

**PENERAPAN PERMAINAN KECIL UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MOTORIK
SISWA SDN KARANGGEGER II****David Agustialan*, Dony Andrijanto**

S1-Pendidikan Jasmani, Kesehatan & Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan & Kesehatan

Universitas Negeri Surabaya

*David.19048@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan adalah upaya untuk mengubah dari yang sebelumnya tidak bisa menjadi bisa atau yang sebelumnya tidak menguasai menjadi menguasai. Dalam mensukseskan pendidikan ini dibutuhkan beberapa hal yang harus dilakukan diantaranya sudah banyak para ahli yang menciptakan inovasi – inovasi baru untuk mempermudah dalam mencapai tujuan pendidikan. Sehingga dalam pembelajaran siswa lebih bersemangat dan tidak merasa jenuh atau bosan. Salah satu inovasi dalam pendidikan adalah memberikan permainan kecil terutama dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan kecil terhadap gerak dasar motorik siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan pada kelas IV dan V SDN Karanggeger II Kabupaten Probolinggo dan seberapa besar pengaruh permainan kecil terhadap gerak dasar motorik siswa. Penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif dan desain one group pretest – posttest. Pengambilan atau pengumpulan data menggunakan tes motor ability untuk sekolah dasar. Sedangkan teknik sampling pada penelitian ini menggunakan purposive sampling yaitu kelas IV dan V SDN Karanggeger II Kabupaten Probolinggo yang berjumlah 30 siswa. Berdasarkan analisis data yang sudah dilakukan dari hasil penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh penerapan permainan kecil terhadap gerak dasar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas IV dan V siswa SDN Karanggeger II Kabupaten Probolinggo. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis yang menunjukkan nilai sig $0,000 < 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Di sisi lain pengaruh penerapan permainan kecil terhadap gerak dasar motorik siswa sebesar 6,86%.

Kata kunci: PJOK; permainan kecil; gerak dasar motorik**Abstract**

Education is an effort to change from what previously could not become able or previously did not master to master. In the success of this education, several things must be done, including many experts who have created new innovations to make it easier to achieve educational goals. So that in learning students are more enthusiastic and do not feel bored or bored. One of the innovations in education is providing small games, especially in Physical Education, Sports and health. The purpose of this study was to determine the effect of small games on students' basic motor movements in learning Physical Education, Sports and Health in grades IV and V SDN Karanggeger II Probolinggo Regency and how much influence small games had on students' basic motor movements. This study used a quasi-experimental with a quantitative approach and a one group pretest – posttest design. Retrieval or collection of data using a motor ability test for elementary schools. While the sampling technique in this study used purposive sampling, namely grades IV and V of SDN Karanggeger II, Probolinggo Regency, with a total of 30 students. Based on the analysis of the data that has been carried out from the results of the study it is known that there is an effect of the application of small games on the basic movements of students in learning Physical Education, Sports and Health in grades IV and V students at SDN Karanggeger II, Probolinggo. This is evidenced by the results of the analysis which showed a sig value of $0.000 < 0.05$. This means that H_0 is rejected and H_a is accepted. On the other hand, the influence of the application of small games on the basic motoric movements of students is 6.86%.

Keywords: PJOK; small games; basic motor movement

PENDAHULUAN

Menurut UU No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 mengatakan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Oleh karena itu pendidikan dapat dikatakan sebagai usaha secara sadar serta terencana untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya terutama keterampilan yang dibutuhkan untuk memudahkan segala aktivitas di kemudian hari. Dari UU di atas peneliti tarik benang merah bahwasannya salah satu tujuan pendidikan adalah mengembangkan kemampuan gerak yang diperlukan oleh siswa. Salah satu cara meningkatkan gerak dasar motorik siswa adalah ketika melakukan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Terjadinya pandemi pada tahun 2019 membuat kegiatan Pendidikan terganggu tak terkecuali pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang seharusnya melatih gerak dasar motorik siswa dalam pembelajarannya. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang seharusnya dilakukan di lapangan dengan melakukan gerakan – gerakan tertentu dikarenakan adanya pandemi harus rela hanya dengan menonton layar *smartphone* masing – masing. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Putri, 2022) di seluruh SD Kecamatan Banguntapan Kabupaten Bantul tentang keterlaksanaan Pembelajaran Jasmani, olahraga, dan kesehatan ada beberapa kendala yang dialami oleh guru seperti tidak menguasai media daring dan terbatasnya internet. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap gerak dasar motorik siswa yang biasanya dilatih sepekan sekali dalam pembelajaran. Apalagi dengan adanya *sosial distancing* yang diterapkan pemerintah Indonesia yang membuat aktivitas dari seorang anak sangat dibatasi. Dengan adanya pandemi membuat siswa atau anak – anak suka bermain *smartphone* di rumah masing – masing. Menurut Ariyanto dkk., (2020) memanfaatkan *smartphone* di dalam rumah menjadi salah satu senjata orang tua dalam menemani anak dirumah. Dengan adanya hal ini membuat waktu bermain anak berkurang dengan teman sebayanya serta merubah pola hidupnya menjadi malas bergerak yang pada awalnya suka bergerak dengan bermain bersama temannya.

