

IDENTIFIKASI KEMAMPUAN MOTOR EDUCABILITY SISWA SEKOLAH DASAR

Rosa Damai Yanti¹, Eka supriatna², Rahmat Putra Perdana³, Y. Touvan Juni Samodra⁴, Rubiyatno⁵

¹²³⁴⁵Pendidikan kepelatihan Olahraga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Tanjungpura

Email: rosady@student.untan.ac.id, eka.supriatna@fkip.untan.ac.id,
rahmatputraperdana@fkip.untan.ac.id, tovan@fkip.untan.ac.id, rubiyatno@fkip.untan.ac.id

Abstract: Motor educability is a very important study. The speed at which children learn to move depends on their motor educability. The aim of this study was to describe the motor educability of third grade elementary school students. This research uses a survey method, quantitative descriptive. The research sample was 49 grade 3 elementary school students at SDN Sengawang Tengah, Sambas, West Kalimantan. Measurement of motor educability uses the IOWA-BRACE TEST motor educability, which consists of 21 test items. The results of the research data were then analyzed using the help of Excel. The data is presented in the form of measures of central tendency. Based on the calculation results obtained status, no student has a very good motor educability status, the overall average ability of motor educability is in the medium category.

Key words: Motoric, Motor Educability, Elementary School Students

Abstrak: motor educability merupakan kajian yang sangat penting. Kecepatan anak untuk belajar gerak tergantung dari kemampuan motor educability. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan motor educability siswa sekolah dasar kelas III. Penelitian ini menggunakan metode survey, deskriptif kuantitatif. Sampel penelitian berjumlah 49 siswa sekolah dasar kelas 3 SDN Sengawang Tengah, Sambas, Kalimantan Barat. Pengukuran motor educability menggunakan IOWA-BRACE TEST tes motor educability yang berjumlah 21 item tes. Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis dengan menggunakan bantuan excel. Data disajikan dalam bentuk ukuran tendensi sentral. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh status, tidak ada siswa yang memiliki status motor educability yang sangat baik, rerata secara keseluruhan kemampuan motor educability masuk dalam kategori sedang.

Kata kunci: Motorik, Motor Educability, Siswa Sekolah Dasar

Belajar gerak merupakan suatu proses keterampilan gerak yang baik ada beberapa faktor pendukung yang dapat mempengaruhi satu diantaranya ada gerak. Untuk mengembangkan intelegensi sangat mempengaruhi

kesempurnaan keterampilan fisik dan motorik karena berkaitan langsung dengan pengembangan keterampilan fisik dan motorik anak (FAJAR, 2017). Pentingnya peran orang tua disini untuk memberikan stimulasi perkembangan kepada anak sejak dini supaya perkembangan motorik anak lebih baik (Ratnawati, 2018). Peran stimulasi sangat diperlukan dalam latihan motorik untuk perkembangan motorik anak dengan penggunaan media pembelajaran yang juga menjadi faktor pendukungnya (AH, 2018). Motorik anak dapat di ransang dengan berbagai macam model pembelajaran dan didalam pemilihan model pembelajaran selalu memastikan keselamatan dan kenyamanan pada diri anak (Febrianta, 2017). Media pembelajaran edukatif memberikan pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap motorik dasar pada siswa z penting.

Ternyata ada pengaruh gaya mengajar dan edukabilitas motorik terhadap keterampilan gerak (Cahyadi et al., 2019a). Adanya perbedaan pengaruh gaya mengajar dengan pelatihan metode dan perbedaan yang educability motorik tinggi dengan metode pembelajaran gaya latihan (Ida Zubaida et al., 2021). Pengaruh gaya mengajar terhadap keterampilan gerak pada motor educability yang tinggi sehingga dapat menjadi acuan

