DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan
Vol. 2, No. 3, Desember 2024, pp. 1 – 8
ISSN: 3025–0978
Open Access: https://journal.awatarapublisher.com/index.php/dewantech

PEMBELAJARAN LARI CEPAT BERBASIS PERMAINAN DI SEKOLAH DASAR: BENTUK PERMAINAN, MODIFIKASI AKTIVITAS, DAN TUJUAN KETERAMPILAN

Desrio Windoro[1], Erna Yantiningsih[2], Dea Maesaroh[3]
[1] Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Dehasen Bengkulu, Bengkulu, Indonesia
[2,3] Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon, Kota Cirebon, Indonesia

e-mail: desrio25@unived.ac.id[1], erna.yantiningsih@unucirebon.ac.id[2], deamaesaroh15@unucirebon.ac.id[3]

INFO ARTIKEL
Riwayat Artikel:
Diterima September 05, 2024
Direvisi September 10, 2024
Disetujui September 25, 2024

KEYWORDS
Sprint learning
Game-based learning
Primary school
Motor skills
Narrative review

ABSTRACT

Sprint learning in primary physical education requires games aligned with movement objectives. This narrative review maps game forms, activity modifications, and skill objectives across 15 publications from 2020–2023 by asking which game forms are relevant, which modifications are feasible, and which outcomes are suitable for judging success. Sources were identified through targeted searches of titles, keywords, DOIs, and publisher pages. Direct evidence on running and children's athletics was distinguished from supporting motor-learning literature. Activities included traditional games, integrated dynamic games, group and individual formats, and children's athletics. Modifications involved rules, equipment, running areas, groups, and task difficulty. Several studies reported positive findings, but heterogeneous designs, ages, and outcomes limited generalisation. Neither pooled effects nor total participant numbers were calculated. Sprint time, movement quality, learning mastery, and psychological outcomes were interpreted separately. Games may support sprint learning when practice opportunities, feedback, assessment, and safety are explicitly planned. The contribution is a matrix of evidence characteristics and an activity-objective-assessment map.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

KATA KUNCI
Pembelajaran lari cepat
Pembelajaran berbasis permainan
Sekolah dasar
Keterampilan motorik
Narrative review

CORRESPONDING AUTHOR
Desrio Windoro
Universitas Dehasen Bengkulu
Bengkulu
desrio25@unived.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran lari cepat di sekolah dasar memerlukan permainan yang selaras dengan tujuan gerak. Artikel ini memetakan bentuk permainan, modifikasi aktivitas, dan tujuan keterampilan melalui *narrative review* atas 15 publikasi tahun 2020–2023 dengan pertanyaan kajian tentang bentuk permainan yang relevan, modifikasi yang dapat dilakukan, dan *outcome* yang layak untuk menilai keberhasilan. Sumber ditelusuri secara terarah melalui judul, kata kunci, DOI, dan laman penerbit. Bukti langsung mengenai lari dan atletik anak dibedakan dari literatur pendukung motorik dan perilaku belajar. Aktivitas mencakup permainan tradisional, permainan dinamis terintegrasi, format kelompok dan individual, serta atletik anak. Modifikasi meliputi aturan, alat, lintasan, kelompok, dan kesulitan tugas. Sejumlah studi melaporkan hasil positif, tetapi heterogenitas desain, usia, dan *outcome* membatasi generalisasi. Tidak dihitung efek gabungan atau total peserta. Waktu *sprint*, kualitas gerak, ketuntasan belajar, dan hasil psikologis ditafsirkan terpisah. Permainan berpotensi mendukung pembelajaran apabila kesempatan praktik, umpan balik, penilaian, dan keselamatan direncanakan secara eksplisit. Kontribusinya berupa matriks karakteristik bukti dan pemetaan aktivitas, tujuan, dan penilaian.

PENDAHULUAN

Lari cepat merupakan bagian keterampilan lokomotor yang dapat diajarkan melalui pengalaman gerak terstruktur. Di sekolah dasar, pencapaian pembelajaran tidak cukup dinilai dari siapa yang paling dahulu mencapai garis akhir. Guru juga perlu memperhatikan kualitas gerak, pemahaman aturan, keberanian mencoba, dan kesempatan berpartisipasi. Penelitian pembelajaran motorik menunjukkan bahwa hasil suatu program bergantung pada jenis keterampilan dan usia peserta; peningkatan pada satu ukuran tidak selalu muncul pada seluruh ukuran lainnya (Duncan et al., 2020).

