



Workshop kreatif: merancang bahan ajar permainan seru untuk kembangkan motorik kasar siswa sekolah dasar di Sekolah Indonesia Bangkok

Creative workshop: Designing fun educational games to develop gross motor skills in elementary school students at the Indonesian School in Bangkok

Febrita Paulina Heynoek^{1*}, Ari Wibowo Kurniawan², Indi Ni'matur Rohmatika³, Fajar Raya Ferdinal Kusuma Bakti⁴

¹ Universitas Negeri Malang, Indonesia, email: febrita.paulina.fik@um.ac.id

² Universitas Negeri Malang, Indonesia, email: ari.wibowo.fik@um.ac.id

³ Universitas Negeri Malang, Indonesia, email: indinimaturrohmatika@gmail.com

⁴ Universitas Negeri Malang, Indonesia, email: fajararrayfkb@gmail.com

*Koresponden penulis

Info Artikel

Diajukan: 21 Oktober 2024

Diterima: 29 November 2024

Diterbitkan: 16 Desember 2024

Keywords:

Teaching materials; gross motoric; elementary school; games; workshop.

Kata Kunci:

Bahan ajar; motorik kasar; sekolah dasar; permainan; workshop.

Abstract

The Service Workshop organized by FIK UM at the Indonesian School Bangkok aims to increase PJOK teachers' understanding of preparing game teaching materials to improve elementary school students' gross motor skills. The workshop emphasizes the importance of creativity, game modification, and critical thinking skills in physical education. Based on problems in the field, teachers need help designing learning tools that aim to develop gross motor skills. The underlying reason for this problem is the need for more knowledge in teachers about the concept of gross motor in students. So, teachers need to gain the knowledge capital to develop these learning tools. The methods used in this training are through lectures, assignments, measurement of results, and follow-up of results. As a result, this workshop resulted in a deeper understanding of creativity, critical thinking skills in the learning process, and innovative lesson plans. The impact was seen in collaboration, exchanging ideas, and improving modern learning methods at Sekolah Indonesia Bangkok. This success has positively contributed to the development of teachers in designing teaching materials that focus on improving the gross motor skills of elementary school students.

Abstrak

Workshop Pengabdian yang diselenggarakan oleh FIK UM di Sekolah Indonesia Bangkok ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru PJOK dalam menyusun bahan ajar permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar. Workshop ini menekankan pentingnya kreativitas, modifikasi permainan, dan keterampilan berpikir kritis dalam pendidikan jasmani. Berdasarkan permasalahan di lapangan, guru membutuhkan bantuan untuk merancang perangkat pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar. Alasan yang mendasari masalah ini adalah perlunya pengetahuan lebih pada guru tentang konsep motorik kasar pada siswa. Oleh karena itu, para guru perlu mendapatkan modal pengetahuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran tersebut. Metode yang digunakan dalam

pelatihan ini adalah melalui ceramah, penugasan, pengukuran hasil, dan tindak lanjut hasil. Hasilnya, pelatihan ini menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kreativitas, kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran, dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang inovatif. Dampaknya terlihat pada kolaborasi, pertukaran ide, dan peningkatan metode pembelajaran modern di Sekolah Indonesia Bangkok. Keberhasilan ini memberikan kontribusi positif bagi pengembangan guru dalam merancang bahan ajar yang berfokus pada peningkatan keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Motorik Kasar ini merupakan pondasi awal untuk anak mengenali sebuah aktivitas gerakannya. Pada kenyataannya di Sekolah anak-anak tersebut hanya lebih banyak melakukan membaca dan menulis namun untuk mencangkup keterampilan berfikir dalam gerak itu dirasa kurang. Edukasi pada anak usia 7 sampai 10 tahun ini harus dilakukan kepada anak agar anak-anak ini mendapatkan pengetahuan dan pola berfikir gerak. Tujuan dari melakukan Motorik Kasar ini untuk bekal mereka saat mereka sudah dewasa atau di dunia pekerjaan agar keterampilan gerak mereka terpenuhi tidak menjadi seseorang yang kaku (Abduljabar & Lubay, 2015). Literasi gerak sangat penting dalam kehidupan anak untuk melakukan kehidupan keseharian mereka (Sujarwo, Yudanto & Wijaya, 2022).