guru dalam meningkatkan keterampilan gerak dan memilih gaya mengajar yang tepat dengan melihat aspek educability motorik (Cahyadi et al., 2019b). Keterampilan gerak dan educability motorik memiliki peran yang penting untuk mempelajari gerakan keterampilan dasar (Sriningsih et al., 2017). Ternyata ada perbedaan antara kinerja motorik tinggi dan motorik rendah dalam kelompok educability (Komarudin et al., 2020), (Dwi Candra & Hidayah, 2015) dan (Dwi et al., 2015) . Berdasarkan penelitian diatas (Cahyadi et al., 2019a), (Ida Zubaida et al., 2021, (Cahyadi et al., 2019b), (Sriningsih et al., 2017), (Komarudin et al., 2020), (Dwi Candra & Hidayah, 2015), dan (Dwi et al., 2015) bahwa gaya mengajar memberikan pengaruh terhadap keterampilan gerak sehingga menjadi acuan guru dalam menyampaikan materi yang disampaikan kepada siswa dengan melihat aspek educability motorik walaupun ada perbedaan kinerja motorik tinggi dan motorik rendah. Antara gaya mengajar dan motor educability dengan adanya interaksi disini sangat diperlukan (Syiroj et al., 2017). Pentingnya interaksi dalam penerapan antara gaya latihan dengan educability motorik terhadap hasil yang ditunjukkan kepada siswa (Syamsuddin, 2014). Dengan metode latihan lebih efektif

untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan gerak tetapi jika melihat dari antara *educability* motorik tinggi lebih baik dari pada dengan *educability* motorik rendah (Aisyah et al., 2020). Berdasarkan beberapa penelitian (Syirot et.,2017), (Syamsuddin,2014), dan (Aisyah et al.,2020) bahwa dengan memberikan metode latihan yang lebih efektif dapat meningkatkan keterampilan gerak dengan memperhatikan gaya mengajar dan motor *educability* dengan interaksi yang baik kepada siswa walaupun melihat dari *educability* motorik tinggi lebih baik dari *educability* motorik yang rendah. Ternyata ada hubungan signifikan antara motor *educability* dengan percaya diri (Pradana & Noval, 2018). Dan juga ada hubungan yang signifikan antara motivasi olahraga dan kemampuan motorik dengan hasil pendidikan jasmani (Asnaldi et al., 2018). Adapun motor *educability* tidak hanya berkontribusi dalam cabang olahraga saja melainkan juga pada kegiatan outbound (Rustiawan & Rohendi, 2021). Pengembangan motorik menjadi satu bagian pengembangan kemampuan dasar dan untuk melatih motorik anak khususnya motorik kasar dapat menggunakan gerak lokomotor, non lokomotor, dan gerak manipulatif (Cendra et al., 2018). Pembelajaran pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui

penerapan langkah-langkah pembelajaran yang berbasis permainan (Ilhami & Khaironi, 2018).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka *motor educability* dapat dijadikan acuan untuk mengukur kemampuan seseorang dalam mempelajari keterampilan gerak yang baru, sehingga dalam suatu kerangka pembelajaran keterampilan cabang olahraga menjadi penting, terutama dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasikan kemampuan gerak seorang individu. Setiap individu mempunyai potensi dan kemampuan gerak yang berbeda-beda dan perbedaan tersebut menjadi masalah dan harus dicarikan jalan keluarnya dalam proses kegiatan pembelajaran, sehingga seseorang dapat menguasai seluruh keterampilan gerak yang diajarkan dengan baik. Dan salah satu caranya dengan melakukan pengelompokkan kemampuan seseorang melalui tes *motor educability*.

Pentingnya *motor educability* untuk dilatih dapat membuat seseorang berkembang lebih baik apabila didukung dengan oleh kondisi fisik yang baik melalui latihan, maka seseorang yang memiliki kemampuan *motor educability* yang baik harus rajin serta aktif dalam berlatih sehingga kemampuan tersebut akan memberikan kontribusi pada individu agar dapat mempelajari secara cepat dan cermat kemampuan dasar dan

keterampilan motorik. Dan untuk latihan yang baik juga harus memperhatikan dosis dan intensitas latihan yang diberikan kepada individu masing-masing secara terukur melalui kelompok pembelajaran.

Permasalahan dalam penelitian ini, dimana dalam proses pembelajaran pada sekolah baik tingkat SD, SMP maupun SMA pada kurikulum pembelajaran terutama untuk pendidikan jasmani dan olahraga (PJOK) dalam materi dan pokok bahasan tentang olahraga peserta didik dituntut untuk adanya penguasaan terhadap keterampilan gerak, baik yang sudah dipelajari maupun yang baru dipelajari. Untuk menguasai gerak baru diperlukan keterampilan keterampilan yang mendasari gerak yang baru. Kemampuan motor educability diperlukan untuk memahami Bagi guru terhadap permasalahan kegagalan dalam pembelajaran gerak.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut (Basuki, 2021) Metode Penelitian Kuantitatif adalah sebuah metode penelitian memakai data yakni angka-angka yang ditambahkan penekanan terhadap pengukuran hasil yang objektif disertai analisis statistik. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Amirul Huda, 2017). Berdasarkan pendapat diatas sampel adalah jumlah yang dimiliki populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas a (3) berjumlah 49 orang. Penelitian ini melakukan serangkaian tes yang berjumlah 21 item tes. Tes yang dipergunakan adalah IOWA Brace Test yang terdiri dari 21 tes *motor educability*.