Selain maraknya penggunaan *smartphone*, ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai di sekolah juga dapat mempengaruhi kemampuan gerak dasar motorik siswa. Berangkat dari pengalaman penulis

waktu menempuh pendidikan dasar di SDN Karanggeger II Kecamatan Pajajaran Kabupaten Probolinggo, guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan bukan berasal dari jurusan yang linier melainkan dari guru kelas hingga tahun 2021. Selain itu sekolah ini memiliki luas halaman atau tempat untuk melakukan aktivitas olahraga yang terbatas. Apalagi pada tahun 2021 halaman sekolah yang biasa digunakan untuk pendidikan jasmani sebagian kecil halamannya dipaving di bagian tengah saja sehingga lapangannya tidak rata dan cukup membahayakan untuk melakukan aktivitas jasmani, Oleh karena itu lapangan untuk melakukan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan semakin terbatas. Oleh karena itu adanya permainan kecil yang peraturannya tidak baku maka pemberian permainan kecil untuk memenuhi gerak dasar motorik siswa dapat diterapkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Bayeng Enggus Deita selaku guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) mengatakan bahwasannya ketika ingin memberikan materi atau aktivitas gerak harus menggunakan alat modifikasi atau permainan karena sarana dan prasarana yang kurang memadai. Selain itu alat – alat yang tersedia juga sudah tidak layak untuk digunakan karena banyak yang rusak. Dan juga Bapak Bayeng Enggus Deita masih asing dengan nama permainan kecil karena biasa menyebutnya dengan permainan bola kecil atau permainan tradisional.

Pendekatan bermain dapat dilaksanakan dalam pembelajaran pendidikan karena pada umumnya manusia senang bermain (Sutapa, 2020). Bermain dapat meningkatkan perkembangan aspek fisik, motorik, kecerdasan serta emosional (Hartati dkk., 2013). Oleh karena itu para guru dapat menerapkan suatu permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terutama pada sekolah dasar. Ketika bermain siswa akan meluapkan keterampilan dan ekspresinya sesuai keinginan hatinya sehingga aktifitas gerak yang guru harapkan akan diasah dengan permainan itu sendiri. Bermain juga merupakan wadah untuk meluapkan rasa stress yang didapat oleh anak di rumah serta digunakan untuk melampiaskan ekspresi dan ketegangan untuk menirukan idolanya (Hartati dkk., 2013). Oleh karena itu bermain merupakan sarana belajar dengan aktivitas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Permainan juga diharapkan dapat mengasah gerak dasar motorik siswa.

Gerak dasar adalah perkembangan kematangan untuk mengendalikan tubuh (Abdullah & Nurrochmah, 2021). Gerak motorik adalah peristiwa laten baik yang meliputi seluruh proses pengendalian dan pengaturan

fungsi organ tubuh yang menyebabkan terjadinya suatu gerakan (Kiram, 2019). Gerak ini sangat dibutuhkan oleh tubuh untuk menunjang gerakan-gerakan dalam menjalani hidup ataupun dalam dunia olahraga. Bahkan anak yang memiliki gerak dasar motorik yang tinggi memiliki peluang kemungkinan prestasi akademik lebih tinggi (Donnla dkk., 2022). Kecerdasan juga dapat tercipta ketika anak memiliki motorik yang bagus (Roslyn, 2021). Selain itu anak yang memiliki gerak dasar yang baik memiliki peluang yang lebih besar untuk berpartisipasi di aktivitas fisik, memiliki kesehatan yang lebih baik serta memiliki kebugaran yang lebih baik kedepannya (Rudd dkk., 2015). gerak dasar motorik tidak begitu saja muncul dengan alaminya akibat bertambahnya umur, akan tetapi hasil dari beberapa aspek seperti latihan gerak, lingkungan dan aspek lainnya. Gerak motorik dibagi menjadi tiga yaitu gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Gerak lokomotor merupakan gerakan yang mengharuskan kita berpindah tempat. Sedangkan gerak nonlokomotor Menurut Straube dkk., (2014) gerak nonlokomotor adalah gerakan yang meliputi tentang keseimbangan, memutar, merengangkan dan membungkuk dan gerak manipulatif adalah gerakan yang membutuhkan alat untuk melakukannya.