Fundamental movement skill (FMS) sangat penting untuk partisipasi dalam sebagian besar aktivitas fisik, karena mereka mewakili kompetensi perilaku yang diperlukan untuk berpartisipasi (Okely et al., 2004). Fondasi keterampilan tersebut diletakkan pada anak usia dini dan penting untuk mendorong gaya hidup aktif secara fisik (Cools et al., 2009). Performa keterampilan gerak dasar dapat diperiksa dengan beberapa alat penilaian seperti TGMD (*Test of Gross Motor Development*) instrumen ini merupakan alat untuk mengetahui peningkatan gerak motorik kasar pada anak usia 3-10 tahun (Wang, 2004). Tes ini terdiri dari beberapa gerakan dasar mulai dari gerakan Lokomotor, Gerak Non-Lokomotor dan Gerak Manipulatif. *Test of Gross Motor Development* ini memiliki total 12 keterampilan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Indonesia Bangkok, Thailand, belum sepenuhnya memahami atau menerapkan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan bahan ajar siswa, khususnya dalam pembelajaran motorik kasar. Meskipun beberapa guru pernah menggunakan permainan yang mendukung pembuatan bahan ajar, hal tersebut belum dilakukan secara sadar dan terarah. Akibatnya, pembelajaran cenderung terfokus pada aspek *hardskill* motorik tanpa memberikan ruang bagi

pengembangan keterampilan literasi siswa. Padahal, kebijakan *Merdeka Belajar* menekankan pentingnya pembelajaran holistik yang tidak hanya mengasah kemampuan motorik tetapi juga kreativitas dan keterampilan menulis.

Belum adanya modul pembelajaran yang memadukan aspek ini membuat guru kesulitan dalam merancang pembelajaran yang inovatif. Jika masalah ini tidak segera diatasi, siswa akan kehilangan peluang untuk mengembangkan keterampilan literasi dan kreatifitas melalui pembelajaran PJOK, sementara guru tetap terjebak dalam pola pembelajaran yang konvensional. Oleh karena itu, melalui kegiatan pelatihan ini, guru akan dibekali kemampuan untuk menyusun bahan ajar berbasis permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar sekaligus keterampilan siswa dalam menciptakan bahan ajar. Pelatihan ini diharapkan mampu menjadi solusi yang relevan untuk mendukung tercapainya pembelajaran bermakna sesuai dengan prinsip *Merdeka Belajar*.

Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru PJOK di Sekolah Indonesia Bangkok, Thailand, mengenai penyusunan bahan ajar berbasis permainan yang berorientasi pada peningkatan motorik kasar siswa sekolah dasar. Pelatihan ini akan mencakup 1). Penyusunan modul ajar yang terintegrasi dengan pengembangan bahan ajar siswa. 2) Pengenalan permainan edukatif yang bertujuan meningkatkan motorik kasar siswa sekaligus mengasah kreativitas mereka dalam membuat bahan ajar. 3) Pendampingan intensif bagi guru dalam merancang dan menerapkan model pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebijakan *Merdeka Belajar*. Maka pada pengabdian ini untuk dapat meningkatkan keterampilan guru di Sekolah Indonesia Bangkok dalam Menyusun Bahan Ajar Permainan untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Sekolah Dasar untuk Guru PJOK di Sekolah Indonesia Bangkok Thailand. Latar belakang pada pengabdian ini yaitu melakukan pelatihan pada guru Sekolah Dasar PJOK di Sekolah Indonesia Bangkok, Thailand. Untuk sekolah Indonesia Bangkok ini belum pernah mendapatkan pelatihan tentang meningkatkan tentang Motorik Kasar peserta didik mereka di sekolah Indonesia Bangkok, Thailand.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian ini menerapkan pendekatan berbasis partisipatif dengan metode pelatihan dan praktik langsung. Workshop dilaksanakan selama dua hari di Sekolah Indonesia Bangkok, Thailand, melibatkan para guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) sebagai peserta utama. Kegiatan ini dirancang untuk membekali guru dengan

kemampuan merancang bahan ajar permainan yang bertujuan meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar.

Total sebanyak 19 Guru pada Sekolah Indonesia Bangkok, Thailand yang dimana sebanyak 11 Guru Mata pelajaran yang termasuk di dalamnya ada guru PJOK sebanyak 2 Guru, dan sebanyak 7 Orang Guru Kelas dan 1 Orang Tenaga Pendidikan pada Sekolah Indonesia Bangkok, Thailand. Sebarang pada guru-guru di atas tidak sama dengan guru yang ada di Indonesia yang fokus pada 1 keahlian atau pada satu mata pelajaran saja, akan tetapi guru-guru disana harus dapat menguasai semua bidang pada tiap mata pelajaran yang ada di Sekolah Indonesia Bangkok, Thailand.