Table 1. IOWA-BRACE TEST, yang terdiri dari 21 butir tes.

1. One Foot Touch Head	12. Full Squat-Arm Circle
2. Side Leaning Rest	13. Half Turn-Jump Left foot
3. Graspevine	14. Three Dips
4. One Knee Balance	15. Side Kick
5. Stork Stand	16. Knee-Jump to Feet
6. Double Heel Click	17. Russians Dance
7. Cross-Leg Squat	18. Full Right Turn
8. Full Left Turn	19. The Top
9. One Knee-Head to Floor	20. Single Squat Balance
10. Backward	21. Jump Foot
11. Foreward Hand Kick	

Skor :

2, Jika percobaan pertama berhasil.

1, Jika percobaan kedua baru berhasil.

0, Jika percobaan pertama dan kedua gagal.

Data hasil tes pengukuran dan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan bantuan software ecel. Penelitian ini akan menunjukkan hasil tes motor educability yaitu Iowa Brace Test siswa Sekolah Dasar Negeri 03 Sengawang Tengah yang disajikan dalam bentuk tabel deskriptif, didalamnya terdapat nilai Mean, Median, Modus, Standar Deviasi beserta penjabarannya berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah diperoleh di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode

survey dan teknis tes dan pengukuran.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 03 Sengawang Tengah berjumlah 49 siswa, tepatnya di desa Sengawang Kecamatan Teluk Keramat Kabupaten Sambas. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga hari dimana di mulai dari tanggal 15 Mei 2023 sampai dengan tanggal 17 Mei 2023.

Pelaksanaan penelitian menggunakan 21 tes yaitu *IOWA Brace Test*, pelaksanaan berjalannya kegiatan tes ini dibantu oleh empat orang yang dibentuk menjadi tim. Dalam pelaksanaan satu orang sebagai pemberi contoh dan tiganya menilai kemampuan *motor educability* anak sesuai dengan instrumen penilaian *motor educability* anak itu sendiri. Hasil penelitian Motor Educability disajikan sebagai berikut ini :

Tabel 02. Deskripsi hasil kemampuan *Motor Educability* kelas III

Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	> 42	0	0.00%
Baik	31 – 34	14	28.57%
Sedang	24 – 30	28	57.13%
Kurang Baik	20 – 23	7	14.28%
Sangat Kurang	< 19	0	0.00%
Total		49	100%

Berdasarkan hasil penyajian tabel diatas dapat diketahui siswa kelas III berjumlah 49 siswa, 14 siswa berada pada kategori baik dengan nilai 28.57%, 28 siswa berada pada kategori sedang dengan nilai 57.13%, 7 siswa berada pada kategori kurang baik dengan nilai 14.28%. Rata-rata kemampuan *motor educability* siswa kelas III berada pada kategori dominan sedang yaitu 57.13%.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian diperoleh klasifikasi kemampuan *motor educability* siswa. Dalam pelaksanaan terdapat 21 *Iowa Brace Test*. Sampel kemudian dikelompokkan menjadi kelas atas dan kelas bawah. Deskripsi hasil data kemampuan *motor educability* siswa yaitu kemampuan *motor educability* berdasarkan hasil data yang telah dihitung pada kemampuan *motor educability* kelas 3, nilai maksimum 34 dan nilai minimum 20 yang berjumlah 49 siswa, 28.57% dengan jumlah 14 orang berkategori Baik,

57.13% dengan jumlah 28 orang berkategori Sedang, dan 14.28% dengan jumlah 7 orang berkategori Kurang Baik. *Motor educability* ini memiliki dampak yang positif terhadap perkembangan belajar gerak anak.

