

Upaya Peningkatan Motorik Kasar Melalui Permainan Lempar Tangkap Bola Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Improve Gross Motor Skills Through Throw and Catch Ball Game in 3rd Grade School Students

Intan Ayu Putri Aditria¹, Himawan Wismanadi², Virdia Devi Maharani³

^{1,2}PJOK/Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya, Jl Lidah Wetan, Jawa Timur, 60213, Indonesia

³ SDN Perak Barat IV/04 Surabaya, Jl Ikan Kakap No 3, Jawa Timur, 60117, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kelas 3 SD melalui permainan lempar tangkap bola dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan pendekatan deskriptif kualitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SD Negeri Perak Barat IV/04 Surabaya, dan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling. Data yang dikumpulkan terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif, yang dianalisis menggunakan metode analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik kasar siswa setelah penerapan permainan lempar tangkap bola. Pada tahap pra tindakan, sebagian besar siswa memiliki perkembangan motorik kasar yang kurang baik. Namun, setelah implementasi permainan lempar tangkap bola pada siklus tindakan pertama dan kedua, terjadi peningkatan yang positif dalam kemampuan motorik kasar siswa. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan metode permainan lempar tangkap bola efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kelas 3 SD. Permainan ini memberikan stimulus yang tepat bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan anak usia dini dengan menekankan pentingnya permainan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan pihak sekolah dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa.

Kata Kunci: Siswa, motorik Kasar, Lempar tangkap bola.

Abstract

This research aims to improve the gross motor skills of third-grade students in elementary school through the game of catch and throw. The research utilizes the method of classroom action research with a descriptive qualitative approach. The population of the study consists of all third-grade students at Negeri Perak Barat IV/04 Elementary School in Surabaya, and total sampling technique is used for sample selection. The data collected includes both quantitative and qualitative data, which are analyzed using qualitative analysis methods. The results of the study show a significant improvement in the gross motor skills of students after implementing the game of catch and throw. During the pre-action phase, most students had poor gross motor skills. However, after the implementation of the game during the first and second action cycles, there was a positive improvement in the students' gross motor skills. Therefore, the study concludes that the use of the catch and throw game is effective in enhancing the gross motor skills of third-grade students. The game provides appropriate stimulation for students to develop their gross motor skills. Additionally, this research contributes to the development of early childhood education by emphasizing the importance of play in the learning process. The findings of this study can serve as a reference for teachers and schools in designing more effective learning activities to improve students' gross motor skills.

Keywords: Student, Gross motor, Throw and catch ball.

<https://dx.doi.org/10.20961/phduns.v20i1.75882>

PENDAHULUAN

Pada masa anak usia dini, bermain merupakan salah satu kegiatan utama yang memperkaya pengalaman mereka dan berkontribusi pada perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional (Sawyers & Sawyers, 2021). Bermain juga memiliki peran penting dalam pembentukan nilai-nilai moral agama, bahasa, dan kreativitas anak-anak (Wijnhoven et al., 2004, pp. 757–764). Namun, masih ada persepsi negatif di kalangan orang tua bahwa bermain hanya membuang-buang waktu

dan menghalangi proses belajar. Hal ini menyebabkan anak-anak seringkali terbatas dalam kesempatan bermain yang dapat memengaruhi perkembangan mereka secara menyeluruh.

Di sisi lain, pendidikan anak usia dini memiliki peranan krusial dalam membentuk generasi penerus bangsa yang maju dan berkembang (Sawyers & Sawyers, 2021). Pendidikan pada anak usia dini di Sekolah Dasar (SD) memiliki fokus penting pada pengembangan kreativitas, motorik, dan kemampuan sosial anak-anak (Kemendikbud, 2016). Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini sangat penting karena berhubungan dengan kontrol gerakan tubuh, koordinasi, dan keseimbangan (Farida & Pd, 2016, pp. 37–43). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menarik dan efektif dalam meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini di SD perlu dikembangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar siswa kelas 3 SD melalui permainan lempar tangkap bola. Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang melibatkan aktivitas di pusat saraf dan otot yang terkoordinasi dengan otak (Talango, 2020). Peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini sangat penting karena dapat mempengaruhi perkembangan jasmani dan rohani serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya (Depdiknas., 2009).

Dalam pembelajaran motorik kasar, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh anak-anak di sekolah, seperti kurangnya aktivitas fisik yang melibatkan bermain dan permainan khusus. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga masih minim, sehingga anak-anak kesulitan mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka. Dalam pengamatan yang dilakukan, banyak siswa yang kurang mampu dalam berlatih dan bermain lempar tangkap bola. Meskipun beberapa siswa sudah bisa melakukan gerakan tersebut, masih banyak yang terlihat kaku dan membutuhkan bantuan. Selain itu, tingkat motivasi anak dalam melakukan permainan tersebut juga rendah. Dalam proses pembelajaran, kegiatan motorik kasar sering dilakukan di luar kelas, yang dapat menyebabkan kebosanan dan ketidafokus-an pada siswa (Rahman, 2009). Oleh karena itu, diperlukan sebuah upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui metode permainan yang sederhana dan efektif.

