterampilan berfungsi untuk membantu anak memperoleh



Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers

"Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan X"

6-7 Oktober 2020

Purwokerto

ISBN 978-602-1643-65-5

kemandirian, sedangkan keterampilan lainnya berfungsi untuk mendapatkan penerimaan sosial. Elizabeth B. Hurlock (2009). Karena tidak mungkin memperoleh keterampilan motorik secara bersamaan, anak akan fokus pada keterampilan belajar yang akan membantu memperoleh bentuk penyesuaian pada saat itu. Aktivitas olahraga anak seringkali tidak disadari, akibat gerakan olahraga dalam aktivitas bermain (Cattuzzo et al., 2016). Dimana kegiatan bermain yang melibatkan aspek keterampilan fisik (physical skill) dan motorik kasar cenderung mirip dengan kegiatan olahraga. Kegiatan bermain untuk anak usia 5 tahun ke atas berada pada Golden Age yaitu masa dimana fisiologi anak sangat peka dalam menerima rangsangan, dan jika Golden Age terlewatkan maka kesempatan terbaik bagi anak telah terlewatkan. Menurut John W. Santrock (2007: 214) "pada usia 5 tahun, anak-anak lebih menyukai petualangan daripada ketika anak berusia 4 tahun. Tidak jarang seorang anak berusia 5 tahun yang percaya diri melakukan adegan mengerikan memanjat suatu benda. Anak-anak berlari cepat dan menikmati balapan dengan satu sama lain dan orang tua mereka".

Keterampilan motorik yang berbeda memainkan peran yang berbeda dalam mengadaptasi sosial dan kepribadian anak (O'Brien et al., 2016). Misalnya, keterampilan berfungsi untuk membantu anak memperoleh kemandirian, sedangkan keterampilan lainnya berfungsi untuk mendapatkan penerimaan sosial. Hurlock (2009). Karena tidak mungkin memperoleh keterampilan motorik secara bersamaan, anak akan fokus pada keterampilan belajar yang akan membantu memperoleh bentuk penyesuaian pada waktu itu. Aktivitas olahraga anak seringkali tidak disadari, akibat gerakan olahraga dalam aktivitas bermain (Abbott et al., 2002). Dimana kegiatan bermain yang melibatkan aspek keterampilan fisik (physical skill) dan keterampilan motorik kasar cenderung mirip dengan kegiatan olahraga. Kegiatan bermain untuk anak usia 5 tahun ke atas berada pada Golden Age yaitu masa dimana fisiologi anak sangat peka dalam menerima rangsangan, dan jika Golden Age terlewatkan maka kesempatan terbaik bagi anak telah terlewatkan (Webster & Ulrich, 2017).

Bermain merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan gerak anak, yaitu dengan menggerakkan otot-otot besar anak lebih kuat sehingga gerakan anak dapat dikendalikan oleh dirinya sendiri (Priklerová & Kucharik, 2015). Segala kegiatan yang diarahkan pada tujuan akhir selain kesenangan adalah permainan yang hanya untuk kesenangan agar anak bersemangat untuk suatu permainan. Permainan adalah suatu kegiatan fisik, dengan menggerakkan motorik kasar pada anak akan selalu diasah dan menjadi lebih baik dan lebih baik (Vlahov dkk., 2014).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen sejati. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah The Randomize Pretest-Posttest Control Group Design. Desain ini melibatkan dua kelompok yang diteliti untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diukur dua kali yaitu pada saat pretest dan posttest. Berikut adalah gambaran umum dari desain tersebut:

Tabel 1. The Randomize Pretest-Posttest Control Group Design

| | | | |
|--------------------|----|---|----|
| Experimental group | O1 | X | O2 |
| Control group | O1 | C | O2 |

(Source: Fraenkel, Wallen, & Hyun., 2012)



Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers

"Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan X"

6-7 Oktober 2020

Purwokerto

ISBN 978-602-1643-65-5

Description:

O1: Pretest

O2: Posttest

X: *Treatment* (Application of *traditional sport based*)

C: Conventional Learning

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tes shuttle run 4 x 10 meter. Prosedur perlu dipecah berdasarkan jenis penelitian. Bagaimana penelitian dilakukan dan data akan diperoleh, itu harus dijelaskan di bagian ini. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi: Uji prasyarat yang meliputi uji keefektifan data dan uji homogenisasi data, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji-t berpasangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dari Hasil Pretest-Posttest dari Kelompok Perlakuan