Permainan memberi konteks untuk mengulang gerakan melalui aturan, sasaran, dan interaksi sosial. Namun, aktivitas yang menyenangkan belum tentu secara otomatis melatih teknik lari. *Guided active play* yang berfokus pada lokomotor menunjukkan manfaat terhadap keterampilan gerak, sehingga relevansi tugas dengan tujuan pembelajaran perlu diperhatikan (Moghaddaszadeh dan Belcastro, 2021). Temuan tersebut mendukung penggunaan permainan yang diarahkan pada kompetensi tertentu, bukan sekadar menambah variasi aktivitas.

Dalam konteks Indonesia, permainan tradisional dan pembelajaran berbasis bermain telah digunakan untuk mengembangkan keterampilan gerak maupun pembelajaran lari (Ariyanto et al., 2020; Elisyah et al., 2021; Yuwanto, 2023). Program atletik anak juga menawarkan aktivitas beragam yang mencakup lari, lompat, dan lempar (Anisah et al., 2020). Ragam pendekatan tersebut perlu dibaca menurut konteks dan desain penelitiannya, bukan disatukan sebagai satu intervensi yang identik.

Persoalan praktis yang dikaji adalah hubungan antara bentuk permainan, bagian aktivitas yang dapat dimodifikasi, dan tujuan keterampilan yang hendak dinilai. Penelitian terdahulu telah membahas program atau *outcome* tertentu; kebutuhan kajian ini adalah menyusun pemetaan pedagogis yang membantu guru menerjemahkan bukti tersebut ke dalam keputusan pembelajaran. Pertanyaan kajian meliputi bentuk permainan apa yang relevan, modifikasi apa yang dapat dilakukan, serta *outcome* apa yang layak digunakan untuk menilai keberhasilan.

Artikel ini bertujuan menyintesis ketiga aspek tersebut melalui *narrative review*. Kontribusinya berupa matriks karakteristik bukti dan pemetaan aktivitas–tujuan–penilaian. Artikel tidak bertujuan menentukan besar efek gabungan atau mengurutkan permainan dari yang paling efektif hingga paling rendah efektivitasnya.

METODE PENELITIAN

Kajian menggunakan *narrative review* dengan sintesis tematik. Unit analisisnya adalah publikasi ilmiah tentang pembelajaran lari, kecepatan, atletik anak, dan keterampilan motorik yang relevan dengan pendidikan jasmani sekolah dasar. Sebanyak 15 publikasi tahun 2020–2023 ditelaah. Literatur dibatasi paling lambat Desember 2024; tidak ada sumber sesudah periode tersebut yang dipakai untuk mendukung substansi kajian.

Penelusuran bersifat terarah melalui judul, kata kunci, DOI, dan sumber penerbit. Istilah yang digunakan mencakup *sprint running*, *primary school*, *traditional games*, *integrated dynamic games*, *Kids' Athletics*, dan *fundamental movement skills*. Metadata dan klaim diperiksa melalui halaman publikasi atau dokumen sumber yang dapat diakses. Kajian ini tidak menyatakan bahwa seluruh literatur di suatu database telah ditemukan. Karena tidak tersedia log pencarian sistematis yang lengkap, tidak dilaporkan jumlah rekaman awal, deduplikasi, atau diagram PRISMA.

Pemilihan sumber mempertimbangkan kesesuaian dengan pertanyaan kajian, kejelasan karakteristik kegiatan, serta informasi mengenai hasil yang dilaporkan. Publikasi mengenai gerak atau kecepatan lari digunakan sebagai bukti langsung; publikasi motorik umum, permainan net, metode sirkuit, dan aspek sosial diperlakukan sebagai pendukung interpretasi pedagogis. Studi

dengan peserta di luar usia sekolah dasar tidak digeneralisasikan sepenuhnya ke populasi sekolah dasar.