Penelitian ini memiliki kebaruan karena akan menggunakan metode permainan lempar tangkap bola sebagai media untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada siswa kelas 3 SD. Metode ini diharapkan dapat memberikan stimulus yang menarik bagi siswa sehingga mereka lebih tertarik dan termotivasi dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar. Penelitian ini juga akan memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan anak usia dini dengan menekankan pentingnya bermain dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan pihak sekolah dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan motorik kasar siswa.

Dengan mengambil pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kelas 3 SD. Melalui penelitian ini, diharapkan bahwa pentingnya bermain dan penggunaan metode permainan lempar tangkap bola dapat disadari oleh guru, orang tua, dan pihak terkait lainnya untuk mendukung perkembangan optimal anak pada masa anak usia dini.

.METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu jenis penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan tujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa (Kemmis & McTaggart, 2005, pp. 559–603). Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis secara mendalam fenomena yang terjadi di dalam kelas terkait dengan peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan lempar tangkap bola.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas mengikuti tahapan-tahapan siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (Ary et al., 2009). Tahapan-tahapan tersebut meliputi perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang untuk mengembangkan dan meningkatkan tindakan yang dilakukan.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Perak Barat IV/04 Surabaya. Jumlah total siswa adalah 17 orang, terdiri dari 11 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, di mana seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Hal ini dilakukan mengingat jumlah populasi yang relatif kecil dan dapat dijangkau secara keseluruhan (Arikunto, 2011).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui observasi terhadap kemampuan motorik kasar siswa yang terlihat dalam permainan lempar tangkap bola. Data ini mencakup jumlah lemparan dan tangkapan yang berhasil dilakukan oleh siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh melalui pengamatan dan catatan lapangan, wawancara dengan siswa dan guru, serta dokumentasi seperti foto atau video permainan. Data kualitatif ini mencakup gambaran secara mendalam tentang perkembangan kemampuan motorik kasar siswa dan perubahan yang terjadi selama proses penelitian.

Metode analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif, yaitu dengan mengolah data dari hasil pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan catatan lapangan. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi pola-pola, tema, atau kategori yang muncul dari data yang terkumpul. Data

kemudian diinterpretasikan dan dijelaskan secara naratif untuk menggambarkan perubahan dan peningkatan kemampuan motorik kasar siswa (Miles et al., 2019).

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian dan refleksi awal dari observasi pada saat pra tindakan belum semua anak memiliki kemampuan motorik kasar.

1. Pra Tindakan

Tabel 1. Hasil Pratindakan

Kategori	Aspek yang diamati					
	Keseimbangan		kekuatan		Kelentukan	
	F	%	F	%	F	%
Berkembang sangat baik (BSB)	1	10%	1	5%	1	5%
Berkembang sesuai harapan (BSH)	2	25%	2	15%	2	10%
Mulai berkembang (MB)	1	30%	3	20%	4	30%
Belum berkembang (BK)	13	35%	11	60%	10	55%
Jumlah	17	100%	17	100%	17	100%

Dari 17 siswa, dari aspek keseimbangan masuk katagori Berkembang Sangat Baik dengan persentase 10% atau 1 anak, 25% atau 2 anak masuk katagori Berkembang Sesuai Harapan, katagori Mulai Berkembang 1 anak (30%), dan 35% atau 13 anak termasuk katagori Belum Berkembang. Pada Aspek kekuatan tubuh, 5% katagori Berkembang Sangat Baik, 15% katagori Berkembang Sesuai Harapan, Mulai Berkembang 20%, dan 60% Belum Berkembang. Pada Aspek kelincahan 5% termasuk katagori Berkembang Sangat Baik, 10% Berkembang Sesuai Harapan, Mulai Berkembang 30% dan katagori Belum Berkembang 55%.

