

**PENGEMBANGAN ALAT PERAGA PERMAINAN “SNAKE  
BOUNCES” PADA PEMBELAJARAN MOTORIK KELAS 2 DI  
SEKOLAH DASAR**

**PROPOSAL SKRIPSI**



**OLEH :**

**ALVINA DEVAYANTI**

**NIM : 202010430311194**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
FEBRUARI 2024**

PENGEMBANGAN ALAT PERAGA PERMAINAN SNAKE BOUNCES PADA  
PEMBELAJARAN MOTORIK KELAS 2 DI SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat mendapatkan  
Gelar sarjana Pendidikan Sekolah Dasar



OLEH

ALVINA DEVAYANTI

NIM : 202010430311194

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

AGUSTUS 2024

## LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN ALAT PERAGA PERMAINAN SNAKE BOUNCES PADA  
PEMBELAJARAN MOTORIK KELAS II DI SEKOLAH DASAR

OLEH :

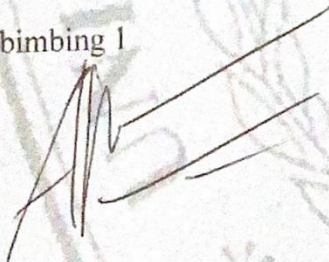
ALVINA DEVAYANTI

NIM : 202010430311194

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan di depan dewan penguji dan disetujui di  
Malang, 8 Juli 2024

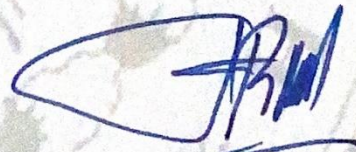
Menyetujui,

Pembimbing 1



(Arina Restian, M.Pd)

Pembimbing 2



(Frendy Aru Fantiro, M.Pd)

**LEMBAR PENGESAHAN  
PENGEMBANGAN ALAT PERAGA PERMAINAN SNAKE BOUNCES PADA  
PEMBELAJARAN MOTORIK KELAS II DI SEKOLAH DASAR**

**ALVINA DEVAYANTI**

**NIM : 202010430311194**

Dipertahankan di depan dewan penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang  
Dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang,  
Malang,

**Dekan FKIP,**

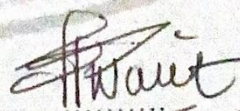
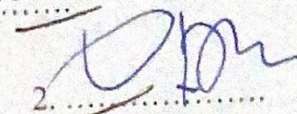
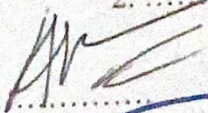
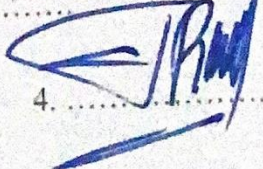


**Trisakti Handayani, M.M.**

Dosen penguji

1. Dr. Endang Poerwanti, M.Pd
2. Dian Fitri Nur Aini, M.Pd
3. Arina Restian, M.Pd
4. Frendy Aru Fantiro, M.Pd

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 
4. 

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang vertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alvina Devayanti  
Tempat, tanggal lahir : Malang, 14 September 2001  
NIM : 202010430311194  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul "Pengembangan Alat Peraga Permainan Snake Bounces Pada Pembelajaran Motorik Kelas II Di Sekolah Dasar" adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini di gugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta di proses dengan ketentuan hokum yang berlaku
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 23 Agustus 2024

menyatakan,



Alvina Devayanti

NIM: 202010430311194

## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, pertolongan dan anugerah-Nya dan dengan bimbingannya melalui orang-orang yang mendukung dan membimbing dengan berbagai cara sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

1. Terimakasih kepada Ibu dan Ayah yang sudah membantu dalam doa dan materi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik, semoga selalu dalam lindungan Allah SWT dan semoga anakmu ini menjadi orang yang sukses, Amin.
2. Terimakasih kepada Marchelino Putra yang sudah menemani dan mendukung segala keperluan yang dibutuhkan saat mengerjakan skripsi. Semoga menjadi orang sukses, Amin.
3. Terimakasih kepada teman-teman kuliah, teman-teman dari masa kecil dan sahabatku Amira dan Anis yang mendukung dan meluangkan waktunya untuk mengantar saya ke kampus, semoga sukses selalu, amin.
4. Terimakasih kepada saya sendiri selaku penulis sudah mengusahakan segala sesuatu sehingga skripsi ini bisa selesai.



