

**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL GOBAK SODOR PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI PRIYAN KABUPATEN BANTUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh :
Muhammad Riza Nur Arfani
NIM 18604221009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022**

**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL GOBAK SODOR PADA SISWA KELAS
IV SD NEGERI PRIYAN**

Oleh:
Muhammad Riza Nur Arfani
NIM 18604221009

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik kelas IV SD Negeri Priyan melalui permainan tradisional gobak sodor pada aspek keseimbangan, kecepatan dan kelincahan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) kolaboratif. Subjek penelitian kelas IV yang berjumlah 31 peserta didik. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan motorik kasar peserta didik kelas IV dari aspek keseimbangan pra tindakan 25,80%, siklus I menjadi 46,76% dan siklus II sebesar 85,49%. Aspek kecepatan pra tindakan sebesar 16,13%, siklus I menjadi 45,16% dan siklus II sebesar 85,49%. Aspek kelincahan pra tindakan 9,68%, siklus I menjadi 35,49% dan siklus II sebesar 82,26% dari jumlah anak. Secara keseluruhan kemampuan motorik kasar anak berada dalam keadaan cukup baik sebesar 65,59% meningkat pada siklus I menjadi 78,50% dan meningkat pada siklus II menjadi 94,81% sehingga dari hasil tersebut dapat dikatakan berhasil karena 80% dari jumlah peserta didik mencapai indikator kemampuan motorik kasar pada kriteria baik.

Kata kunci : Kemampuan motorik kasar, permainan tradisional gobak sodor

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Riza Nur Arfani
NIM : 18604221009
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TAS : Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional gobak sodor kelas IV SD Negeri Priyan kabupaten Bantul

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 25 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Muhammad Riza Nur Arfani
NIM. 18604221009

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL GOBAG SODOR PADA SISWA KELAS IV
SD PRIYAN KABUPATEN BANTUL**

Disusun oleh:

Muhammad Riza Nur Arfani
NIM 18604221009

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

Yogyakarta, Juli 2022

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.
NIP. 196707011994121001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Nurhadi Santosa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197403172008121003

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL GOBAK SODOR PADA SISWA KELAS IV
SD PRIYAN NEGERI KABUPATEN BANTUL**

Disusun oleh :

Muhammad Riza Nur Arfani
NIM 18604221009


Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Pogram Studi
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas
Negeri Yogyakarta pada tanggal 12 Agustus 2022

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr.Nurhadi Santoso, S.Pd., MPd. Ketua Penguji/Pembimbing		29/8/2022
Heri Yogo Prayadi S.Pd.Jas., M.Or. Sekretaris		29/8/2022
Dra. Sri Mawarti, M.Pd. Penguji		29/8/2022

Yogyakarta, 11. September 2022
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP. 196407071988121001

MOTTO

Kesabaran adalah kendaraan yang tidak akan tergelincir dan sikap menerima
adalah pedang yang tidak akan tumpul

(Ali Bin Abi Thalib)

Disaat kamu sedang malas-malasan, tidur-tiduran, ingatlah ribuan bahkan jutaan
pesaingmu sedang berusaha keras mengalahkanmu

(Wiraswanrill Sagala)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya sederhana ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya (Bapak Jumali dan Ibu Partini) yang telah mendoakan, merawat dan mendidik saya untuk menjadi pribadi yang baik sampai saat ini, terimakasih atas kasih sayang dan pengorbanan yang diberikan untuk saya.
2. Adik saya (Amalia Maratussolikhah) yang selalu memberikan semangat dan dorongan kepada saya hingga saat ini.
3. Pakde dan Budhe saya (Bapak didik dan Ibu paijah) yang selalu mendoakan, membantu, memberikan semangat, dan mengingatkan hal apapun kepada saya untuk menjadi pribadi yang baik hingga saat ini.
4. Teman terbaik saya (Irma Arvini) yang selalu memberikan doa, semangat, motivasi, dan memberi bantuan untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Terimakasih sudah senantiasa menemani disetiap proses perjalanan hidup saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional gobak sodor kelas IV SD Negeri Priyan” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan dukungan dari semua pihak. Sehubungan dengan itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd.,M.Pd. selaku Dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Pasca Tri Kaloka, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen penguji validasi instrumen saya yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd.,M.Pd., Heri Yogo Prayadi S.Pd.Jas., Dra Mawarti. Sri Mawarti, M.Pd. selaku tim penguji sidang skripsi saya yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga yang juga Koordinator Program Studi PGSD pendidikan Jasmani yang telah banyak memberikan motivasi, bimbingan dan dorongan selama penyusunan

Tugas Akhir Skripsi ini baik dalam pendidikan maupun kehidupan yang.

5. Seluruh dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
7. Ibu Dra. Isti Nadhiroh S.Pd.,M.Pd. Kepala Sekolah SD Negeri Priyan, yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Guru PJOK dan siswa SD Negeri Priyan yang telah memberi bantuan dalam memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya semoga segala bantuan yang diberikan oleh semua pihak di atas dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan yang melimpah dari Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta,

Penulis,



Muhammad Riza Nur Arfani
NIM. 18604221009

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Msalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	7
B. Kajian Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Berfikir.....	24
D. Pertanyaan Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Subjek Penelitian.....	29
C. Setting Penelitian	29
D. Rancangan Penelitian	30
E. Metode Pengumpulan Data	31
F. Instrumen Penelitian.....	33
G. Metode Analisis Data.....	35
H. Indikator Keberhasilan	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan.....	57
C. Keterbatasan Penelitian	63

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Instrumen observasi	33
Tabel 2. Rubrik penilaian keseimbangan	34
Tabel 3. Rubrik penilaian kecepatan	34
Tabel 4. Rubrik penilaian kelincahan.....	34
Tabel 5. Lembar observasi kemampuan motorik kasar.....	35
Tabel 6. Presentase kemampuan motoric	36
Tabel 7. Observasi motorik kasar pra tindakan per aspek penilaian	38
Tabel 8. Observasi motorik kasar pra tindakan per peserta didik	39
Tabel 9. Observasi motorik kasar siklus I per aspek penilaian	46
Tabel 10. Observasi aspek motorik kasar siklus I per peserta didik	47
Tabel 11. Observasi motorik kasar siklus II per aspek penilaian.....	53
Tabel 12. Observasi aspek motorik kasar siklus II per peserta didik.....	55
Tabel 13. Observasi pra tindakan, siklus I, dan siklus II per aspek motoric.....	59
Tabel 14. Observasi kemampuan motorik kasar per peserta didik	61

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan gobak sodor	22
Gambar 2. Bagan kerangka berfikir	26
Gambar 3. Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	31
Gambar 4. Grafik peningkatan per aspek penilaian kemampuan motorik kasar peserta didik kelas IV SD Negeri Priyan Bantul.....	60
Gambar 5. Grafik peningkatan kemampuan motorik kasar kelas IV SD Negeri Priyan Bantul	62

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Bimbingan TAS	69
Lampiran 2. Validasi Ahli.....	70
Lampiran 3. Lembar Observasi.....	71
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	72
Lampiran 5. Data Penelitian.....	73
Lampiran 6. Surat Balasan telah Melaksanakan Penelitian	78
Lampiran 7. Kartu Bimbingan TAS.....	79
Lampiran 8. Dokumentasi.....	80

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan beberapa aspek kesehatan, kebugaran jasmani, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani olahraga. Melalui aktivitas jasmani anak akan memperoleh berbagai macam pengalaman yang berharga untuk kehidupan seperti kecerdasan, emosi, perhatian, kerjasama dan keterampilan. Pendidikan jasmani mempunyai peranan penting dalam proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis. Sarana untuk meningkatkan kualitas hidup sehat salah satunya adalah dengan pendidikan jasmani.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani harus mempertimbangkan keseluruhan kepribadian peserta didik, sehingga pengukuran proses dan produk memiliki kedudukan yang sama penting. Melalui aktivitas pendidikan jasmani peserta didik dapat meningkatkan kesegaran jasmani, keterampilan motorik, serta nilai-nilai fungsional yang mencakup kognitif, afektif, dan sosial. “Kemampuan mempelajari tugas gerak merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran gerak, terutama bila gerak-gerakan yang akan dipelajari memiliki kompleksitas yang

cukup tinggi. Kemampuan motorik kasar seorang peserta didik dapat dilihat melalui empat aspek yaitu berjalan, berlari, melompat, dan memanjat” (Hizbullah, 2019 : 1-2). Melalui kegiatan pendidikan jasmani diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya, serta perkembangan pribadinya secara harmonis.