2. Tindakan Siklus I

Tabel 2. Hasil Tindakan siklus I

Kategori	Aspek yang diamati					
	Keseimbangan		kekuatan		Kelentukan	
	F	%	F	%	F	%

Berkembang sangat baik	2	15%	3	15%	4	20%
Berkembang sesuai harapan	4	20%	4	20%	6	45%
Mulai berkembang	1	10%	3	15%	3	15%
Belum berkembang	10	45%	7	50%	4	20%
Jumlah	17	100%	17	100%	17	100%

Berdasarkan hasil tindakan pada siklus I dari 17 anak, pada aspek keseimbangan tubuh 15% katagori Berkembang Sangat Baik, 20% Berkembang Sesuai Harapan, katagori Mulai Berkembang 10% dan Belum Berkembang 45%. Pada Aspek kekuatan tubuh anak, 15% katagori Berkembang Sangat Baik, Berkembang Sesuai Harapan 20%, Mulai Berkembang 15%, dan katagori Belum Berkembang 50%. Aspek kelincahan tubuh anak 20% katagori Berkembang Sangat Baik, 45% Berkembang Sesuai Harapan, katagori Mulai Berkembang 20%, dan katagori Belum Berkembang 50%.

3. Tindakan Siklus II

Tabel 3. Hasil Tindakan siklus II

Kategori	Aspek yang diamati					
	Keseimbangan		kekuatan		Kelenturan	
	F	%	F	%	F	%
Berkembang sangat baik	3	20%	3	25%	5	30%
Berkembang sesuai harapan	8	40%	8	40%	8	45%
Mulai berkembang	3	20%	4	20%	3	20%
Belum berkembang	3	20%	2	15%	1	5%
Jumlah	17	100%	17	100%	17	100%

Pada Tindakan siklus II menunjukkan bahwa ada peningkatan yang sangat baik jika dibandingkan pada saat siklus I dari 17 anak, aspek keseimbangan tubuh anak, 20% katagori Berkembang Sangat Baik, 40% katagori Berkembang Sesuai Harapan, katagori Mulai Berkembang 20%, dan Belum Berkembang 20%. Aspek kekuatan tubuh anak, 25% katagori Berkembang Sangat Baik, Berkembang Sesuai Harapan 40%, katagori Mulai Berkembang 20%, Belum Berkembang 15%. Aspek kelincahan tubuh anak, 30% katagori Berkembang Sangat Baik, 45% Berkembang Sesuai Harapan, katagori Mulai Berkembang 20%, dan katagori Belum Berkembang 5%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kelas 3 SD melalui permainan lempar tangkap bola, ditemukan

adanya perubahan yang signifikan dalam perkembangan motorik kasar anak-anak. Pada tahap pra tindakan, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada dalam kategori berkembang kurang baik dalam aspek keseimbangan, kekuatan, dan kelenturan motorik kasar. Hal ini mengindikasikan bahwa perlu dilakukan intervensi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa.

Dalam siklus tindakan pertama, dilakukan implementasi permainan lempar tangkap bola sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang positif dalam kemampuan motorik kasar siswa. Terdapat peningkatan persentase siswa yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, mulai berkembang, dan belum berkembang dalam setiap aspek yang diamati, yaitu keseimbangan, kekuatan, dan kelenturan motorik kasar.

Selanjutnya, pada siklus tindakan kedua, intervensi yang dilakukan semakin memperkuat peningkatan kemampuan motorik kasar siswa. Terjadi peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan siklus tindakan pertama. Mayoritas siswa masuk dalam kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan dalam aspek keseimbangan, kekuatan, dan kelenturan motorik kasar.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan-temuan penelitian terbaru yang mendukung efektivitas permainan lempar tangkap bola dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Penelitian oleh (Wijnhoven et al., 2014, pp. 322–335) menunjukkan bahwa bermain bola dapat memberikan stimulus yang baik bagi perkembangan keterampilan motorik kasar dan keseimbangan anak-anak. Selain itu, penelitian oleh (Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C. & S.L., Hopkins, E., Hirsh-Pasek, K. Zosh, 2017, pp. 163–189) juga mengemukakan bahwa bermain secara aktif melalui permainan bola dapat memperkaya pengalaman anak dan berkontribusi pada perkembangan fisik dan kognitif mereka.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terbaru oleh (Talango, 2020, pp. 89–104), yang menekankan pentingnya perkembangan motorik kasar pada anak usia dini dalam mengontrol gerakan tubuh, koordinasi, dan keseimbangan. Dalam penelitian ini, metode permainan lempar tangkap bola berhasil memberikan stimulasi yang tepat bagi siswa kelas 3 SD untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka.

Meskipun penelitian ini memberikan hasil yang positif, perlu diingat bahwa terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Pertama, penelitian ini dilakukan di satu sekolah dengan jumlah sampel siswa yang terbatas. Hasil penelitian ini mungkin tidak dapat secara langsung generalisasi ke populasi yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini hanya menggunakan satu jenis permainan, yaitu lempar tangkap bola. Penelitian masa depan dapat melibatkan variasi permainan lainnya untuk lebih mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini telah membuktikan bahwa melalui pendekatan penelitian tindakan kelas dan penggunaan metode permainan lempar tangkap bola, kemampuan motorik kasar siswa kelas 3 SD dapat ditingkatkan secara signifikan. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan pendidikan anak usia dini dengan menekankan pentingnya permainan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan pihak sekolah dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kelas 3 SD melalui permainan lempar tangkap bola. Melalui penelitian tindakan kelas yang dilakukan, ditemukan bahwa penggunaan metode permainan lempar tangkap bola efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa.