Ekstraksi mencakup konteks, peserta, desain, bentuk aktivitas, *outcome*, dan keterbatasan penerapan. Informasi yang tidak jelas tidak diisi dengan perkiraan. Jumlah peserta tidak dijumlahkan karena tahap pengembangan, uji coba, dan uji efektivitas dapat melibatkan peserta yang berbeda atau berulang. Sintesis mengelompokkan bukti ke dalam bentuk permainan, modifikasi aktivitas, serta tujuan keterampilan. Tidak dilakukan *meta-analysis* atau penilaian risiko bias menggunakan instrumen formal; kekuatan interpretasi dibahas berdasarkan karakteristik desain dan keterbandingan *outcome*.

DISKUSI DAN PEMBAHASAN

Karakteristik dan keterbandingan bukti

Publikasi yang ditelaah tidak seluruhnya mengukur hal yang sama. Ada penelitian yang menilai kualitas gerak lari, waktu tempuh, hasil belajar, atau kemampuan motorik umum. Tabel 1 menyajikan delapan publikasi yang paling dekat dengan lari, kecepatan, atau program atletik anak. Tujuh publikasi lainnya digunakan sebagai pendukung konteks pedagogis. Pemisahan ini menghindari anggapan bahwa semua referensi merupakan eksperimen *sprint* yang setara.

Penelitian pengembangan Elisyah et al. (2021) melibatkan tahap uji coba dan uji efektivitas yang berbeda. Angka peserta pada setiap tahap tidak dapat langsung dijumlahkan sebagai sampel independen. Demikian pula, kajian Abhaydev et al. (2020) mencakup peserta usia 10–14 tahun; temuan untuk peserta yang lebih tua perlu dibatasi ketika diterapkan pada sekolah dasar. Perbedaan cakupan peserta tersebut menjadi alasan untuk tidak mempertahankan angka total lintas studi yang tidak dapat diaudit.

Tabel 1 Karakteristik publikasi yang berkaitan langsung dengan lari atau atletik anak

Publikasi	Peserta dan desain	Aktivitas	Outcome dan batas interpretasi
Elisyah et al. (2021)	Pengembangan; tahap uji 20, 60; uji efektivitas 40 siswa	Permainan Lahat; gerak lari 40 m	Keterampilan gerak; tahap peserta tidak dijumlahkan
Yuwanto (2023)	PTK; 23 siswa kelas V	Pendekatan bermain	Ketuntasan antarsiklus; tanpa pembanding independen
Macovei dan Popescu (2023)	54 siswa kelas III–IV; dua kelompok	Permainan dinamis terintegrasi	Kecepatan; konteks interdisipliner
Thonglong dan Bussamongkhon (2022)	32 siswa laki-laki; dua kelompok	Permainan tradisional; 8 minggu	Lari 50 m dan zig-zag; generalisasi jenis kelamin terbatas
Moerianto et al. (2021)	62 siswa kelas III; treatment by level 2×2	Permainan kelompok dan individual	Gerak dasar lari dan interaksi minat
Abhaydev et al. (2020)	40 siswa usia 10–14; kelompok perlakuan/kontrol	Kids' Athletics; 12 minggu	Motorik dan psikologis; mencakup usia di luar SD
Duncan et al. (2020)	124 anak usia 6–7 dan 10–11; intervensi/kontrol	Shuttle Time; 6 minggu	FMS dan tes produk termasuk sprint 10 m; respons menurut usia
Jakubík dan Broďáni (2023)	Dua kelompok, masing-masing 35; usia 7–8	Atletik anak dan permainan gerak	Performa umum; paket aktivitas tidak mengisolasi sprint

Bentuk permainan yang relevan

Permainan tradisional menawarkan aktivitas lari dalam konteks aturan yang dikenal siswa. Elisyah et al. (2021) mengembangkan model gerak lari 40 meter berbasis permainan Lahat, sedangkan Thonglong dan Bussamongkhon (2022) menguji permainan tradisional Thailand dengan *outcome* kecepatan dan kelincahan. Bukti ini menunjukkan relevansi permainan lokal sebagai media pembelajaran, tetapi tidak membuktikan bahwa kedekatan budaya merupakan penyebab tunggal peningkatan hasil.

Permainan dinamis terintegrasi menghubungkan gerak dengan tugas lintas mata pelajaran. Macovei dan Popescu (2023) membahas kegiatan semacam ini pada siswa kelas III–IV. Dalam penerapan, guru dapat menyelaraskan keputusan bergerak dengan tuntutan tugas, namun keberhasilan tugas akademik harus dinilai terpisah dari kecepatan lari. Kehadiran unsur interdisipliner tidak dengan sendirinya membuktikan peningkatan seluruh kompetensi kognitif.

