



# Pengaruh strategi pembelajaran rangkaian permainan dan jenis kelamin terhadap keterampilan gerak dasar anak usia dini

Author Name(s): Mochammad Dadang Affandi, Damrah Damrah, Syahrial Bakhtiar, Anton Komaini

Publication details, including author guidelines

URL: <https://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/about/submissions#authorGuidelines>

Editor: Refnadi Refnadi

## Article History

Received: 13 Jan 2024

Revised: 18 Jan 2024

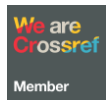
Accepted: 08 Feb 2024

## How to cite this article (APA)

Affandi, D. M., Damrah, D., Bakhtiar, S., & Komaini, A. (2024). Pengaruh strategi pembelajaran rangkaian permainan dan jenis kelamin terhadap keterampilan gerak dasar anak usia dini. Jurnal Konseling dan Pendidikan. 12(1), 32-44. <https://doi.org/10.29210/1105900>

The readers can link to article via <https://doi.org/10.29210/1105900>

## SCROLL DOWN TO READ THIS ARTICLE



Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (as publisher) makes every effort to ensure the accuracy of all the information (the "Content") contained in the publications. However, we make no representations or warranties whatsoever as to the accuracy, completeness, or suitability for any purpose of the Content. Any opinions and views expressed in this publication are the opinions and views of the authors and are not the views of or endorsed by Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy. The accuracy of the Content should not be relied upon and should be independently verified with primary sources of information. Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy shall not be liable for any losses, actions, claims, proceedings, demands, costs, expenses, damages, and other liabilities whatsoever or howsoever caused arising directly or indirectly in connection with, in relation to, or arising out of the use of the content.

Jurnal Konseling dan Pendidikan is published by Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy comply with the [Principles of Transparency and Best Practice in Scholarly Publishing](#) at all stages of the publication process. Jurnal Konseling dan Pendidikan also may contain links to web sites operated by other parties. These links are provided purely for educational purpose.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).

Copyright by Affandi, D. M., Damrah, D., Bakhtiar, S., & Komaini, A. (2024).

The author(s) whose names are listed in this manuscript declared that they have NO affiliations with or involvement in any organization or entity with any financial interest (such as honoraria; educational grants; participation in speakers' bureaus; membership, employment, consultancies, stock ownership, or other equity interest; and expert testimony or patent-licensing arrangements), or non-financial interest (such as personal or professional relationships, affiliations, knowledge or beliefs) in the subject matter or materials discussed in this manuscript. This statement is signed by all the authors to indicate agreement that the all information in this article is true and correct.

## Jurnal Konseling dan Pendidikan

ISSN 2337-6740 (Print) | ISSN 2337-6880 (Electronic)





# Pengaruh strategi pembelajaran rangkaian permainan dan jenis kelamin terhadap keterampilan gerak dasar anak usia dini

**Mochammad Dadang Affandi, Damrah Damrah<sup>\*</sup>, Syahril Bakhtiar, Anton Komaini**  
Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

## ABSTRACT

Keterampilan gerak dasar sangat penting karena memiliki dampak yang baik bagi tumbuh kembang anak. Peningkatan keterampilan gerak dasar membutuhkan strategi yang tepat agar dapat meningkat maksimal. Tujuan penelitian ini melihat pengaruh strategi pembelajaran rangkaian permainan terhadap peningkatan keterampilan gerak. Strategi Pembelajaran Rangkaian Permainan yang menyenangkan dan kompetitif diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan penelitian eksperimen dengan analisis data Anova 2 arah untuk menguji hipotesis penelitian. Penelitian ini menggunakan desain faktorial 2 x 2. Jumlah populasi 70 anak dan sampel 36 anak. Hasil penelitian ini terdapat perbedaan antara strategi pembelajaran rangkaian permainan dengan strategi pembelajaran konvensional, terdapat perbedaan antara laki-laki dan Perempuan, terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan jenis kelamin, terdapat perbedaan strategi pembelajaran rangkaian permainan (laki-laki) dengan strategi pembelajaran konvensional (laki-laki), terdapat perbedaan strategi pembelajaran rangkaian permainan (perempuan) dengan strategi pembelajaran konvensional (perempuan). Jadi kesimpulannya adalah Strategi Pembelajaran Rangkaian Permainan untuk anak laki-laki atau perempuan sama-sama memberikan pengaruh yang tinggi terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar dibandingkan strategi pembelajaran konvensional. Penggunaan strategi pembelajaran rangkaian permainan sangat penting dan berdampak baik dalam proses pembelajaran gerak dasar anak usia dini. Setiap guru TK dapat menerapkan strategi pembelajaran rangkaian permainan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar.

## Keywords:

Strategi pembelajaran  
Rangkaian permainan,  
Keterampilan gerak dasar,  
TK (Taman kanak-kanak),

## Corresponding Author:

Damrah Damrah,  
Universitas Negeri Padang  
Email: damrahburhan@gmail.com

## Pendahuluan

Gerak dasar itu sangat penting dikembangkan sejak anak usia dini karena gerak dasar dapat mempengaruhi banyak perkembangan. Jika anak memiliki keterampilan gerak dasar yang baik, dapat mendorong pola konsisten dalam melakukan setiap aktivitas fisik anak itu sendiri (Kurniawan, 2018). Aktivitas gerak dasar sangat menentukan dan menjadi hal penting bagi kehidupan anak karena berdampak baik bagi kesehatan dan perkembangan anak. Perkembangan fisik, kognitif, dan sosial berkaitan erat dengan kemampuan motorik anak (Komaini et al., 2022). Jika setiap orangtua atau guru dapat meningkatkan gerak dasar yang tepat, tentunya sangat berdampak sekali dalam pertumbuhan dan perkembangan sejak anak usia dini. Akan tetapi jika orangtua atau guru jarang atau tidak pernah meningkatkan gerak dasar anak, maka pertumbuhan

dan perkembangan anak akan mengalami masalah. Jika anak tidak dapat menguasai keterampilan gerak dasar yang baik, maka akan terjadi gangguan dalam mempelajari gerakan yang lebih kompleks di masa depan anak (Saputra & Firdaus, 2019). Jadi peran orangtua atau guru sangat penting dalam Upaya meningkatkan keterampilan gerak dasar pada anak. Jika keterampilan gerak dasar tidak dikembangkan dengan baik, maka dikhawatirkan banyak permasalahan dalam tumbuh kembang anak. Karena gerak dasar dapat mempengaruhi perkembangan yang lain.

Peneliti telah melakukan tahap observasi awal di TK Sinar Bahagia Kota Tanjungpinang. Peneliti menemukan masih banyak anak di TK tersebut, tingkat keterampilan gerak dasarnya masih kurang. Padahal proses belajar motorik itu sangat penting agar berkembang keterampilan gerak dasar anak (Hendra & Putra, 2019). Banyak penyebab terhadap rendahnya kemampuan gerak dasar, diantaranya, masih banyak orangtua dan guru kurang memahami akan pentingnya penguasaan gerak dasar bagi anak, sehingga pada masa perkembangan motorik anak, sering mengabaikan perkembangan motorik kasar. Selain itu masih terbatas kemampuan guru atau orangtua dalam upaya mengembangkan fisik motorik yang dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar anak (Fitria & Rohita, 2019). Mereka lebih mengutamakan perkembangan kognitif, bahasa, motorik halus, dan lainnya. Selain masalah yang telah dikemukakan di atas, ternyata peneliti juga melihat guru belum menggunakan strategi pembelajaran yang bisa membuat anak aktif bergerak dalam upaya meningkatkan keterampilan gerak dasar. Jika guru menggunakan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai (Baroya, 2018).