Pada masa anak-anak adalah masa dimana anak sangat aktif dalam melakukan aktivitas, salah satunya yaitu aktivitas olahraga, komponen yang menunjang agar aktivitas dapat berjalan dengan baik yaitu motorik kasar (Anisah et al., 2020). Pada tahapan sekolah dasar anak berada pada usia yang sangat membutuhkan situasi dan kondisi untuk mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan seorang anak. Pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia ini sangat di pengaruhi oleh lingkungan yang ada di sekitarnya, seperti keluarga, lingkungan sosial, dan lingkungan sekolah (Fadhullah et al., 2020). Perkembangan kebugaran anak usia sekolah dasar berupa koordinasi gerakan berlari, melompat,

melempar dan menangkap, serta menjaga keseimbangan untuk itu pembelajaran aktivitas gerak di sekolah dasar sangat efektif dalam memaksimalkan perkembangan motorik kasar siswa sekolah dasar (Kiranida, 2019). Sekolah dasar ditempuh selama 6 tahun usianya berkisar 7-12 tahun, dimana masa anak-anak sangat aktif dalam melakukan aktivitas fisik seperti bermain dan sangat senang ketika pembelajaran olahraga berlangsung di sekolah.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa masa anak-anak adalah masa dimana anak sangat aktif dalam melakukan aktivitas olahraga yang ditunjang dengan motorik kasar dan pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, lingkungan sosial dan lingkungan sekolah. Perkembangan anak pada usia ini melibatkan koordinasi gerakan seperti berlari, melempar, melompat dan menangkap serta keseimbangan gerak dalam proses pembelajaran olahraga yang berlangsung di sekolah.

Selanjutnya menurut (Birriy et al., 2020),(Amrullah et al., 2021) Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan motorik dan juga interaksi. Pembelajaran pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui penerapan langkah-langkah

pembelajaran yang berbasis permainan (Ilhami & Khaironi, 2018). Dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak permainan sangat diperlukan karna dalam usia ini anak lebih cenderung untuk bermain (Pahendra et al., 2021) Permainan sangat efektif untuk siswa dan juga dapat diterapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani guna untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa (Asriansyah & Mahendra, 2020) salah satunya menggunakan permainan lempar tangkap bola mempunyai pengaruh terhadap kemampuan keterampilan gerak anak (Rohmadi, 2021). Menurut (Y. T. J. Samodra, 2021), (T. J. Samodra, 2021) tidak ada perbedaan antara kemampuan motorik tinggi dan rendah dalam pemahaman konsep bermain siswa kelas III, IV, V dan dengan kata lain kemampuan persepsi motorik siswa kelas III, IV, V adalah sama.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan interaksi anak melalui pembelajaran yang berbasis permainan. Permainan disini sangat diperlukan dan efektif karena dalam usia ini memang cenderung untuk bermain, salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan lempar tangkap bola ini secara tidak langsung dapat

melatih kemampuan motorik kasar dan motorik halus anak. Dan juga tidak ada perbedaan kemampuan motorik tinggi dan rendah dalam pemahan konsep permainan untuk anak.

Selain itu ada beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan motorik siswa salah satunya adalah visualisasi disini sangat berpengaruh terhadap olah gerak tubuh yang diterima oleh indera penglihatan dan indera pendengaran, dengan menyimpan pengalaman pandangan dan memori dalam jangka waktu yang pendek atau disebut juga dengan (short term) melalui informasi yang diterima (Adi Sumarsono, 2018). Supaya tidak terjadi penyimpangan dan keterlambatan perkembangan sebaiknya anak diberikan stimulasi atau ransangan sedini mungkin hingga perkembangan motorik anak dapat berkembang dengan baik (Kasim et al., 2021). Selain pengaruh visualisasi ternyata stimulasi (ransangan) juga dapat mengoptimalkan waktu respon dengan memberikan ransangan gerak yang berhubungan langsung dengan kemampuan motorik seseorang (Zhang et al., 2017).

Beberapa pendapat diatas mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan motorik siswa yaitu visualisasi yang melibatkan panca indera penglihatan dan pendengaran untuk menyimpan memori

ingatan informasi yang diterima dan stimulasi atau ransangan dapat mengoptimalkan waktu respon dengan memberikan ransangan gerak yang berhubungan langsung dengan kemampuan *motor educability* siswa.