1. Desain Kegiatan

Kegiatan disusun dalam dua tahap utama: (a) penyampaian teori dan pengenalan konsep dasar, serta (b) praktik dan implementasi langsung di lapangan. Tahap pertama difokuskan pada penyampaian materi oleh narasumber ahli melalui metode ceramah interaktif, yang mencakup pemahaman tentang dasar-dasar teori permainan dan prinsip-prinsip modifikasi permainan sesuai kebutuhan siswa.

2. Partisipan dan Pembagian Kelompok

Peserta workshop adalah seluruh guru PJOK di Sekolah Indonesia Bangkok yang secara aktif dilibatkan dalam setiap tahapan kegiatan ada 19 Guru, dengan klasifikasi perempuan sebanyak 10 Orang dan laki-laki sebanyak 9 Orang. Yang terlibat dalam aktivitas workshop pengembangan bahan ajar ini. Partisipan dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mendukung diskusi yang intensif dan memungkinkan kolaborasi lebih mendalam dalam merancang rencana pembelajaran berbasis permainan. Pembagian kelompok juga bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada setiap peserta agar dapat memberikan kontribusi optimal dan mendapatkan umpan balik konstruktif dari fasilitator.

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperjelas rancangan dan prosedur pelaksanaan workshop, materi dirancang dalam beberapa tahap yang sistematis agar tujuan pelatihan dapat tercapai secara optimal. Tahapan ini meliputi pemberian teori, diskusi, praktik, hingga evaluasi hasil.

a. Tahap Persiapan

- 1) Peserta mengisi *pretest* melalui *Google Form* untuk mengukur pemahaman awal terkait penyusunan bahan ajar.
- 2) Penyusunan materi dan simulasi workshop oleh tim fasilitator.

b. Pelaksanaan Workshop

- 1) Hari 1: Sesi teori dan diskusi (pengantar konsep dan penyusunan bahan ajar).
- 2) Hari 2: Sesi praktik lapangan (implementasi permainan berbasis bahan ajar).
- 3) Hari 3: Evaluasi dan refleksi (diskusi kelompok dan pengisian *posttest*).

c. Tahap Tindak Lanjut

- 1) Peserta diberikan modul bahan ajar untuk diimplementasikan di sekolah masing-masing.
- 2) Penyusunan laporan hasil pelatihan dan pemberian umpan balik kepada peserta.

4. Analisis Data

Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif untuk mengukur efektivitas workshop dalam meningkatkan pemahaman peserta. Langkah pertama adalah menghitung rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* untuk seluruh peserta. Rata-rata dihitung dengan membagi jumlah total nilai peserta dengan jumlah peserta. Dalam hal ini, rata-rata nilai *pretest* sebesar 47 diperoleh dari total nilai seluruh peserta *pretest* yang berjumlah 940, dibagi dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang. Setelah workshop selesai, hasil *posttest* dihitung dengan cara yang sama, menghasilkan rata-rata nilai sebesar 91 dari total nilai seluruh peserta *posttest* yang mencapai 1820. Selanjutnya, peningkatan nilai dihitung dengan mengurangkan rata-rata *pretest* dari rata-rata *posttest*, yaitu $91 - 47$, sehingga diperoleh peningkatan sebesar 44 poin. Analisis ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta setelah workshop. Proses ini memberikan gambaran jelas bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi peserta dalam menyusun bahan ajar berbasis permainan.

5. Evaluasi dan Refleksi Akhir

Pada hari kedua, setelah praktik lapangan, dilakukan sesi evaluasi dengan narasumber. Sesi ini mencakup diskusi terbuka antara peserta dan fasilitator untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka, mengidentifikasi area yang membutuhkan perbaikan, serta memberikan saran untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa depan. Evaluasi ini dirancang untuk memastikan transfer pengetahuan yang optimal dan mendorong peserta menerapkan keterampilan baru dalam lingkungan sekolah mereka.

Melalui pendekatan sistematis ini, pengabdian diharapkan dapat memberikan dampak yang nyata dalam pengembangan keterampilan guru

dalam merancang bahan ajar berbasis permainan untuk meningkatkan motorik kasar siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tanggal 10-11 Agustus 2023, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang, melalui Departemen Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, menyelenggarakan kegiatan pengabdian berupa workshop di Sekolah Indonesia Bangkok, Thailand. Workshop ini mengusung tema “Workshop Kreatif: Merancang Bahan Ajar Permainan untuk Mengembangkan Motorik Kasar Siswa SD di Sekolah Indonesia Bangkok.”

