

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP GERAK
MOTORIK KASAR SISWA KELAS 3 SDN 3 SENDANGREJO
(Studi Siswa Kelas 3 SDN Sendangrejo Tahun Pelajaran 2023/2024)**

ARTIKEL



Oleh

BAKTIAR PUNGKI ADISURYA

NIM .188014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
UNIVERSITAS PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JOMBANG
2023**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP GERAK
MOTORIK KASAR SISWA KELAS 3 SDN 3 SENDANGREJO
(Studi Siswa Kelas 3 SDN Sendangrejo Tahun Pelajaran 2023/2024)**

Baktiar Pungki Adisurya, Mecca Puspitaningsari, S.Pd.,M.Pd
E-mail : BaktiarP@gmail.com
Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Jombang

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi banyak siswa yang memiliki keterampilan gerak motorik yang kurang optimal. Penguasaan keterampilan gerak motorik yang kurang optimal akan berpengaruh terhadap pencapaian keterampilan gerak tahap berikutnya. Berdasarkan hal tersebut, penelitian dilakukan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak motorik dengan menggunakan permainan tradisional. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan desain one group pretest-posttest design. Penelitian dilakukan dengan mengimplementasikan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar kelas satu dengan jumlah partisipan 30 orang yang terdiri atas 14 siswa dan 13 siswi dengan rata-rata umur 8-9 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan Test of Gross Motor Skill-Second Edition (TGMD-2) dan dianalisis menggunakan deskripsi kuantitatif dan uji beda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan keterampilan gerak motorik siswa sekolah dasar. Adanya peningkatan dikarenakan permainan tradisional mampu menstimulus siswa untuk aktif dalam melakukan gerak dan aktivitas yang menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh sebesar 18,88% secara signifikan permainan tradisional terhadap keterampilan gerak motorik siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : Gerak Motorik, Permainan Tradisional, Siswa Sekolah Dasar

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that many students have less than optimal motor skills. Mastery of motor skills that are less than optimal will affect the achievement of the next stage of motor skills. Based on this, research was carried out aimed at improving motor skills using traditional games. The research uses an experimental method using a one group pretest-posttest design. The research was conducted by implementing traditional games in

physical education learning. The research subjects were first grade elementary school students with 30 participants consisting of 14 students and 13 female students with an average age of 8-9 years. Data collection techniques used the Test of Gross Motor Skill-Second Edition (TGMD-2) and were analyzed using quantitative descriptions and difference tests. The results of the research show that there has been an increase in the motor skills of elementary school students. There is an increase because traditional games are able to stimulate students to be active in carrying out movements and activities that are fun for students. Based on the results of this analysis, it can be concluded that there is a significant 18.88% influence of traditional games on the motor skills of elementary school students.

Keywords: *Motor Movement, Traditional Games, Elementary School Students*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan Pendidikan” (Alif & Sudirjo, 2019: 21). Di jenjang pendidikan Sekolah Dasar, khususnya di kelas bawah diajarkan gerak dasar secara umum, ini merupakan pembelajaran gerak pertama yang dialami anak dalam pembelajaran penjas. Gerak Lokomotor dan gerak non Lokomotor adalah materi yang harus dikuasai oleh siswa sebelum menaiki kelas yang lebih tinggi untuk melakukan gerak manipulatif. Gerakan tersebut merupakan gerakan fundamental yang harus dikuasai setiap orang gerak dasar lokomotor merupakan dasar macam-macam keterampilan yang sangat perlu adanya bimbingan, latihan, dan pengembangan agar anak-anak dapat melaksanakan dengan baik dan benar. Beberapa cara dapat mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, yaitu melalui aktivitas bermain, kegiatan bermain yang melibatkan keterampilan fisik seringkali tidak disadari sebagai kegiatan olahraga. Permainan lompat tali merupakan salah satu permainan tradisional yang membantu meningkatkan motorik kasar anak selain permainan engklek. Kedua permainan tersebut membantu anak mengembangkan keterampilan motoriknya dan secara bertahap mengajari mereka cara mengkoordinasikan seluruh bagian tubuh dengan gesit dan gesit. Dengan meningkatnya gerakan motorik kasar anak maka akan berdampak pada perkembangan yang Lainnya karena bagaimanapun perkembangan atau kemampuan gerak akan berkaitan dengan perkembangan lainnya dalam tugas kemampuan motorik kasar anak. Kemampuan motorik kasar dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain sebagai salah satu contoh bisa diamati pada anak yang lari berkejar-kejaran untuk menangkap temannya. Pada awalnya mereka belum terampil untuk berlari, tetapi dengan bermain kejar-kejaran, maka anak berminat untuk melakukannya menjadi lebih terampil. Hal yang sederhana ini dapat membuat kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang dan terus meningkat.