Format kelompok dan individual juga perlu dibedakan. Moerianto et al. (2021) menelaah metode permainan dan minat belajar dalam kaitannya dengan keterampilan gerak dasar lari. Temuannya mendukung pertimbangan interaksi metode dengan karakteristik siswa. Guru tidak seharusnya menyimpulkan bahwa format kelompok selalu lebih baik untuk semua siswa atau bahwa format individual hanya cocok untuk teknik.

Program atletik anak merupakan paket kegiatan yang lebih luas daripada *sprint*. Abhaydev et al. (2020) dan Jakubík serta Broďáni (2023) mengkaji kemampuan motorik atau performa umum melalui program tersebut. Karena intervensi memuat beberapa aktivitas, kontribusi khusus satu permainan lari tidak dapat dipisahkan tanpa desain yang membandingkannya secara langsung. Anisah et al. (2020) memberi konteks konseptual mengenai kesesuaian atletik anak untuk kelas tinggi sekolah dasar.

Permainan dari cabang olahraga lain dapat memberi variasi gerak, tetapi transfernya harus diperiksa melalui instrumen yang sesuai. Duncan et al. (2020) mengukur keterampilan motorik dan *sprint* dalam program badminton. Temuannya memperlihatkan bahwa perubahan *outcome* dapat berbeda menurut usia dan ukuran yang digunakan. Karena itu, variasi permainan sebaiknya dipilih berdasarkan gerakan yang benar-benar dilatih, bukan nama cabang olahraganya.

Modifikasi aktivitas dan keselamatan

Modifikasi aktivitas perlu menghubungkan ruang, aturan, alat, dan kemampuan siswa. Guru dapat mengatur jumlah anggota kelompok, cara bergiliran, penanda lintasan, dan kompleksitas tugas agar kesempatan bergerak lebih merata. Tabel 2 menyajikan contoh penerjemahan pedagogis dari sintesis; contoh tersebut merupakan rancangan yang dapat disesuaikan, bukan protokol intervensi baru yang telah diuji oleh kajian ini.

Jarak tes dan jarak aktivitas memiliki fungsi berbeda. Lari 40 meter pada penelitian Elisyah et al. (2021) dan pengukuran 50 meter pada Thonglong dan Bussamongkhon (2022) tidak membentuk rentang dosis latihan yang berlaku universal. Demikian pula, tes 150 meter dalam Abhaydev et al. (2020) tidak boleh langsung dijadikan tugas wajib bagi semua siswa sekolah dasar. Pemilihan lintasan perlu disesuaikan dengan tujuan, usia, kesiapan, serta kondisi lapangan.

Penyesuaian dapat dimulai dari aturan sederhana dan ditingkatkan berdasarkan pengamatan. Peningkatan kompleksitas tidak harus berarti menambah kecepatan, jarak, dan jumlah pengulangan sekaligus. Pembelajaran sirkuit yang dikaji Hidayat et al. (2020) menunjukkan cara mengorganisasikan pengalaman gerak melalui beberapa tugas. Akan tetapi, perubahan ketuntasan dalam penelitian tindakan kelas tidak menunjukkan dosis latihan optimal.

Keselamatan merupakan syarat pelaksanaan. Lintasan perlu bebas hambatan dan memiliki ruang untuk memperlambat lari; jalur peserta yang bergerak tidak boleh saling berpotongan. Guru perlu mengatur giliran dan waktu pemulihan, mendemonstrasikan aturan, serta menghentikan

aktivitas bila siswa mengeluh nyeri, pusing, atau kelelahan berlebihan. Peralatan dipilih agar tidak menciptakan risiko benturan. Penyesuaian individual dan peran alternatif diperlukan agar siswa dengan kemampuan berbeda tetap dapat berpartisipasi tanpa dipaksa mengejar target yang sama.