Semakin jelas bahwa tujuan dan manfaat yang diperoleh dari pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga yang diselenggarakan di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah kemampuan motorik kasar. peserta didik SD Kelas IV pada dasarnya dapat dilihat dari kemampuan motoriknya. Mengingat peserta didik sudah bisa menghafal dan belajar gerak sejak taman kanak-kanak, diharapkan peserta SD sudah memiliki kemampuan yang sangat berguna untuk penyesuaian diri bagi kehidupan terutama yang menyangkut gerakan-gerakan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan peneliti saat Praktik Kependidikan peserta didik kelas IV di SD Negeri Priyan Bantul terdapat beberapa peserta didik yang memiliki kemampuan motorik kasar yang belum optimal, hal tersebut dapat dilihat saat pembelajaran PJOK secara daring dan luring saat materi pembelajaran gerak lokomotor dan non lokomotor. Terdapat beberapa aspek motorik kasar anak yang belum optimal diantaranya yaitu: 1) peserta didik saat berlari belum mampu bereaksi secara cepat terhadap rangsangan yang diberikan sehingga untuk mencapai memerlukan waktu yang lama, 2) peserta didik belum mampu merubah arah posisi secara cepat, 3) keseimbangan yang kurang dapat dilihat saat peserta didik melakukan flamingo test tidak dengan waktu yang lama, 4) ketertarikan

yang dimiliki peserta didik kurang, hal ini terlihat dari antusias yang ditunjukkan saat proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan pendidik hanya menggunakan metode pembelajaran latihan atau penugasan. Selain itu, peserta didik kurang melakukan aktivitas di rumah dan cenderung bermain game online. Salah satu aktivitas yang dapat mengembangkan kemampuan motorik peserta didik dengan cara bermain. Melalui kegiatan bermain peserta didik dapat belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Bermain dilakukan sambil belajar dengan rileks tanpa paksaan sehingga menjadi sesuatu yang menyenangkan.

Mengingat pentingnya keterampilan motorik kasar bagi perkembangan anak, maka sebagai pendidik perlu menerapkan kegiatan pembelajaran yang menarik untuk melatih keterampilan motorik kasar peserta didik sesuai dengan kurikulum pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang menarik tentu akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman. Salah satu kegiatan yang menarik bagi peserta didik adalah melalui kegiatan bermain. Kegiatan pengembangan yang dilakukan dalam bentuk permainan tentu akan membuat peserta didik lebih tertarik, senang, dan tidak cepat bosan saat belajar di sekolah. Apabila peserta didik tidak mampu melakukan gerakan fisik dengan baik akan menumbuhkan rasa tidak percaya diri dan konsep diri negatif dalam melakukan gerakan fisik. Perkembangan motorik merupakan suatu aktivitas yang tak kunjung habis dan sekaligus sebagai ciri masa pertumbuhan dan perkembangan anak secara normal dan faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan.

Permainan tradisional Gobak Sodor merupakan permainan tradisional

dengan menggunakan lapangan berbentuk segi empat berpetak-petak. Setiap garis dijaga oleh pihak penjaga. Pihak yang akan masuk harus melewati garis dan jika kena sentuh penjaga, harus bergantian menjaga penjaga. Berguna bagi peserta didik untuk melatih kecepatan, kesigapan, dan ketahanan fisik. Dalam permainan ini semua anggota tubuh peserta didik dapat bergerak. Peserta didik akan melakukan kegiatan seperti berlari untuk menuju satu ke tempat yang lainnya. Dengan stimulasi yang dilakukan melalui permainan ini diharapkan kemampuan motorik kasar peserta didik dapat mengalami peningkatan. Berdasarkan data di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Gobak Sodor Pada Siswa Kelas IV SD Priyan Kabupaten Bantul”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Keterampilan motorik kasar pada aspek kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan peserta didik SD Priyan Bantul belum optimal.
2. Kurangnya metode dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar peserta didik hanya menggunakan metode pembelajaran latihan atau penugasan.
3. Kurangnya aktivitas gerak pada peserta didik yang dilakukan di rumah hal tersebut karena anak cenderung bermain game online.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya, agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah, dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini hanya upaya meningkatkan motorik kasar pada peserta didik kelas IV Priyan Bantul melalui permainan tradisional Gobak Sodor

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah peneliti kemukakan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional Gobak Sodor dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada peserta didik kelas IV di SD Priyan Bantul.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas bermaksud untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motorik kasar peserta didik, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelas IV SD Priyan Bantul setelah menerapkan permainan tradisional.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa SD

Untuk memperkaya pengetahuan tentang permainan tradisional dalam rangka peningkatan kemampuan motorik kasar kelas IV SD Priyan Bantul Tahun ajaran 2021/2022.

2. Bagi Guru SD

Memberikan masukan bagi guru tentang metode-metode yang dapat menunjang keberhasilan peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional.

3. Bagi Sekolah

Memberikan masukan bagi sekolah sebagai bahan refleksi untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak didik.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Keterampilan Motorik Kasar

a. Pengertian motorik

Pada masa pertumbuhan, seorang anak banyak melakukan gerakan sebagai aktivitas gerakannya. Anak mengeluarkan energinya melalui gerak dengan melalui aktivitas bermain. Muhibbin (Samsudin, 2008: 11) berpendapat “motorik disebut dengan istilah “*motor*” yang diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada suatu hal, keadaan dan kegiatan yang telah melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga sekresinya (pengeluaran cairan atau getah)”. Secara singkat motor dapat pula dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi atau rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik.

Gerak pada anak usia 7-13th merupakan aktivitas yang tidak mudah habis dan sekaligus sebagai ciri masa pertumbuhan dan perkembangan anak secara normal. Gerak bagi anak usia dini juga merupakan bagian yang sangat penting dalam pertumbuhan yang bebas dari intervensi. Sedangkan Morrison (Harun, 2009: 109), mengungkapkan

Bahwa gerak juga akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan intelektual dan keterampilan anak di masa kehidupan selanjutnya. Bagi anak kecil aktivitas gerak fisik dan pengalaman yang didapatkan di dalamnya tidak hanya bermanfaat untuk perkembangan fisik, perkembangan fungsi organ-organ tubuh, perkembangan kemampuan gerak, melainkan juga bermanfaat untuk perkembangan intelektualnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gerak merupakan

aktivitas yang sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dimana tidak hanya mampu mengembangkan kemampuan gerak saja melainkan juga berfungsi untuk mengembangkan intelektual, organ-organ tubuh dan pertumbuhan fisik.

b. Aspek-aspek yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak

Menurut Mukhlisa & Kurnia, S.D. (2021: 72) aspek-aspek terkandung dalam kemampuan motorik kasar anak, yaitu:

- 1) Kelincahan, yaitu kemampuan untuk mengubah posisi dan arah tubuh dengan cepat secara tepat waktu ketika sedang bergerak tanpa kehilangan keseimbangan maupun kesadaran akan posisi tubuhnya.
- 2) Kekuatan, yaitu salah satu aktivitas pengembangan akan kemampuan daya gerak dilakukan dari satu tempat ke tempat lainnya.
- 3) Keseimbangan, yaitu kemampuan untuk mempertahankan keseimbangan tubuh ketika ditempatkan di berbagai posisi.
- 4) Ketangkasan, yaitu kualitas kecepatan dan kehandalan yang berkaitan dengan kemampuan fisik dan mental.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa aspek kelincahan, kekuatan, keseimbangan, dan ketangkasan sangat berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak untuk mengetahui kemampuan motoric kasar anak tersebut dengan aspek aspek tersebut.

c. Pengertian Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik adalah “perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan beberapa aspek kemampuan gerak dan perilaku. Aspek perilaku saling mempengaruhi dengan perkembangan motorik” (Sumantri, 2005: 48). Sedangkan pendapat lain dikemukakan oleh Endang Rini (2007: 105) “perkembangan motorik adalah suatu proses kemasakan atau gerakan yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses syaraf yang menjadikan

seseorang mampu menggerakkan tubuhnya”. Perkembangan motorik, sering juga disebut dengan keterampilan motorik. Menurut (Desmita, 2007: 97) “Keterampilan motorik adalah gerakan-gerakan tubuh atau bagian-bagian tubuh yang disengaja, otomatis, cepat dan akurat”.

Gerakan yang dilakukan anak, termasuk anak sekolah dasar merupakan koordinasi dari beberapa otot yang rumit. Perkembangan motorik terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan halus yang dikelompokkan dari ukuran otot-otot dan obagian badan yang terkait. Seperti berjalan, melompat, berlari merupakan kemampuan motorik kasar yang meliputi otot-otot besar lengan, kaki dan batang tubuh. Sedangkan seperti memegang dan menyentuh merupakan kemampuan motorik halus yang meliputi otot-otot kecil yang ada diseluruh tubuh.

Seiring pertumbuhan fisiknya kemampuan motorik anak sekolah dasar dapat mengendalikan dirinya untuk melakukan kemampuan motorik kasar yang lebih mudah teratur. Anak sudah mampu melakukan kemampuan motorik halus dan kasar, seperti menulis, menggambar, melempar bola, menangkap bola, berlari, dan melompat. Keterampilan motorik untuk anak sekolah dasar merupakan hal yang menyenangkan. Karena otot-otot mereka sudah mulai menemukan fungsinya atau berkembang. Sehingga anak itu aktif melakukan gerak dan susah untuk diam dalam waktu yang lama. Hal ini sesuai dengan pendapat Wahab (1998/1999 :49) mengemukakan “bahwa anak-anak SD juga lebih mampu mengendalikan tubuhnya sehingga dapat duduk dan memperhatikan sesuatu lebih lama”. Namun perlu diingat bahwa mereka masih jauh dari memiliki kematangan fisik dan mereka masih perlu aktif. Anak-anak SD akan lebih tersiksa kalau harus duduk

dan memperhatikan guru dengan waktu yang lama. Mereka lebih senang berlari, berlompat atau bermain sepeda. Artinya anak-anak usia SD masih lebih senang melakukan berbagai aktivitas fisik dari pada berdiam diri (Harahap, 2020).