Seharusnya guru dapat memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan usia anak, sehingga materi pembelajaran dapat diterima dan dipahami oleh anak pada saat mengikuti proses pembelajaran. Oleh sebab itu, diharapkan kepada guru TK dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam sistem pembelajaran yang telah direncanakan (Bakhtiar, 2018). Pada saat melakukan observasi awal, peneliti juga melihat langsung aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di TK Sinar Bahagia. Peneliti melihat banyak anak kurang dalam melakukan aktivitas gerak selama proses pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi keterampilan gerak dasar. Pada saat proses pembelajaran, masih banyak aktivitas belajar berpusat pada guru (Hidayat et al., 2021).

Guru lebih banyak menyampaikan materi dengan ceramah, memberikan intruksi, serta tugas di depan kelas, anak tidak banyak diberikan kesempatan untuk belajar di luar kelas dengan diberikan permainan yang menumbuhkan semangat belajar. Pembelajaran tersebut tidak menciptakan pembelajaran aktif bagi anak, maka akan berdampak pada berkurangnya minat belajar anak (Albina et al., 2022). Pada saat jam istirahat, anak-anak juga melakukan bermain sekedarnya dengan alat-alat edukatif outdoor saja seperti bermain jungkitan, seluncuran dan ayunan, itupun tidak semua anak bermain diluar kelas. Dapat dikatakan, anak tidak banyak melakukan aktivitas gerak pada saat di TK. Pada saat datang sampai pulang sekolah, ditemukan anak kurang melakukan aktivitas gerak.

Strategi pembelajaran pada dasarnya sangat penting dalam menentukan proses pembelajaran dapat berjalan baik (Anggraeni, 2019). Strategi pembelajaran merupakan pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam mengelola kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan secara efektif dan efisien (Nasution, 2017). Pemilihan strategi pembelajaran yang baik dan efektif akan memudahkan guru dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Karena strategi ini menyenangkan, menumbuhkan kompetisi, motivasi, sekaligus memberikan pembelajaran kognitif, afektif, sosial dan fisik (Barba-Martín et al., 2020).

Penggunaan strategi pembelajaran yang membuat anak aktif tentunya akan membawa kondisi pembelajaran yang menyenangkan di dalam dan di luar kelas, sehingga akan lebih meningkatkan kemampuan yang dikembangkan termasuk keterampilan gerak dasar anak. Perencanaan kegiatan dengan strategi pembelajaran yang menyenangkan akan menambah motivasi anak dalam meningkatkan gerak dasarnya. Diupayakan penggunaan suatu strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi anak dalam belajar keterampilan gerak dasar (Bakhtiar, 2014). Salah satu strategi yang bisa membuat anak aktif bergerak yaitu rangkaian permainan. Rangkaian permainan

merupakan suatu cara yang dilakukan oleh guru dalam memberikan motivasi terhadap anak sehingga mampu berkompetisi dalam berupaya memperoleh kemenangan sebagai tujuan akhir. Strategi pembelajaran rangkaian permainan merupakan strategi pembelajaran yang menjadikan suasana atau situasi bermain untuk menumbuhkan persaingan yang menyenangkan dalam diri anak yang sedang belajar (Bakhtiar, 2018). Sehingga menjadikan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi anak dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Dengan menggunakan strategi pembelajaran rangkaian permainan diharapkan dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar anak, serta dapat menumbuhkan motivasi belajar yang baik karena strategi ini dilakukan dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Anak usia dini merupakan masa *golden age* yang dimiliki oleh setiap anak. Pada usia ini, otak anak mulai mengalami perkembangan yang luar biasa. Masa *golden age* hanya terjadi ketika anak-anak masih berada di usia dini, di mana masa ini tidak dapat diulang sepanjang rentang kehidupan manusia. Setelah anak-anak melewati masa kanak-kanak, istilah *golden age* tidak ada lagi. Hal ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan agar setiap anak mampu meningkatkan atau mengembangkan kemampuan masing-masing individu (Nofrianti Azizah, 2019). Dalam mengembangkan keterampilan anak usia dini, anak harus dimasukkan ke dalam lembaga pendidikan yang dilakukan untuk anak usia dini (PAUD) dengan tujuan utama membantu dalam tumbuh kembang anak secara menyeluruh dan dapat mengembangkan segala aspek tumbuh kembang anak (Huliyah, 2016).

Potensi anak merupakan faktor keturunan dari orang tua yang diwariskan kepada anak, ada yang bersifat permanen (tidak berubah) dan ada potensi yang masih bisa diubah atau dibentuk (A. Saputra, 2018). Tentunya setiap anak sangat membutuhkan perhatian yang baik dalam mengembangkan keterampilan gerak (Pradipta, 2017). Ada dua hal penting dalam mengembangkan kemampuan terutama keterampilan motorik yaitu mempelajari berbagai keterampilan dan menguasai konsep gerak (Bakhtiar, 2011). Keterampilan gerak dasar harus dilatih dan dikembangkan untuk menjadi dasar yang kuat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak (Syahrial Bakhtiar, et al., 2019). Gerak dasar memegang peranan penting dalam membantu segala aktivitas atau kegiatan sehari-hari setiap orang, karena gerak dasar harus dikembangkan dan dikuasai oleh masing-masing individu (Utari & Indahwati, 2015). Gerak dasar sebagai pondasi awal gerak anak usia dini yang harus dikembangkan sejak anak dalam masa tumbuh kembang (Alfarisi et al., 2023). Keterampilan gerak dasar hanya dapat dikembangkan, jika diberikan bimbingan (instruksi) dan pengulangan yang tepat sebagai upaya melatih anak (Bakhtiar et al., 2020). Keterampilan gerak dasar perlu dikembangkan karena akan mempengaruhi perkembangan aspek lain yang melibatkan fisiologi, kognitif, dan sosio-emosional (Komaini, 2017).

Selama tumbuh kembang anak, diupayakan untuk memberikan stimulasi yang tepat kepada anak. Sehingga proses pembelajaran tentang gerak dasar dapat lebih optimal dalam perkembangannya (Komaini, 2017). Peningkatan keterampilan gerak dasar akan membuat tugas motorik atau gerak anak menjadi lebih efektif dan efisien dalam menyelesaikan semua tugas dan aktivitas sehari-hari (Romi, 2016). Dengan demikian, semakin maju dan berkembang teknologi yang digunakan, maka akan membuat seseorang akan mengurangi aktivitas fisiknya sehari-hari (Leonardo & Komaini, 2021). Jika anak sering bermain gadget atau sejenisnya, maka aktivitas fisik anak akan berkurang karena anak tidak aktif bermain yang melibatkan seluruh organ tubuh sehingga kebugaran fisik anak akan terganggu (Kiram, et al., 2022). Oleh karena itu, setiap satuan pendidikan harus memperhatikan area atau ruang bermain, agar anak dapat aktif melakukan berbagai aktivitas fisik di lingkungan sekolah dalam mengembangkan gerak dasar (Bakhtiar, et al., 2015). Jika terjadi keterlambatan perkembangan gerak dasar anak tidak diketahui sejak dini, maka dampak anak akan mengalami masalah atau gangguan yang tidak terpecahkan dan akan terus mempengaruhi perkembangan keterampilan gerak lebih lanjut (Dilandes et al., 2022).