Hari pertama workshop dimulai dengan sambutan Kepala Sekolah Indonesia Bangkok, Bapak Susiono, yang menggarisbawahi pentingnya kreativitas dalam pendidikan. Selanjutnya, sesi diisi oleh Dr. Ari Wibowo Kurniawan, M.Pd., seorang ahli dalam pendidikan jasmani, yang memberikan pemahaman mengenai teori dasar permainan serta konsep dasar pendidikan jasmani untuk siswa sekolah dasar. Narasumber kedua, Febrita Paulina Heynoek, S.Pd., M.Pd., menjelaskan modifikasi permainan dalam pendidikan jasmani, menyesuaikan dengan konteks Sekolah Indonesia Bangkok, yang memiliki fasilitas lengkap meski jumlah siswa cukup terbatas, yaitu sekitar 130 siswa dari jenjang TK hingga SMA.



Gambar 1. Sambutan serta arahan kepada Sekolah Indonesia Bangkok, Thailand.

Pada sesi pelatihan interaktif, peserta dibagi menjadi kelompok-kelompok yang diberi tugas menyusun rencana pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip yang telah dibahas. Setiap kelompok mendapat bimbingan langsung dari narasumber, dengan umpan balik konstruktif untuk mendorong diskusi produktif dan pemahaman mendalam. Untuk mendukung efektivitas sesi pelatihan interaktif dalam workshop ini, pendekatan pembelajaran kolaboratif dan berbasis tugas diterapkan. Pembelajaran kolaboratif, yang melibatkan pembagian peserta ke dalam kelompok-kelompok kerja, telah terbukti meningkatkan pemahaman, keterampilan kritis, dan kreativitas dalam merancang bahan ajar (Johnson et al., 2007). Dalam konteks ini, kolaborasi memungkinkan peserta untuk bertukar ide dan bekerja sama dalam penyusunan rencana pembelajaran, sehingga tercipta interaksi yang produktif dan proses berpikir kritis yang lebih mendalam.

Selain itu, pemberian umpan balik konstruktif yang terarah memainkan peran penting dalam meningkatkan pemahaman peserta. Menurut Sadler (1989), umpan balik yang efektif membantu peserta dalam memahami kesenjangan antara pemahaman mereka saat ini dan tujuan yang ingin dicapai. Dalam pelatihan ini, narasumber memberikan umpan balik secara langsung kepada setiap kelompok, memungkinkan mereka mengidentifikasi kekurangan dalam rencana pembelajaran yang telah disusun dan melakukan perbaikan secara real-time. Hal ini juga sejalan dengan pandangan Hattie & Timperley, (2007), yang menekankan bahwa umpan balik yang bersifat spesifik dan tepat waktu dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta secara keseluruhan.

Penggunaan prinsip tugas berbasis masalah, seperti yang dijelaskan oleh Reigeluth (2013), turut diterapkan dalam sesi ini, di mana peserta diberi tugas menyusun rencana pembelajaran yang berbasis permainan untuk meningkatkan motorik kasar siswa. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, sehingga peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks praktis. Tugas berbasis masalah ini dapat menumbuhkan pemahaman mendalam melalui praktik langsung, di mana peserta dihadapkan pada situasi nyata yang relevan dengan peran mereka sebagai pendidik.

Hari Kedua dimulai dengan presentasi rencana pembelajaran dari masing-masing kelompok, yang menampilkan pendekatan kreatif dan penerapan keterampilan berpikir kritis. Setelah presentasi, peserta melakukan praktik di lapangan yang dilaksanakan di *Sport Hall* Kedutaan Besar Republik Indonesia di Bangkok, di mana guru-guru dari Sekolah Indonesia Bangkok mempraktikkan rancangan bahan ajar. Sesi ini mencakup permainan modifikasi

seperti basket, di mana keranjang digerakkan oleh rekan satu tim, dan permainan lingkaran dengan unsur kucing-tikus untuk melatih kelincahan dan respons cepat.

Kegiatan ditutup dengan evaluasi dari narasumber, memberikan kesempatan bagi para guru untuk menyampaikan pendapat serta saran perbaikan. Hasil workshop ini menunjukkan bahwa guru-guru memperoleh wawasan mendalam tentang pentingnya kreativitas dan keterampilan berpikir kritis dalam menyusun bahan ajar permainan motorik kasar bagi siswa sekolah dasar. Tercipta pertukaran ide dan pengalaman antar guru, yang menghasilkan rencana pembelajaran inovatif yang siap diimplementasikan di kelas. Kegiatan ini juga membangkitkan semangat kolaborasi dan pengembangan diri dalam bidang pendidikan, menjadikan Sekolah Indonesia Bangkok sebagai contoh inspiratif dalam penerapan metode pembelajaran modern.