Permainan yang dimainkan secara tradisional antara lain gobak sodor, lompat tali, engklek, dan panggung bambu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari lebih lanjut tentang pelatihan keterampilan motorik kasar bertahap yang dapat diberikan oleh permainan klasik ini kepada anak-anak.

Metode

Penelitian ini termasuk jenis penelitian korelasional. Penelitian korelasional hanya mencari keberadaan hubungan dan tingkat hubungan variabel yang direfleksikan dalam koefisien korelasi (Sukardi 2016). Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis data kuantitatif. Hasil perolehan data kuantitatif berbentuk angka dari angket/kuesioner diolah menggunakan analisis statistik dengan bantuan computer program SPSS. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas atas SDN Sendangrejo dengan jumlah sebanyak 37 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh melalui Tes –TGMD-2 *Test of Groos Motor Development-2* (TGMD-2). Bakhtiar (2015: 25) menjelaskan bahwa Ulrich, D. A. (2000) dari Scholl of Kinesiology University Michigan, telah menyusun tes untuk mengevaluasi kemampuan gerak dasar (*Test of Gross Motor Skill – TGMD-2*), yang merupakan edisi kedua. TGMD-2 merupakan sebuah tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan gerak motorik individu, yang berkembang semenjak dini, kemudian Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kuantitatif, yaitu analisis data yang menggunakan perhitungan matematika atau metode statistik yang sudah tersedia. Analisis data secara kuantitatif meliputi: Statistik Deskriptif , Analisis Regresi Linier Sederhana , Analisis Koefisien Korelasi (R) , Uji Hipotesis (Uji t) .

Hasil Penelitian

Setelah melakukan pengujian deskriptif data, pengujian hipotesis, mencari pengaruh antar variabel Permainan tradisional dan motivasi kerja guru dengan variabel gerak motorik, maka didapatkan hasil penelitian sebagai berikut ini: Diperoleh pengaruh yang positif dan pengaruh yang signifikan variabel permainan tradisional (X1) dengan gerak motorik (Y) n besar pengaruhnya 8% dengan tafsiran sangat rendah. dan masih terdapat sebesar 92% ditentukan oleh faktor lain yang tidak menjadi bagian dari penelitian ini.

Tabel Uji Pengaruh Variabel Permainan tradisional (X₁) dengan Gerak motorik (Y) menggunakan Model Summary

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,434 ^a	,188	,156	3,57170

a. Predictors: (Constant), gerak lokomotor
b. Dependent Variable: permainan tradisional

Pada tabel diperoleh $R\ square (r^2) = 0,188$ atau 18,8 %, artinya besar pengaruh variabel permainan tradisional (X₁) dengan gerak motorik (Y) adalah 18,8 %

sedangkan sisanya sebesar 81,2 % ditentukan oleh faktor lain yang tidak menjadi bagian dari penelitian ini. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa Pengaruh variabel permainan tradisional (x_1) dengan gerak motorik (y) memiliki tafsiran rendah atau Pengaruh yang rendah.