Salah satunya adalah keterlambatan dalam keterampilan gerak dasar Seperti gerak lari, gerak melompat, gerak leaping, gerak berjingkat, gerak geser, dan seterusnya (Septri, 2018). Oleh karena itu, salah satu guru di taman kanak-kanak (TK) dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar anak



dengan merancang strategi pembelajaran yang efektif. Strategi pembelajaran merupakan cara efektif yang dilakukan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak selama proses pembelajaran di kelas sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai (Nasution, 2017). Dengan merancang strategi pembelajaran yang tepat dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran, dapat membantu anak untuk melakukan proses pembelajaran yang efektif dan diharapkan peningkatan pembelajaran anak akan lebih optimal (Hasriadi, 2022). Penggunaan strategi pembelajaran harus memperhatikan kondisi individu anak karena setiap anak memiliki tingkat pemahaman yang berbeda (Sukatin et al., 2022). Cara belajar yang digunakan oleh anak usia dini hingga masa peralihan adalah dengan belajar sambil bermain. Tanpa disadari, strategi belajar melalui permainan sudah menjadi kebiasaan yang dilakukan sejak kecil hingga dewasa karena dalam bermain sifatnya harus menyenangkan (Rosarian & Dirgantoro, 2020).

Banyak macam strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru TK dalam merancang kegiatan pembelajaran. Tapi kebanyakan guru di TK Sinar Bahagia masih sering menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Strategi pembelajaran konvensional adalah proses penyampaian materi pembelajaran, guru lebih banyak ceramah dan berpusat pada guru, sedangkan anak lebih banyak mendengar materi pembelajaran (Fahrudin et al., 2021). Biasanya anak banyak mendengar guru bercerita, mendongeng, bernyanyi, dan lainnya, sehingga anak kurang melakukan aktivitas gerak. Proses pembelajaran yang terjadi hanya satu arah saja sehingga menyebabkan pembelajaran yang monoton dan membosankan bagi anak. Sehingga materi yang disampaikan oleh guru, akan lebih sulit diterima dan dipahami oleh setiap anak. Guru tidak banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran sehingga dikhawatirkan motivasi belajar anak akan menurun karena anak lebih banyak mendengar didalam kelas pada saat mengikuti pembelajaran sehingga dapat menurunkan prestasi belajar (Niak et al., 2018). Strategi pembelajaran konvensional merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada anak, dimana anak tidak diberikan waktu yang cukup untuk lebih aktif dalam merefleksikan materi pembelajaran dari guru dikarenakan guru yang lebih banyak aktif (Renita, 2017).

Padahal ada strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar, menyenangkan dan dapat membangkitkan semangat belajar anak yaitu strategi pembelajaran rangkaian permainan. Strategi pembelajaran rangkaian permainan ini salah satu strategi yang belum diterapkan oleh guru TK Sinar Bahagia Kota Tanjungpinang. Mungkin konsep pembelajaran bermain sudah dilaksanakan oleh guru, akan tetapi makna dari strategi pembelajaran rangkaian permainan ini belum dapat tercapai karena pembelajaran lebih banyak dilakukan di dalam kelas yang bersifat konvensional.

Strategi pembelajaran dengan konsep bermain inilah yang kemudian disebut sebagai belajar sambil bermain (Bakhtiar et al., 2019). Dengan demikian, penggunaan strategi pembelajaran serangkaian permainan diharapkan dapat memberikan alternatif cara untuk meningkatkan motivasi belajar atau berlatih, terutama dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar anak (Bakhtiar, 2014). Ada beberapa penelitian yang mengkaji tentang gerak dasar, namun penelitian tersebut belum banyak dilakukan pada jenjang TK khususnya di kota Tanjungpinang Provinsi Kepulauan Riau. Karena masing-masing daerah tentu memiliki hambatan, kendala serta memiliki karakteristik tersendiri terkait tema penelitian tersebut. Fokus masalah yang dikaji dalam penelitian ini yaitu mencari pengaruh strategi pembelajaran rangkaian permainan terhadap keterampilan gerak dasar anak di TK Sinar Bahagia Kota Tanjungpinang. Penelitian ini tentunya sangat bermanfaat bagi guru dan orangtua dalam mengetahui betapa pentingnya perkembangan gerak dasar khususnya di Kota Tanjungpinang Provinsi Kepulauan Riau.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif (Arikunto, 2006). Berdasarkan permasalahan yang dibahas, jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui dampak dari perlakuan yang telah diberikan kepada subjek penelitian yang diteliti. Kondisi kontrol

dilakukan melalui perbandingan langsung subjek yang tidak diberi perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September – November 2023 di TK Sinar Bahagia Kota Tanjungpinang. Penelitian ini menggunakan Anova 2 Arah untuk menguji beberapa hipotesis yang menyatakan perbedaan variabel rata-rata antara sampel yang digunakan. Dalam penelitian eksperimen ini mencari pengaruh strategi pembelajaran rangkaian permainan dan jenis kelamin terhadap keterampilan gerak dasar anak di TK Sinar Bahagia Kota Tanjungpinang. Desain yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah desain faktorial 2 x 2. Dengan desain faktorial 2 x 2 memiliki dua faktor. Dalam penelitian ini menggunakan populasi seluruh anak TK Sinar Bahagia Kota Tanjungpinang. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, total populasi adalah 70 anak. Penelitian ini menggunakan total sampel 36 anak sebagai subjek data penelitian. Pengambilan sampel dalam populasi dianggap mampu memberikan informasi atau unit sampel yang diperlukan yang sesuai dengan kriteria tertentu yang diinginkan oleh peneliti (Sugiyono, 2017). Peneliti menggunakan teknik purposive sampling karena pemilihan sampel lebih akurat dan relevan dalam konteks penelitian eksperimen.

Sampel merupakan bagian atau perwakilan dari jumlah populasi yang akan dilakukan (Arikunto, 2006). Sedangkan menurut (Sugiyono, 2017). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi itu. Jika sampel digunakan dalam data subjek penelitian, maka penelitian menggunakan sampel penelitian. Jadi yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah anak TK pada kelompok B yang sudah bisa menunjukkan proses berpikir yang jelas, gerakan lebih terkontrol, dapat bermain secara berkelompok, serta sudah mengetahui perbedaan status dan jenis kelamin. Kelompok sampel sebagai berikut: 1) Kelompok B1. Kelas Perlakuan (Strategi Pembelajaran Rangkaian Permainan) berjumlah 18 anak yaitu 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan; 2) Kelompok B2. Kelas Perlakuan (Strategi Pembelajaran Konvensional) berjumlah 18 anak yaitu 9 anak laki-laki dan 9 anak Perempuan.