Sehubungan dengan adanya pelatihan dapat melakukan latihan dasar motorik halus sehingga menjadi strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan gerak anak (Aktifah et al., 2021). Penggunaan media permainan dapat memfasilitasi perkembangan motorik halus anak (Ulfadilah et al., 2021). Ternyata alat permainan edukasi dapat memberikan pengaruh untuk perkembangan motorik halus anak (Lisa et al., 2020). Selain pembelajaran yng berbasis permainan ada juga media pembelajaran berbasis digital juga dapat menstimulasi motorik halus pada anak dengan media berupa video tutorial (Hendraningrat & Fauziah, 2021). Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk melatih keterampilan motorik halus yaitu dengan strategi pembelajaran yang lebih efektif, media permainan yang berbasis digital berupa video tutorial dimana motorik halus ini berkaitan dengan intelektual anak yang dapat mempengaruhi kemampuan motor *educability* anak.

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas mengatakan bahwa masa anak-anak

adalah masa dimana anak sangat aktif dalam melakukan aktivitas olahraga yang ditunjang dengan motorik kasar dan pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, lingkungan sosial dan lingkungan sekolah. Perkembangan anak pada usia ini melibatkan koordinasi gerakan seperti berlari, melempar, melompat dan menangkap serta keseimbangan gerak dalam proses pembelajaran olahraga yang berlangsung di sekolah. perangkat pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan interaksi anak melalui pembelajaran yang berbasis permainan.

Permainan disini sangat diperlukan dan efektif karena dalam usia ini memang cenderung untuk bermain, salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan lempar tangkap bola ini secara tidak langsung dapat melatih kemampuan motorik kasar dan motorik halus anak. Dan juga tidak ada perbedaan kemampuan motorik tinggi dan rendah dalam pemahaman konsep permainan untuk anak. Selain itu ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan motorik siswa yaitu visualisasi yang melibatkan panca indera penglihatan dan pendengaran untuk menyimpan memori ingatan informasi yang diterima dan stimulasi atau ransangan dapat mengoptimalkan waktu

respon dengan memberikan ransangan gerak yang berhubungan langsung dengan kemampuan motor *educability* siswa.

Dan ada beberapa hal yang berhubungan langsung dengan motorik seseorang yaitu intelegensi, stimulasi dan motivasi yang secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan didukung dengan kemampuan motorik halus sehingga gerak anak menjadi lebih baik. Sehingga untuk melatih keterampilan motorik halus yaitu dengan strategi pembelajaran yang lebih efektif, media permainan yang berbasis digital berupa video tutorial dimana motorik halus ini berkaitan dengan intelektual anak yang dapat mempengaruhi kemampuan motor *educability* anak.

Setelah melakukan penelitian kemampuan *motor educability* siswa sekolah dasar memiliki kemampuan motor *educability* di kategori yang dominan Sedang. Dalam pelaksanaan tes terdapat 21 *Iowa Brace Test* yang dilakukan. Deskripsi data yang telah dihitung pada kemampuan motor *educability* Siswa Sekolah Dasar Negeri 03 Sengawang Tengah yang dilihat dari hasil mean, median, maupun standar deviasi (SD). Manfaat mengetahui kemampuan motor *educability* siswa sekolah dasar juga berguna nantinya untuk ke jenjang prestasi siswa khususnya untuk prestasi non

akademik nantinya kerana nanti pelatih akan melakukan penyesuaian kembali program latihan yang cocok bagi siswa

berdasarkan prinsip-prinsip latihan, dan tujuan yang akan dicapai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil paparan data dan pembahasan yang dipaparkan, maka kesimpulan umum dalam penelitian ini adalah “Identifikasi Kemampuan *Motor Educability* Siswa SDN 03 Sengawang Tengah”. Ditinjau berdasarkan dari siswa kelas III, diketahui siswa kelas III berjumlah 49 siswa, 14 siswa berada pada kategori baik dengan nilai 28.57%, 28 siswa berada pada kategori sedang dengan nilai 57.13%, 7 siswa berada pada kategori kurang baik dengan nilai 14.28%. Rata-rata kemampuan *motor educability* siswa kelas III berada pada kategori dominan sedang yaitu 57.13%.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti dalam penelitian ini menyampaikan beberapa saran sebagai berikut. Bagi sekolah, sebagai acuan untuk mengevaluasi atau mengetahui kemampuan *motor educability* siswa. Bagi guru, agar guru dapat lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan gerak dengan bentuk permainan yang menyenangkan bagi siswanya. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut tentang kemampuan *motor educability*