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan diatas maka peneliti dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik adalah suatu perubahan kemampuan yang dimiliki seseorang dikarenakan adanya kegiatan pusat syaraf, urat saraf serta otot-otot yang terkoordinasi sehingga menjadikan seseorang mampu menggerakan tubuhnya, perubahan kemampuan gerak ini terjadi dari bayi sampai dewasa.

c. Tahapan Perkembangan Motorik Anak

(Slamet Suyanto, 2005: 51-52) mengungkapkan bahwa perkembangan motorik pada anak mengikuti delapan tahapan atau pola umum sebagai berikut di antaranya:

- 1) *contunity* (bersifat kontinyu), dimulai dari yang sederhana ke yang lebih kompleks sesuai dengan bertambahnya usia anak.
- 2) *uniform Sequence* (memiliki tahapan yang sama), yaitu memiliki pola tahapan yang sama untuk semua anak, meskipun kecepatan tiap anak untuk mencapai tahapan tersebut berbeda.
- 3) *maturity* (kematangan), yaitu dipengaruhi oleh perkembangan sel syaraf. Sel syaraf telah terbentuk semua saat anak lahir, tetapi proses mielinasinya masih terus berlangsung sampai beberapa tahun kemudian. Anak tidak dapat melakukan suatu gerakan motorik tertentu yang terkoordinasi sebelum proses mielinasi tercapai.
- 4) umum ke khusus, yaitu dimulai dari gerakan secara menyeluruh dari badanterjadi terlebih dahulu sebelum gerakan bagian-bagiannya. Hal ini disebabkan karena otot-otot besar berkembang lebih dulu daripada otot-otot halus.
- 5) dimulai dari gerakan refleks bawaan kearah gerak yang terkoordinasi. Anak lahir di dunia telah memiliki refleks, seperti menangis bila lapar, haus, sakit atau merasa tidak enak. Refleks tersebut akan berubah menjadi gerak terkoordinasi dan bertujuan.
- 6) bersifat *chepalo-cauda* direction artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dahulu dari bagian yang mendekati ekor. Otot pada leher berkembang lebih dahulu pada otot kaki.

- 7) bersifat *proximo-distal* artinya bahwa bagian yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dulu dari yang lebih jauh. Otot dan syaraf lengan berkembang lebih dahulu dari pada otot jari. Oleh karena itu anak SD menangkap bola dengan lengan dan bukan dengan jari.
- 8) koordinasi bilateral menuju *crosslateral* artinya bahwa koordinasi organ yang sama berkembang lebih dulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilangan misalnya pada saat anak SD melempar bola tennis, tangan kanan terayun, disertai ayunan kaki kanan. Bagi orang dewasa, justru kaki kiri maju, diikuti ayunan tangan kanan.

Agar tubuh peserta didik dapat berkembang secara optimal harus melalui tahap tahap diatas sesuai dengan umur dan prinsip perkembangan motorik yang benar. Kegiatan-kegiatan yang perlu dilakukan antara lain: makan makanan bergizi dan seimbang; pengecekan kesehatan secara rutin; melakukan olahraga atau gerak tubuh; jalan-jalan pagi dan kegiatan luar kelas lainnya (*outdoor activities*).

d. Manfaat Perkembangan Motorik bagi Anak.

Perkembangan kemampuan motorik merupakan faktor yang penting bagi pribadi secara keseluruhan. (Sari, 2013 : 21-22) mengungkapkan beberapa manfaat perkembangan motorik bagi *konstelasi* perkembangan individu yaitu:

- 1) Melalui keterampilan, motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola atau memindahkan alat-alat permainan
- 2) Melalui keterampilan, motorik anak dapat beranjak dari kondisi "*helplessness*" (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang "*independence*" (bebas, tidak bergantung). Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan "*self confidence*" (rasa percaya diri).
- 3) Melalui keterampilan motorik anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia pra sekolah (taman kanak-kanak) atau usia kelas-kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris berbaris.

- 4) Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan anak akan terkucil atau menjadi yang terpinggirkan (*fringer*)”.

Sebagai bagian dari aktivitas motorik, perkembangan motorik kasar sangat tergantung pada aspek-aspek kebugaran jasmani yang dimiliki peserta didik. Sebagai aspek yang merupakan gerak dasar dapat mengembangkan kemampuan fisik peserta didik, khususnya berhubungan dengan pengembangan kebugaran jasmani.

e. Keterampilan Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kemampuan anak beraktifitas dengan menggunakan otot-otot besarnya (Yudha M. Saputra, 2005: 117). Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak tergantung pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan ini biasa anak lakukan guna meningkatkan kualitas hidup.

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Seperti yang dikemukakan oleh Laura E. Berk (Wiyani, 2015: 27), bahwa “semakin anak dewasa dan besar atau kuat tubuhnya, maka gerakanya sudah beda”. Hal ini menyebabkan pertumbuhan otot semakin besar atau menguat. Keterampilan baru pun bermunculan dan semakin bertambah kompleks dikarenakan pertumbuhan otot yang semakin besar.

Semakin anak bertambah kuat tubuhnya dan dewasa, maka gaya gerakanya semakin sempurna. Hal ini mengakibatkan tumbuh kembang otot semakin menguat dan membesar. Dengan menguat dan membesarnya otot tersebut,

keterampilan baru bermunculan dan bertambah kompleks (Suyadi, 2010:68).

Keterampilan motorik kasar anak usia dini merupakan perkembangan yang besar, terjadi dari usia kanak-kanak awal motorik kasar anak dimulai dengan kemampuan anak seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar. (Maimunah Hasan, 2009:95). Pembelajaran yang membutuhkan koordinasi dan keseimbangan gerak antara anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian, dan seluruh anggota tubuh (Richard, 2013:19), contohnya berjalan, berlari, melempar, memukul, menendang, menangkap, dan lain-lain. Menurut Sukamti (2007: 73) keterampilan gerakan motorik kasar adalah “keterampilan yang memiliki ciri-ciri gerakannya. Untuk melatih keterampilan motorik kasar anak dapat melakukan kegiatan jasmani di SD atau melalui kegiatan olahraga”.

Pengembangan motorik kasar sangat penting sama halnya dengan aspek-aspek pengembangan lainnya, karena ketidakmampuan anak melakukan kegiatan fisik akan membuat anak tidak percaya diri, dan juga dapat menimbulkan konsep diri negatif dalam kegiatan fisik.

f. Tujuan Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar

Pengembangan yang dilakukan untuk mengembangkan motorik kasar anak mempunyai tujuan tertentu pastinya. Begitu juga dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak. Yudha M Saputra dan Rudyanto (2005: 115) terdapat beberapa tujuan model program pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini yaitu:

- 1) Untuk meningkatkan keterampilan gerak pada anak.
- 2) Untuk menanamkan sikap percaya diri pada anak.
- 3) Untuk memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani.

- 4) Untuk melatih anak dalam berkerjasama.
- 5) Untuk melatih anak berperilaku jujur, sportif, dan disiplin.

Menurut Andang Ismail (2006: 84) bahwa “tujuan dari pengembangan motorik kasar adalah untuk melatih gerakan motorik kasar anak agar lebih terampil dan tangkas dalam bergerak dan melakukan aktivitas yang membutuhkan tenaga besar, untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar”.

Pengembangan keterampilan gerak yang dilakukan anak, merupakan tahapan belajar dimana tahap ini anak belajar gerak. Anak usia 5-8 tahun, mereka belajar melakukan berbagai keterampilan gerak, agar mampu melakukan gerakan motorik kasar, dengan gerakan yang benar dan terlatih, anak menjadi lebih matang dalam bergerak dan menjadi percaya diri.

Tujuan perkembangan akan tercapai jika dilakukan latihan secara konsisten dan berkesinambungan agar keterampilan gerak anak semakin terkoordinasi dengan baik dan matang. Tanpa dengan latihan yang konsisten dan kesempatan untuk belajar, maka perkembangan motoriknya tidak akan maksimal dan tidak berkembang dengan baik dan juga anak akan memiliki keterbatasan dalam melakukan gerak motorik kasar.

g. Gerak lokomotor dan non lokomotor

Gerak lokomotor merupakan suatu gerakan yang menggerakkan badan berpindah dari satu tempat ke tempat lain seperti berlari, berjalan, melompat ke depan, melompat ke belakang dan sebagainya (Sari et al., 2019).