Tabel 2 Pemetaan pedagogis aktivitas, modifikasi, dan penilaian

Fokus aktivitas	Contoh modifikasi	Tujuan	Penilaian
Respons terhadap aba-aba	Permainan berhenti–bergerak; aturan sederhana	Respons awal dan pemahaman sinyal	Catatan respons benar; bukan waktu sprint keseluruhan
Gerak lari pada lintasan	Penanda awal/akhir; jarak disesuaikan kesiapan	Pola lari dan koordinasi	Rubrik gerak; waktu tempuh dicatat terpisah
Permainan bergiliran/estafet	Kelompok kecil; jalur terpisah dan area perlambatan	Partisipasi, aturan, dan kerja sama	Giliran aktif serta observasi interaksi
Permainan tradisional	Aturan lokal disederhanakan sesuai tujuan gerak	Keterampilan lokomotor dan pemahaman aturan	Pengamatan gerak dan penjelasan siswa
Atletik anak/sirkuit	Tugas dibedakan menurut kemampuan; pemulihan cukup	Pengalaman motorik beragam	Penilaian tiap tugas; tidak digabung menjadi bukti sprint

Tujuan keterampilan dan penilaian

Tujuan motorik mencakup kualitas gerak lari dan *outcome* performa yang relevan. Penilaian proses dapat memperhatikan koordinasi ayunan lengan, arah gerak, dan kemampuan mempertahankan pola gerak sesuai tugas. Penilaian produk dapat memakai waktu tempuh pada lintasan yang konsisten. Waktu yang lebih singkat tidak otomatis berarti seluruh aspek teknik membaik, sehingga kedua jenis penilaian sebaiknya dilaporkan terpisah.

Penelitian Costello dan Warne (2020) menunjukkan manfaat intervensi keterampilan motorik terarah, sedangkan Ariyanto et al. (2020) membahas permainan tradisional untuk gerak fundamental. Kedua sumber mendukung perhatian terhadap kualitas keterampilan. Keduanya tidak cukup untuk menetapkan bahwa seluruh bentuk permainan menghasilkan peningkatan *sprint* yang sama, sebab konstruk dan instrumen tidak identik.

Domain kognitif dapat dirumuskan sebagai kemampuan memahami aturan, mengenali aba-aba, memilih respons, dan menjelaskan alasan suatu tindakan. Studi permainan net oleh Gustian et al. (2023) memberi contoh penilaian pemahaman bermain dan keterampilan motorik, tetapi hasil permainan net tidak langsung membuktikan penguasaan teknik *sprint*. Jika guru memasukkan tujuan kognitif, indikator dan cara pengamatannya perlu ditentukan sejak perencanaan.

Domain sosial dapat mencakup kerja sama dan kepatuhan pada aturan. Fizi et al. (2023) meneliti model permainan yang menargetkan keterampilan motorik, kerja sama, dan disiplin. Temuan ini relevan sebagai dukungan pedagogis, dengan catatan desain pengembangan dan pengujian setempat membatasi generalisasi. Guru tetap perlu mencatat perilaku sosial secara langsung, bukan menyimpulkannya dari waktu lari.

Variabel psikologis dalam Abhaydev et al. (2020) mencakup toleransi stres reaktif, kecepatan respons, persepsi visual, dan perhatian. Variabel tersebut berbeda dari motivasi intrinsik atau sportivitas. Oleh sebab itu, artikel ini tidak memakai temuan tersebut sebagai bukti bahwa motivasi intrinsik seluruh peserta meningkat. Pembedaan konstruk mencegah tujuan pembelajaran yang diharapkan disajikan seolah-olah sudah menjadi hasil empiris.

Kekuatan bukti dan batas interpretasi

Temuan positif dalam penelitian terkontrol dan PTK mempunyai makna yang berbeda. Yuwanto (2023) menunjukkan peningkatan ketuntasan gerak antarsiklus; temuan tersebut mendukung perbaikan pembelajaran setempat, tetapi tidak membuktikan superioritas terhadap pengajaran lain yang tidak dibandingkan. Dalam penelitian terkontrol, perbedaan antara kelompok dan perubahan sepanjang waktu juga perlu dibedakan sebelum menyatakan efek intervensi.

Pada penelitian Thonglong dan Bussamongkhon (2022), intervensi menggabungkan permainan tradisional dengan pendidikan jasmani. Hal ini perlu dipertimbangkan ketika menafsirkan kontribusi permainan. Perbedaan aktivitas, dosis, dan alat ukur antarpenelitian juga menghalangi kesimpulan bahwa program yang lebih lama selalu menghasilkan manfaat lebih besar. Kajian ini tidak membandingkan besar efek lintas studi atau menetapkan durasi optimal.

