

The Implementation of Interactive Game-Based Media "Adventure Motion Track" to Improve Students' Fundamental Movement Skills in Physical Education Learning Through Differentiated Instruction at SDN Kampungdalem 4

Ridwan Ali Fahmi¹, Ruruh Andayani Bakti², Ali Masrofi³

¹peserta.17739@ppg.belajar.id,

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

²ruruh.andbe@unpkediri.ac.id,

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

³Alimasrofisambi@gmail.com,

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Abstract Physical education plays a crucial role in developing students' fundamental movement skills in elementary schools. However, the lack of variation in teaching methods often leads to low student participation and motivation. This study aims to implement and analyze the effectiveness of the interactive game-based media Adventure Motion Track in enhancing students' fundamental movement skills through differentiated learning at SDN Kampungdalem 4. This research employs a descriptive approach using both PTK. Data were collected through observations, interviews, and pre- and post-tests of fundamental movement skills. The results indicate that the implementation of Adventure Motion Track significantly improves students' fundamental movement skills. Furthermore, the game enhances student motivation, active participation, and social interaction in learning. In conclusion, this interactive game-based media is an effective and innovative teaching method in physical education. Through a differentiated learning approach, students can learn according to their abilities and needs, leading to more optimal learning outcomes.

Keywords: Physical Education, Fundamental Movement Skills, Interactive Game-Based Media

Abstrak Pembelajaran pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan gerak dasar siswa di sekolah dasar. Namun, kurangnya variasi metode pembelajaran sering kali menyebabkan rendahnya partisipasi dan motivasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan dan menganalisis efektivitas media permainan interaktif *Lintasan Petualangan Gerak* dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa melalui pembelajaran berdiferensiasi di SDN Kampungdalem 4. Penelitian ini menggunakan pendekatan PTK. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta tes keterampilan gerak dasar sebelum dan sesudah penerapan media permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Lintasan Petualangan Gerak* mampu meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa secara signifikan. Selain itu, permainan ini juga meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran. Kesimpulannya, media permainan interaktif ini merupakan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pendidikan jasmani. Dengan adanya pendekatan berdiferensiasi, setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kebutuhannya, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih optimal.

Kata kunci: Pendidikan Jasmani, Keterampilan Gerak Dasar, Media Permainan Interaktif, Pembelajaran Berdiferensiasi

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani memiliki peranan penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah dasar (SD). Pada masa ini, anak-anak berada dalam tahap perkembangan motorik yang pesat, sehingga aktivitas fisik yang terarah sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar seperti berlari, melompat, dan

melempar. Pendidikan jasmani di SD membantu anak-anak untuk membangun kebiasaan hidup sehat, meningkatkan daya tahan tubuh, serta mengurangi risiko obesitas sejak dini. Dengan adanya aktivitas fisik yang teratur, anak-anak juga lebih berenergi dan memiliki daya konsentrasi yang lebih baik dalam mengikuti pelajaran di kelas (Rezapour, 2019).

Selain manfaat fisik, pendidikan jasmani juga berkontribusi pada perkembangan sosial dan emosional anak. Melalui kegiatan olahraga dan permainan, anak-anak belajar berinteraksi dengan teman sebaya, memahami konsep kerja sama, serta mengembangkan sikap sportivitas dan disiplin. Pendidikan jasmani juga dapat membantu anak-anak dalam mengelola emosi mereka, seperti mengatasi stres dan membangun rasa percaya diri. Dengan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas jasmani, anak-anak belajar menerima kemenangan maupun kekalahan dengan sikap yang positif, sehingga membentuk karakter yang lebih tangguh dan bertanggung jawab (Donnelly, 2019).