Kemudian untuk gerakan nonlokomotor adalah melakukan gerakan tanpa diikuti gerakan berpindah dari tempat semula (Woro & Handayani, 2020).

2. Pengertian Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan aktivitas atau serangkaian kegiatan anak untuk mendapatkan kesenangan. Kegiatan apapun dimana didalamnya ada unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak, maka disebut bermain. Senada dengan pengertian tersebut dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:857) bahwa istilah bermain berasal dari kata main yang artinya melakukan aktivitas atau kegiatan yang tanpa unsur paksaan sehingga menyenangkan hati. Dalam hal ini bermain dijadikan upaya agar anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat.

b. Manfaat Bermain

Bermain memiliki nilai manfaat yang sangat penting untuk perkembangan dan pertumbuhan anak. Karena dapat membantu anak untuk mencapai perkembangan dan pertumbuhan yang utuh, baik dari segi fisik, social, moral, intelektual, dan emosional. Hal tersebut dapat diperoleh dengan berbagai kegiatan bermain yang dilakukan sendiri maupun yang dilakukan bersama dengan teman lainnya yang sebaya.

Menurut Slamet Suryanto (2015: 124-126) “bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, intelektual, bahasa, moral, sosial, dan emosional”. Mengenai peran bermain bagi perkembangan dan pertumbuhan anak dilihat melalui uraian berikut ini:

- 1) Bermain mengembangkan kemampuan motorik.

Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi lebih terkoordinir, dan juga anak dapat bergerak secara bebas, sehingga dapat mengembangkan kemampuan motoriknya.

2) Bermain mengembangkan kemampuan kognitif.

Bermain menyediakan kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengan objek. Dengan bermain seorang anak juga dapat kesempatan menggunakan alat inderanya untuk mengetahui sifat-sifat objek (belajar menyeluruh

3) Bermain mengembangkan kemampuan afektif

Kemampuan afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap seseorang, yang dapat dikembangkan melalui aktivitas bermain. Caranya dengan melakukan dan mengikuti aturan permainan yang telah dibuat secara bersama sebelum memulai permainan. Oleh karena itu, anak akan menyadari adanya peraturan dan mentaati peraturan tersebut. Yang demikian tahap awal perkembangan moral anak.

4) Bermain mengembangkan kemampuan bahasa

Pada saat bermain anak akan menggunakan bahasa yang baik untuk berinteraksi dengan temannya atau untuk menyatakan pikiran. Slamet Suryanto (2005: 125) menyebutkan bahwa bermain dengan bercakap-cakap menggambarkan anak sedang dalam tahap menggabungkan pikiran dan bahasa sebagai satu kesatuan. Jadi dengan bermain secara otomatis bahasa anak akan dapat berkembang dengan baik.

5) Bermain mengembangkan kemampuan sosial

Pada saat bermain anak berinteraksi dengan yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak untuk merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju ide dan perilaku anak lain. Sikap demikian mengurangi rasa ego anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

3. Pengertian Permainan

a. Pengertian Permainan

Permainan merupakan kegiatan yang sangat melekat dalam diri anak. Melalui sebuah permainan anak bisa belajar untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya dan belajar untuk berkomunikasi dengan orang lain. Banyak jenis maupun macam permainan yang sering dilakukan anak untuk melengkapi kegiatan sehari-hari mereka. Menurut Hans Daeng (Andang Ismail, 2009 : 17) permainan adalah “bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan integral dari proses pembentukan kepribadian anak”.

Seperti halnya bermain, permainan biasanya bersifat lebih terstruktur dan memiliki hasil yang dapat diprediksi. Anak tidak memiliki kebebasan yang luas untuk mengikuti keinginan hati dan lebih terbatas karena perilakunya menjadi bagian untuk mencapai tujuan. Permainan mengubah bermain menjadi suatu pertunjukan atau kontes (contest) dengan mengikuti aturan yang sudah dibuat untuk membatasi mereka. Batasan-batasan tersebut meliputi batas tempat, waktu, harus mengikuti aturan yang telah dibuat, dan tujuan yang dinyatakan dengan jelas.

Permainan lebih banyak membutuhkan energi, dan keseriusan dalam bermain karena sifatnya yang lebih terstruktur dan memiliki tujuan yang jelas. Oleh karena itu, permainan dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dibatasi oleh aturan-aturan yang lengkap dan terdapat suatu kontes di antara para pemain agar supaya menghasilkan hasil yang dapat diprediksi.

b. Faktor yang Mempengaruhi Permainan

Terdapat delapan faktor yang dapat mempengaruhi permainan seperti yang dikemukakan (Sari, 2013 : 22-23) yaitu :

1) Kesehatan

Semakin anak sehat, energinya semakin banyak untuk melakukan bermain yang aktif, seperti olahraga dan permainan. Demikian pula, anak kekurangan tenaga akan lebih menyukai hiburan saja seperti bermain game.

2) Perkembangan Motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Waktu bermainnya anak dan apa saja yang dilakukan bergantung pada perkembangan motorik mereka. Semakin baik pengendalian motorik memungkinkan anak melakukan permainan dengan aktif.

3) Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang menunjukkan kecerdikannya merupakan anak yang pandai. Bertambahnya usia, anak lebih lebih menunjukkan perhatian dalam permainan konstruktif, kecerdasan, dramatis, dan membaca. Anak

yang cenderung menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar merupakan anak yang pandai, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

4) Jenis Kelamin

Anak laki-laki cenderung lebih aktif ketimbang anak perempuan, dan lebih menyukai olahraga dan permainan ketimbang berbagai permainan lain. Pada masa-masa awal, anak laki-laki menunjukkan permainan yang lebih banyak. Tetapi sebaliknya, anak perempuan terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

5) Lingkungan

Anak yang kurang bermain bisa juga berasal dari lingkungan yang buruk. Hal tersebut disebabkan karena kesehatan yang kurang baik, kurang ruang, waktu, dan peralatan yang memadai/cukup. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang anak yang berasal dari lingkungan kota. Hal tersebut dikarenakan kurang peralatan dan waktu yang bebas. Dan biasanya anak yang berasal dari lingkungan desa hanya bermain seadanya.

6) Status Sosial Ekonomi

Anak yang berasal dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan mahal seperti bermain sepatu roda dan lomba atletik. Sedangkan mereka yang berasal dari lingkungan kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan renang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak. Jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervisi terhadap anak-anak.

7) Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bermain anak tergantung kepada status ekonomi keluarga. Apabila tugas atau pekerjaan dirumah menghabiskan waktu luang, anak membutuhkan tenaga yang besar sehingga terlalu lelah untuk melakukan kegiatan bermain.

8) Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak juga mempengaruhi permainannya, seperti binatang buatan dan boneka mendukung permainan pura-pura, banyak permainan kayu, balok, lilin, dan cat air mendukung anak melakukan permainan yang bersifat konstruktif.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan permainan dapat berjalan dengan baik karena didukung faktor-faktor berikut: lingkungan bermain, jenis kelamin anak, peralatan bermain, status sosial anak, kesehatan, perkembangan motorik, intelegensi, jumlah waktu bebas.

c. Jenis Permainan

Jika ditinjau dari segi jenis permainannya yang berdasarkan keterampilan dan bentuk yang terdapat didalamnya (Andang Ismail, 2006) membagi permainan menjadi dua yaitu :

a. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi, secara tradisi yang dimaksud ialah permainan itu telah diwarisi dari generasi ke generasi berikutnya.

b. Permainan Modern

Permainan modern merupakan permainan yang sistem produksinya menggunakan teknologi canggih dan bersifat masinal. Permainan modern juga biasanya lebih bersifat elektris dan atraktif. Oleh karena itu permainan tradisional merupakan permainan elektronik. Permainan elektronik mencakup aneka mainan anak-anak yang dilengkapi listrik biasanya arus searah sebagai tenaga geraknya.

4. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan “permainan yang dimainkan oleh anak-anak di setiap daerah secara tradisi. Yang dimaksud secara tradisi ialah permainan itu diwarisi dari generasi ke generasi berikutnya” (Sukirman Dharmamulyo, 2008:35). Permainan tradisional juga “merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya” (Andang Ismail, 2006:105).

Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional menurut (Sukirman Dharmamulyo: 2008) yaitu:

- 1) berani mengambil keputusan
- 2) melatih sikap mandiri
- 3) jujur
- 4) sikap dikontrol oleh lawan
- 5) penuh tanggung jawab
- 6) saling membantu dan menjaga
- 7) kerjasama
- 8) berjiwa demokratis
- 9) membela kepentingan kelompok

- 10) penuh perhitungan
- 11) patuh terhadap peraturan
- 12) tidak cengeng
- 13) berani
- 14) ketepatan bertindak dan berfikir
- 15) bertindak luwes
- 16) bertindak sopan.

Dalam permainan tradisional terdapat bentuk permainan yang bersifat tanding (games) dan bersifat untuk mengisi waktu luang sebagai rekreasi. Permainan tersebut ada yang berlaku khusus untuk anak laki-laki, dan ada yang khusus bagi anak perempuan, dan ada juga permainan yang berlaku untuk keduanya, sesuai dengan corak dari permainannya.