Keterbatasan utama kajian adalah pemilihan naratif yang tidak menjamin cakupan menyeluruh, kemungkinan bias publikasi, serta ketergantungan pada informasi yang dilaporkan sumber. Tidak dilakukan penilaian risiko bias formal atau perhitungan efek gabungan. Rentang usia, karakteristik sekolah, dan konteks budaya berbeda; sebagian sumber pendukung mengkaji motorik umum, bukan *sprint* secara khusus. Karena itu, simpulan dibatasi pada pemetaan pendekatan dan pertimbangan penerapan, bukan kepastian efektivitas universal.

Implikasi untuk perencanaan pembelajaran

Guru dapat memulai dari satu tujuan gerak yang jelas, memilih permainan yang memunculkan gerak tersebut, kemudian mengatur kesempatan praktik dan penilaiannya. Misalnya, aktivitas merespons aba-aba digunakan untuk menilai respons awal, sedangkan lintasan lurus digunakan untuk mengamati pola lari. Format kelompok kecil dapat mengurangi waktu menunggu, tetapi manfaatnya perlu dipantau melalui partisipasi nyata.

Penilaian sebaiknya membandingkan kemajuan siswa dengan kondisi awal menggunakan tugas dan kondisi yang konsisten. Catatan proses gerak, waktu tempuh bila relevan, pemahaman aturan, dan interaksi sosial disajikan terpisah. Guru dapat menggunakan hasil pengamatan untuk mengubah aturan atau kesulitan pada pertemuan berikutnya. Pemetaan pada Tabel 2 berfungsi sebagai alat perencanaan, sedangkan keberhasilannya tetap memerlukan evaluasi pada kelas yang bersangkutan.

KESIMPULAN

Permainan tradisional, permainan dinamis terintegrasi, format kelompok dan individual, serta program atletik anak menyediakan pilihan konteks untuk pembelajaran lari cepat di sekolah dasar. Nilai pedagogisnya bergantung pada keselarasan antara gerak yang dilatih, modifikasi aktivitas, tujuan keterampilan, dan penilaian yang digunakan.

Bukti yang ditelaah menunjukkan hasil positif pada sejumlah konteks, namun heterogenitas desain dan *outcome* membatasi klaim efektivitas. Waktu *sprint*, kualitas gerak, ketuntasan belajar, serta kemampuan psikologis dan sosial perlu ditafsirkan sebagai konstruk yang berbeda. Guru disarankan memilih aktivitas sesuai kesiapan siswa, menjaga keselamatan, dan menilai kemajuan secara terpisah pada setiap domain. Penelitian selanjutnya perlu membandingkan aktivitas dengan desain terkontrol, pelaporan intervensi yang rinci, dan penilaian keberlanjutan hasil.

KONTRIBUSI PENULIS

Desrio Windoro: Conceptualization, Methodology, Formal Analysis, dan Writing - Original Draft; Erna Yantiningsih: Investigation, Data Curation, Validation, dan Writing - Review and Editing; serta Dea Maesaroh: Data Curation, Visualization, dan Writing - Review and Editing. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir naskah ini.

PERNYATAAN KETERSEDIAAN DATA

Data yang mendukung temuan dalam penelitian ini tersedia dari para penulis atas permintaan yang wajar, dengan mempertimbangkan persetujuan etik dan peraturan institusi yang berlaku.

PERNYATAAN BEBAS KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan finansial maupun hubungan pribadi yang dapat memengaruhi hasil yang dilaporkan dalam naskah ini.

PERNYATAAN ETIKA PENELITIAN DAN PUBLIKASI

Para penulis menyatakan bahwa penelitian dan penulisan naskah ini telah mematuhi standar etika penelitian dan publikasi, sesuai dengan prinsip ilmiah, serta bebas dari plagiasi.

PERNYATAAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI ASISTIF

SciSpace digunakan pada tahap awal untuk menelusuri dan menyaring literatur bagi draf naskah. ChatGPT digunakan untuk pemeriksaan konsistensi, penelusuran sumber pendukung, dan penyuntingan naskah. Claude (Anthropic) digunakan untuk menata naskah ke dalam templat jurnal dan memeriksa konsistensi format. Verifikasi akhir substansi, referensi, serta persetujuan pernyataan publikasi menjadi tanggung jawab penulis.