## ABSTRAK

**Alvina Devayanti. (2024)** *Pengembangan Alat Peraga Permainan Snake Bounces Pada pembelajaran Motorik Kelas II Di Sekolah Dasar*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing (I) Arina Restian, M.Pd, (II) Frendy Aru Fantiro, M. Pd

**Kata Kunci** : Alat Peraga permainan, Pembelajaran Motorik, Sekolah Dasar

Materi pelajaran pada pendidikan jasmani tidak hanya bisa disampaikan melalui informasi atau hanya mengandalkan teori-teori saja, melainkan harus diupayakan adanya suatu pembuktian dalam upaya untuk menghindari verbalisme. Di SDN Tanjungrejo 4 Malang tidak memfasilitasi alat peraga pada semua jenis permainan, hanya permainan bola besar seperti bola sepak, basket dan voli. Alat peraga permainan ini hanya untuk peserta didik kelas atas, sedangkan alat peraga permainan kelas bawah sangat terbatas. Maka dari itu peneliti mengembangkan alat peraga permainan Snake Bounces pada pembelajaran motorik kelas II untuk menciptakan suasana dan pengalaman baru bagi peserta didik dan membantu guru dalam mempraktikkan materi gerak lokomotor.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan guru dalam mempraktikkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi gerak lokomotor dengan baik. Peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*implementation*), (d) evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif. Uji coba dari produk yaitu di SDN Tanjungrejo 4 Malang dengan jumlah 25 peserta didik.

Hasil penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa alat peraga permainan Snake Bounces. Media alat peraga permainan Snake Bounces memperoleh presentase kelayakan validasi ahli materi sebesar 83% dan presentase validasi ahli media sebesar 87,5%. Nilai dari hasil angket respon siswa mendapat presentase sebesar 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa alat peraga permainan Snake Bounces pada pembelajaran motorik sangat baik dan layak digunakan di Sekolah Dasar.

## ABSTRACT

**Alvina Devayanti. (2024)** Development of Snake Bounces Game Props in Class II Motor Learning in Elementary Schools. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, FKIP University of Muhammadiyah Malang. Supervisor (I) Arina Restian, M.Pd, (II) Frendy Aru Fantiro, M. Pd

**Keywords:** Game Props, Motor Learning, Elementary School

Subject matter in physical education can not only be conveyed through information or only rely on theories, but there must be a proof in an effort to avoid verbalism. At SDN Tanjungrejo 4 Malang, there are no props for all types of games, only big balls such as football, basketball and volleyball. These game props are only for upper-class learners, while low-end game props are very limited. Therefore, the researcher developed the Snake Bounces game props in motor learning class II to create a new atmosphere and experience for students and assist teachers in practicing locomotor motion materials.

The purpose of this study is to make it easier for teachers to practice and make it easier for students to understand locomotor motion materials well. The researcher uses the ADDIE model which consists of several stages, namely: (1) analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (d) evaluation. This research uses observation, interview, documentation and questionnaire techniques. The data analysis technique used is qualitative. The trial of the product was at SDN Tanjungrejo 4 Malang with a total of 25 students.

The result of this research is to produce a product in the form of Snake Bounces game props. The Snake Bounces game prop media obtained a percentage of material expert validation eligibility of 83% and a media expert validation percentage of 87.5%. The score from the results of the student response questionnaire received a percentage of 95%. The results show that the Snake Bounces game props in motor learning are very good and suitable for use in Elementary School.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Peraga permainan Snake Bounces Pada Pembelajaran Motorik Kelas II Di Sekolah Dasar” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa selalu terucapkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan petunjuk serta bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Ayah, Ibu dan saudara yang senantiasa mendoakan sehingga penulis sampai pada tahap ini.
2. Bustanol Arifin, M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
3. Arina Restian, S.Pd., M. Pd selaku dosen pembimbing I dan Frendy Aru Fantiro, M.Pd selaku dosen pembimbing ke II yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta kesabaran dalam membimbing penulis
4. Ibu Kepala Sekolah SDN Tanjungrejo 4 Malang yang telah berkenan memberi izin untuk melakukan penelitian
5. Bapak guru pendidikan jasmani kelas II yang telah memberikan waktu untuk melakukan penelitian
6. Teman-teman kelas D PGSD Angkatan 2020 terimakasih atas kenangan yang telak terukir selama menimba ilmu di bangku perkuliahan ini