yang dihubungkan dengan variabel lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Sumarsono, A. (2018). Media Audio Visual Sebagai Solusi Efektif Pembelajaran Teknik Gerak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1).
- AH, N. M. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2).
- Aisyah, S., Muhtar, T., & Yudiana, Y. (2020). The Effect of Training Method and Educability on Karate-Kata Skill. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 4(1).
<https://doi.org/10.17509/tegar.v4i1.26708>
- Aktifah, N., Sabita, R., Nurseptiani, D., & Pratiwi, C. A. (2021). Peningkatan Keterampilan dengan Latihan Dasar Motorik Halus (Aktivitas Menulis) Pada Guru SLB Negeri Wiradesa Kabupaten Pekalongan. *Community Empowerment*, 6(3).
<https://doi.org/10.31603/ce.4490>
- Amirul Huda, F. (2017). Pengertian Populasi, Sampel, Jenis Sampling, dan Teknik Sampling. *Pengertian Populasi, Sampel, Jenis Sampling, Dan Teknik Sampling*.
- Amrullah, S., Prayoga, A. S., & Wahyudi, A. N. (2021). Penerapan Gerak Teknik Dasar Pencak Silat Bagi Perkembangan Motorik Anak Usia

- 10-12 Tahun di SDN Wonokerto 4 Kukuh. *Journal Active of Sport, 1*.
- Anisah, D., Kamidi, A., Tuasikal, A. R. S., & Suroto, S. (2020). PERMAINAN KIDS ATHLETICS SEBAGAI STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK SEKOLAH DASAR KELAS V dan VI. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia, 4*(1).
<https://doi.org/10.17977/um040v4i1p66-72>
- Asnaldi, A., FIK-UNP, Z., & M, M. (2018). HUBUNGAN MOTIVASI OLAHRAGA DAN KEMAMPUAN MOTORIK DENGAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 16 SINTOGA KECAMATAN SINTUK TOBOH GADANG KABUPATEN PADANG PARIAMAN. *Jurnal MensSana, 3*(2).
<https://doi.org/10.24036/jm.v3i2.75>
- Asriansyah, A., & Mahendra, A. (2020). Model Permainan Perseptual Motorik Melalui Ban Motor Bekas Dalam Pendidikan Jasmani Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jendela Olahraga, 5*(2).
<https://doi.org/10.26877/jo.v5i2.6208>
- Basuki. (2021). *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif - Google Books*. CV. Media Sains Indonesia.
- Birriy, A. F., Indahwati, N., & Nurhasan, N. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Permainan Bocce Berbasis PBL Bagi Down Syndrome Untuk Mengajarkan Keterampilan Motorik Dan Berinteraksi Sosial. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education, 5*(2).
<https://doi.org/10.26740/jossae.v5n2.p94-103>
- Cahyadi, A., Subarjah, H., Yudiana, Y., & Hidayat, Y. (2019a). Badminton Skill: The Influence Teaching Style and Motor Educability. *PONTE International Scientific Researchs Journal, 75*(9).
<https://doi.org/10.21506/j.ponte.2019.9.10>
- Cahyadi, A., Subarjah, H., Yudiana, Y., & Hidayat, Y. (2019b). *The Influence of Teaching Styles on the Skill of Badminton Reviewed from Motor Educability*.
<https://doi.org/10.2991/icsshpe-18.2019.4>
- Cendra, R., Gazali, N., Parulian, T., Alficandra, A., & Apriani, L. (2018). PELATIHAN METODE PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI PADA GURU PAUD. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat), 2*(1).
<https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v2i1.137>
- Dwi Candra, R., & Hidayah, T. (2015). PENGARUH METODE LATIHAN DAN KEMAMPUAN MOTOR EDUCABILITY TERHADAP HASIL LATIHAN TEKNIK DASAR SEPAKBOLA. *JPES, 4*(2).
- Dwi, R., Sulaiman, C. □, & Hidayah, T. (2015). Journal of Physical Education and Sports PENGARUH METODE LATIHAN DAN KEMAMPUAN MOTOR EDUCABILITY TERHADAP HASIL LATIHAN TEKNIK DASAR SEPAKBOLA Info Artikel. In *JPES* (Vol. 4, Issue 2).
- Fadhullah, R. F., Teguh, L., & Wiguno, H. (2020). Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik Kasar Pada Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Sport Science and Health, 2*(8).
- FAJAR, M. (2017). Peranan Intelegensi Terhadap Perkembangan Keterampilan Fisik Motorik Peserta