Pembahasan

Pembahasan hasil ini mencakup pengaruh Permainan tradisional dengan gerak motorik, pengaruh motivasi kerja guru dengan gerak motorik, serta pengaruh Permainan tradisional dan motivasi kerja guru secara bersama-sama dengan gerak motorik, sebagai berikut: Dari hasil temuan penelitian, maka diperoleh pengaruh yang positif dan pengaruh yang signifikan variabel Permainan tradisional (X_1) dengan gerak motorik (Y) SDN Sendangrejo, dan besar pengaruhnya adalah 18,8% dengan tafsiran rendah, karena masih terdapat sebesar 81,2% ditentukan oleh faktor lain yang tidak menjadi bagian dari penelitian ini. Pengaruh ini digambarkan oleh setiap kenaikan satu satuan pada Permainan tradisional (X_1) yang akan diikuti peningkatan dengan gerak motorik (Y) sebesar 0,301 satuan. Hal ini diperkuat dengan penelitian Nisak 2017 dengan judul Upaya meningkatkan gerak motorik kasar anak melalui kegiatan permainan beregu di RA Assadah Kecamatan Medan Area. Penelitian ini dilakukan dikelas peneliti yaitu kelompok B dengan hasil yang diperoleh gerak dasar motorik pra siklus masih rendah yaitu 34,75, kemampuan gerak dasar motorik anak siklus I yaitu 41,67 %. Kemampuan gerak dasar motorik anak siklus I yaitu 3,25%, kemampuan gerak dasar motorik anak sebesar 93%. Permainan tradisional dan motivasi kerja secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan dengan gerak motorik dalam pengelolaan pembelajaran di SD Negeri Kecamatan Jawai Selatan Kabupaten Sambas. Hal ini dibuktikan dengan dengan oleh koefisien korelasi sebesar 0,830 atau 83%.

Penutup

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data, pengujian hipotesis, hasil dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi dalam meningkatkan kemampuan gerak motorik pesertadidik fase A sekolah Dasar yakni dengan permainan tradisional. Adanya peningkatan dikarenakan permainan tradisional mampu menstimulus siswa untuk aktif dalam melakukan gerak dan aktivitas yang menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh secara signifikan permainan tradisional terhadap keterampilan gerak fundamental siswa sekolah dasar. Adapun sumbangan yang diberikan dalam perkembangan gerak motorik kasar anak melalui permainan tradisional di penelitian ini adalah 18,88%.

B. Saran

Saran yang dapat peneliti tuliskan yakni, pengembangan gerak motorik kasar anak pada era ini memang sedikit mengalami kemunduran

akibat adanya era games digital yang membuat anak lebih tertarik untuk diam di rumah dan kurang dalam melakukan gerakan bermain yang dapat meningkatkan kemampuan gerak motorik kasarnya, namun sebagai guru olahraga peran kita lah agar anak mampu berkembang aktif dalam masa pertumbuhan ini agar anak dapat merasakan asyik dan manfaat dari bergerak aktif melalui permainan atau games . agar anak tidak jenuh, bosan, atau meraska lelah yang membuat anak merasa olahraga adalah hal yang membosankan.

Peningkatan yang belum termasuk dalam cakupan tinggi ini mungkin disebabkan ada beberapa permainan yang diterapkan belum terlalu familiar bagi anak sehingga perlu pembiasaan lebih lagi. Diharapkan kedepannya metode ini benar-benar mampu meningkatkan kemampuan gerak motorik kasar pada anak dengan lebih baik lagi melalui permainan-permainan tradisional yang memiliki kandungan makna kerja sama dan unsur budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifiansyah, D., & JamaI, A. 2017. Profil Urban Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Pembangunan*. 21: 62-72. (halaman 2)
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta. (halaman 43)
- Depdiknas* .2003. Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang System. Pendidikan NasionalI. Jakarta : Depdiknas. Ahmad Fauzi, PsikoIogi Umum (halaman 2)