Keterampilan gerak dasar merupakan aspek penting dalam perkembangan motorik anak usia sekolah dasar (SD). Keterampilan ini meliputi gerak lokomotor (seperti berlari, melompat, dan meloncat), gerak non-lokomotor (seperti membungkuk, memutar, dan menyeimbangkan tubuh), serta gerak manipulatif (seperti melempar, menangkap, dan menggiring bola). Penguasaan keterampilan gerak dasar yang baik dapat membantu anak untuk lebih aktif dalam berbagai aktivitas fisik, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Sebaliknya, anak yang mengalami hambatan dalam mengembangkan keterampilan gerak dasar cenderung mengalami kesulitan dalam mengikuti aktivitas olahraga dan permainan yang membutuhkan koordinasi tubuh yang baik (Saputra & Wahyuni, 2018).

Namun, dalam realitasnya, masih banyak anak sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan gerak dasar mereka. Faktor seperti kurangnya sarana dan prasarana olahraga, minimnya waktu pembelajaran pendidikan jasmani, serta rendahnya pemahaman guru tentang pengembangan motorik anak menjadi kendala utama. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang lebih serius dalam meningkatkan kualitas pendidikan jasmani di sekolah dasar, termasuk pelatihan bagi guru, penyediaan fasilitas yang memadai, serta penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan bagi anak-anak (Pratama & Setiawan, 2022).

Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan motorik dan aktivitas fisik siswa sekolah dasar. Salah satu metode yang efektif untuk

meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran adalah penggunaan media permainan interaktif. Media permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, serta membantu mereka memahami konsep gerak dasar dengan lebih baik. Salah satu inovasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah penerapan media permainan interaktif *Lintasan Petualangan Gerak*, yang dirancang untuk melatih keterampilan gerak dasar anak secara lebih menarik dan sistematis (Wijayanti & Kurniawan, 2019).

Permainan *Lintasan Petualangan Gerak* merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan unsur petualangan dengan tantangan fisik, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan motorik mereka melalui serangkaian aktivitas yang telah dirancang. Permainan ini melibatkan berbagai gerakan dasar seperti berlari, melompat, menyeimbangkan tubuh, dan menghindari rintangan, yang semuanya dikemas dalam bentuk permainan yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa serta membangun kepercayaan diri mereka dalam melakukan berbagai aktivitas fisik (Wahyudi & Kurniasih, 2022).

Menurut Putra (2023) Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pendekatan yang memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk belajar sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan mereka. Dalam pendidikan jasmani, penerapan media permainan interaktif seperti *Lintasan Petualangan Gerak* mendukung prinsip ini dengan menyediakan variasi tantangan yang dapat disesuaikan dengan tingkat keterampilan motorik siswa. Melalui permainan ini, siswa yang memiliki kemampuan gerak dasar lebih baik dapat diberikan tantangan yang lebih kompleks, sementara siswa yang masih dalam tahap pengembangan dapat memilih jalur yang lebih sesuai dengan kemampuannya.

Selain menyesuaikan tingkat kesulitan, *Lintasan Petualangan Gerak* juga memungkinkan diferensiasi dalam proses pembelajaran. Permainan ini dapat diterapkan melalui berbagai metode seperti pembelajaran mandiri, kerja kelompok, atau kompetisi, yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Sebagai contoh, siswa yang lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis pengalaman dapat lebih aktif dalam menyelesaikan lintasan secara langsung, sementara siswa yang lebih suka belajar melalui observasi dapat diberikan kesempatan untuk menyaksikan terlebih dahulu sebelum mencoba. Dengan memberikan fleksibilitas dalam pendekatan pembelajaran, permainan ini menciptakan

pengalaman belajar yang lebih inklusif dan menarik bagi seluruh siswa (Wahyudi & Sari, 2023).