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi gerak dasar motorik anak. Faktor keturunan atau bawaan sejak lahir merupakan salah satu diantaranya, Selain itu faktor lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan pergaulannya juga turut andil dalam membentuk kecerdasan motorik anak (Decaprio, 2017). Dari beberapa faktor hal yang mempengaruhi gerak dasar motorik faktor keturunan merupakan satu-satunya yang tidak bisa dilatih atau ditingkatkan. Namun dari faktor lingkungan keluarga dan juga lingkungan sekolah dapat dimanfaatkan agar anak memiliki gerak dasar motorik yang optimal. gerak dasar motorik bermanfaat juga untuk kesehatan, kebugaran serta berat badan (Lawson dkk., 2021). Oleh karena itu menempatkan anak di sekolah menjadi salah satu harapan orang tua agar anaknya bisa mengembangkan kemampuan gerak motoriknya. Apalagi dengan pengetahuan yang dimiliki oleh guru tentang cara meningkatkan gerak dasar motorik anak juga di atas rata-rata yang dimiliki oleh orang tua masing-masing anak.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian Eksperimen ada empat hal yang harus dicermati, yaitu: terdapatnya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi dan adanya ukuran keberhasilan (Maksum, 2018). Dalam penelitian ini tidak terdapat

mekanisme kontrol dan randomisasi. Oleh karena itu penelitian ini dikatakan penelitian eksperimen semu *quasi experimental* karena tidak memenuhi empat hal tadi terutama dalam hal randomisasi dan mekanisme kontrol.

Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *one group pretest-posttest design*, karena penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol dan subyek tidak diletakkan secara acak (Maksum, 2018). Dengan adanya *pre-test* dan *post-test* maka dapat mengetahui hasil perbedaan akibat pemberian perlakuan atau *treatment*. Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Sedangkan pengambilan sampel dalam penelitian ini memakai *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik sampel dengan cara menentukan kriteria terlebih dahulu berdasarkan sifat populasi Sampel. Kriteria yang ditentukan pada penelitian ini yaitu siswa yang memperoleh pembelajaran PJOK secara *online* dikarenakan pandemi serta siswa yang pernah melakukan pembelajaran PJOK bersama guru yang bukan berasal dari jurusan PJOK. Pada SDN Karanggeger II Kabupaten Probolinggo yang masuk dalam kategori diatas yaitu kelas IV, V dan VI. Akan tetapi dikarenakan kelas VI sudah lulus dari sekolah ini ketika peneliti mengambil data maka sampel yang akan diambil yaitu kelas IV dan V yang berjumlah 30 siswa.

Penelitian ini menggunakan instrumen tes *motor ability* untuk siswa sekolah dasar yang memiliki reabilitas sebesar 0,93 dan validitas sebesar 0,87 (Nurhasan, 2000). Sedangkan untuk item testnya sendiri yaitu shuttle run, lempar tangkap bola, stand stork positional balance, lari cepat 30 m. Dari data mentah yang didapatkan dari tes diatas nantinya akan dirubah menjadi *T-Score* untuk menyamakan satuannya. Sedangkan untuk norma tes yang akan digunakan yaitu menggunakan penilaian acuan norma yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Norma tes

No	Nilai	Predikat
1	$X \geq 233.39$	Baik Sekali
2	$233.39 \leq X \leq 206.70$	Baik
3	$206.70 \leq X \leq 180$	Sedang
4	$180 \leq X \leq 153.32$	Kurang
5	$X \leq 153.32$	Kurang Sekali