Malang, 23 Agustus 2024

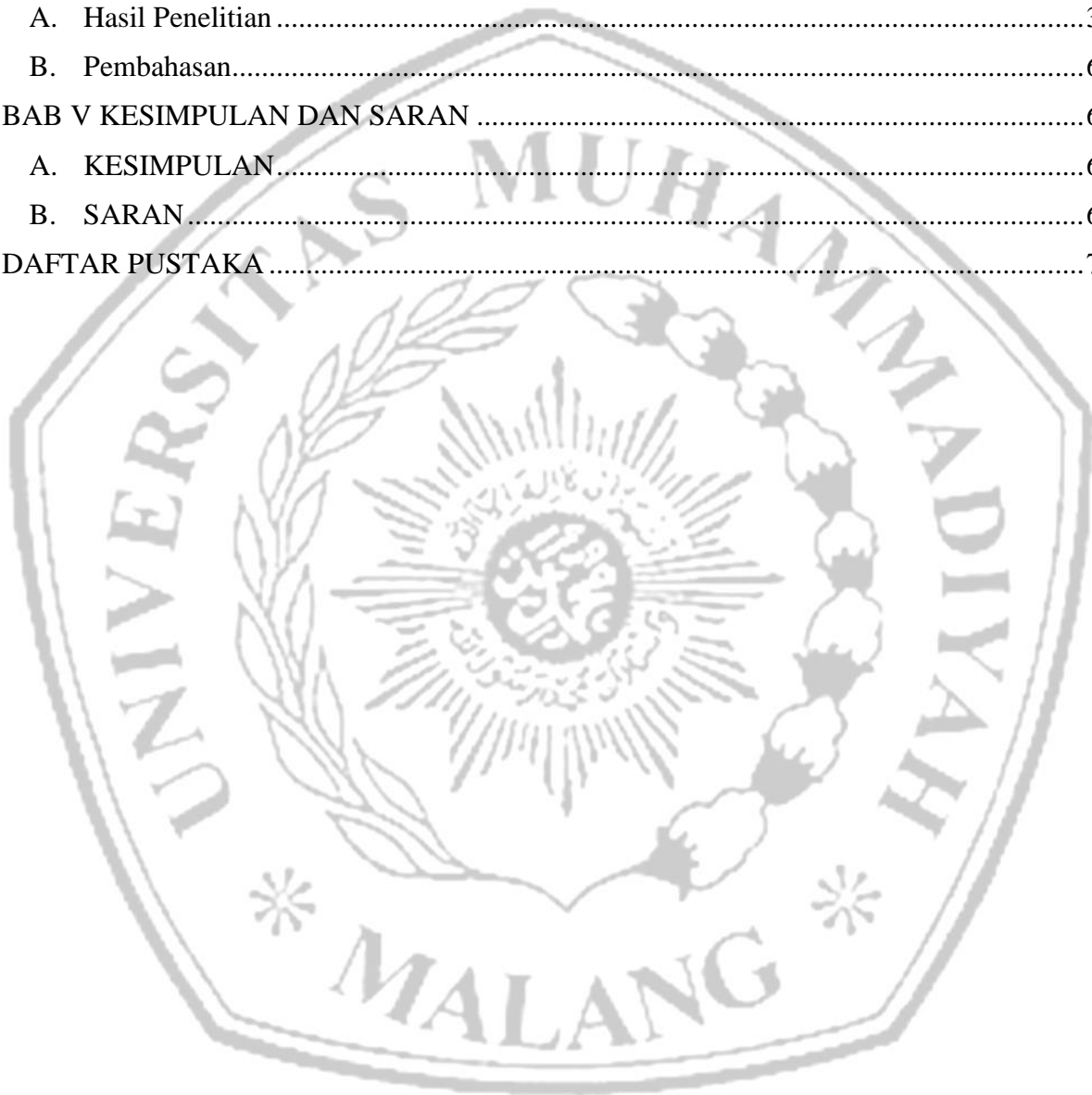


Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	7
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan .....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan.....	10
G. Definisi Operasional atau Penjelasan Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori .....	12
1. Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar.....	12
2. Alat Peraga.....	13
3. Permainan.....	13
4. Pembelajaran Motorik.....	14
5. Pengembangan Alat Peraga Permainan Snake Bounces Pada Pembelajaran Motorik Kelas II Sekolah Dasar .....	15
B. Kajian Penelitian Yang Relevan .....	17
C. Kerangka Pikir .....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN.....	20
A. Model Penelitian Dan Pengembangan .....	20
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan .....	21
C. Pengembangan Produk Awal.....	24
D. Uji Coba Produk .....	25

