

Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik melalui Pendekatan Permainan pada Peserta Didik Kelas Bawah Sekolah Dasar

Ach Aris Eko Ardianto^{1✉}, Bambang Ferianto Tjahyo Kuntjoro², Yohanes Giovani Pion Makung³

¹Mahasiswa, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia.

²Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

³Sekolah Dasar Negeri Putat Gede I/94 Surabaya, Jawa timur, Indonesia.

Corresponding author*

E-mail: ekoaris800@gmail.com

Info Artikel

Kata Kunci:

Kemampuan Motorik,
Permainan, Siswa Kelas Bawah

Keywords:

Motor Skills, Games, Lower
Grade Students

Abstrak

Berdasarkan tujuan penelitian dengan melihat dampak sebuah pendekatan permainan dalam meningkatkan kemampuan motorik peserta didik, penelitian tindakan kelas sebagai metode yang digunakan dengan memakai beberapa tahapan pelaksanaan, subjek dalam penelitian dengan peserta didik kelas bawah sekolah dasar negeri putat gede I/94 Surabaya, instrument menggunakan tes kemampuan motorik dengan kelincahan, koordinasi, keseimbangan dan kecepatan. Data diperoleh dan di analisis dengan deskriptif dengan presentase. Hasil penelitian pada setiap tahapan pra siklus (18,52 %), siklus I (37,04 %), siklus II (74,07 %). Dengan begitu dapat terlihat adanya sebuah peningkatan pada setiap tahap berdasarkan konsep kriteria ketuntasan dengan begitu dapat disimpulkan adanya peningkatan kemampuan motorik melalui pendekatan permainan pada peserta didik.

Abstract

Based on the research objectives by looking at the impact of a game approach in improving the motor skills of students, class action research as a method used by using several stages of implementation, the subject in the study with lower grade students of Putat Gede I/94 Surabaya public elementary school, the instrument uses a motor skill test with agility, coordination, balance and speed. Data obtained and analysed by descriptive with percentage. The results of the study at each stage of the pre-siklus (18.52%), siklus I (37.04%), siklus II (74.07%). That way it can be seen that there is an increase at each stage based on the concept of completeness criteria, so it can be concluded that there is an increase in motor skills through the game approach in students.

PENDAHULUAN

Pada mata pelajaran PJOK di sekolah menjadi sebuah pembelajaran wajib dengan memiliki salah satu tujuan untuk meningkatkan dalam kemampuan motorik peserta didik dengan prinsip penting PJOK bahwa peserta didik harus terlibat dengan merata dalam kelas pembelajaran, untuk itu motorik harus bisa diajarkan dalam setiap peserta didik pada sekolah dasar karena keterampilan motorik sangat penting sesuai dengan sifat peserta didik sekolah dasar yang suka bergerak dengan riang. Menurut Kusmiati & Sumarno (2018), menjelaskan bahwa struktur PJOK berkaitan dengan cara peserta didik menggunakan aktivitas fisik untuk bisa mencapai tujuan pendidikan. Menurut Anggraini (2018), Pendidik atau guru memiliki peran yang penting dalam kemampuan motorik pada peserta didik melalui pembelajaran dengan permainan sambil belajar.

Proses kemampuan motorik merupakan gerakan seseorang yang melibatkan otot anggota tubuh dan kemampuan motorik sebagai suatu proses dalam kematangan pada setiap elemen pada fungsi perubahan sosial dan emosional. Gerakan motorik merupakan sebagai dasar dalam sebuah fondasi yang kuat dengan bentuk sebuah permainan dan bersosialisasi untuk bisa membangun kepercayaan diri anak dan untuk itu peserta didik akan dapat pengalaman yang signifikan dalam memahami konsep dan teori (Dewi et al., 2022). Kemampuan motorik dengan gerakan sangat penting untuk kehidupan sehari-hari peserta didik dan akan bisa membuat dunia mereka sendiri dengan melalui permainan dan bisa bantu dalam menyelesaikan setiap permasalahan dan konflik (Park & Lit, 2015). Untuk itu peserta didik tidak dapat memutuskan dengan siapa akan melakukan permainan sehingga hal tersebut berdampak pada gerakan dan keterampilan sosial yang dipelajari (Varea, 2016). Peserta didik harus belajar melalui permainan mereka (Colliver & Fleer, 2016).