Norma diatas digunakan untuk mengetahui kemampuan gerak dasar motorik dari setiap siswa. Pengambilan data dilakukan selama 4 kali pertemuan dalam penelitian ini yaitu pada pertemuan pertama melakukan tes *motor ability* untuk sekolah dasar. Sedangkan untuk pertemuan kedua dan ketiga memberikan *treatment* dengan permainan berburu

binatang dan kotak pintar serta pada pertemuan terakhir melakukan tes *motor ability* untuk sekolah dasar. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t (*t-test*) karena pada penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ini berfokus pada pengungkapan atau pendeskripsian hasil penelitian dengan menganalisis hasil minat siswa kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya terhadap permainan kucing-kucingan. Data penelitian ini didapatkan dari angket yang telah dibagi ke 277 responden. Pembahasan hasil analisis ini menggunakan SPSS tipe 25. Berdasarkan hasil penelitian mengemukakan bahwa pernyataan minat siswa kelas VIII menunjukkan skor 45867 dengan skor terendah (*minimum*) 66, skor tertinggi (*maximum*) 215, skor *mean* atau nilai rata-rata 165,58 dan *standard deviation* dengan 26,820. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini.

Pada bagian ini akan menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan. Perhitungan dalam pengolahan data yang digunakan oleh peneliti menggunakan *software* komputer SPSS *Version 23 for Windows Eight 64 bit Operating System*. Selain itu peneliti juga menggunakan *software microsoft excel* untuk membandingkan data yang ada untuk meminimalisir kesalahan perhitungan. Uraian data yang akan disajikan berupa hasil penelitian tentang penerapan permainan kecil untuk meningkatkan gerak dasar motorik siswa dalam pembelajaran PJOK dengan jumlah peserta didik 30 siswa.

Tabel 2. Deskripsi Data Pre-test dan Post-test

	N	Min	Max	Mean	SD	Var
Pre-test	30	126.69	232.72	193.35	26.69	712.35
Post-test	30	166.25	244.15	206.61	25.10	673.53

Berdasarkan data diatas dapat diketahui gambaran data *pre-test* baik kelas IV dan kelas V menghasilkan nilai *minimum* sebesar 126,69, nilai *maksimum* sebesar 232,72, nilai rata – rata sebesar 193,35, serta nilai *standart deviasi* sebesar 26,69,serta nilai varian sebesar 712,35. Pada data *post-test* baik kelas IV dan kelas V menghasilkan nilai *minimum* sebesar 166,25, nilai *maksimum* sebesar 244,15, nilai rata – rata sebesar 206,61, serta nilai *standart deviasi* sebesar 25,10, serta nilai varian sebesar 673.53.

Tabel 3. Presentase Pre-test dan Post-test

Keterangan	Md	Mpre	Prosentase
Kelas IV	177,14	1662,87	10,65%
Kelas V	220,49	4137,59	5,33%

Keterangan	Md	Mpre	Prosentase
Keseluruhan	397.66	5800.46	6.86%

Dapat dilihat pada tabel diatas, maka dapat ditarik benang merah bahwasannya ada peningkatan pemberian permainan kecil terhadap gerak dasar motorik siswa sebesar 10,65% untuk kelas IV, 5,33% untuk kelas V serta 6,85% untuk keseluruhan siswa kelas IV dan V.

Tabel 4. Presentase Peningkatan Dari Setiap Item Tes

Item test	Rata – rata pre-test	Rata – rata post-test	D	Prosentase
Shuttle Run (detik)	14,42	13,83	0,59	4%
Stand Positional Balance (detik)	32,41	35,48	3,07	9%
Lempar Tangkap (kali)	10,83	4,67	3,83	35%

Dari tabel 4 dapat diketahui bahwasannya peningkatan pada item tes lempar tangkap menjadi peningkatan terbesar dengan presentase 35%. Sedangkan item tes *shuttle run* menjadi item tes dengan peningkatan terendah sebesar 4%. Pada tabel ini peneliti menggunakan data mentah dikarenakan data yang sudah berbentuk *T-score* tidak bisa digunakan untuk mencari peningkatan dari setiap item test. untuk hasil perbedaan (D) dari item test *shuttle run* peneliti ubah menjadi nilai sebaliknya dikarenakan pada item tes *shuttle run* jika nilai semakin rendah pada hasil *post-test* maka hasilnya lebih baik.