Penelitian ini menggunakan instrument Test of Gross Motor Skill (TGMD 2) adalah tes untuk mengukur kemampuan gerak dasar. Penelitian ini menggunakan instrumen Test Of Gross Motor Skill (TGMD-2) yang diambil dari buku TGMD-2 yang disusun oleh Dale A. Ulrich, (2000) yang digunakan untuk mengukur keterampilan gerak dasar anak usia 3-10 tahun. Sebelum tes ini dilakukan oleh anak yang menjadi sampel penelitian, peneliti memberikan arahan dan informasi terlebih dahulu secara lisan dan demonstrasi tahap demi tahap serta cara melakukan aktivitas gerakan yang benar yang akan diuji sehingga anak dapat memahami dan mampu meniru gerakan yang telah dicontohkan. Jika anak dapat melakukan gerakan yang sesuai dengan item tes maka akan dinilai. Setiap indikator akan mendapatkan skor 1 sebagai bentuk apresiasi atas keberhasilan anak. Namun, jika tidak, maka akan diberikan skor 0 jika tidak memenuhi kriteria di setiap indikator gerak.

### Teknik Pengumpulan Data

Peneliti melakukan observasi awal dengan datang ke TK Sinar Bahagia Kota Tanjungpinang untuk melihat dan mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Kemudian peneliti mengamati aktivitas fisik anak serta memilih acak beberapa anak untuk dilakukan tes awal untuk melihat keterampilan gerak dasarnya. Data mengenai jenis kelamin dalam penelitian ini, peneliti mengecek data anak ke TK Sinar Bahagia Kota Tanjungpinang sebagai sampel penelitian ini. Data yang diperoleh dengan jumlah populasi 70 anak dan jumlah sampel 36 anak terdiri dari 18 anak dengan jenis kelamin laki-laki, dan 18 anak dengan jenis kelamin perempuan. Sebelum melakukan perlakuan, peneliti melakukan pretest untuk mengukur keterampilan gerak dasar anak. Setelah itu peneliti melakukan perlakuan kepada masing-masing kelompok yaitu kelompok anak yang diberi perlakuan strategi pembelajaran rangkaian permainan dan kelompok anak yang diberi strategi pembelajaran konvensional. Perlakuan dilakukan selama 16 kali pertemuan. Selanjutnya peneliti melakukan posttest untuk mengukur sejauh mana pengaruh dari masing-masing penerapan strategi pembelajaran yang diberikan kepada masing-masing kelompok anak.

### Teknik Analisa Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif yang dapat dihitung secara statistik, yaitu Uji Anova 2 Arah (Two Way Anova) yaitu peneliti mencari pengaruh dua variabel terikat (masing-masing dua level) terhadap satu variabel bebas. Variabel terikat adalah Strategi pembelajaran rangkaian permainan dan jenis kelamin. Sedangkan variabel bebas adalah keterampilan gerak dasar. Desain penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain factorial 2 x 2 yang memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderasi yang mempengaruhi perlakuan (variabel bebas) terhadap hasil (variabel terikat). Desain Faktorial Penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Faktorial 2 x 2

Strategi Pembelajaran Jenis Kelamin	Strategi Pembelajaran Rangkaian Permainan ( A <sub>1</sub> )	Strategi Pembelajaran Konvensional ( A <sub>2</sub> )
Laki-laki ( B <sub>1</sub> )	( A <sub>1</sub> , B <sub>1</sub> ) (Strategi Pembelajaran Rangkaian Permainan) (Laki-laki)	( A <sub>2</sub> , B <sub>1</sub> ) (Strategi Pembelajaran Konvensional) (Laki-laki)
Perempuan ( B <sub>2</sub> )	( A <sub>1</sub> , B <sub>2</sub> ) (Strategi Pembelajaran Rangkaian Permainan) (Perempuan)	( A <sub>2</sub> , B <sub>2</sub> ) (Strategi Pembelajaran Konvensional) (Perempuan)
Keterampilan Gerak Dasar		

### Hasil dan Pembahasan

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis varians melalui pengujian menggunakan analisis varians dua arah dan akan diperoleh dua pengaruh utama antar kolom sebagai variabel perlakuan dan pengaruh utama antar baris sebagai variabel atribut (simple effect), serta interaksi (interaction effect) antar kolom dan baris atau antar variabel independen strategi pembelajaran dengan jenis kelamin terhadap variabel dependen, yaitu Keterampilan Gerak Dasar.

Tabel 2. Hasil Uji Anova Dua Arah

Tests of Between-Subjects Effects					
Dependent Variable: Keterampilan_Gerak_Dasar					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	368.889a	3	122.963	17.619	.000
Intercept	31921.778	1	31921.778	4573.867	.000
Strategi_Pembelajaran	196.000	1	196.000	28.084	.000
Jenis_Kelamin	128.444	1	128.444	18.404	.000
Strategi_Pembelajaran * Jenis_Kelamin	44.444	1	44.444	6.368	.017
Error	223.333	32	6.979		
Total	32514.000	36			
Corrected Total	592.222	35			

a. R Squared = ,623 (Adjusted R Squared = ,588)

Berdasarkan tabel diatas, maka dinyatakan bahwa kelompok strategi pembelajaran (strategi pembelajaran rangkaian permainan dan strategi pembelajaran konvensional) terdapat perbedaan yang signifikan. Kelompok jenis kelamin (Laki-laki dan Perempuan) terdapat perbedaan yang

signifikan. Antar Kelompok (Strategi pembelajaran dan jenis kelamin) terdapat interaksi yang signifikan.

Tabel 3. Hasil Uji Tukey antar kelompok data

Group	n	$Q_{Hitung}$	$Q_{Tabel}$	Keterangan
$A_1 - A_2$	36	10,61	2,89	Signifikan
$B_1 - B_2$	36	8,59	2,89	Signifikan
$A_1B_1 - A_2B_1$	18	11,11	2,97	Signifikan
$A_1B_2 - A_2B_2$	18	3,93	2,97	Signifikan

**Berdasarkan hasil uji anova 2 arah dan hasil uji Tukey kelompok  $A_1$ - $A_2$  Terdapat Perbedaan Keterampilan Gerak Dasar antara Kelompok Strategi Pembelajaran Rangkaian Permainan dan Kelompok Strategi Pembelajaran Konvensional.**

Dari hasil uji Anova 2 arah di atas, dapat diperoleh nilai ( $F_{Hitung} = 28,08 > F_{Tabel} (\alpha = 0,05) = 4,15$ ) dan dari hasil uji Tukey di atas, dapat diperoleh nilai ( $Q_{Hitung} = 10,61 > Q_{Tabel} (\alpha = 0,05; 36) = 2,89$ ). Dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga terdapat perbedaan keterampilan gerak dasar antara kelompok yang diberi perlakuan Strategi Pembelajaran Rangkaian Permainan dengan kelompok yang diberi perlakuan Strategi Pembelajaran Konvensional terbukti signifikan.