Dalam data deskriptif ini membahas hasil pre-test dan post-test mengenai mean, standar deviasi, varians, nilai maksimum dan nilai minimum serta varians. Data pretest kelompok perlakuan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Data hasil pretes dan postes kelompok perlakuan

| | Mean | Std Deviasi | Max | Min |
|-----------|-------|-------------|-------|------|
| Pre-test | 27,86 | 4,31 | 33,63 | 21,2 |
| Post-test | 27,67 | 4,26 | 36,53 | 24,4 |

Berdasarkan analisis tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa hasil pre-test dari uji kelincahan (Shuttle run) adalah (Mean) 27,86 dengan (Standard Deviation) 4,31, waktu tercepat 21,16 detik dan waktu terlambat adalah 33, 63 detik. Sedangkan untuk hasil post test agility (shuttle run) adalah (Mean) 27,67 dengan (Standard Deviation) 4,26 dan waktu rawan tercepat 24,43 detik dan waktu terlambat 36,53 detik.

Data Pretest-Posttest dari Kelompok Kontrol

Dalam data deskriptif ini membahas hasil pre-test dan post-test mengenai mean, standar deviasi, varians, nilai maksimum dan nilai minimum serta varians. Data pretest kelompok kontrol dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Data hasil pretest dan posttest kelompok kontrol

| | Mean | Std Deviasi | Max | Min |
|-----------|-------|-------------|-------|-------|
| Pre-test | 26,71 | 4,01 | 32,93 | 20,12 |
| Post-test | 26,81 | 4,12 | 33,99 | 20,32 |

Berdasarkan analisis tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa hasil pre-test dari tes kelincahan (Shuttle run) adalah (Mean) 26,71 dengan (Standard Deviation) 4,01 dan waktu rawan tercepat 20,12



Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers

"Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan X"

6-7 Oktober 2020

Purwokerto

ISBN 978-602-1643-65-5

detik dan waktu terlambat adalah 32,93 detik. Sedangkan hasil post test dari tes agility (Shuttle run) adalah (Mean) 26.81 dengan (Standard Deviation) 4.12 dan waktu rawan tercepat adalah 20.32 detik dan waktu terlambat 33.99 detik.

Uji Prasyarat

Uji prasyarat dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas data dan uji homogenitas data, data yang diperoleh meliputi:

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data merupakan salah satu pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau (Sig > 0,05), sebaliknya jika data lebih kecil dari 0,05 atau (Sig. < 0,05) maka data dikatakan tidak normal. Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS dengan Shapiro Wilk test. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data

| DATA | Statistic | Df | Sig | Kesimpulan |
|-----------------------------------|-----------|----|------|------------|
| Pretest Kelompok Treatment | ,951 | 15 | ,664 | Normal |
| Posttest Kelompok Treatment | ,959 | 15 | ,567 | Normal |
| Posttest Kelompok Kontrol | ,971 | 15 | ,453 | Normal |
| Posttest Kelompok Kontrol | ,941 | 15 | ,421 | Normal |

Dari data pada Tabel 4 dapat disimpulkan bahwa nilai Sig pretest dan posttest pada kelompok Perlakuan dan Kontrol semuanya lebih besar dari 0,05 atau nilai Sig > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data untuk kedua kelompok adalah terdistribusi normal.

Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data merupakan salah satu uji yang digunakan untuk mengetahui kesamaan varian dari populasi penelitian. Uji homogenitas data ini dilakukan dengan bantuan SPSS. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai Sig > 0,05 atau t hitung < t tabel berarti sampel homogen.

Tabel 5. Uji Homogenitas Data

| DATA | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. | Kesimpulan |
|-----------------------------|---------------------|-----|-----|------|------------|
| Pretest Kelompok Treatment | ,398 | 1 | 15 | ,875 | Homogen |
| Posttest Kelompok Treatment | ,468 | 1 | 15 | ,898 | Homogen |
| Posttest Kelompok Kontrol | ,472 | 1 | 15 | ,787 | Homogen |
| Posttest Kelompok Kontrol | ,497 | 1 | 15 | ,790 | Homogen |

Dari data pada Tabel 5 dapat disimpulkan bahwa nilai Sig pretest dan posttest kelompok perlakuan dan kelompok kontrol semuanya lebih besar dari 0,05 atau nilai Sig > 0,05 dan dapat disimpulkan bahwa varian keduanya kelompok homogen.



Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers

"Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan X"

6-7 Oktober 2020

Purwokerto

ISBN 978-602-1643-65-5

Uji Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t dengan signifikansi 5%. Ada satu jenis uji-t yang dilakukan yaitu Uji-t berpasangan.

Tabel 7. Hasil Uji Paired T-Test

| Paired Sampled T-Test | | Sig. (2-tailed) |
|-----------------------|---|-----------------|
| Pair 1 | Treatment Group Pretest Treatment Group Posttest | ,002 |
| Pair 2 | Control Group Pretest Control Group Posttest | ,072 |

Berdasarkan analisis uji-t berpasangan (Tabel 7), nilai Sig. (2-tailed) Kelompok perlakuan 0,002 dan hasil Sig. (2-tailed) kelompok kontrol adalah 0,072. Dengan hasil tersebut maka kelompok perlakuan memiliki nilai Sig. $< 0,05$, sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai Sig. $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian olahraga tradisional terhadap peningkatan kelincahan anak.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan motorik fundamental anak. Penelitian diawali dengan melakukan pretest, kemudian diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional dan pembelajaran konvensional yang memiliki porsi yang seimbang antara kedua proses pembelajaran tersebut, kemudian pada tahap akhir dilanjutkan dengan posttest. Penelitian ini menggunakan desain penelitian "Pretest-Posttest Control Group Design" yaitu desain penelitian yang berfungsi untuk mengetahui pengaruh masing-masing kelompok sebelum dan sesudah perlakuan dan kemudian membandingkan perbedaan pengaruhnya melalui hasil paired t-test, sehingga agar perbedaan dapat diketahui dengan lebih akurat.

Dari data tersebut kemudian dilakukan uji Paired t-test dan diperoleh hasil uji-t dengan nilai Sig. Kelompok perlakuan (2-tailed) adalah 0,001. Sehingga dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 atau 0,001 $< 0,05$, hal ini berarti model pembelajaran berbasis permainan tradisional berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik fundamental anak.

Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya termasuk penelitian dari (Rusmawati, 2016) yang menyebutkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan permainan tradisional terhadap gerak dasar motorik dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro. Terbukti dari hasil uji Wilcoxon yaitu Zhitung (-2,770) lebih besar dari Ztabel (-1,96). Sedangkan (Akbar, 2013) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional bentengan, kasti, dan gobak sodor terhadap peningkatan gerak motorik kasar berupa power, running, dan agility pada siswa kelas V SD putra.

Penelitian lain dari (Puspitasari, 2016) menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan dengan U-test (Mann - Whitney U Test) diperoleh bilangan $n1 = 17$ dan $n2 = 17$ diperoleh tabel 77, sehingga harga hitung lebih kecil dari T tabel sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat diartikan bahwa permainan tradisional karet berpengaruh terhadap pembelajaran lompat jauh.

Dari hasil penelitian dan beberapa penelitian sebelumnya dapat dijelaskan bahwa permainan



Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers

"Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan X"