E. Jenis Data.....	25
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
G. Teknik Pengumpulan Data.....	26
H. Instrumen Penelitian .....	27
4. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil Penelitian .....	38
B. Pembahasan.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	69
A. KESIMPULAN.....	69
B. SARAN.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan Kotak Pinter .....	8
Gambar 1. 2 Tampilan Kota Susun.....	8
Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir .....	19
Gambar 3. 1 Tahab Pengembangan Model ADDIE .....	20
Gambar 4. 1 Pembukaan Pembelajaran .....	57
Gambar 4. 2 Penerapan Alat Peraga permainan Snake Bounces.....	57
Gambar 4. 3 Penerapan Alat Peraga permainan Snake Bounce .....	58
Gambar 4. 4 Penerapan Alat peraga Permainan Snake Bounces.....	58
Gambar 4. 5 Pengerjaan LKPD .....	59
Gambar 4. 6 Mengisi Soal Evaluasi.....	59



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Pengembangan Alat Peraga Permainan Snake Bounces Pada Pembelajaran Motorik Kelas II Sekolah Dasar.....	16
Tabel 3. 1 Kriteria Validator Media dan Materi .....	23
Tabel 3. 2 Kisi-kisi observasi penggunaan alat peraga permainan Snake Bounces .....	28
Tabel 3. 3 Kisi-kisi wawancara kepada guru mata pelajaran pendidikan jasmani .....	28
Tabel 3. 4 Kisi-kisi wawancara kepada peserta didik.....	29
Tabel 3. 5 Angket Validasi ahli media alat peraga permainan Snake Bounces.....	30
Tabel 3. 6 Angket validasi ahli materi permainan Snake Bounces.....	31
Tabel 3. 7 kisi kisi angket respon guru .....	32
Tabel 3. 8 kisi kisi angket respon peserta didik .....	33
Tabel 3. 9 Kategori Penilaian Skala Likert.....	35
Tabel 3. 10 Kategori Kualifikasi Tingkat Pencapaian .....	37
Tabel 4. 1 Menentukan CP, TP dan Indikator .....	39
Tabel 4. 2 Design Alat Peraga Permainan .....	41
Tabel 4. 3 Pembuatan media.....	43
Tabel 4. 4 Buku Panduan Penggunaan Alat Peraga.....	45
Tabel 4. 5 Hasil validasi Ahli Materi Pertama.....	49
Tabel 4. 6 Hasil validasi ahli materi sebelum dan sesudah revisi.....	50
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian dari validasi ahli materi kedua.....	52
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media Pertama .....	53
Tabel 4. 9 Hasil validasi Ahli Media Pertama sebelum dan sesudah Revisi .....	54
Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Validasi Media Yang Kedua .....	55
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Media yang Kedua .....	56
Tabel 4. 12 Hasil Soal Evaluasi .....	61
Tabel 4. 13 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	63
Tabel 4. 14 Angket respon Guru.....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kelas 2.....	76
Lampiran 2 Hasil Wawancara Kepada Guru Pendidikan Jasmani Kelas 2 di SDN Tanjungrejo 4 Malang .....	78
Lampiran 3 Lembar Instrumen Angket Validasi Materi Pada Pengembangan Alat Peraga Permainan Snake Bounces .....	80
Lampiran 4 Lembar Instrumen Angket Validasi Ahli Media Pengembangan Alat Peraga Permainan Snake Bounces Pembelajaran pendidikan Jasmani .....	84
Lampiran 5 Instrumen Angket Respon Guru .....	88
Lampiran 6 Instrumen Angket Respon Peserta Didik .....	90
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian .....	91
Lampiran 8 Hasil Cek Plagiasi .....	92
Lampiran 9 Modul Ajar Pembelajaran Pendidikan Jasmani.....	93
Lampiran 10 Hasil Soal Evaluasi Peserta Didik .....	104



**DAFTAR PUSTAKA**

- Adi Suriatno dan Rusdiana Yusuf. (2020). Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar. *Journal Sport Science, Health And Tourism Of Mandalika (Jontak) e-ISSN 2722-3116*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.36312/jontak.v1i2.233>
- Anggraeni, R. D., Sumartiningsih, S., Junaidi, S., & Armanjaya, S. (2023). Teacher Creativity in Physical Education Learning in Elementary Schools. *Physical Activity Journal*, 4(2), 221.
- Aszahra, L. dan D. A. 2. (2024). Penerapan Alat Peraga pada Materi Bagian Tumbuhan Beserta Fungsinya pada Siswa Kelas IV SDN Karanganyar III. *Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 3(1), 5357–5363.
- Atusholichah, A. B., Wulandari, R. S., & Novitasari, L. (2022). Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Mentari*, 04(01), 41–55.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Ewar, H. A., Nasar, A., & Ika, Y. E. (2023). Pengembangan Alat Peraga Pembangkit Listrik Tenaga Panas Bumi (PLTP) Sebagai Media Pembelajaran Fisika Pada Materi Sumber Energi Terbarukan. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 128–139. <https://doi.org/10.37478/optika.v7i1.2777>