Pengelompokan jenis permainan yang bersifat games ada yang single, satu lawan satu, ada yang satu lawan kelompok, ada yang kelompok lawan kelompok, ada yang per-orangan dalam satu kelompok, dan ada yang dilakukan bersama dalam satu kelompok. Terdapat beberapa contoh permainan tradisional yang ada di Indonesia yaitu: Gobak Sodor, kucing-kucingan, delik-delikan, boi-boinan, egrang, dan lain-lain.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan anak, permainan tradisional mengandung keterampilan dan kecekatan kaki dan tangan, menggunakan kekuatan tubuh, kecerdasan pikiran, ketajaman penglihatan, menirukan alam lingkungan, keluwesan gerak tubuh, memadukan gerak irama, lagu, dan kata-kata yang sesuai dengan gerakan dan artinya.

5. Permainan Tradisional Gobak Sodor

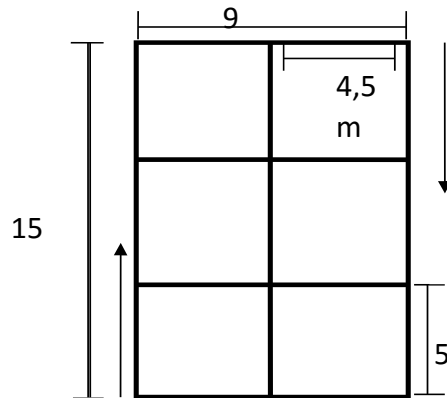
a. Permainan Tradisional Gobak sodor untuk perkembangan motorik kasar

Permainan tradisional Gobak Sodor “merupakan permainan yang dimainkan oleh kelompok yang melawan kelompok lainnya” (Sholatul Hayati, 2018:145). Untuk bisa memenangkan dalam permainan tradisional gobak sodor, setiap orang harus terjaga dan lari secepat mungkin. Untuk itu diperlukan keseimbangan, kecepatan, serta kelincahan. “Di permainan tradisional gobak sodor sangat mengandalkan motorik kasar seperti berlari, melompat, mengkoordinasi badan ketika menghindari dari lawan agar badan tidak terkena oleh lawan, ketangkasan dan keseimbangan ketika berlari agar tidak jatuh. Sehingga permainan ini sangat cocok sekali untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini” (Mulyani, 2016:165). Permainan ini dimainkan dengan dua grup, yang masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Laki-laki maupun perempuan dapat ikut bergabung dalam permainan ini. Inti dari permainan menghadang lawan agar tidak masuk atau lolos melewati garis baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan semua anggota grup harus secara lengkap melewati area lapangan yang telah ditentukan. Inti permainannya yaitu menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak balik, dan agar bisa meraih kemenangan seluruh anggota group secara lengkap melakukan proses balak-balik dalam ara lapangan. Sebagaimana diketahui bersama selama rentang perkembangan anak usia dini anak banyak melakukan kegiatan bermain.

b. Langkah-langkah permainan Gobak Sodor

Permainan gobak sodor biasanya dimainkan dilapangan terbuka. Dan berbentuk persegi panjang diberi garis didalamnya. Garis batas biasanya

digambar dengan kapur jika dimainkan dilapangan bulu tangkis atau bisa juga menggambar ditanah.



Daerah Start dan Finish Permainan

Gambar 1. Lapangan Gobak Sodor

Sumber: Sujarno (2011: 129)

1. Membuat garis penjagaan dengan kapur atau batu putih seperti lapangan bulu tangkis, yang menjadi pembeda tidak ada garis yang rangkap
2. Membagi pemain menjadi dua tim , satu tim terdiri dari 3-6 orang, satu tim jaga, satu tim lawan
3. Anggota yang mendapat giliran jaga akan menjaga lapangan, caranya dijaga garis horizontal dan juga menjaga garis vertikal, untuk penjaga garis horizontal tugasnya berusaha menghalangi lawan mereka yang berusaha melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis bebas, kemudian bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis vertikal yang tertelak ditengah.
4. Sedangkan tim lawan harus berusaha melewati garis hingga paing belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga ke baris awal.

B. Penelitian yang relevan

Untuk melengkapi dan membantu dalam persiapan penelitian, dicari penelitian yang relevan dengan penelitian yang diteliti. Hasil penelitian yang relevan ini sangat diperlukan guna mendukung kajian teori yang dikemukakan sehingga sebagai landasan pada penyusunan kerangka berfikir. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini :

Penelitian yang dilakukan oleh M. Hafid Hizbullah (2021) menyimpulkan bahwa Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan dari data awal, siklus I dan siklus II. Berdasarkan data hasil observasi kondisi awal, siklus I dan siklus II, tiap indikator capaian dengan KKM 75 terjadi peningkatan sebagai berikut. Pada kondisi awal keterampilan motorik kasar pada kategori Baik sebesar 4,76% atau 1 peserta didik, Cukup sebesar 33,34% atau 7 peserta didik, Kurang sebesar 47,62% atau 10 peserta didik, Kurang Sekali sebesar 14,28% atau 3 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas adalah 8 peserta didik. Pada siklus I keterampilan motorik kasar anak pada kategori Baik sebesar 4,76%, Cukup sebesar 61,91%, Kurang sebesar 28,57% dan kurang Sekali sebesar 4,76%, jumlah siswa yang tuntas adalah 14 siswa. Sedangkan pada siklus II keterampilan motorik kasar pada kategori Baik Sekali sebesar 4,76%, Baik sebesar 19,05%, Cukup sebesar 61,91% dan Kurang sebesar 14,28%, jumlah siswa yang tuntas adalah 18 siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Uuf Mudawiyah (2020) menyimpulkan terjadi peningkatan hasil pembelajaran tiap siklus dengan menggunakan kegiatan permainan tradisional engklek. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan

setiap siklusnya. Aktivitas pembelajaran guru pada siklus I rata-rata 2,85 kategori baik presentase mencapai 81,42% dan pada siklus II rata-rata 3,1 kategori baik presentase mencapai 88,57% sementara aktivitas belajar siswa pada siklus I rata-rata 2,35 kategori mulai berkembang (MB) presentase mencapai 67,14% dan pada siklus II rata-rata 3,05 kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terjadinya peningkatan presentase mencapai 87,14% hasil kemampuan motorik kasar anak pada pra siklus rata-rata 63,12 kategori mulai berkembang (MB) presentase mencapai 37,5% siklus I rata-rata 71,37 kategori mulai berkembang (MB) presentase mencapai 62,5 % dan siklus II rata-rata 3,05 kategori Berkembang sesuai harapan (BSH) presentase mencapai 75%. Banyaknya anak yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada pra siklus adalah 4 anak atau 37,5%, siklus I adalah 5 anak atau 62,5% dan siklus II adalah 7 anak atau 75%

C. Kerangka berpikir

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Pendidikan Sekolah Dasar adalah pendidikan anak yang berusia 7 sampai 13 tahun. Saat ini perhatian terhadap anak Sekolah Dasar semakin meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa telah tumbuh kesadaran dari masyarakat mengenai pentingnya pendidikan Sekolah Dasar, karena merupakan fase perkembangan anak yang mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dari anak lainnya.

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dikemukakan di atas sejalan dengan masalah yang telah dirumuskan, maka dapat disusun kerangka berpikir sebagai berikut : Permasalahan umum dalam peningkatan keterampilan motorik kasar

pada anak adalah kurangnya peran aktif peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar karena model permainan yang digunakan kurang variatif sehingga membuat anak cepat merasa jenuh dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Tujuan dari mengembangkan keterampilan motorik kasar pada peserta didik adalah untuk melatih otot-otot besar anak agar lebih terampil dalam melakukan gerak dasar. Keterampilan motorik kasar yang dimiliki peserta didik kelas 4 SDN Priyan masih perlu ditingkatkan dimana dalam melakukan gerakan-gerakan motorik, anak mengalami kesulitan dan kurang terampil untuk itu perlu adanya latihan-latihan yang optimal sehingga gerakan motorik kasar yang ditampilkan anak lebih terampil dan tidak kaku. Koordinasi tubuh yang terampil memudahkan anak dalam bergerak dan bergaul dengan teman-temannya. Untuk itu perlu pengembangan yang tepat dan terarah agar keterampilan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik. Penggunaan metode pembelajaran yang menarik membuat anak tidak cepat bosan dan pembelajaran motorik kasar akan lebih bervariasi, salah satunya yaitu menggunakan permainan tradisional gobak sodor.