REFERENSI

Abhaydev, C. S., Bhukar, J., & Thapa, R. K. (2020). Effects of IAAF Kid's Athletics Programme on psychological and motor abilities of sedentary school going children. *Teorìâ ta Metodika Fìzičnogo Vihovannâ*, *20*(4), 234–241. https://doi.org/10.17309/tmfv.2020.4.06

Anisah, D., Kamidi, A., Tuasikal, A. R. S., & Suroto. (2020). Permainan Kids Athletics sebagai stimulasi kemampuan motorik kasar anak sekolah dasar kelas V dan VI. *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, *4*(1). https://doi.org/10.17977/um040v4i1p66-72

Ariyanto, A., Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak fundamental siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, *16*(1), 78–91. https://doi.org/10.21831/jpji.v16i1.30785

Costello, K., & Warne, J. (2020). A four-week fundamental motor skill intervention improves motor skills in eight to 10-year-old Irish primary school children. *Cogent Social Sciences*, *6*(1), 1724065. https://doi.org/10.1080/23311886.2020.1724065

Duncan, M. J., Noon, M., Lawson, C., Hurst, J., & Eyre, E. L. J. (2020). The effectiveness of a primary school based badminton intervention on children's fundamental movement skills. *Sports*, *8*(2), 11. https://doi.org/10.3390/sports8020011

Elisyah, V., Tangkudung, J., Puspitorini, W., Oktariyana, Sovensi, E., Mudian, D., Setiawan, H., & Lanos, M. E. C. (2021). Basic athletic motion of 40 meters running based on the traditional Lahat game at the elementary school level. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, *9*(3), 522–528. https://doi.org/10.13189/saj.2021.090318

Fizi, R. M., Winarni, S., Guntur, & Hartanto, A. (2023). A game model in physical education to improve motor skills, cooperation, and discipline of primary school learners. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, *27*(6), 448–455. https://doi.org/10.15561/26649837.2023.0602

Gustian, U., Sastaman, P., & Nemeth, Z. (2023). Using net games to stimulate the motor competence of elementary school students. *Jurnal Keolahragaan*, *11*(2), 152–161. https://doi.org/10.21831/jk.v11i2.54555

Hidayat, A., Pratama, R., & Hardiono, B. (2020). Peningkatan kemampuan gerak dasar atletik dengan menggunakan metode sirkuit pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, *16*(1), 92–100. https://doi.org/10.21831/jpji.v16i1.30792

Jakubík, J., & Broďáni, J. (2023). Influence of kids' athletics and athletic movement games on the development of general physical performance of pupils in the primary education. *Journal of Physical Education and Sport*, *23*(1), 219–228. https://doi.org/10.7752/jpes.2023.01027

Macovei, R. A., & Popescu, V. (2023). Improving speed in primary school pupils using integrated dynamic games. *Bulletin of the Transilvania University of Braşov. Series IX: Sciences of Human Kinetics*, *16*(65)(2), 113–120. https://doi.org/10.31926/but.shk.2023.16.65.2.14

Moerianto, E., Dewi, R., & Valianto, B. (2021). Pengaruh metode permainan dan minat terhadap hasil belajar keterampilan gerak dasar lari sekolah dasar. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, *7*(1), 5–10. https://doi.org/10.24114/jpor.v7i1.26161

Moghaddaszadeh, A., & Belcastro, A. N. (2021). Guided active play promotes physical activity and improves fundamental motor skills for school-aged children. *Journal of Sports Science and Medicine*, *20*(1), 86–93. https://doi.org/10.52082/jssm.2021.86

Thonglong, T., & Bussamongkhon, P. (2022). The effect of Thai traditional play program on speed and agility in male students in the upper primary school. *Trends in Sciences*, *19*(17), 5764. https://doi.org/10.48048/tis.2022.5764

Yuwanto. (2023). Pendekatan metode bermain: Upaya meningkatkan hasil pembelajaran lari sprint pada siswa di MI Negeri 1 Gunungkidul. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, *8*(2), 207–214. https://doi.org/10.14421/jpm.2023.207-214