Penerapan media permainan interaktif ini menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani. Sekolah ini menghadapi beberapa tantangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, seperti keterbatasan fasilitas olahraga dan kurangnya variasi metode pembelajaran yang menarik. Dengan menerapkan *Lintasan Petualangan Gerak*, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran, serta mampu mengembangkan keterampilan motoriknya secara lebih optimal. Selain itu, pendekatan ini juga memberikan kesempatan bagi guru untuk menerapkan strategi pembelajaran inovatif, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di kelas karena itu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul **“Penerapan Media Permainan Interaktif "lintasan petualangan gerak" untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui Pembelajaran Berdiferensiasi di SDN Kampungdalem 4”**

METODE

Dalam penelitian ini prosedur yang digunakan adalah PTK. Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan tahapan sistematis yang digunakan untuk merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan dalam upaya meningkatkan praktik pembelajaran di dalam kelas. PTK berakar pada paradigma penelitian kualitatif dan tindakan reflektif, yang memungkinkan guru untuk mengevaluasi dan meningkatkan strategi pengajaran mereka secara langsung di lingkungan kelas (Stringer, 2020). Selain itu, Anderson et al. (2021) menekankan bahwa PTK dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui inovasi berbasis kebutuhan spesifik mereka. Oleh karena itu, prosedur PTK menjadi pendekatan yang sangat relevan dalam pendidikan modern untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran secara berkelanjutan. Menurut Arikunto (2019) PTK terdiri dari empat tahap utama dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 siklus untuk melakukan PTK pada siswa dalam media permainan yang sudah disiapkan.

Dalam penelitian ini, subjek yang dipilih adalah siswa kelas 1 SDN Kampungdalem 4 dengan jumlah siswa 11 (Pa 5 dan Pi 6) yang cukup beragam dalam hal kemampuan motorik dan akademik. Siswa tersebut merupakan kelompok usia yang

berada dalam tahap perkembangan gerak dasar, sehingga relevan dengan tujuan penelitian mengenai penerapan media permainan interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kampungdalem 4, sebuah sekolah dasar yang berlokasi di Jl. Kabupaten Lama, Kp. Dalem, Kec. Kota, Kota Kediri, Jawa Timur. Setting penelitian mencakup dua area utama, yaitu ruang kelas dan lapangan olahraga sekolah, yang digunakan sebagai tempat penerapan media permainan interaktif *Lintasan Petualangan Gerak* dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Kegiatan penelitian berlangsung selama beberapa minggu dalam jam pelajaran Pendidikan Jasmani yang telah dijadwalkan. Dalam setting ini, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok sesuai dengan tingkat keterampilan gerak dasarnya, sesuai dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi.

Instrumen penelitian adalah sarana yang digunakan dalam proses pengumpulan data untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis yang telah dirancang (Slam, 2021). Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati, baik dalam bentuk tes, angket, wawancara, observasi, maupun dokumentasi. Instrumen yang baik harus memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi agar data yang diperoleh akurat dan dapat dianalisis secara objektif. Dalam penelitian penelitian ini, instrumen berupa tes (untuk mengukur hasil belajar atau keterampilan), lembar observasi (untuk mencatat perilaku dan aktivitas), angket/kuesioner (untuk menggali pendapat responden), wawancara (untuk mendapatkan data lebih mendalam).