- Faizatul Rodiah, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (Flash Card) untuk Melatih Kemampuan Membaca Pemula di SD Negeri 2 Bagik Payung. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 200–205. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i2.535>
- Joni, A., Ihsan, N., Zulfahri, Z., & Putra, A. N. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri 15 Ampalu Kecamatan Pariaman. *Jurnal JPDO*, 6(1), 92–96.
- Jumesam, J., & Hariadi, N. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Porkes*, 3(2), 119–126. <https://doi.org/10.29408/porkes.v3i2.2638>
- Kaltsum Honest. (2017). Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *Urecol*, 19–24.
- Kemdikbudristek. (2023). *Standar Sarana Prasarana PAUD. Jenjang Pendidikan Dasar. Jenjang Pendidikan Menengah*. 226, 1–14. <https://peraturan.go.id/files/permendikbudristek-no-22-tahun-2023.pdf>
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903. [file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB \(1\).pdf](file:///D:/Semester%207/jurnal%20kajian%20relevan/32509-78001-1-PB%20(1).pdf)
- Ningrum, C. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang. *Universitas Negeri Semarang*, 1–254.



- Nurfadhillah, S., & Setyorini. (2021). Penggunaan Media Alat Peraga Pada Mata. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 176–186.
- Pratama, F. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(2), 182. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v4i2.9723>
- Putri, P. S., Indrayani, T., Silawati, V., Kebidanan, S., & Kesehatan, I. (2023). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perkembangan Anak Usia 12-24 Bulan. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(4), 929–938. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/13077>
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Menggali manfaat permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar: konteks anak usia dini. *Jendela PLS*, 7(1), 8–23. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/4506>
- Rahayu, E. T., Syafrida, R., Ferianto, F., Nurunnabilah, N., & Syahnurmala, H. (2023). Efektifitas Penggunaan Inovasi Media Kiorroga terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4232–4242. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5096>
- Reswari, A. (2021). Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 17–29. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1182>
- Risfandi Setyawan, & Kahan Tony Hendrawan. (2023). Pengaruh Gross Motor

Skill terhadap Kebugaran Jasmani dan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Negeri Centong. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(2), 107–112. <https://doi.org/10.46838/spr.v4i2.311>

Riyanto, I. A., & Kristiyanto, A. K. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(1), 94. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i1.8679>

Rofi'ah, S., & Widiyati, E. (2020). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Edukasi “Travel Playmat” untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 7 Tahun. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 410. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.842>

Rofiah, S. (2021). Pengembangan Gross Motorskill Anak Usia 7 Tahun Melalui Alat Peraga Edukasi Indoor. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(01), 1–14.

Rohmah, M. N., Marlina, L., Murtopo, A., & ... (2023). Pengembangan Media Buku Ajar 3M (Menempel, Mewarnai, Dan Menulis) Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Kelas B Di Tk Negeri 1 Tanjung Lago .... *Innovative: Journal Of ...*, 3, 5587–5599. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5495%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/5495/3885>

Seran, I. I. (2019). Penggunaan Alat Peraga Dalam Pembelajaran pendidikan jasmani Olahragadankesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan IKIP Mataram*, 6(1), 17–25.

Wahyu, A., & Rukiyati. (2022). Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 109–120. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/51524>

Wardani, I. K. (2022). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2477–2480. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3151>



## Lampiran 8 Hasil Cek Plagiasi

## PENGEMBANGAN ALAT PERAGA PERMAINAN "SNAKE BOUNCES" PADA PEMBELAJARAN MOTORIK KELAS 2 DI SEKOLAH DASAR

### ORIGINALITY REPORT

<b>4%</b>	<b>4%</b>	<b>2%</b>	<b>2%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.upi.edu</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to Universitas Negeri Padang</b> Student Paper	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>id.scribd.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>fliphtml5.com</b> Internet Source	<b>1%</b>

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 1%