



Global Journal Sport

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjs>

Volume 2, Nomor 2 Juli 2024

e-ISSN: 3031-3961

DOI.10.35458

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK SISWA KELAS IV SD NEGERI SANGIR KOTA MAKASSAR

Andi Akmilatul Maghfirah¹, Imam Suyudi², Sumarni³

¹PJKR Universitas Negeri Makassar

Email: andiakmilatul.m@gmail.com

²PJKR Universitas Negeri Makassar

Email: imam.suyudi@unm.ac.id

³PJKR SD Negeri Sangir

Email: sumarni1312@guru.sd.belajar.id

Artikel info

Received: 02-03-2023

Revised: 03-04-2023

Accepted: 04-05-2023

Published, 25-05-2023

Abstrak

Penelitian ini, diharapkan dapat mengeksplorasi penerapan model permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motoric pada siswa kelas IV di SD Negeri Sangir. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, sebagai langkah berkelanjutan untuk meningkatkan hasil dari siklus sebelumnya. Sampel dari penelitian terdiri dari 25 siswa kelas IV SD Negeri Sangir. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan permainan tradisional berhasil meningkatkan keterampilan motorik siswa kelas IV di SD Negeri Sangir, Kota Makassar. Data awal menunjukkan hanya 8% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, tetapi setelah intervensi, angka tersebut meningkat menjadi 48% di Siklus I dan 80% di Siklus II. Hasil ini menegaskan efektivitas metode pengajaran yang digunakan, sehingga permainan tradisional dapat dijadikan strategi yang efektif untuk perbaikan keterampilan motorik siswa.

Key words:

*Keterampilan, Motorik,
Permainan Tradisional*



artikel *global journal sport* dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani dan olahraga berfungsi untuk meningkatkan keterampilan motorik, yang sangat penting bagi perkembangan keseluruhan kepribadian anak, terutama dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam pendidikan jasmani. Oleh karena itu, keterampilan motorik siswa perlu didorong agar tujuan pendidikan jasmani dan olahraga dapat tercapai secara optimal (Siti, 2021)

Perkembangan fisik motorik merujuk pada penguasaan keterampilan dalam melakukan gerakan, yang terbagi menjadi motorik halus dan motorik kasar (Hendayani et al., 2020). Perkembangan motorik ini terdiri dari dua kategori: motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar melibatkan koordinasi kelompok otot tertentu, memungkinkan anak untuk melompat, memanjat, berlari, dan mengendarai sepeda. Sementara itu, motorik halus melibatkan koordinasi antara tangan dan mata, seperti saat menggambar, menulis, atau memotong dengan gunting (Mukaromah, 2015). Terdapat beberapa alasan mengapa pemeliharaan perkembangan motorik anak di usia dini kurang optimal dalam pembelajaran di sekolah dasar, salah satunya adalah terkait kemampuan motorik.

Menurut (Sujiono et al., 2014) Motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat kan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot. Oleh sebab itu, setiap gerakan yang dilakukan anak sesederhana apa pun, sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol otak. Jadi, otaklah yang berfungsi sebagai bagian dari susunan syaraf yang mengatur dan mengontrol semua aktivitas fisik dan mental seseorang.

Kemampuan motorik lebih tepat disebut sebagai kapasitas dari seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu keterampilan yang relatif melekat setelah masa kanak-kanak. Pengaruh faktor biologis dianggap sebagai kekuatan utama yang berpengaruh terhadap motorik dasar seseorang. Kemampuan motorik dasar itulah yang kemudian berperan sebagai landasan bagi perkembangan keterampilan. Selain itu, keterampilan banyak tergantung pada kemampuan dasar. Keseimbangan, kecepatan reaksi, fleksibilitas merupakan contoh-contoh dari kemampuan dasar yang penting untuk melaksanakan berbagai keterampilan dalam olahraga. Seseorang yang memiliki tingkat kemampuan motorik yang baik akan lebih mudah dan mendukung setiap individu melakukan aktivitas jasmani dan olahraga dibandingkan dengan seseorang yang memiliki tingkat kemampuan motorik yang kurang baik.