Kemampuan gerak pada peserta didik termasuk tahap dari kemampuan motorik dengan adanya perkembangan motorik yang dimiliki pada setiap peserta didik berbeda-beda

terkait dengan sistem tubuh dengan begitu bisa tercermin dengan kemunculan keterampilan baru dalam bergerak, oleh karena itu perkembangan motorik sangat penting bagi setiap peserta didik dalam membantu dalam kemampuan gerak untuk menjalani aktivitas sehari – hari. Kemampuan motorik pada setiap peserta didik dengan menunjukkan adanya gerak baru dan membuat gerakan yang lebih baik, dalam meningkatkan keterampilan motorik peserta didik dengan gerakan untuk ke arah yang baik dan menarik dalam merangsang peserta didik dalam melakukan aktivitas tersebut, (Ruslan & Amin, 2022).

Pada saat pengamatan peserta didik ketika proses pembelajaran PJOK di sekolah banyak terlihat kemampuan motorik peserta didik belum optimal saat pembelajaran materi gerak dasar dengan terdapat beberapa aspek yang menjadi kendala saat aktivitas berlari peserta didik belum mampu bereaksi secara cepat dan juga membutuhkan waktu lama untuk merespon, dan juga belum mampu mengubah posisi dengan cepat, ketika melakukan gerakan keseimbangan peserta didik terlihat tidak bisa lama ketika melakukan gerakan tersebut dan keterkaitan peserta didik terlihat kurang semangat ketika proses pembelajaran di sekolah. Bentuk permainan tersebut dianggap memiliki manfaat saat pembelajaran di sekolah dasar karena akan bisa bantu pada setiap pendidik dalam menerapkan kemampuan motorik peserta didik (Agustini et al., 2016). Sehingga dalam kondisi tersebut membutuhkan sebuah permainan yang berkaitan dengan motorik dalam proses pembelajaran PJOK,

Dalam kondisi nyaman ketika proses pembelajaran merupakan sebagai bentuk alat dalam pembelajaran peserta didik yang didukung dan berkaitan dengan sebuah permainan, Oleh karena itu pada setiap kemampuan motorik sangat penting buat peserta didik ketika di sekolah dan juga berusaha memenuhi kebutuhan dalam proses perkembangan motorik peserta didik (Zahroh et al., 2022). Kemampuan motorik menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi manfaat dan tujuan PJOK di sekolah dan juga memiliki manfaat dalam menyesuaikan diri pada

lingkungan terutama yang berhubungan dengan gerak dasar. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui peningkatan dalam kemampuan motorik melalui pendekatan permainan dan juga berkontribusi dalam memberi gambaran terhadap setiap pendidik supaya dalam pembelajaran PJOK selalu menggunakan aspek permainan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

METODE

Metode penelitian ini dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan proses dalam meningkatkan pembelajaran yang dilakukan pendidik dalam memecahkan masalah dengan melakukan tindakan dalam 2 siklus terdiri dari siklus I dan II, pada setiap siklus dengan tahapan perencanaan,

pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini peserta didik sekolah dasar negeri Putat Gede I / 94 Surabaya kelas 2 dengan jumlah 27 siswa, instrument dengan melihat hasil kemampuan motorik meliputi tes kelincahan, koordinasi, keseimbangan dan kecepatan. Dan juga permainan yang digunakan termasuk permainan motorik, setelah mendapatkan data penelitian tersebut selanjutnya di analisis dengan cara perhitungan data deskriptif dengan presentase.

HASIL

Berdasarkan pada hasil observasi pada pra siklus dengan peserta didik belum yang belum memiliki kemampuan motorik dan juga penerapan permainan motorik, data tersebut diperoleh sebagai berikut :

Tabel 1. Pra siklus

Instruent	Siswa	Kategori			
		Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Tes Kemampuan Motorik	27	5	18,52 %	22	81,48 %

Dengan jumlah 27 peserta didik pada data pra siklus menunjukkan bahwa peserta didik yang skor masuk tuntas ada 5 (18,52 %), sedangkan untuk yang tidak tuntas 22 siswa (81,48%), dengan hal tersebut terlihat hasil secara klasikal bahwa peserta didik masih perlu adanya sebuah bentuk aktivitas permainan

untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran, untuk itu dari permasalahan tersebut maka diperlukan adanya perbaikan dalam pembelajaran tahap selanjutnya yaitu masuk pada siklus I. Pada tahap ini dapat diketahui hasilnya sebagai berikut :