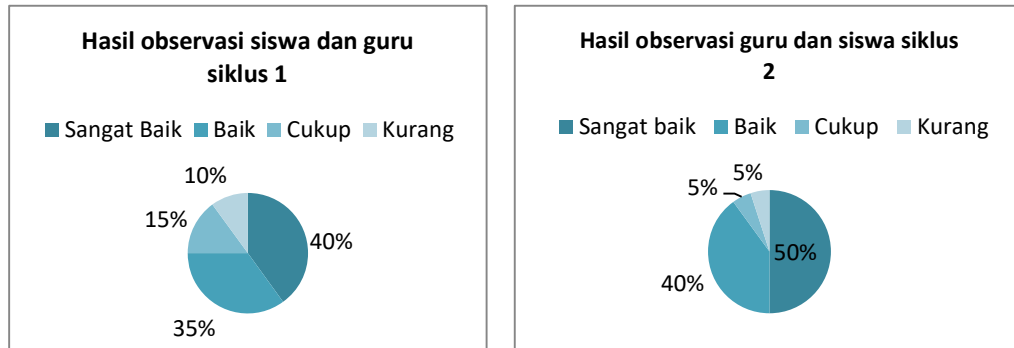
HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas Penerapan Media Permainan Interaktif "Lintasan Petualangan Gerak" dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui pembelajaran berdiferensiasi di SDN Kampungdalem 4. Hasil penelitian diperoleh dari tes keterampilan gerak dasar (pre-test dan post-test), observasi, angket, dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan interaktif "Lintasan Petualangan Gerak" terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa. Permainan ini dirancang untuk melatih aspek motorik seperti keseimbangan, koordinasi, kelincahan, kecepatan, dan ketepatan gerakan, yang sangat penting dalam perkembangan fisik anak sekolah dasar. Pembelajaran berbasis permainan ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif dalam

mengikuti kegiatan Pendidikan Jasmani dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Pada instrumen observasi Siklus 1, keaktifan dan keterampilan siswa dalam permainan sudah cukup baik tetapi masih perlu perbaikan. Pada Siklus 2, terjadi peningkatan signifikan dalam partisipasi, pemahaman instruksi, serta keterampilan gerak dasar siswa. Berikut hasil dalam bentuk diagram :



Gambar 1. Hasil Observasi

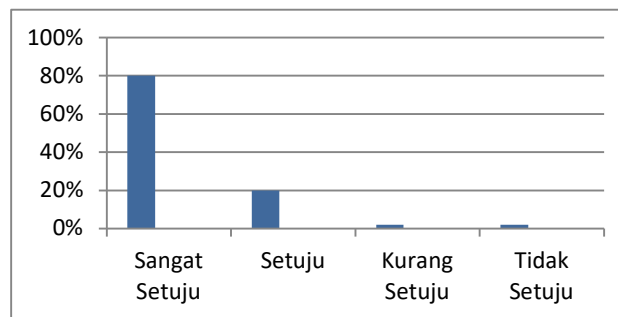
Hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan rumus N-Gain Score untuk mengetahui peningkatan keterampilan gerak dasar siswa sebelum dan setelah penerapan permainan interaktif. Peningkatan keterampilan gerak dasar berdasarkan N-Gain Score berada dalam kategori sedang hingga tinggi (70.2%), menunjukkan bahwa permainan interaktif memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa.

Tabel 1. Hasil Pretest Posttes

Nama Siswa	Skor Pretest	Skor Posttest	N- Gain Skor	Kategori
Siswa 1	55	80	62%	Sedang
Siswa 2	60	85	63%	Sedang
Siswa 3	45	78	72%	Sedang
Siswa 4	50	88	76%	Tinggi
Siswa 5	40	82	78%	Tinggi
Siswa 6	58	86	67%	Sedang

Siswa 7	62	90	74%	Sedang
Siswa 8	47	79	70%	Sedang
Siswa 9	52	84	68%	Sedang
Siswa 10	49	87	75%	Tinggi
Siswa 11	42	81	77%	Tinggi
Rata- Rata	58,6	83,6	70,3	-

Hasil instrumen angket atau kuesioner menunjukan mayoritas siswa merasa senang dan termotivasi dalam pembelajaran dengan permainan interaktif dan sebagian besar siswa setuju bahwa permainan membantu meningkatkan keterampilan gerak dasar mereka



Gambar 2. Hasil Angket

PEMBAHASAN

Hasil analisis data kuantitatif melalui pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan gerak dasar siswa. Rata-rata skor pre-test adalah 50.6, sedangkan rata-rata skor post-test meningkat menjadi 83.6, dengan rata-rata N-Gain Score sebesar 70.3%, yang masuk dalam kategori sedang hingga tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa permainan interaktif mampu memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik siswa. Peningkatan ini juga didukung oleh hasil observasi aktivitas siswa dan guru, yang menunjukkan bahwa partisipasi siswa meningkat dari 72% pada Siklus 1 menjadi 88% pada Siklus 2. Peningkatan ini menunjukkan bahwa setelah perbaikan strategi dalam pembelajaran berdiferensiasi, siswa menjadi lebih aktif

dan mampu menyesuaikan diri dengan tantangan permainan.

Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam permainan ini memungkinkan setiap siswa untuk berpartisipasi sesuai dengan tingkat kemampuannya. Hal ini selaras dengan teori Tomlinson (2001), yang menyatakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi memberikan kesempatan bagi semua siswa untuk berkembang sesuai dengan potensinya, sehingga tidak ada siswa yang tertinggal dalam proses belajar. Guru juga merasakan manfaat dari penerapan permainan ini, karena dapat membantu mereka mengelola kelas dengan lebih baik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi.

Dari hasil angket, sebanyak 80% siswa menyatakan sangat setuju bahwa permainan ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan 75% siswa merasa keterampilan gerak dasar mereka meningkat setelah mengikuti permainan ini. Selain itu, 90% guru menyatakan bahwa permainan ini efektif dalam meningkatkan partisipasi dan keterampilan motorik siswa, serta 85% guru menyatakan ingin menerapkan permainan ini dalam pembelajaran berikutnya. Hasil wawancara dengan guru juga menguatkan temuan ini, di mana mereka menilai bahwa permainan ini membantu meningkatkan keterampilan motorik siswa secara signifikan dan membuat mereka lebih aktif dalam belajar.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan keberhasilan penerapan permainan interaktif ini, terdapat beberapa keterbatasan penelitian, seperti durasi penelitian yang relatif singkat, sehingga dampak jangka panjang permainan ini belum dapat diukur secara menyeluruh. Selain itu, penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar durasi penelitian diperpanjang dan dilakukan di beberapa sekolah berbeda agar dapat menguji efektivitas permainan ini dalam konteks yang lebih luas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan interaktif "Lintasan Petualangan Gerak" efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa. Pembelajaran berbasis permainan ini membuat siswa lebih termotivasi, aktif, dan antusias dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Selain itu, pembelajaran berdiferensiasi yang diterapkan dalam permainan ini memungkinkan siswa dengan tingkat keterampilan yang berbeda tetap dapat belajar secara optimal. Dengan demikian, permainan interaktif ini dapat dijadikan sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran

Pendidikan Jasmani di sekolah dasar, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

KESIMPULAN

Penerapan media permainan interaktif *Lintasan Petualangan Gerak* di SDN Kampungdalem 4 terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Melalui pembelajaran berdiferensiasi, permainan ini mampu menyesuaikan tingkat kemampuan dan kebutuhan masing-masing siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang lebih sesuai dengan potensi mereka.

Selain itu, permainan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan gerak dasar, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan aspek sosial, seperti kerja sama, sportivitas, dan kepercayaan diri. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan inovatif, pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Oleh karena itu, penggunaan media permainan interaktif seperti *Lintasan Petualangan Gerak* dapat menjadi solusi yang baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

REFERENSI

- Anderson, G., Herr, K., & Nihlen, A. S. (2021). *Studying Your Own School: An Educator's Guide to Practitioner Action Research*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Anderson, M. (2023). *Differentiated Instruction: Strategies for All Learners*. New York: Pearson Education.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Burns, A. (2019). *Action Research in Education: A Practical Guide*. Routledge.
- Donnelly, J. E., Hillman, C. H., & Castelli, D. (2019). *Physical Activity, Fitness, Cognitive Function, and Academic Achievement in Children: A Systematic Review*. *Pediatrics*, 144(3), e20190166.
- Hidayat, R. (2023). Pengaruh keterampilan gerak dasar terhadap perkembangan motorik anak SD. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(2), 78-90.
- Hidayat, R., & Kusuma, D. (2023). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi dalam pendidikan jasmani: Studi kasus di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 15(2), 112-125.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University.
- McNiff, J. (2022). *Action Research: Principles and Practice*. Routledge.
- Prasetya, B., & Hidayat, R. (2023). Peran keterampilan gerak dasar dalam perkembangan motorik anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 15(2), 89-102.
- Prasetyo, B. (2023). Strategi pembelajaran berdiferensiasi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(1), 78-89