Pada tahap pra tindakan, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki perkembangan motorik kasar yang kurang baik dalam aspek keseimbangan, kekuatan, dan kelenturan. Namun, setelah penerapan permainan lempar tangkap bola pada siklus tindakan pertama dan kedua, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik kasar siswa.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa bermain bola dapat memberikan stimulus yang baik bagi perkembangan keterampilan motorik kasar pada anak-anak. Metode permainan lempar tangkap bola mampu memberikan stimulasi yang tepat bagi siswa kelas 3 SD dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka.

Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti jumlah sampel yang terbatas dan penggunaan satu jenis permainan, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan pendidikan anak usia dini. Pentingnya permainan dalam proses pembelajaran dan pengembangan kemampuan motorik kasar siswa menjadi sorotan utama dari penelitian ini.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa melalui pendekatan penelitian tindakan kelas dan penggunaan metode permainan lempar tangkap bola, kemampuan motorik kasar siswa kelas 3 SD dapat ditingkatkan secara signifikan. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan pihak sekolah dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik / Suharsimi Arikunto*. Rineka Cipta.
- Ary, D., Jacobs, L. C., Razavieh, A., & Sorensen, C. K. (2009). *Introduction to Research in Education*. Cengage Learning. <https://books.google.co.id/books?id=FqF7n0zGJm0C>
- Depdiknas. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58*. Direktorat SD.
- Ezequiel Rey, A. C., Varela-casal, C., & Abelairas-, C. (2020). *Reliability of the test of gross motor development : A systematic review*. 1–26. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0236070>
- Farida, A., & Pd, M. (2016). *Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini*. IV(2).

- Kemendikbud. (2016). Salinan Permendikbud Nomor 23 tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan. 2016, *Standar Penilaian Pendidikan*, 1–12.
<http://arxiv.org/abs/1011.1669%0Ahttp://dx.doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2005). Participatory Action Research: Communicative Action and the Public Sphere. In *The Sage handbook of qualitative research, 3rd ed.* (pp. 559–603). Sage Publications Ltd.
- Kit, B. K., Akinbami, L. J., Sarafrazi, N., & Dale, I. (2017). Gross Motor Development in Children Aged 3 – 5 Years , United American Academy of Pediatrics. *Maternal and Child Health Journal*, 21(7), 1573–1580. <https://doi.org/10.1007/s10995-017-2289-9>
- Magill, R. (2010). *Motor Learning and Control: Concepts and Applications* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2019). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications, Inc.
- Rahman, T. (2009). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan untuk Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama*. Erlangga.
- Sawyers, A., & Sawyers, A. O. (2021). *Murray State 's Digital Commons The Importance of Play in Early Childhood Education*.
- Sriundy, I. M. (2015). *Metodologi Penelitian*. Unesa Unervesity Press.
- Sugiyanto. (1996). *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Guru dan Tenaga Teknis bagian Penataran Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan SD Setara D II.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan*. Aditya Media.
- Suwarsih Madya. (2011). *Penelitian Tindakan (Action Research)*. Alfabeta.
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Tangse, U. H. M., & Dimiyati, D. (2021). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>
- Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., S., & S.L., Hopkins, E., Hirsh-Pasek, K. Zosh, J. M. (2017). The role of play in children’s development: a review of the evidence. In *Creative Commons Attribution* (Issue November). https://www.legofoundation.com/media/1065/play-types-_development-review_web.pdf
- Wijnhoven, T. M. A., Onis, M. De, Onyango, A. W., Wang, T., Bjoerneboe, G. A., Bhandari, N., Lartey, A., & Rashidi, B. Al. (2004). *Assessment of gross motor development in the WHO Multicentre Growth Reference Study*. 25(1), 37–45.
- Wijnhoven, T. M. A., van Raaij, J. M. A., Spinelli, A., Starc, G., Hassapidou, M., Spiroski, I., Rutter, H., Martos, É., Rito, A. I., Hovengen, R., Pérez-Farinós, N., Petrauskiene, A., Eldin, N., Braeckvelt, L., Pudule, I., Kunešová, M., & Breda, J. (2014). WHO European Childhood Obesity Surveillance Initiative: body mass index and level of overweight among 6-9-year-old children from school year 2007/2008 to school year 2009/2010. *BMC Public Health*, 14, 806. <https://doi.org/10.1186/1471-2458-14-806>