Tabel 2. Siklus I

Instrument	Siswa	Kategori			
		Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Tes kemampuan motorik	27	10	37,04 %	17	62,96 %

Pada tabel 2 diatas terkait dengan tahap siklus I masih terlihat bahwa hasil secara klasikal masih rendah dengan hasil tuntas 10 siswa dan tidak tuntas 17 siswa, sehingga masih memerlukan sebuah perencanaan permainan

motorik yang bervariasi dalam pembelajaran untuk bisa menunjang kemampuan motorik peserta didik, sehingga pada tahap siklus II ini diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 3. Siklus II

Instrument	Siswa	Kategori			
		Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Tes kemampuan motorik	27	20	74,07 %	7	25,93 %

Hasil yang diperoleh tabel 3 pada tahap siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan, hal tersebut dilihat dari hasil pada tingkat ketuntasan 74,07 % dan untuk tidak tuntas 25,93 %. Hal tersebut bisa di katakan bahwa peserta didik ada motivasi yang baik untuk mengikuti pembelajaran PJOK setelah adanya sebuah permainan motorik yang bervariasi, pada tahap siklus II ini ada hasil positif dengan peningkatan pada setiap tahapan mulai dari pra siklus, siklus I, siklus II. Pada pra siklus terlihat bahwa siswa masih belum berminat dalam materi pembelajaran PJOK, pada tahap siklus I menunjukkan adanya hasil meningkat untuk siswa mengikuti pembelajaran dengan adanya permainan motorik, dan untuk tahap siklus II dengan adanya permainan motorik yang bervariasi bisa memberi dampak yang baik dan ada peningkatan pada minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

PEMBAHASAN

Hasil tersebut menjelaskan adanya peningkatan kemampuan motorik peserta didik pada tahap pra siklus (18,52 %), siklus I (37,04 %), siklus II (74,07 %). Dengan begitu di perlukan sebuah pendekatan yang berkaitan dengan permainan yang memiliki unsur motorik dengan berkali-kali untuk mencapai sebuah pemahaman yang di inginkan tentang hasil kemampuan motorik, karena ketika hasilnya masih belum memuaskan diperluakan sebuah implementasi dengan bentuk perlakuan yang di lakukan secara berulang – ulang dengan bervariasi dan tingkat kesulitan di sesuaikan pada kemampuan peserta didik. Pada mata pelajaran PJOK pasti memerlukan sebuah aktivitas yang berkaitan dengan motorik karena setiap orang melakukan aktivitas gerak untuk aktivitas olahraga dan aktivitas lain dan sebuah kondisi kematangan aktivitas motorik

merupakan dasar gerakan motorik (Pratiwi & Kartiko, 2022).

Dalam kemampuan motorik yang baik akan berbeda dengan yang kurang karena ketika kemampuan motorik baik akan secara signifikan bisa melakukan aktivitas pembelajaran tanpa merasa kesulitan, sehingga ketika pembelajaran PJOK harus bisa menerapkan sebuah model pembelajaran yang berkaitan dengan gerak yang disukai dan menarik (Siswanto et al., 2022). Dalam hal ini kemampuan motorik bisa dikatakan sebagai bentuk kemampuan pada individu yang dapat mendasari penampilan pada berbagai kemampuan motorik sebagai fungsi dasar dalam meningkatkan keterampilan gerak berdasarkan pertumbuhan seseorang. Kemampuan motorik seseorang akan selalu berkaitan dengan fisik, sosial, dan psikologi peserta didik (Hestbaek et al., 2017). Dengan adanya perkembangan motorik yang baik selalu berhubungan dengan hasil koordinasi antara gerak dan otot (Bonert & Melmed, 2017).