Maksud dan tujuan pembelajaran aktivitas untuk keterampilan motorik kasar menggunakan permainan tradisional gobak sodor adalah untuk meningkatkan hasil belajar aktivitas untuk motorik kasar peserta didik, selain itu menciptakan suasana pembelajaran pendidikan jasmani yang menyenangkan. Dengan menggunakan permainan tradisional gobak sodor dalam proses pembelajaran diharapkan motorik kasar peserta didik dapat meningkat dan berkemb

BAB III

Metode Penelitian

A. Jenis Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) yang digunakan dalam penelitian ini yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif yaitu penelitian yang bekerja sama dengan guru kelas yang lain tidak melakukan sendiri. Secara partisipatif bersama-sama dengan mitra peneliti akan melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah (Suwarsih Madya, 2006: 51). Kemmis mengungkapkan bahwa penelitian tindakan adalah sebuah bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu (termaksud pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari kegiatan praktek sosial atau pendidikan, pemahaman peserta didik mengenai kegiatan-kegiatan praktek pendidikan ini, dan situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek ini (Rochiati Wiriaatmadja 2006: 12).

Grundy dan Kemmis menyebutkan bahwa tujuan penelitian tindakan adalah peningkatan praktik, pengembangan professional, pemahaman praktik oleh praktisinya dan peningkatan situasi tempat pelaksanaan praktik (Suwarsih Madya, 1994: 12). Adapun penelitian tindakan memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan penelitian tindakan menurut Shumsky (Suwarsih Madya, 2006: 48) adalah sebagai berikut:

1. Kerjasama dalam penelitian tindakan menimbulkan rasa memiliki.
2. Kerjasama dalam penelitian tindakan mendorong kreativitas dan pemikiran yang kritis. Melalui interaksi dalam tindakan penelitiannya, maka akan memperoleh banyak cara memandang masalah, mendapatkan saran dan penyelesaiannya dan lebih banyak analisis dan kritikan

terhadap rencana yang diajukan sehingga mendorong timbulnya kreativitas pemikiran yang kritis.

3. Kerjasama dalam penelitian tindakan, peningkatan kemungkinan untuk berubah meningkat.
4. Kerjasama dalam penelitian tindakan meningkatkan kesepakatan.

Kelemahan penelitian tindakan menurut Suwarsih Madya (2006: 48) adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam teknik dasar penelitian tindakan pada pihak peneliti.
2. Kelemahan yang kedua berkenaan dengan waktu.

B. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Priyan Bantul yang terdiri dari 18 laki-laki dan 13 perempuan. Subjek penelitian ini dipilih berdasarkan permasalahan yang terjadi pada anak kelas IV SD Priyan Bantul yaitu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional Gobak Sodor.

C. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Priyan kelas IV yang beralamat di Priyan, Trirenggo, Bantul. Setting penelitian ini dilakukan di luar kelas yaitu di halaman SD Priyan kelas IV yang beralamat di Priyan, Trirenggo, Bantul. Setting ini digunakan untuk mempermudah untuk pelaksanaan tindakan saat penelitian. Setting ini juga dapat mempermudah anak untuk beradaptasi dengan kegiatan yang akan dilakukan karena merupakan tempat kegiatan yang digunakan untuk permainan fisik anak. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun

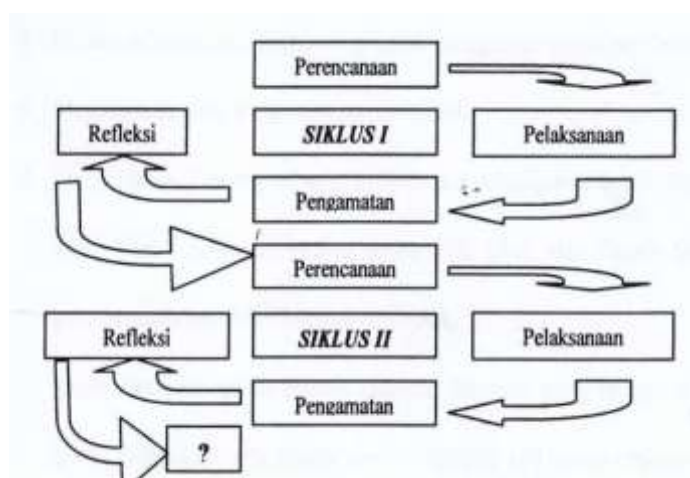
ajaran 2021/2022.

D. Rancangan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dari Suharismi Arikunto. Sebagaimana yang diungkapkan Arikunto dalam Iskandar (2015: 23) menyatakan bahwa setiap siklus memiliki empat langkah, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Empat langkah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan, pada tahap ini hendaknya guru menyusun terlebih dahulu rencana penelitian. Guru dapat membuat scenario pembelajaran, membuat lembar observasi dan lembar evaluasi untuk dijadikan alat bantu peneliti mendapatkan fakta saat dilapangan.
2. Pelaksanaan, pada tahap ini peneliti mengimplementasikan dari rencana pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya.
3. Pengamatan, pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan saat penelitian dilakukan.
4. Refleksi, pada tahap ini refleksi diperlukan untuk mengungkap kembali apa yang telah dilakukan. Guru dan peserta didik bersama-sama membahas hasil observasi, untuk melihat hasil dari pelaksanaan penelitian sehingga memunculkan kemungkinan untuk memperbaiki supaya lebih baik.

Model atau desain penelitian menurut Arikunto (2010: 16) berupa bagan yang ditampilkan sebagai berikut:



Gambar 3. Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
(Sumber Suharsimi Arikunto, 2010: 16)

E. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IV SD Priyan Bantul yang dilakukan proses kegiatan melalui permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Adapun metode pengumpulan data menggunakan non tes. Non tes digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan atau keterampilan anak dalam mengikuti proses berlangsungnya permainan atau kegiatan itu. Bentuk non tes berupa lembar pengamatan yang dapat digunakan untuk memantau aktivitas siswa dalam melaksanakan aktivitas motorik kasar. Berikut bentuk non tes yang dilakukan:

1. Metode Observasi

Pardjono (2007: 43) mengemukakan bahwa teknik observasi merupakan

teknik monitoring dengan melakukan observasi atau pengamatan terhadap sasaran pengukuran, dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah dipersiapkan dengan membubuhkan tanda check (√) atau kata “ya” jika hal yang diamati muncul.

Data observasi dalam penelitian ini berupa pengamatan yang berisi tentang kemampuan motorik kasar anak selama proses kegiatan berlangsung. Observasi dalam penelitian ini berisi indikator- indikator yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar yang seharusnya sudah dapat dilakukan.

2. Catatan lapangan

Catatan lapangan berisi kesan dan penafsiran penelitian dalam bentuk naratif deskriptif. Catatan lapangan mendeskripsikan tentang kegiatan peserta didik maupun guru di awal hingga akhir pembelajaran. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat segala kejadian selama proses pembelajaran berlangsung yang tidak terrekam dalam lembar observasi.

3. Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan motorik peserta didik. Tes berupa lari 30 meter, lari shuttle run, angkat satu kaki untuk mengetahui sejauh mana pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap upaya meningkatkan motorik.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan tujuan mengambil data-data yang ada di SD Negeri Priyan seperti mengambil foto saat proses kegiatan yang dilakukan peserta didik kelas IV SD Negeri Priyan saat proses permainan tradisional gobak sodor

berlangsung, data guru, struktur organisasi dan data peserta didik kelas IV SD Negeri Priyan. Alat yang digunakan dalam dokumentasi selama proses penelitian ini berupa camera digital yang berfungsi untuk memberikan informasi secara konkret mengenai partisipasi peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung serta untuk memperkuat data yang diperoleh.

F. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen pokok, yakni panduan observasi dan dokumentasi. Untuk lebih jelasnya tentang panduan observasi yang akan dilakukan serta untuk mempermudah saat pelaksanaan maka dibuat dalam bentuk tabel seperti di bawah ini:

Tabel 1. Instrumen Observasi

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Kemampuan Motorik Kasar	Keseimbangan	Bertahan mengangkat satu kaki kemudian ditekuk (Flamingo Balance Test) dengan waktu lama
	Kelincahan	Mengubah arah atau posisi tubuh dengan cepat dan tepat
	Kecepatan	Anak berlari menempuh jarak dengan waktu yang cepat

Tabel 2. Rubrik Penilaian Keseimbangan

Kriteria	Deskripsi	Skor
Baik	Anak mampu bertahan mengangkat satu kaki kemudian ditekuk (Flamingo Balance Test) selama 25-39 detik	3
Cukup	Anak mampu bertahan mengangkat satu kaki kemudian ditekuk (Flamingo Balance Test) selama 10-24 detik	2
Kurang Baik	Anak mampu bertahan mengangkat satu kaki kemudian ditekuk (Flamingo Balance Test) selama < 10 detik	1

(Sumber : Topendsport Johnson BL, Nelson JK. Pengukuran praktis untuk evaluasi dalam pendidikan jasmani)

Tabel 3. Rubrik Penilaian Kelincahan

Kriteria	Deskripsi	Skor
Baik	Berlari Shuttle run dengan waktu putra 12.11 – 13.52 detik, putri 12.43 – 14.08	3
Cukup	Berlari Shuttle run dengan waktu putra 13.53 – 16.39 detik, putri 14.09 – 17.39	2
Kurang Baik	Berlari Shuttle run dengan waktu putra 16.40 – ke bawah, putri 17.40 – ke bawah	1

(Sumber: Perkembangan Olahraga Terkini, Jakarta, 2003)