Tabel 5. Kategori Data Pre-test Gerak Dasar Motorik Siswa

Kategori	Frekuensi
Baik Sekali	2
Baik	11
Sedang	9
Kurang	5
Kurang Sekali	3

Diuraikan pada tabel 5 yaitu pengkategorian data *pre-test* motor ability siswa dapat disimpulkan bahwa gerak dasar motorik siswa lebih banyak pada kategori sedang dan baik dengan jumlah 11 siswa dan 9 siswa. Pada kategori kurang sebanyak 5 siswa, sedangkan pada kategori kurang sekali sebanyak 3 siswa serta 2 siswa memiliki kategori baik sekali.

Tabel 6. Kategori Data Post-test Gerak Dasar Motorik Siswa

Kategori	Frekuensi
Baik Sekali	7

Baik	8
Sedang	8
Kurang	7
Kurang Sekali	0

Menurut tabel 6 terdapat 7 siswa yang memiliki kategori gerak dasar motorik baik sekali, adapun yang memiliki kategori baik dan sedang sebanyak masing – masing 8 siswa, sedangkan sebanyak 7 siswa memiliki kategori Kurang dan tidak ditemukan siswa yang masuk kategori kurang sekali. Dapat diulas dari tabel 4.4 dan tabel 4.5 bahwa gerak dasar motorik yang dimiliki siswa meningkat dari data *pre-test* dan *post-test* dimana pada data *pre-test* masih ada yang berada pada kategori kurang sekali akan tetapi pada data *post-test* tidak ada sama sekali. Begitupun pada kategori baik sekali dimana pada data *pre-test* tidak ada siswa yang memiliki kategori baik sekali akan tetapi pada data *post-test* terdapat 7 siswa yang memiliki kategori baik sekali.

Uji syarat yang dilakukan pada penelitian ini yaitu uji normalitas yang dimaksudkan untuk membuktikan bahwa data yang dihasilkan bersifat normal. Data normal merupakan ketentuan sebelum dilakukannya *analisis statistik parametric* (uji *paired sample t test*). dalam analisa uji normalitas penulis menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Dalam uji normalitas apabila nilai Sig. > 0,05 maka data dikatakan normal.

Tabel 7. Tests of Normality

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pre test</i>	.111	30	.200
<i>Post test</i>	.152	30	.073

Diketahui dari tabel 5 nilai signifikansinya > 0,05, maka dari itu semua data baik *pre-test* maupun *post-test* berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal maka yang berlaku selanjutnya adalah menggunakan *paired sample t-test*. Salah satu uji yang bertujuan untuk membandingkan nilai rata – rata sebelum diberikannya perlakuan (*pre-test*) dan setelah mendapatkan perlakuan (*post-test*) adalah uji *paired sample t test*. Dalam tes ini jika hasil Sig.(tailed) < 0,05 maka dapat dikatakan ada pengaruh yang signifikan.

Tabel 6. Uji Paired Sample T Test

Variabel	T hitung	T tabel	Sig.(2-tailed)
<i>Pre test</i> dan <i>post test</i>	-4,818	1,699	0,000

Terlihat dari tabel 6 didapatkan nilai Sig.(tailed) adalah 0.000. Apabila Sig < 0,5 dapat dikatakan bahwasannya terdapat perbedaan yang signifikan antara

gerak dasar motorik siswa dalam pembelajaran Pendidikan, Jasmani, olahraga dan Kesehatan dalam *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari T hitung yaitu – 4.818 yang berarti hasil rata – rata *pre-test* lebih kecil dari *post test* sehingga dapat ditarik benang merah H0ditolak karena T hitung > T tabel (4.818 > 1,699) dan dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

Selanjutnya akan mengupas tentang penelitian yang sudah dilakukan yaitu mengenai penerapan permainan kecil untuk meningkatkan gerak dasar motorik siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Hal ini dikarenakan kemampuan gerak dasar motorik menjadi sangat penting karena akan ditransfer ke dalam bentuk aktivitas atau berbagai macam kegiatan permainan serta olahraga (Brien dkk., 2016). Penelitian dilangsungkan pada tanggal 12 Mei hingga 2 Juni tahun 2023, peneliti memberikan perlakuan atau *treatment* menggunakan permainan berburu binatang dan permainan kotak pintar.