- Prasetyo, B., & Kusuma, D. (2024). Efektivitas model permainan petualangan dalam meningkatkan keterampilan motorik anak sekolah dasar. *Jurnal Keolahragaan*, 10(1), 55-68.
- Pratama, R. W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh permainan interaktif terhadap keterampilan gerak dasar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(1), 45-56
- Putra, Y. A., & Nugroho, R. (2023). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi dalam pendidikan jasmani melalui media permainan interaktif. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 15(1), 55-67.
- Rahman, H., & Yulianto, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 10(2), 112-125.
- Rezapour, S., Mostafavi, F., & Khalkhali, H. R. (2019). *The Effect of Physical Activity on Academic Achievement in Primary School Students*. *Journal of School Health*, 89(10), 765-772.
- Santoso, Y., & Rahmawati, N. (2024). Pengaruh pembelajaran berdiferensiasi terhadap motivasi dan keterampilan siswa dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Sport dan Pendidikan*, 13(1), 98-112.
- Santrock, J. W. (2022). *Educational Psychology*. Boston: McGraw-Hill.
- Saputra, R., & Wahyuni, S. (2018). Perkembangan keterampilan motorik anak sekolah dasar melalui pendidikan jasmani. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 7(1), 45-53.
- Stringer, E. T. (2020). *Action Research*. SAGE Publications.
- Sugiyanto, A. (2023). Pengembangan keterampilan gerak dasar melalui pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 14(1), 55-67.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, D. (2023). Lingkungan belajar fleksibel dalam pembelajaran berdiferensiasi: Implikasi bagi pendidikan dasar. *Jurnal Keolahragaan dan Pembelajaran*, 11(3), 145-157.
- Suryana, D., & Hidayat, M. (2020). Implementasi permainan petualangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk anak usia dini. *Jurnal Keolahragaan dan Pendidikan*, 14(3), 178-190.
- Suryana, D., & Rahmat, A. (2024). Pengaruh media permainan dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan motorik siswa dalam pembelajaran berdiferensiasi. *Jurnal Sport dan Pendidikan*, 13(1), 89-103.
- Susanto, H. (2019). Keterampilan gerak dasar dan implikasinya terhadap perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 9(3), 178-185.
- Tomlinson, C. A. (2021). *How to Differentiate Instruction in Academically Diverse Classrooms*. Alexandria, VA: ASCD.
- Tomporowski, P. D., McCullick, B., & Pesce, C. (2019). *Enhancing Children's Cognition with Physical Activity Games*. Human Kinetics.
- Wahyudi, P., & Kurniasih, S. (2022). Efektivitas model permainan lintasan gerak dalam meningkatkan keterampilan motorik anak. *Jurnal Sport dan Pendidikan*, 11(4), 200-215.
- Wahyudi, T. (2024). Hubungan keterampilan gerak dasar dengan keaktifan fisik dan kepercayaan diri anak. *Jurnal Sport dan Pendidikan*, 13(1), 78-92
- Wijayanti, D., & Kurniawan, A. (2019). Kendala dalam pengembangan keterampilan gerak dasar siswa SD dan solusi alternatifnya. *Jurnal Keolahragaan dan Pembelajaran*, 11(4), 210-220.
- Slam, Zaenul. *Metode Penelitian Tindakan Kelas (Dilengkapi Contoh Proposal PTK Dan Laporan Hasil Penelitian PTK)*. Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media, 2021.