Sedangkan menurut Firdaus et al., (2018), dengan adanya perkembangan motorik akan dapat mengacu pada setiap proses kematangan dan pertumbuhan dalam kegiatan yang mengontrol tubuh dalam berbagai kegiatan gerak yang dihasilkan dari aktivitas, pada setiap tahap perkembangan gerak memerlukan stimulus yang berkaitan dengan tubuh, sehingga siswa bisa menerapkan gerak dasar dalam setiap jenis gerakan (Basuki & Ma'arif, 2024). Sehingga pada setiap pendidik harus memahami kebutuhan setiap peserta didik dalam memaksimalkan masa pertumbuhan (Tandon et al., 2020). Pada setiap kemampuan motorik yang berkaitan dengan gerak dengan proses perkembangan kemampuan peserta didik untuk bisa mengubah gerak dasar menjadi gerak yang bervariasi yang membutuhkan sebuah aktivitas permainan yang

tepat sehingga kemampuan motorik peserta didik bisa lebih baik dan juga bisa melakukan aktivitas gerak dalam kehidupan sehari – hari dengan melalui koordinasi otot dan gerak.

KESIMPULAN

Pada hasil penelitian dengan melakukan metode PTK dan perhitungan data penelitian pada setiap tahapan siklus dapat di simpulkan bahwa pendekatan permainan meningkatkan kemampuan motorik peserta didik.

REFERENSI

- Agustini, I. P., Tomi, A., & Sudjana, I. N. (2016). Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Menggunakan Metode Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas III C SDN Krian 3 Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 26(2), 229–237.
- Anggraini, H. (2018). UPAYA GURU DALAM MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL KUCING-KUCINGAN UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA TELUK BETUNG TIMUR BANDAR LAMPUNG. (*Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung*).
- Basuki, & Ma'arif, I. (2024). Level of gross motor skills in lower grade students at integrated Islamic elementary school. *Jurnal PHEDHERAL*, 21(1).
- Bonert, V. S., & Melmed, S. (2017). Growth Hormone. In *The Pituitary: Fourth Edition*. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-804169-7.00004-0>
- Colliver, Y., & Fleer, M. (2016). 'I already know what I learned': young children's perspectives on learning through play. *Early Child Development and Care*, 186(10), 1559–1570. <https://doi.org/10.1080/03004430.2015.1111880>
- Dewi, S. M., Sofyan, D., & Priyono, A. (2022). Pop-Up Book Learning Media for Nationalism Character Building. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 10–17.
- Firdaus, A., Yulianingsih, Y., & Hayati, T. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Senam Ritmik. (*JAPRA) Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 1(1), 25–39. <https://doi.org/10.15575/japra.v1i1.3543>
- Hestbaek, L., Andersen, S. T., Skovgaard, T., Olesen, L. G., Elmose, M., Bleses, D., Andersen, S. C., & Lauridsen, H. H. (2017). Influence of motor skills training on children's development evaluated in the Motor skills in PreSchool (MiPS) study-DK: Study protocol for a randomized controlled trial, nested in a cohort study. *Trials*, 18(1), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s13063-017-2143-9>
- Kusmiati, A. M., & Sumarno, G. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawatu II Garut Kota. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 17. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11934>
- Park, S., & Lit, I. (2015). Learning to Play, Playing to Learn: The Bank Street Developmental-Interaction Approach in Liliana's Kindergarten Classroom. Teaching for a Changing World: The Graduates of Bank Street College of Education. *Stanford Center for Opportunity Policy in Education*, 1–77.
- Pratiwi, I. N., & Kartiko, D. C. (2022). Pengaruh Permainan Jumping Circle Terhadap Peningkatan Motorik Anak Autis Di Sekolah Inklusif. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 10(2), 33–38.
- Ruslan, & Amin, M. R. (2022). *Improving Passing Learning Outcomes in Football Games Through*. 4(1), 1–10.
- Siswanto, S., Winarno, M. E., Adi, S., & Setiawan, E. (2022). Bagaimana Dampak Permainan Tradisional Pada Perkembangan Motorik Siswa: Systematic Literature Review. *Jurnal*

Patriot, 4(4), 364–379.
<https://doi.org/10.24036/patriot.v4i4.886>

Tandon, P., Hassairi, N., Soderberg, J., & Joseph, G. (2020). The relationship of gross motor and physical activity environments in child care settings with early learning outcomes. *Early Child Development and Care*, 456(7223), 814–818.

<https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1485670>.The

Zahroh, H., Marzuki, K., & Susilawati, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Kucing Dan Tikus. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(4), 203.
<https://doi.org/10.26858/edustudent.v1i4.27245>