Dalam pemberian perlakuan atau pemberian permainan peneliti menemukan beberapa fenomena dalam pelaksanaan penelitian. Ketika memberikan perlakuan atau *treatment* pertama yaitu permainan berburu binatang semua siswa melakukannya dengan sangat bersemangat bahkan siswa yang menjadi binatang memprovokasi siswa lain yang menjadi pemburu untuk memburunya atau melemparkan bola kepadanya. Begitupun siswa yang menjadi pemburu mereka berebutan atau sangat aktif untuk melempar bola sehingga sangat cekatan dalam mengambil bola hasil lemparan pemburu lainnya.

Pada pertemuan selanjutnya atau permainan kedua yang diberikan adalah permainan kotak pintar. Dalam permainan ini awalnya siswa masih kurang paham akan permainannya dikarenakan bentuk garis yang harus dibentuk. Akan tetapi setelah melakukan percobaan berikutnya siswa berebut untuk memainkannya dan menantang teman akrabnya untuk menjadi lawan. Pada saat melakukan permainan pemain yang masih antri untuk melakukan kesempatannya juga ikut mendukung dan memberi arahan agar teman yang bertugas menjalankan tugasnya dengan baik. Siswa yang bertugas untuk meletakkan *cone* juga tidak kalah bersemangat hingga berebut salah satu kotak hingga terjatuh.

Permainan kecil yang diterapkan atau diberikan pada penelitian ini mendapatkan hasil yang signifikan pada hasil *post-test* siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata – rata *pre-test* sebesar 193,35 sedangkan hasil rata – rata *post-test* 206,61 dengan selisih 13,26 atau mengalami peningkatan 6,68%. Selain itu juga dapat diamati dari tabel 4.5 bahwa T hitung > T tabel (4.818 >

1,699) sehingga H_0 ditolak dan dapat ditarik benang merah bahwasannya ada pengaruh yang signifikan antara hasil *post-test* terhadap hasil *pre-test*. Berlandaskan Pandangan peneliti pengaruh ini disebabkan karena siswa belum pernah diberikan permainan kecil yang diterapkan pada saat pembelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan kesehatan. Permainan – permainan yang diterapkan sebelumnya tidak pernah dimainkan oleh siswa sehingga siswa energik dalam memainkannya. Tidak hanya itu siswa juga antusias untuk melakukan permainan sehingga secara tidak sengaja melakukan aktivitas gerakan dengan berulang – ulang tanpa adanya perintah dari guru dan siswa melakukannya dengan rasa senang karena mereka melakukan permainan yang memang dunia dari anak – anak sekolah dasar.

Peningkatan yang terjadi pada beberapa item tes dapat dilihat pada tabel 4.7 dimana peningkatan tertinggi terletak pada tes Lempar tangkap bola dengan presentase 35%. Hal ini tentunya dikarenakan pada kedua permainan meskipun semuanya tidak menggunakan bola akan tetapi dari kedua permainan sama – sama melatih kordinasi mata dan tangan. Pada permainan kotak pintar siswa dilatih untuk berlari memegang *cone* dan harus melihat kondisi lawan dan kotak pintar yang harus diisi sehingga sangat melatih kordinasi dari mata dan tangan. Di sisi permainan berburu binatang tentunya ketika pemburu ingin memburu binatang diperlukan adanya kordinasi dari tangan dan mata untuk melempar bola sehingga mengenai badan binatang. Sedangkan berbanding terbalik dengan hasil tes lari cepat yang mengalami penurunan sebesar -1%. Penurunan ini menurut pengamatan peneliti dikarenakan pada saat melakukan *post-test* siswa menunggu temannya yang kalah saat mendekati garis *finish* sehingga membuat hasil lari cepat tidak maksimal.

Dengan hasil diatas jika dikaitkan dengan penelitian sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh (Kusumawati, 2017) yang mengatakan bahwasannya ada pengaruh yang signifikan permainan tradisional terhadap gerak dasar motorik siswa. Dengan diberikannya permainan – permainan yang tidak pernah dimainkan sangat efektif untuk mengembangkan gerak dasar motorik siswa. Sedangkan pada penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Maryati, 2023) menyatakan ada pengaruh permainan tradisional terhadap motorik siswa yang ditandakan dengan T hitung $>$ T tabel (4,253 $>$ 1,682). Pada Penelitian ini pengaruh disebabkan karena dengan permainan yang diterapkan digemari oleh siswa sehingga siswa sangat aktif bergerak. Pada penelitian ini hasilnya selaras dengan penelitian sebelumnya yaitu permainan kecil memberikan pengaruh yang signifikan terhadap gerak dasar motorik siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jamani, Olahraga dan Kesehatan. Hal

tersebut ditandai dengan T hitung $>$ T tabel (4,818 $>$ 1,699) sehingga terdapat pengaruh yang signifikan. Tentunya penyebab dari pengaruh ini dikarenakan pada pembelajaran umumnya siswa terlebih anak