**Berdasarkan hasil uji Anova 2 arah dan hasil uji Tukey kelompok  $B_1$ - $B_2$  Terdapat Perbedaan Keterampilan Gerak Dasar antara Jenis Kelamin Laki-laki dengan Jenis Kelamin Perempuan.**

Dari hasil uji Anova 2 arah di atas, dapat diperoleh nilai ( $F_{Hitung} = 18,40 > F_{Tabel} (\alpha = 0,05) = 4,15$ ) dan dari hasil uji Tukey di atas, dapat diperoleh nilai ( $Q_{Hitung} = 8,59 > Q_{Tabel} (\alpha = 0,05; 36) = 2,89$ ). Dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga terdapat perbedaan dalam keterampilan gerakan dasar antara kelompok jenis kelamin laki-laki dan kelompok jenis kelamin perempuan terbukti signifikan.

**Berdasarkan hasil uji Anova 2 Arah Terdapat Interaksi antara Strategi Pembelajaran dan Jenis Kelamin**

Dari hasil uji Anova 2 Arah, dapat diperoleh nilai ( $F_{Hitung} = 6,37 > F_{Tabel} (\alpha = 0,05) = 4,15$ ). Dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga terdapat interaksi antara Strategi Pembelajaran dan Jenis kelamin terbukti signifikan.

**Berdasarkan hasil uji Tukey kelompok  $A_1B_1 - A_2B_1$ , Terdapat Perbedaan Keterampilan Gerak Dasar pada Jenis Kelamin Laki-laki melalui Perlakuan Strategi Pembelajaran Rangkaian Permainan dengan Perlakuan Strategi Pembelajaran Konvensional.**

Dari hasil uji Tukey antara kelompok jenis kelamin Laki-laki yang diberi perlakuan strategi pembelajaran rangkaian permainan dan kelompok jenis kelamin laki-laki yang diberi perlakuan strategi pembelajaran konvensional, dapat diperoleh nilai diperoleh nilai ( $Q_{Hitung} = 11,11 > Q_{Tabel} (\alpha = 0,05 : 18) = 2,97$ ). Dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan.

**Berdasarkan hasil uji Tukey kelompok  $A_1B_2 - A_2B_2$ , Terdapat Perbedaan Keterampilan Gerak Dasar pada Jenis Kelamin Perempuan melalui Perlakuan Strategi Pembelajaran Rangkaian Permainan dengan Perlakuan Strategi Pembelajaran Konvensional**

Dari hasil uji Tukey antara kelompok jenis kelamin Perempuan yang diberi perlakuan strategi pembelajaran rangkaian permainan dan kelompok jenis kelamin Perempuan yang diberi perlakuan strategi pembelajaran konvensional, dapat diperoleh nilai ( $Q_{Hitung} = 3,93 > Q_{Tabel} (\alpha = 0,05; 18) = 2,97$ ). Dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran rangkaian permainan memiliki pengaruh yang lebih tinggi dibandingkan dengan strategi pembelajaran konvensional. Dalam penerapan strategi pembelajaran rangkaian permainan tidak hanya berfokus dalam peningkatan aspek motorik saja, akan tetapi juga dapat menstimulasi perkembangan yang lain seperti kemampuan kognitif anak (Gustian et al., 2023). Kemudian diperkuat dari penelitian



sebelumnya terkait pengaruh strategi pembelajaran rangkaian permainan dengan strategi pembelajaran konvensional, hasil penelitian adalah penerapan strategi pembelajaran rangkaian permainan lebih baik dalam upaya meningkatkan keterampilan gerak dasar pada anak usia dini dibandingkan dengan strategi pembelajaran konvensional. Karena strategi pembelajaran rangkaian permainan merupakan strategi pembelajaran yang menyenangkan pada anak usia dini dan dapat meningkatkan motivasi anak untuk mencapai hasil belajar yang baik (Bakhtiar, 2018).

Anak-anak akan lebih menyukai pembelajaran yang dikemas dalam permainan yang menyenangkan karena dunia anak usia dini sebenarnya adalah bermain. Oleh karena itu, anak tidak hanya sekedar memahami konsep suatu keterampilan gerak dasar, tapi anak juga perlu memahami strategi mengapa suatu permainan perlu dipelajari terlebih dahulu sebelum anak melakukan keterampilan tersebut (Ibrahim et al., 2021). Makanya sebelum memulai suatu permainan, guru selalu memberikan intruksi kepada anak, untuk memahami aturan permainan yang akan dilakukan. Sehingga anak akan serius dalam mengikuti setiap kegiatan belajar yang diberikan oleh guru. Sedangkan strategi pembelajaran konvensional terkesan monoton bagi anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Karena dalam implementasi strategi pembelajaran konvensional hanya berfokus pada metode pembelajaran ceramah dan berpusat pada guru (Bakhtiar et al., 2019).

Guru lebih banyak aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran di kelas, sedangkan anak lebih banyak diam dan kurang melakukan kegiatan belajar. Karena guru merupakan sumber utama pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang membosankan di kelas jika dilakukan secara terus menerus. Disamping itu strategi pembelajaran konvensional tidak efisien, kaku dan sudah ketinggalan zaman (Abah, 2020). Hal ini akan berdampak pada prestasi belajar anak akan menurun. Dengan demikian, dapat dikatakan, bahwa dalam upaya meningkatkan keterampilan gerak dasar, penggunaan strategi pembelajaran rangkaian permainan terbukti lebih baik dan efektif digunakan di TK Sinar Bahagia Kota Tanjungpinang. Dalam konsep strategi pembelajaran rangkaian permainan terdapat pembelajaran yang menyenangkan yaitu pembelajaran yang bisa dirasakan oleh anak dengan gembira, merasa asyik, dan nyaman (Lia & Sari, 2021). Melalui strategi pembelajaran rangkaian permainan, anak dapat meningkatkan fungsi fisik dengan baik, berkoordinasi antara mata dan gerakan yang dilakukan, melatih otot-otot tubuh, dan dapat melatih keterampilan gerak. Strategi pembelajaran rangkaian permainan, dirancang dalam kegiatan permainan yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan fokus pada aspek perkembangan motorik anak yang baik dan efektif (Setiawati & Suyadi, 2021).

Kemudian anak laki-laki memiliki peningkatan keterampilan gerak dasar lebih baik dari pada anak Perempuan. Perbedaan hasil keterampilan gerak dasar anak laki-laki dan perempuan disebabkan oleh salah satunya terdapat perbedaan struktur fisiologis dan intensitas aktivitas fisik (Humaedi et al., 2021). Dapat dibenarkan bahwa keterampilan gerak dasar anak laki-laki lebih tinggi dibandingkan dengan anak perempuan karena faktor struktur fisiologis dan intensitas aktivitas fisik yang berbeda. Selain itu, jumlah kapasitas vital laki-laki lebih besar daripada perempuan (Lomauro & Aliverti, 2018), artinya kemampuan anak laki-laki pada saat melakukan aktivitas fisik lebih tinggi daripada anak Perempuan. Sehingga dapat mempengaruhi penguasaan keterampilan gerak dasar selama proses pembelajaran. Selain itu, anak laki-laki lebih antusias dalam mengikuti berbagai permainan dibandingkan anak perempuan dan anak laki-laki lebih banyak bermain di luar dengan teman-temannya dibandingkan anak perempuan yang lebih banyak bermain di rumah (Apriloka, 2020). Anak perempuan lebih suka menghabiskan waktu yang cukup lama dalam ruangan terstruktur sedangkan laki-laki lebih suka menghabiskan waktu diluar ruangan yang tidak terstruktur (Dinata Saragi & Suryani, 2018). Berdasarkan hal di atas, jika dikaitkan dengan peningkatan keterampilan gerak dasar, yang dilakukan, maka anak-anak dengan jenis kelamin laki-laki dapat melakukan keterampilan gerakan dasar yang lebih baik dari pada anak-anak dengan jenis kelamin perempuan.