- Didik Dalam Pendidikan Jasmani. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1).
<https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3664>
- Febrianta, Y. (2017). Model Pembelajaran Motorik Yang Menyenangkan Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(3).
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Ida Zubaida, Lestari, A. T., & Bachtiar. (2021). Teaching Methods and Educability Motors: Effectiveness in Improving Long-Jump Skills. *Journal Sport Area*, 6(1).
[https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6\(1\).5274](https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6(1).5274)
- Ilhami, B. S., & Khaironi, M. (2018). Pelaksanaan Joyfull Learning Berbasis Permainan Tradisional Sasak Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 2(02).
<https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i02.1023>
- Kasim, S., Maelissa, S. R., & Lilipory, M. (2021). PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) EFEKTIF MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS. *MOLUCCAS HEALTH JOURNAL*, 2(2).
<https://doi.org/10.54639/mhj.v2i2.524>
- Kiranida, O. (2019). Memaksimalkan Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar Melalui Pelajaran Penjaskes. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2).
- Komarudin, K., Nurcahya, Y., Nurmansyah, P., & Kusumah, W. (2020). *The Influence of Life Kinetic Training Method and Motor Educability on Improvement of Football Playing Performance*.
<https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200214.073>
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun Educational Game Equipment Promotes Fine Motoric Development in Children 4-6 Years. *Jurnal Kesehatan*, 11.
- Pahendra, P., Selman, H., Rohmania, R., Nasir, N., Said, H., Sasnita, U., & Rusli, T. I. (2021). Sirkuit Bola Keranjang: Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1077>
- Pradana, V. O., & Noval, A. (2018). Hubungan Motor Educability dan Percaya Diri Dengan Hasil Belajar Renang Gaya Bebas Pada Siswa Putra Kelas X SMA Budi Mulia Jakarta. *JOURNAL SPORT AREA*, 3(1).
[https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3\(1\).1316](https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3(1).1316)
- Ratnawati, M. (2018). CHILD LIFE PROGRAM MELALUI KOLASE SEBAGAI UPAYA DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK USIA PRA SEKOLAH. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kesehatan*, 4(2).
<https://doi.org/10.33023/jpm.v4i2.160>
- Rohmadi, R. (2021). UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN GERAK MOTORIK MELALUI PERMAINAN LEMPAR TANGKAP BOLA. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 3(1).
<https://doi.org/10.21831/jwuny.v3i1.4>

0705

- Rustiawan, H., & Rohendi, A. (2021). Kontribusi Motor Educability Dalam Low Rope Circuit Activity Pada Kegiatan Outbound. *Jurnal Keolahragaan*, 7(1).
<https://doi.org/10.25157/jkor.v7i1.5303>
- Samodra, T. J. (2021). PEMAHAMAN KONSEP BERMAIN SISWA MOTORIK TINGGI DAN RENDAH DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERTANDING (TGfU). *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2).
<https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.31105>
- Samodra, Y. T. J. (2021). Persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas 3, 4, dan 5. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 10(1).
- Sriningsih, Sutresna, N., Rohmat, N. D., & Ilmawati, H. (2017). The correlation between butterfly swimming technique with motor ability and motor educability. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 180(1).
<https://doi.org/10.1088/1757-899X/180/1/012263>
- Syamsuddin. (2014). Influences of teaching styles and motor educability on learning outcomes of volleyball. *Asian Social Science*, 10(5).
<https://doi.org/10.5539/ass.v10n5p109>
- Syiroj, A., Sunarno, A., & Dewi, R. (2017). Perbedaan Gaya Mengajar Dan Motor Educability Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Pada Siswa Kelas XI MAN Rantauprapat. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 3(1).
- Ulfadilah, N., Mulyana, E. H., & Muslihin, H. Y. (2021). Pemanfaatan Media Permainan Sains untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Halus Anak. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(01).
<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.6605>
- Zhang, L., Wu, Z., Zhang, X., & Tang, J. (2017). Performance in Motor Imagery Tasks can be improved by Transcranial Alternating Current Stimulation. *Proceedings - 2016 9th International Congress on Image and Signal Processing, BioMedical Engineering and Informatics, CISP-BMEI 2016*.
<https://doi.org/10.1109/CISP-BMEI.2016.7852991>