PENUTUP

Simpulan

Pemberian permainan kecil dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan berpengaruh terhadap gerak dasar motorik siswa kelas IV dan V. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig $0,000 < 0,05$ sehingga peneliti menyimpulkan terdapat pengaruh permainan kecil terhadap gerak dasar motorik siswa. Adapun besaran pengaruhnya yaitu sebesar 6,86%.

Saran

Mengenai saran, ada beberapa saran yang ditujukan kepada pihak yang terlibat dalam pembelajaran yaitu:

1. Kepada guru Pendidikan, Jasmani, olahraga dan kesehatan supaya selalu memberikan bentuk – bentuk permainan kecil yang masih belum familiar dan mudah untuk di aplikasikan agar siswa lebih atraktif dan lebih antusias terutama untuk meningkatkan gerak dasar motorik siswa.
2. Siswa agar selalu menikmati dan bergairah dalam melakukan pembelajara Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan baik berupa permainan maupun bukan permainan.
3. Peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang hal yang sama maka harus menyiapkan tim pengambil data dengan baik supaya hasil tes siswa benar – benar maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, C. P. E. P., & Nurrochmah, S. (2021). Survei Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Nonlokomotor dan Manipulatif Siswa Putra Kelas 7 MTs. *Sport Science and Health*, 3(5), 254–276.
- Ariyanto, Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Fundamental Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/30785>
- Decaprio, R. (2017). *Panduan Mengembangkan kecerdasan Motorik Siswa* (Z. Perdana (ed.)). DIVA Press.
- Donnla, A., Hagan, O., Behan, S., Peers, C., Belton, S., Connor, N. O., & Issartel, J. (2022). *Journal of*

- Science and Medicine in Sport Do our movement skills impact our cognitive skills? Exploring the relationship between cognitive function and fundamental movement skills in primary school children. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 25(11), 871–877. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2022.08.001>
- Hartati, S., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2013). *permainan kecil*. Wineka Media.
- Kiram, P. D. P. H. Y. (2019). Belajar Keterampilan Motorik. In *Universitas Negeri Padang*. Kencana.
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4, 124–142.
- Lawson, C., Eyre, E. L. J., Tallis, J., & Duncan, M. J. (2021). *Fundamental Movement Skill Proficiency Among British Primary School Children : Analysis at a Behavioral Component Level*. <https://doi.org/10.1177/0031512521990330>
- Lilik, M. (2023). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Peserta Didik Sekolah Dasar*. 11, 76–86.
- Maksum, A. (2018). *Metodologi penelitian*. Unesa University Press.
- Nurhasan. (2000). *Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*. Unesa University Press.
- O' Brien, W., Belton, S., & Issartel, J. (2016). Fundamental movement skill proficiency amongst adolescent youth. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21(6), 557–571. <https://doi.org/10.1080/17408989.2015.1017451>
- Putri. (2022). *Survei Pelaksanaan Pembelajaran Pjokpadamasapandemi Covid-19 Di SD Negeri Se Kecamatanbanguntapan Kabupaten BantulJenis*. 33(1), 1–12.
- Roslyn, R. (2021). *Metode Pengembangan Motorik Anak* (Tim Intera (ed.)). Intera.
- Rudd, J. R., Barnett, L. M., Butson, M. L., Farrow, D., Berry, J., & Polman, R. C. J. (2015). Fundamental movement skills are more than run, throw and catch: The role of stability skills. *PLoS ONE*, 10(10), 1–15. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0140224>
- Straube, D. D., Holleran, C. L., Kinnaird, C. R., Leddy, A. L., Hennessy, P. W., & Hornby, T. G. (2014). *Effects of Dynamic Stepping Training on Nonlocomotor Tasks in Individuals Poststroke*. 94(7), 921–933.
- Sutapa, P. (2020). *Aktivitas Fisik Motorik dan Pengembangan Kecerdasan Majemuk Usia Dini* (C. erni Setyowati (ed.)). PT Kanisius.