Selanjutnya terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan jenis kelamin. Hasil ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa antara strategi pembelajaran dan jenis kelamin terdapat interaksi yang signifikan (Putra & Sibuea, 2016). Dapat dilihat bahwa ketika

memberikan perlakuan strategi pembelajaran rangkaian permainan pada anak dengan jenis kelamin laki-laki atau perempuan memperoleh peningkatan keterampilan gerak dasar. Karena strategi pembelajaran rangkaian permainan dapat merangsang perkembangan motorik kasar dan melatih otot-otot, serta menguatkan fisik anak (Wahyuni & Azizah, 2020). Sedangkan perlakuan strategi pembelajaran konvensional pada anak dengan jenis kelamin laki-laki atau perempuan memperoleh keterampilan gerak dasar yang lebih rendah. Karena strategi pembelajaran konvensional dapat menyebabkan keterbatasan pemahaman anak dalam menerima materi dari guru (Siahaan et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan jenis kelamin terhadap keterampilan gerak dasar yang dimiliki. Dapat dibuktikan bahwa terdapat interaksi dari dua strategi pembelajaran yang selama ini diberikan kepada anak-anak di TK Sinar Bahagia Kota Tanjungpinang. Strategi pembelajaran rangkaian permainan yang diterapkan pada anak dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, keduanya memberikan peningkatan yang lebih baik atau lebih tinggi.

Kemudian terdapat perbedaan keterampilan gerak dasar antara anak dengan jenis kelamin laki-laki yang diberikan perlakuan strategi pembelajaran rangkaian permainan dengan strategi pembelajaran konvensional, sehingga kelompok anak dengan jenis kelamin laki-laki yang diberikan perlakuan strategi pembelajaran rangkaian permainan, keterampilan gerakan dasarnya lebih tinggi dari pada kelompok yang diberikan perlakuan strategi pembelajaran konvensional. Strategi pembelajaran rangkaian permainan dapat dilakukan dalam Upaya meningkatkan kesehatan jasmani karena anak menjadi lebih aktif bergerak dalam mengikuti aktivitas permainan (Dewi & Verawati, 2022). Sesuai dengan hasil penelitian oleh peneliti sebelumnya dan berdasarkan teori yang telah dijelaskan terkait dengan strategi pembelajaran rangkaian permainan dan keterampilan gerak dasar bahwa anak dengan jenis kelamin laki-laki akan menghasilkan pengaruh yang lebih tinggi, jika diberi strategi pembelajaran rangkaian permainan tersebut. Melalui rangkaian permainan dapat menjadikan rasa senang bermain dan bergerak sehingga aspek motorik dapat dikembangkan (Candra, 2018).

Dalam kajian hipotesis sebelumnya, juga telah dibahas dan diuraikan bahwa strategi pembelajaran rangkaian permainan telah terbukti secara empiris dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar pada anak-anak di TK Sinar Bahagia, Kota Tanjungpinang. Jika dibandingkan dengan masing-masing strategi pembelajaran yang sama-sama diberikan perlakuan dan kedua kelompok sampel pada anak berjenis kelamin laki-laki, rata-rata peningkatan keterampilan gerak dasar yang dihasilkan melalui strategi pembelajaran rangkaian permainan lebih signifikan dibandingkan strategi pembelajaran konvensional. Strategi pembelajaran konvensional adalah strategi yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara satu arah, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru, akibatnya banyak kesulitan yang terjadi akibat pembelajaran monoton dengan metode ceramah (Niak et al., 2018).

Hal ini dibuktikan dengan kelompok perlakuan strategi pembelajaran rangkaian permainan, memberikan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok perlakuan strategi pembelajaran konvensional. Jika guru ingin meningkatkan keterampilan gerak dasar pada anak dengan jenis kelamin laki-laki, maka guru harus menerapkan strategi pembelajaran rangkaian permainan. Anak dengan jenis kelamin laki-laki akan merasa tertantang dalam mengikuti suatu kompetisi permainan antar teman dalam kelompoknya dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar yang dimiliki melalui strategi pembelajaran rangkaian permainan. Dalam konteks pembelajaran menyenangkan adalah anak akan lebih diarahkan untuk memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dengan menciptakan situasi yang menyenangkan dan menggembirakan melalui kegiatan bermain untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan (Aprilianto & Mariana, 2018). Jika dibandingkan dengan strategi pembelajaran konvensional, setiap keterampilan gerak yang dimiliki oleh anak, tidak dapat ditingkatkan dengan baik atau optimal karena pembelajaran konvensional lebih berpusat pada guru, anak kurang bergerak, karena tidak ada kompetisi dalam permainan, anak cenderung kurang antusias dalam mengeksplorasi keterampilan gerak dasar yang dimilikinya.

Berdasarkan perbedaan keterampilan gerak dasar antara anak perempuan yang diberikan perlakuan strategi pembelajaran rangkaian permainan dengan strategi pembelajaran konvensional. Pada kelompok anak dengan jenis kelamin perempuan yang diberi perlakuan strategi pembelajaran rangkaian permainan, diperoleh keterampilan gerak dasar anak lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang diberi perlakuan strategi belajar konvensional. Karena strategi pembelajaran ini menyenangkan dan anak diajak bereksplorasi dalam berbagai hal (Rasyid et al., 2020). Berdasarkan penelitian ini, dapat diartikan bahwa anak dengan jenis kelamin perempuan juga lebih tepat diberikan perlakuan dengan strategi pembelajaran rangkaian permainan. Karena strategi pembelajaran rangkaian permainan merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan guru dalam kegiatan permainan dengan pola belajar yang diurutkan dari kegiatan permainan sederhana hingga kegiatan yang lebih sulit (Bakhtiar, 2014). Berdasarkan temuan peneliti dan diperkuat oleh penelitian sebelumnya, dapat dikatakan bahwa kelompok anak dengan jenis kelamin perempuan yang diberi perlakuan strategi pembelajaran rangkaian permainan menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang diberi perlakuan strategi pembelajaran konvensional.