Evaluasi dalam kegiatan pelatihan merupakan langkah penting untuk mengidentifikasi efektivitas program dan mendukung peningkatan kualitas hasil belajar peserta. Dalam konteks workshop ini, evaluasi dari narasumber menyediakan ruang refleksi dan diskusi bagi para guru, yang sesuai dengan teori *reflective practice*. Menurut [Runco & Acar \(2012\)](#), praktik reflektif memungkinkan individu untuk menghubungkan pengalaman praktis dengan teori, yang pada akhirnya memperdalam pemahaman mereka tentang materi yang dipelajari. Kemampuan guru untuk merefleksikan proses penyusunan bahan ajar berbasis permainan dapat memperkuat keterampilan berpikir kritis dan memfasilitasi penerapan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif di kelas.



Gambar 2. Aktivitas praktik dari hasil rancangan membuat modul ajar dari guru-guru di Sekolah Indonesia Bangkok, Thailand.

Hasil akhir menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan peserta dalam memahami materi penyusunan bahan ajar motorik kasar, yang diukur melalui pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest adalah 47, sementara nilai rata-rata posttest mencapai 91, menunjukkan bahwa workshop ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta secara signifikan.



Gambar 3. Foto bersama dengan guru-guru dan siswa yang ada di Sekolah Indonesia Bangkok, Thailand.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, kegiatan pelatihan ini terlaksana dengan lancar sesuai metode yang ditetapkan. Analisis data pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam rata-rata nilai, dari 47 pada pretest menjadi 91 pada posttest. Hal ini mencerminkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan pengetahuan peserta tentang inovasi dan penyusunan perangkat pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Urgensi kegiatan ini menjadi sangat penting karena jika masalah ini tidak segera diatasi, siswa berisiko kehilangan kesempatan untuk mendapatkan pembelajaran yang holistik dan inovatif. Keterampilan motorik siswa mungkin akan terasah, tetapi aspek literasi dan kreativitas mereka tidak akan berkembang secara optimal. Selain itu, guru akan tetap terjebak dalam metode pembelajaran konvensional yang tidak sejalan dengan semangat *Merdeka Belajar*.

Solusi yang ditawarkan adalah pelatihan yang dirancang untuk memberikan pemahaman kepada guru tentang penyusunan bahan ajar

berbasis permainan yang menggabungkan motorik kasar dan pengembangan literasi. Selain memberikan teori, pelatihan ini juga mencakup sesi praktik dan pendampingan untuk memastikan guru mampu menerapkan materi yang telah diajarkan. Indikasi keberhasilan pelatihan terlihat dari evaluasi pasca pelatihan, yang menunjukkan bahwa guru di Sekolah Indonesia Bangkok mampu merancang permainan sesuai dengan materi pelatihan. Dengan keberhasilan ini, diharapkan guru dapat terus mengembangkan inovasi dalam pembelajaran dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Abduljabar, B., & Lubay, L. H. (2015). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Untuk SMP/MTs Kelas IX*.
- Cools, W., De Martelaer, K., Samaey, C., & Andries, C. (2009). Movement skill assessment of typically developing preschool children: A review of seven movement skill assessment tools. *Journal of Sports Science & Medicine*, 8(2), 154. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/24149522/>
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. (2007). The state of cooperative learning in postsecondary and professional settings. *Educational Psychology Review*, 19, 15–29. <https://doi.org/10.1007/s10648-006-9038-8>
- Okely, A. D., Booth, M. L., & Chey, T. (2004). Relationships between body composition and fundamental movement skills among children and adolescents. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 75(3), 238–247. <https://doi.org/10.1080/02701367.2004.10609157>
- Reigeluth, C. M. (2013). *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory, Volume II*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781410603784>
- Runco, M. A., & Acar, S. (2012). Divergent Thinking as an Indicator of Creative Potential. *Creativity Research Journal*, 24(1), 66–75. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.652929>
- Sadler, D. R. (1989). Formative assessment and the design of instructional systems. *Instructional Science*, 18(2), 119–144. <https://doi.org/10.1007/BF00117714>
- Sujarwo, S., Yudanto, Y., & Wijaya, R. G. (2022). Sosialisasi literasi motorik bagi peserta didik sekolah menengah pertama. *PROMOTIF: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 105–114. <https://doi.org/10.17977/um075v2i22022p105-114>
- Wang, J. H.-T. (2004). A study on gross motor skills of preschool children. *Journal of Research in Childhood Education*, 19(1), 32–43. <https://doi.org/10.1080/02568540409595052>