Penerapan permainan tradisional dalam pendidikan anak, khususnya di tingkat sekolah dasar, memiliki peranan penting dalam pengembangan keterampilan motorik. Keterampilan motorik, yang terbagi menjadi motorik kasar dan halus, merupakan aspek fundamental dalam perkembangan fisik dan kognitif anak. Permainan tradisional tidak hanya menyenangkan, tetapi juga berfungsi sebagai alat efektif untuk merangsang perkembangan motorik anak-anak. Keterampilan motorik adalah kemampuan yang berkaitan dengan gerakan tubuh, yang mencakup aktivitas seperti berlari, melompat, dan melempar. Menurut penelitian, keterampilan ini sangat penting untuk perkembangan fisik dan sosial anak (Yusroni & Alimah, 2023). Anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik cenderung lebih aktif dan memiliki

kepercayaan diri yang tinggi dalam berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. Selain itu, keterampilan motorik juga berpengaruh terhadap kemampuan akademis, di mana anak-anak yang lebih aktif secara fisik sering kali menunjukkan hasil belajar yang lebih baik (Darmawati & Widyasari, 2022).

Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya lokal yang kaya akan nilai-nilai sosial dan pendidikan. Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya belajar keterampilan fisik tetapi juga nilai-nilai seperti kerjasama, disiplin, dan penghargaan terhadap budaya mereka sendiri. Jenis permainan seperti engklek, lompat tali, dan taplak dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dengan cara yang menyenangkan. Penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui aktivitas fisik yang melibatkan lompatan dan gerakan lainnya (Devrizal et al., 2019).

Permainan tradisional memiliki peran penting dalam perkembangan fisik dan sosial anak, terutama pada siswa kelas IV SD Negeri Sangir, Kota Makassar. Di era digital saat ini, anak-anak seringkali lebih terpapar pada teknologi modern yang mengurangi kesempatan mereka untuk berinteraksi melalui permainan fisik. Oleh karena itu, penerapan permainan tradisional di sekolah menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa. Kegiatan ini tidak hanya mendukung perkembangan fisik, seperti koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial dan kerja sama di antara anak-anak. Melalui permainan tradisional, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermanfaat. Dengan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penerapan permainan tradisional terhadap keterampilan motorik siswa di SD Negeri Sangir, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pendidikan fisik di sekolah.

Di SD Negeri Sangir Kota Makassar, penerapan permainan tradisional dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa kelas IV. Dengan mengintegrasikan permainan ini ke dalam kurikulum pembelajaran, diharapkan siswa dapat Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar: Aktivitas fisik dalam permainan tradisional membantu anak-anak mengembangkan otot besar mereka melalui gerakan seperti berlari dan melompat. Mendorong Interaksi Sosial: Permainan yang melibatkan kelompok mendorong anak untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman-teman mereka. Menghargai Budaya Lokal: Melalui permainan tradisional, siswa dapat belajar tentang warisan budaya mereka, sehingga menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal.

METODE

Jenis Penelitian ini berbentuk siklus, karena penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Arikunto, 2021). Penelitian dilaksanakan di SDN Negeri Sangir Kota Makassar pada siswa kelas IV, dengan total peserta didik sebanyak 25 orang. Instrumen penilaian hasil belajar mencakup tiga aspek penilaian, yaitu: a) Aspek kognitif, di mana peneliti ingin mengukur pengetahuan siswa, khususnya pada materi; b) Aspek afektif, yang menilai perilaku siswa selama proses pembelajaran, mulai dari pertemuan pertama hingga tes akhir kemampuan; dan c) Aspek psikomotor, yang berfokus pada penilaian kemampuan siswa dalam melakukan praktik dalam pelajaran penjas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 4.1 Deskripsi Data Awal

No	Ketuntasan	Frekuensi	Persentase
1	>75	2	8%
2	<75	25	92%
	Jumlah	25	100%

Tabel 4.1 memberikan gambaran tentang data awal yang berkaitan dengan penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa kelas IV di SD Negeri Sangir, Kota Makassar. Dari tabel tersebut, terlihat bahwa hanya 2 siswa (8%) yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas 75, sedangkan 25 siswa (92%) memiliki nilai di bawah 75.

Angka ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai standar keterampilan motorik yang diharapkan. Data ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan metode pengajaran dan intervensi yang lebih efektif dalam pembelajaran. Dengan hanya 8% siswa yang tuntas, tantangan ini menjadi dasar untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, seperti permainan tradisional, guna meningkatkan keterampilan motorik siswa secara keseluruhan. Data awal ini menjadi acuan penting untuk merancang langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan dalam penelitian selanjutnya..