Selain perkembangan fisik motorik, pembelajaran berbasis permainan, berdampak pada perkembangan kognitif dan emosi sosial (Luo et al., 2020). Dapat dikatakan bahwa kelompok strategi pembelajaran rangkaian permainan ini mengutamakan pembelajaran kooperatif yang bersifat kelompok sehingga memunculkan motivasi belajar yang menyenangkan dan semangat kompetisi dalam kegiatan permainan. Pembelajaran yang baik adalah jika aktivitas belajarnya disenangi oleh anak, sehingga anak dapat menerima materi dengan perasaan senang (Paramitha & Sutapa, 2019). Sedangkan strategi pembelajaran konvensional hampir seluruh waktu pembelajaran dilakukan dengan ceramah, tanya jawab, menulis, dan lain-lain. Dengan begitu maka anak akan cepat bosan jika kelas terlalu lama mendengarkan guru menyampaikan materi pembelajaran (Gunawan et al., 2020). Sehingga menyebabkan penurunan tingkat motivasi anak dalam meningkatkan prestasi atau hasil belajarnya.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru, jarang melakukan aktivitas fisik dan keterampilan gerak dasar yang harus ditingkatkan agar menjadi lebih baik. Oleh karena itu, guru didorong untuk menerapkan strategi pembelajaran rangkaian permainan dalam upaya meningkatkan keterampilan gerak dasar anak di TK Sinar Bahagia Kota Tanjungpinang, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Penggunaan strategi pembelajaran rangkaian permainan sangat penting dan berdampak baik dalam proses pembelajaran gerak dasar anak usia dini. Seharusnya setiap guru TK dapat menerapkan strategi pembelajaran rangkaian permainan dalam upaya meningkatkan keterampilan gerak dasar anak di TK (Taman Kanak-kanak).

## Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan yaitu terdapat perbedaan keterampilan gerak dasar kelompok perlakuan Strategi Pembelajaran Rangkaian Permainan dengan kelompok perlakuan Strategi Pembelajaran Konvensional, dimana kelompok perlakuan Strategi Pembelajaran Rangkaian Permainan menunjukkan Keterampilan Gerakan Dasar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok perlakuan Strategi Pembelajaran Konvensional. Kemudian terdapat perbedaan Keterampilan Gerak Dasar antara kelompok anak dengan jenis kelamin laki-laki dan kelompok anak dengan jenis kelamin perempuan dimana kelompok anak dengan jenis kelamin laki-laki menunjukkan Keterampilan Gerak Dasar lebih baik dibandingkan kelompok anak dengan jenis kelamin perempuan. Kemudian terdapat interaksi antara Strategi Pembelajaran dan jenis kelamin terhadap keterampilan gerak dasar.

Kemudian terdapat perbedaan Keterampilan Gerak Dasar antara kelompok anak jenis kelamin laki-laki dengan Strategi Pembelajaran Rangkaian Permainan dengan Strategi Pembelajaran Konvensional. Dimana kelompok anak jenis kelamin laki-laki dengan Strategi Pembelajaran Rangkaian Permainan lebih tinggi dibandingkan dengan Strategi Pembelajaran Konvensional.

Kemudian yang terakhir, terdapat perbedaan Keterampilan Gerak Dasar antara kelompok anak jenis kelamin perempuan dengan Strategi Pembelajaran Rangkaian Permainan dengan Strategi Pembelajaran Konvensional. Dimana kelompok anak jenis kelamin perempuan dengan Strategi Pembelajaran Rangkaian Permainan lebih tinggi dibandingkan Strategi Pembelajaran Konvensional.

## Referensi

- Abah, J. (2020). An Appeal in the Case involving Conventional Teaching: Emphasizing the Transformation to Enhanced Conventional Teaching in Mathematics Education. *VillageMath Educational Review*(VER), 1(1), 1– 10. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3860320>
- Afrih Lia, N. F., & Sekar sari, S. (2021). Paikem Model Pembelajaran Alternatif Bagi Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 19– 34. <https://doi.org/10.21580/joecc.v1i1.6612>
- Albina, M., Safi' i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939– 955. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>
- Alfarisi, M. F., Bakhtiar, S., Asnaldi, A., & Wulandari, I. (2023). Profil Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor dan Objek Kontrol Siswa SDNegeri 03 Balai-Balai Kota Padang Panjang. *Jurnal Pendidikan Dan Olahraga*, 6(2), 67– 73.
- Anggraeni, N. E. (2019). Strategi Pembelajaran Dengan Model Pendekatan Pada Peserta Didik Agar Tercapainya Tujuan Pendidikan Di Era Globalisasi. *ScienceEdu*, June, 72. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11796>
- Aprilianto, A., & Mariana, W. (2018). Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter. Nazhruna: *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 139– 158. <https://doi.org/10.31538/nzh.v1i1.47>
- Apriloka, D. V. (2020). Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau Dari Jenis Kelamin. (JAPRA) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal* (JAPRA), 3(1), 61– 67. <https://doi.org/10.15575/japra.v3i1.8106>
- Arie Paramitha, M. V., & Sutapa, P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 1. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1336>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Revisi VI)*. PT. Rineka Cipta.
- Atika Setiawati, F., & Suyadi. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 49– 61. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274>
- Bakhtiar S, Famelia R, Goodway J, K. Y. (2015). A Needs Assessment of The Fundamental Motor Skills of Urban and Rural Children in Indonesia. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 37(s1), 72– 78. <https://doi.org/https://doi.org/10.1123/jsep.37.3.S1.S1>
- Bakhtiar, S. (2011). Effect Of Learning Strategy Of Game Series And School Location On Fundamental Motor Skill Of Elementary School Students In Padang. *The International Conference Solidarity For Unity Through Sports*, 357– 368.
- Bakhtiar, S. (2014). Strategi Pembelajaran, Lokasi Sekolah, Dan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(2), 127– 133. <https://doi.org/10.17977/jip.v20i2.4608>
- Bakhtiar, S. (2018). *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak* (1st ed.). UNP Press.
- Bakhtiar, S., Johor, Z., Oktarifaldi, O., & Putri, L. P. (2019). Implementasi Pembelajaran dan Pengukuran Fundamental Motor Skill Anak Usia Dini Bagi Guru PAUD Kota Padang Panjang. *Jurnal Humanities Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 36– 47. <https://doi.org/10.24036/jha.v1i1.2>
- Bakhtiar, S., Johor, Z., Pulungan, A. A., Oktarifaldi, O., Syahputra, R., & Putri, L. P. (2020). Pengaruh Koordinasi Mata-Tangan, Body Mass Index dan Jenis Kelamin terhadap Kemampuan Objek Kontrol Siswa PAUD. *Jurnal MensSana*, 5(1), 9. <https://doi.org/10.24036/jm.v5i1.119>



- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the teaching games for understanding in physical education. Systematic review of the last six years. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9). <https://doi.org/10.3390/ijerph17093330>
- Baroya, E. P. I. H. (2018). Strategi Pembelajaran Abad 21 - Lpmp Jogja. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Prov. DIYogyakarta*, 1(01), 101– 115.
- Candra, J. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Gerak Lokomotor Dengan Pola Pendekatan Bermain Sd Al Hanief Kota Bekasi. *Jendela Olahraga*, 3(1), 57– 66. <https://doi.org/10.26877/jo.v3i1.2033>
- Dewi, R., & Verawati, I. (2022). The Effect of Manipulative Games to Improve Fundamental Motor Skills in Elementary School Students. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(1), 24– 37. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2163>
- Dilandes, A. A., Syahputra, R., Oktarifaldi, O., Putri, L. P., & Bakhtiar, S. (2022). Perbedaan Level Kemampuan Objek Kontrol Berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia PAUD. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(1), 27– 35. <https://doi.org/10.21831/jpji.v18i1.48464>
- Dinata Saragi, M. P., & Suryani, R. (2018). Perbedaan Motivasi Belajar Siswa Berjenis Kelamin Perempuan Dan Laki-Laki Smk Swasta Bandung. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 3(1). <https://doi.org/10.30870/jpbk.v3i1.3197>
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64– 80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>
- Fitria, N., & Rohita, R. (2019). Pemetaan Pengetahuan Guru TK tentang Keterampilan Gerak Dasar Anak TK. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 5(2), 76. <https://doi.org/10.36722/sh.v5i2.346>
- Gunawan, S., Santoso, E. B., & Mastan, S. A. (2020). Analisis Perbedaan Metode Pembelajaran Konvensional Dan Active Learning Mahasiswa Akuntansi Universitas Ciputra. *Media Akuntansi Dan Perpajakan Indonesia*, 1(1), 75– 86. <https://doi.org/10.37715/mapi.v1i1.1402>
- Gustian, U., Samodra, Y. T. J., Mardiyanningsih, A. N., Ghasya, D. A. V., & Mashud. (2023). Stimulating fundamental movement skills through field games: An experimental study on elementary school students. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 4(1), 57– 68. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2023.vol4\(1\).12259](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2023.vol4(1).12259)
- Hasriadi. (2022). Strategi Pembelajaran (Firman (ed.); 1st ed., Issue August). Mata Kata Inspirasi.
- Hendra, J., & Putra, G. I. (2019). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Bagi Anak Melalui Permainan Olahraga Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 438– 444. <https://doi.org/10.52060/mp.v4i2.181>
- Hidayat, S. (2021). dartini,+8.+Adi+Kesuma+62-70. 8(April), 62– 70.
- Huliyah, M. (2016). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. As-Sibyan, 1(1), 60– 71.
- Humaedi, H., Saparia, A., Nirmala, B., & Abduh, I. (2021). Deteksi Dini Motorik Kasar pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 558– 564. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1368>
- Ibrahim, M. F., Kuan, G., & Chin, N.-S. (2021). The Application of Teaching Games for Understanding Using the Traditional Games (TGfU) for Teaching Physical Education for Special Needs Children in Malaysia. 1– 12. [https://www.researchgate.net/publication/353732765\\_The\\_Application\\_of\\_Teaching\\_Games\\_for\\_Understanding\\_Using\\_the\\_Traditional\\_Games\\_TGfU\\_for\\_Teaching\\_Physical\\_Education\\_for\\_Special\\_Needs\\_Children\\_in\\_Malaysia](https://www.researchgate.net/publication/353732765_The_Application_of_Teaching_Games_for_Understanding_Using_the_Traditional_Games_TGfU_for_Teaching_Physical_Education_for_Special_Needs_Children_in_Malaysia)
- Kiram, Yanuar, Bakri, Irdas, Komaini, Anton, Damrah, I. (2022). Effects Of Learning Motivation, Playing Activity, And Parental Care On The Children' s Motor Skill. 5(II), 732– 747. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31851/hon.v5i2.11672>
- Komaini, A. (2017). Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar (Fundamental Motor Skills) Anak Melalui Pendekatan Bermain Murid Taman Kanak-kanak Kota Padang. *Jurnal Sains Keolahragaan Dan Kesehatan*, 2(2), 54. <https://doi.org/10.5614/jskk.2017.2.2.6>

- Komaini, A., Handayani, S. G., Rifki, M. S., Kiram, Y., & Ayubi, N. (2022). Design of Children' s Motor Training Tools Using Sensor-Based Agility Components in Physical Education Learning. 16(05), 207– 215.
- Kurniawan, R. (2018). Analisis Gerak Dasar Anak Usia 6-7 Tahun. JPUD - *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 311– 320. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.12>
- Leonardo, A., & Komaini, A. (2021). Hubungan Aktivitas Fisik Terhadap Keterampilan Motorik. *Jurnal Stamina*, 4(3), 135– 144.
- Lomauro, A., & Aliverti, A. (2018). Sex differences in respiratory function. *Breathe*, 14(2), 131– 140. <https://doi.org/10.1183/20734735.000318>
- Luo, Y. J., Lin, M. L., Hsu, C. H., Liao, C. C., & Kao, C. C. (2020). The effects of team-game-tournaments application towards learning motivation and motor skills in college physical education. *Sustainability (Switzerland)*, 12(15), 1– 12. <https://doi.org/10.3390/su12156147>
- Nasution, W. N. (2017). Strategi Pembelajaran (A. Daulay (ed.); 1st ed.). Perdana Publishing.
- Niak, Y., Mataheru, W., & Ngilawayan, D. A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Circ Dan Model Pembelajaran Konvensional. *Journal of Honai Math*, 1(2), 67. <https://doi.org/10.30862/jhm.v1i2.1040>
- Nofrianti Azizah, G. (2019). Motorik Kasar Taman Kanak-Kanak Pembina Kota Bukit Tinggi Di Era Pandemi Covid-19. *Tjyybjb.Ac.Cn*, 27(2), 58– 66.
- Pradipta, G. D. (2017). Strategi Peningkatan Keterampilan Gerak untuk Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak B. *Jendela Olahraga*, 2(1), 140– 147.
- Putra, Rizka Eka, Sibuea, A. M. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Jenis Kelamin Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungtiram. 9(1).
- Rasyid, W., Johor, Z., Afrian, H., Asnaldi, A., Oktarifaldi, & Bakhtiar, S. (2020). The Influence of Learning Strategy in a Series of Games for Kindergarten Students. 460(Icpe 2019), 192– 195. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200805.053>
- Renita, C. (2017). Komparasi Hasil Belajar Matematika menggunakan Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan Pembelajaran Konvensional siswa kelas VII SMP Negeri 9 Merangin. *Pendidikan Matematika*, 2(2), 23– 31.
- Romi, M. (2016). Keterampilan Gerak Dasar Siswa PAUD Kota Padang. *Jurnal Performa Olahraga*, 1(02), 206– 222.
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher' S Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Saputra, A. (2018). Aidil Saputra: Pendidikan Anak pada Usia Dini |. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 209. <https://core.ac.uk/download/pdf/228822655.pdf>
- Saputra, M. W., & Firdaus, K. (2019). Hubungan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor dengan Hasil Belajar Penjasorkes. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 2(8), 14– 20.
- Septri, S.Si, M. P. (2018). Buku Ajar Belajar Motorik Dasar.
- Siahaan, J. H., Sihombing, S., & Simamora, B. A. (2022). Studi Komparasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Model Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII di SMPN 10 Pematangsiantar T.A. 2022/2023. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 188– 195.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. CV. Alfabeta.
- Sukatin, Nuri, L., Naddir, M. Y., Sari, S. N. I., & Y, W. I. (2022). Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran. *Journal Of Social Research*, 1(8), 916– 921. <https://doi.org/10.55324/josr.v1i8.187>
- Syahrial Bakhtiar, Khairuddin, H. A. (2019). Pengaruh Strategi Pembelajaran Rangkaian Permainan, Indeks Massa Tubuh Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini. 4, 84– 97.
- Utari, Y. I., & Indahwati, N. (2015). Upaya Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor Anak Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Tradisional (Pada Siswa- Siswi Sekolah Dasar Luar Biasa Tunas Mulya Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(2), 279– 282.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161– 179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>