6-7 Oktober 2020

Purwokerto

ISBN 978-602-1643-65-5

tradisional dapat diaplikasikan pada pembelajaran pendidikan jasmani, sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan motorik fundamental anak, dengan menerapkan perlakuan yang baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran berbasis olahraga tradisional terhadap peningkatan kelincahan anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih saya ucapkan kepada semua pihak yang telah turut serta membantu pelaksanaan penelitian ini, khususnya dari LPPM Universitas Jenderal Soedirman yang telah memberikan dana untuk melaksanakan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbott, A., Collins, D., Martindale, R., & Sowerby, K. (2002). Talent Identification and Development: An Academic Review A report for sportscotland by The University of Edinburgh. *Sport Scotland, August*, 1–103.
- Akbar, R. M. (2013). *Pengaruh Olahraga Tradisional Bebentengan Terhadap Kemampuan Motorik (Motor Ability) Anak Usia 6-8 Tahun Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Astorino, T. A., Edmunds, R. M., Clark, A., King, L., Gallant, R. A., Namm, S., Fischer, A., & Wood, K. M. (2017). High-Intensity Interval Training Increases Cardiac Output and V-O₂max. *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 49(2), 265–273. <https://doi.org/10.1249/MSS.0000000000001099>
- Batacan, R. B., Duncan, M. J., Dalbo, V. J., Tucker, P. S., & Fenning, A. S. (2017). Effects of high-intensity interval training on cardiometabolic health: A systematic review and meta-analysis of intervention studies. *British Journal of Sports Medicine*, 51(6), 494–503. <https://doi.org/10.1136/bjsports-2015-095841>
- Cattuzo, M. T., dos Santos Henrique, R., Ré, A. H. N., de Oliveira, I. S., Melo, B. M., de Sousa Moura, M., de Araújo, R. C., & Stodden, D. (2016). Motor competence and health related physical fitness in youth: A systematic review. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 19(2), 123–129. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2014.12.004>
- Festiawan, R., & Arovah, N. I. (2020). Pengembangan “ Buku Saku Pintar Gizi ” Untuk Siswa : Alternatif Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pengetahuan Gizi Olahraga. *Physical Activity Journal*, 2(1), 188–201. <https://doi.org/https://doi.org/10.32424/1.paju.2020.1.2.2436> Abstrak
- Festiawan, R., Ngadiman, N., Kusuma, I. J., Nurcahyo, P. J., & Kusnandar, K. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Games, Education, and Visualisation (GEV) Untuk Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Remaja. *Jendela Olahraga*, 4(2), 13–25. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3678>
- Freitas, D. L., Lausen, B., Maia, J. A., Gouveia, R., Antunes, A. M., Thomis, M., Lefevre, J., & Malina, R. M. (2018). Skeletal maturation, fundamental motor skills, and motor performance in preschool children. *Scandinavian Journal of Medicine and Science in Sports*, 28(11), 2358–2368. <https://doi.org/10.1111/sms.13233>
- Kamaludin, Ngadiman, Festiawan, R., Kusuma, I. J., & Febriani, A. R. (2020). Pengembangan Permainan Pecah Piring Sintren : Pemanfaatan Olahraga Tradisional Pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak. *TEGAR: Journal of Teaching Physical*



Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers

"Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan X"

6-7 Oktober 2020

Purwokerto

ISBN 978-602-1643-65-5

-
- Education in Elementary School* *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(5), 37–45.
- O' Brien, W., Belton, S., & Issartel, J. (2016). Fundamental movement skill proficiency amongst adolescent youth. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21(6), 557–571. <https://doi.org/10.1080/17408989.2015.1017451>
- Priklerová, S., & Kucharik, I. (2015). Efficiency Of Technical And Tactical Approach To Teaching Minihandball Game Skills In Different Age Categories. *Acta Facultatis Educationis Physicae Universitatis Comenianae*, 55(2), 132–140. <https://doi.org/10.1515/afepuc-2015-0014>
- Puspitasari, R. N. (2016). Pengaruh permainan tradisional karetan terhadap pembelajaran motorik kasar atletik lompat jauh. *Jurnal PG*, 3(1), 9–18.
- Rusmawati, I. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Gerak Dasar Motorik Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(2), 435–440.
- Vlahov, E., Baghurst, T. M., & Mwavita, M. (2014). Preschool motor development predicting high school health-related physical fitness: A prospective study. *Perceptual and Motor Skills*, 119(1), 279–291. <https://doi.org/10.2466/10.25.PMS.119c16z8>
- Webster, E. K., & Ulrich, D. A. (2017). Evaluation of the psychometric properties of the Test of Gross Motor Development-third edition. *Journal of Motor Learning and Development*, 5(1), 45–58. <https://doi.org/10.1123/jmld.2016-0003>
- Wen, D., Utesch, T., Wu, J., Robertson, S., Liu, J., & Hu, G. (2019). Effects of different protocols of high intensity interval training for VO₂max improvements in adults: A meta-analysis of randomised controlled trials. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2019.01.013>

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS OLAHRAGA TRADISIONAL TERHADAP PENINGKATAN KELINCAHAN ANAK

ORIGINALITY REPORT

21 %
SIMILARITY INDEX

24 %
INTERNET SOURCES

8 %
PUBLICATIONS

7 %
STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

6%

★ repository.unpas.ac.id

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 100 words

Exclude bibliography On