Setelah dilakukan tindakan pra siklus menunjukkan hasilnya pada Tabel 1. Selanjutnya Desain yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 2 siklus berulang yang meliputi Siklus I dan Siklus II. Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus, maka dapat diketahui persentase proses dan hasil belajar yang di dapat dari kegiatan pembelajaran pada siklus I dan Siklus II. Hasil yang telah diperoleh tersebut akan dipaparkan seperti di bawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Berdasarkan Siklus I dan II

No	Ketuntasan	Siklus I	Persentase	Siklus II	Persentase
1	>75	12	48%	20	80%
2	<75	13	52%	5	20%
	Jumlah	25	100%	25	100%

Tabel 4.2 menyajikan hasil belajar siswa berdasarkan ketuntasan yang diperoleh pada Siklus I dan Siklus II. Dari tabel tersebut, terlihat adanya peningkatan yang signifikan antara kedua siklus. Pada Siklus I, terdapat 12 siswa (48%) yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas 75, sedangkan 13 siswa (52%) masih memiliki nilai di bawah 75. Ini menunjukkan bahwa hampir setengah dari siswa telah mencapai standar yang diharapkan, namun masih banyak yang perlu ditingkatkan. Di Siklus II, hasilnya menunjukkan perbaikan yang jelas.

Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 20 siswa (80%), sementara jumlah siswa yang masih di bawah ketuntasan berkurang drastis menjadi 5 siswa (20%). Hal ini mencerminkan efektivitas intervensi yang diterapkan antara kedua siklus, yang mungkin mencakup perubahan dalam metode pengajaran atau penggunaan media yang lebih menarik.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa langkah-langkah yang diambil dalam Siklus II berhasil meningkatkan keterampilan motorik siswa secara signifikan, dan memberikan indikasi positif bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan dapat membawa hasil yang lebih baik.



Berdasarkan gambaran di atas Analisis perbandingan antara Siklus I, dan Siklus II menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam keterampilan motorik siswa kelas IV di SD Negeri Sangir, Kota Makassar, setelah penerapan permainan tradisional.

Pembahasan

Berdasarkan hasil di atas Analisis perbandingan antara Siklus I, dan Siklus II menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam keterampilan motorik siswa kelas IV di SD Negeri Sangir, Kota Makassar, setelah penerapan permainan tradisional. Pada tahap awal, hasil menunjukkan bahwa hanya 2 siswa (8%) yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas 75, sedangkan 25 siswa (92%) memiliki nilai di bawah 75. Angka ini mencerminkan tantangan besar dalam penguasaan keterampilan motorik siswa dan menunjukkan perlunya intervensi segera untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Setelah intervensi diterapkan, hasil pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Sebanyak 12 siswa (48%) berhasil mencapai ketuntasan, sedangkan 13 siswa (52%) masih di bawah ketuntasan. Meskipun ada kemajuan, hampir setengah dari siswa masih belum memenuhi standar yang diharapkan. Peningkatan ini menandakan bahwa pendekatan yang digunakan mulai memberikan dampak positif, tetapi masih diperlukan upaya lebih lanjut untuk mencapai hasil yang optimal.

Pada Siklus II, hasil menunjukkan kemajuan yang lebih signifikan. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 20 siswa (80%), sementara hanya 5 siswa (20%) yang masih di bawah ketuntasan. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas metode pembelajaran

yang diterapkan, yang mungkin meliputi teknik pengajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih terlibat dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, perbandingan data menunjukkan tren positif dari data awal ke Siklus II. Dari hanya 8% siswa yang tuntas di awal, angka ini meningkat secara drastis menjadi 80% pada siklus kedua. Hal ini menegaskan pentingnya penggunaan metode yang tepat dalam meningkatkan keterampilan motorik siswa, serta menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alat yang efektif dalam proses pembelajaran. Keberhasilan ini juga memberikan dasar untuk melanjutkan upaya perbaikan dalam siklus-siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Penerapan permainan tradisional berhasil meningkatkan keterampilan motorik siswa kelas IV di SD Negeri Sangir, Kota Makassar. Data awal menunjukkan hanya 8% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, tetapi setelah intervensi, angka tersebut meningkat menjadi 48% di Siklus I dan 80% di Siklus II. Hasil ini menegaskan efektivitas metode pengajaran yang digunakan, sehingga permainan tradisional dapat dijadikan strategi yang efektif untuk perbaikan keterampilan motorik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Darmawati, N. B., & Widayarsi, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Devrizal, Rini, R., & Fatmawati, N. (2019). Permainan Tradisional Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak di PAUD Cahaya Kartini Bandar Lampung. *JPA - Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 1–10.
- Hendayani, Y., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2020). Upaya peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui media balok bergambar di tkip assalaam kota tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 48–60.
- Mukaromah, Y. H. (2015). Peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan menjiplak pada anak kelas I di SD Negeri 9 Terangun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2).
- Siti, R. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 23–35.
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Journal Of Islamic Studies*, 1(2).
- Yusroni, M., & Alimah, S. (2023). Stimulasi Keterampilan Motorik Anak Melalui Permainan Tradisional. *Citius : Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.32665/citius.v3i2.2443>