Tabel 4. Rubrik Penilaian Kecepatan

Kriteria	Deskripsi	Skor
Baik	Anak dapat berlari menempuh jarak 30 meter dengan waktu putra 3.92 – 4.73, putri 4.51 – 5.41	3
Cukup	Anak dapat berlari menempuh jarak 30 meter dengan waktu putra 4.74 – 5.11, putri 5.42 – 5.86	2
Kurang Baik	Anak dapat berlari menempuh jarak 30 meter dengan waktu putra 5.12 – 5.50, putri 5.87 – 6.30	1

(Sumber: Perkembangan Olahraga Terkini, Jakarta, 2003)

Tabel 5. Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar

NO	NAMA SISWA	Aspek yang diamati								
		Keseimbangan			Kelincahan			Kecepatan		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1
	Jumlah									

G. Metode analisis data

Saat data diperoleh dan dikumpulkan maka selanjutnya dalam proses penelitian adalah menganalisis data. Teknik analisis data merupakan proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan secara mendalam. Madya (2006:75) berpendapat analisis data dalam penelitian tindakan diawali momen refleksi putaran penelitian tindakan.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif Untuk analisis kualitatif yaitu cara interaksi yang terdiri dari pemaparan data dan penyimpulan. Hasil pengamatan tersebut dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat dan dipisahkan-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Sedangkan untuk analisis kuantitatif menggunakan rumus :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

F : frekuensi yang dicari frekuensinya.

N : jumlah frekuensi / individu

Anas Sudijino (2010:43) menyatakan data yang diperoleh diinterpretasikan kedalam empat tingkatan yaitu:

Tabel 6. Presentase kemampuan motorik

Presentase	Keterangan
80%-100%	Kemampuan motorik kasar baik
60%-79%	Kemampuan motorik kasar cukup
30%-59%	Kemampuan motorik kasar kurang baik

H. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran, dalam hal ini adalah kemampuan motorik kasar anak kelas IV SD Priyan Bantul. Oleh karena itu, indikator keberhasilan dapat dikatakan berhasil apabila 80% anak kelas IV SD Priyan Bantul telah mencapai indikator kemampuan motorik kasar pada kriteria baik.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian Situasi dan Lokasi Penelitian

Situasi dan lokasi penelitian ini dilakukan di SD Priyan Bantul yang beralamat di Priyan, kelurahan Trirenggo, kecamatan Bantul, kabupaten Bantul Prov, provinsi Yogyakarta kode pos 55714. Letak sekolah ini tidak berada di antara perumahan warga, tidak jauh dari lapangan bola besar sehingga dalam proses pembelajaran PJOK dapat dilakukan di halaman dan di lapangan yang lebih luas dan berada dipinggir sawah jauh dari keramaian.

Kelas IV SD Negeri Priyan Bantul terdiri dari dua kelas kelas A dan B yang terdiri dari 18 Laki-laki dan 13 perempuan. Proses pembelajaran PJOK ditangani oleh satu orang guru. Kolaborasi dengan guru PJOK diperoleh gambaran bahwa guru mau bekerja sama dengan peneliti demi meningkatkan kemampuan motorik peserta didik pada aspek kecepatan, kelincahan, dan keseimbangan.

Berdasarkan observasi awal kondisi Gedung sekolah terdapat fasilitas ruang kelas untuk kegiatan belajar mengajar, kamar mandi, ruang kepala sekolah, ruang guru kelas, ruang TU, ruang perpustakaan yang tersusun dengan rapi dan halaman sekolah yang luas terdapat lapangan bulu tangkis dan voli dan untuk permainan tradisional.

2. Observasi awal peserta didik sebelum Tindakan

Observasi awal ini sebagai Langkah pra Tindakan terhadap kemampuan motorik kasar peserta didik dikelas yang dilakukan melalui pengamatan. Dari

hasil pengamatan yang dilakukan terhadap guru PJOK SD Negeri Priyan diperoleh gambaran tentang kemampuan motorik kasar sebelum penelitian dilaksanakan. Kegiatan yang berlangsung untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik masih berupa kegiatan yang ada di lingkungan sekolah sehingga aspek keseimbangan, kecepatan, serta kelincahan peserta didik belum maksimal. Hasil pengamatan diuraikan sebagai berikut:

Tabel 7. Observasi Motorik Kasar Pra Tindakan Per Aspek Penilaian

NO	ASPEK PENILAIAN	PRA TINDAKAN
1	Keseimbangan	25.80%
2	Kecepatan	16.13%
3	Kelincahan	9.68%

Dari data observasi, hasil dari kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum Tindakan menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar peserta didik masih belum berkembang dengan baik. Dilihat dari tabel kemampuan motorik kasar peserta didik menunjukkan 25.80% peserta didik memiliki keseimbangan yang baik atau berada dalam kriteria tidak baik, 16.13% peserta didik memiliki kecepatan yang baik namun berada dalam kriteria yang tidak baik, 9.68% peserta didik memiliki kelincahan yang baik tetapi berada dalam kriteria yang tidak baik.

Pada pra Tindakan dapat diketahui bahwa dalam aspek keseimbangan terdapat 8 atau 25.80% peserta didik memiliki keseimbangan yang baik dimana mereka mampu Anak mampu bertahan mengangkat satu kaki kemudian ditekuk (Flamingo Balance Test) selama 25-39 detik, pada aspek kecepatan terdapat 5 peserta didik atau 16.13% yang memiliki kecepatan yang baik yaitu mampu peserta didik dapat berlari menempuh jarak 30 meter dengan waktu putra 3.92 –

4.73, putri 4.51 – 5.41, pada aspek kelincahan terdapat 3 peserta didik atau 9.68% yang memiliki kelincahan yang baik yaitu peserta didik mampu Berlari Shuttle run dengan waktu putra 12.11 – 13.52 detik, putri 12.43 – 14.08.

Dari data diatas dapat diambil kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel dibawah ini yang dapat menunjukkan ketercapaian perkembangan kemampuan motorik kasar per individu peserta didik:

Tabel 8. Observasi Aspek Motorik Kasar Pra Tindakan Per Anak.

NO	NAMA	PRESENTASE (%)	KRITERIA
1	ARF	77,78	Cukup
2	ACR	77,78	Cukup
3	AFK	55,56	Kurang
4	ABA	55,56	Kurang
5	ANIP	33,33	Kurang
6	AP	88,89	Baik
7	ARD	44,44	Kurang
8	DRS	55,56	Kurang
9	DAP	88,89	Baik
10	FPS	66,67	Cukup
11	FA	33,33	Kurang
12	ITN	77,78	Cukup
13	JWD	77,78	Cukup
14	KZS	77,78	Cukup
15	MFA	88,89	Baik
16	MRSC	77,78	Cukup
17	NSA	77,78	Cukup
18	NCP	55,56	Kurang
19	NHS	66,67	Cukup
20	NRS	66,67	Cukup
21	NF	66,67	Cukup
22	NK	66,67	Cukup
23	RP	66,67	Cukup
24	RSW	77,78	Cukup
25	RLA	44,44	Kurang
26	RRDR	66,67	Cukup
27	SSA	55,56	Kurang
28	SNFP	55,56	Kurang

NO	NAMA	PRESENTASE (%)	KRITERIA
29	SANL	66,67	Cukup
30	STKP	55,56	Kurang
31	SNM	66,67	Cukup

Dari tabel diatas dapat terlihat bahwa lebih dari 80% peserta didik keatas belum memiliki kemampuan motorik kasar dalam aspek keseimbangan, kecepatan, dan kelincahan yang baik. 3 peserta didik atau 9.68% yang berada pada kriteria baik 17 peserta didik atau 54.48% yang berada pada kriteria cukup baik. Terdapat 11 peeserta didik 35.48% yang berada pada kriteria kurang baik. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar yang dimiliki peserta didik masih rendah hal itu dapat dilihat dari saat melakukan kegiatan yang berguna untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar pada aspek keseimbangan, kecepatan, dan kelincahan peserta didik kurang antusias dan keaktifan yang dimiliki belum maksimal dikarenakan kurangnya metode dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar peserta didik hanya menggunakan metode pembelajaran latihan atau penugasan.

Dari hal itu maka peneliti dan kolaborator dapat melihat permasalahan yang ada dan dapat menentukan suatu perencanaan yang dapat berguna untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik. Peneliti perlu melakukan berbagai tindakan nyata agar kemampuan motorik kasar peserta didik dapat berkembang dengan baik. Usaha yang perlu dilakukan adalah menciptakan kegiatan yang dapat membantu mengembangkan ketiga aspek motorik kasar tersebut salah satunya melalui permainan tradisional gobak sodor. Dengan

pemberian tindakan ini diharapkan kemampuan motorik kasar peserta didik dapat meningkat.

3. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Priyan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional gobak sodor. Pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai dengan tema pembelajaran. Hasil penelitian akan diuraikan dibawah ini.

a. Sajian Hasil Siklus 1

1) Perencanaan Siklus 1

Proses pengambilan dan pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa pertemuan proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan dengan harapan tindakan yang dilaksanakan akan mencapai hasil yang maksimal. Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus 1, peneliti dan kolaborator melakukan kegiatan antara lain merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Rencana pembelajaran motoric kasar melalui permainan tradisional gobak sodor disusun peneliti bekerja sama dengan kolaborator dan dikonsultasikan mendapatkan persetujuan, yang dilakukan peneliti adalah :

- a. Menyusun rencana kegiatan harian (RPP), sebagai acuan peneliti dan kolaborator dalam pelaksanaan kegiatan permainan tradisional gobak sodor.
- b. Mempersiapkan kelengkapan untuk kegiatan permainan tradisional gobak sodor

- c. Menyusun lembar observasi tentang kegiatan permainan gobak sodor.
- d. Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan pelaksanaan kegiatan pesertadidik.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa Bersama sebelum kegiatan dilaksanakan. Guru mengucapkan salam dan dijawab oleh peserta didik dengan semangat. Peserta didik membaca doa. Selesai membaca doa guru menjelaskan tentang kegiatan hari ini yaitu peserta didik akan diberikan suatu permainan baru. Peserta didik bertanya dengan antusias “permainan apa pak guru?” Pak guru menjelaskan tentang permainan yang akan dilakukan peserta didik yaitu permainan gobak sodor.

Pelaksanaan kegiatan siklus 1 ini dilaksanakan dengan 2 pertemuan dimana diawali dengan menyiapkan atau Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RPP) yang dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar melalui permainan tradisional gobak sodor. Pertemuan pertama siklus 1 ini peserta didik mulai diperkenalkan dengan permainan tradisional gobak sodor. Sebelum permainan dilaksanakan, peneliti dan kolaborator menjelaskan tata cara permainan serta aturan permainan yang benar. Peserta didik terlihat senang mendengarkannya. Selanjutnya guru melakukan kegiatan pemanasan sebelum kegiatan dilaksanakan, peserta didik melakukan pemanasan dengan permainan jarring ikan. Peserta didik bersemangat saat melakukan kegiatan pemanasan.

Kegiatan permainan tradisional gobak sodor pada pertemuan pertama, langkah-langkah dalam permainan tradisional gobak sodor meliputi:

- a. Permainan dibagi menjadi dua tim yang terdiri tiga sampai lima.
- b. Dalam satu tim yang terdiri dari 7 orang, maka lapangan yang digunakan harus dibagi menjadi enam kotak persegi panjang dengan ukuran sekitar 7 meter kali 4 meter.
- c. Tim penjaga benteng bertugas menjaga agar tim lawan tidak melewati atau menuju garis akhir.
- d. Tim lawan harus bergerak menuju garis finis dengan syarat tidak tersentuh oleh tim penjaga. Tim lawan bisa masuk ke dalam garis finis dengan syarat tidak ada anggota tim yang masih ada di wilayah start.
- e. Tim lawan dikatakan menang jika salah satu anggotanya berhasil kembali ke garis start dengan selamat.
- f. Tim lawan akan kalah bila salah satu anggotanya terkena sentuhan tim penjaga atau keluar dari garis batas lapangan.

Kegiatan pembelajaran siklus 1 pertemuan pertama dilaksanakan tanggal 10 juni 2022. Peneliti dan kolaborator mengamati kemampuan motorik kasar yang dimiliki peserta didik tentang aspek keseimbangan, kecepatan, dan kelincahan setelah peserta didik selesai melakukan permainan gobak sodor dan istirahat sebentar dengan melakukan tes flamingo balance test, lari 30 meter, dan shuttle run. Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti melakukan diskusi

dengan kolaborator, hal itu dilakukan untuk mempermudah pengamatan atau observasi.

Pada saat guru memberi penjelasan tentang kegiatan yang dilakukan, peserta didik sangat antusias mendengarkan dan ingin segera melakukan kegiatannya. Bapak guru akan memilih peserta didik yang paling tenang dan rapi. Saat bapak guru mulai memilih peserta didik untuk siapa yang akan melakukan permainan pertama kali, peserta didik langsung terdiam tenang agar dipilih untuk pertama kali melakukan permainnya. Kemudian empat belas peserta didik telah terpilih dan akan memulai permainan.

Saat permainan berlangsung masih banyak peserta didik yang masih mengalami kebingungan. Guru akan meniup peluit saat itulah peserta didik yang sebagai regu pelari berlari melewati tim penjaga sampai garis akhir. Namun saat permainan berlangsung peserta didik masih banyak yang hanya berlari lurus dan mudah tersentuh tim penjaga sehingga permainan belum dapat berjalan dengan baik karena peserta didik masih mengalami kebingungan. Setelah melakukan permainan peserta didik beristirahat sejenak sambil minum lalu dilanjutkan dengan tes flamingo balance test, lari 30 meter, dan shuttle run guna untuk mengetahui kemampuan motorik kasar pada aspek keseimbangan, kecepatan, dan kelincahan.

Kegiatan pembelajaran siklus 1 pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 17 juni 2022. Sebelum kegiatan dimulai guru dan peneliti menyiapkan tempat yang akan digunakan untuk melaksanakan kegiatan hari ini. Peserta didik dibawa ke lapangan pasutan yang lebih aman digunakan olahraga karena rumput

selanjutnya guru menyiapkan peserta didik untuk baris dengan rapi karena akan diberikan penjelasan tentang kegiatan hari ini. Peserta didik baris dengan rapi, sebelum guru menjelaskan tentang kegiatan guru memimpin berdoa terlebih dahulu dan seperti biasa peserta didik melakukan pemanasan dengan permainan.

Bapak guru mulai menjelaskan langkah-langkah permainan serta aturan permainan agar mereka tidak bingung seperti pertemuan pertama. Setelah guru selesai memberi penjelasan, peserta didik berbaris dengan rapi dan diam untuk melakukan permainan terlebih dahulu. Pada saat permainan dimulai masih banyak peserta didik yang bingung tetapi juga sudah ada beberapa peserta didik yang memahami permainnya. Setelah melakukan permainan peserta didik beristirahat sejenak sambil minum lalu dilanjut dengan tes flamingo balance test, lari 30 meter, dan shuttle run guna untuk mengetahui kemampuan motorik kasar pada aspek keseimbangan, kecepatan, dan kelincahan.

Pada setiap akhir pertemuan peneliti dan kolaborator mengadakan evaluasi dengan melihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga dapat melihat apa yang perlu diperbaiki agar mendapatkan hasil yang maksimal.

3) Observasi Tindakan Siklus 1

Dari observasi yang dilakukan pada siklus 1 dengan menggunakan lembar observasi dapat terlihat adanya peningkatan kemampuan motorik kasar pada peserta didik dari awal sebelum dilaksanakan Tindakan dan sesudah dilaksanakan tindakan. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Observasi Motorik Kasar Siklus 1 Per Aspek Penilaian

NO	ASPEK PENILAIAN	SIKLUS I		Rata-rata
		Pertemuan I	Pertemuan II	
1	Keseimbangan	32.26%	61.29%	46.76%
2	Kecepatan	25.80%	64.52%	45.16%
3	Kelincahan	16.13%	54.84%	35.49%

Dari data observasi, hasil dari kemampuan motorik kasar peserta didik setelah tindakan pada siklus 1 menunjukkan bahwa kemampuan motorik peserta didik masih kurang berkembang dengan baik. Dilihat dari table kemampuan motorik kasar peserta didik setelah dilakukan tindakan menunjukkan 46.6% peserta didik memiliki keseimbangan yang baik namun berada dalam kriteria kurang baik, 45.16% peserta didik memiliki kecepatan yang baik namun berada dalam kriteria yang kurang baik, 35.49% peserta didik memiliki kelincahan yang baik tetapi berada dalam kriteria yang kurang baik.

Pada siklus 1 dapat diketahui bahwa dalam aspek keseimbangan terdapat 14 peserta didik atau 44.6% memiliki keseimbangan yang baik di mana peserta didik mampu melakukan flamingo balance test dengan waktu yang lama, pada aspek kecepatan terdapat 14 peserta didik atau 45,16% yang memiliki kecepatan yang baik yaitu mampu berlari 30 meter dengan waktu yang cepat, pada aspek kelincahan terdapat 11 peserta didik atau 35.49% yang memiliki kelincahan yang baik yaitu anak mampu melakukan shuttle run dengan waktu yang cepat.

Maka dari hasil yang diperoleh diatas untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam table dibawah ini yang dapat menunjukkan ketercapaian perkembangan kemampuan motoric kasar per peserta didik:

Tabel 10. Observasi aspek motorik kasar siklus 1 per peserta didik.

NO	NAMA	PRESENTASE (%)	KRITERIA
1	ARF	83,34	Baik
2	ACR	88,89	Baik
3	AFK	77,78	Cukup
4	ABA	77,78	Cukup
5	ANIP	66,67	Cukup
6	AP	88,89	Baik
7	ARD	61,11	Cukup
8	DRS	72,26	Cukup
9	DAP	88,89	Baik
10	FPS	83,34	Baik
11	FA	55,56	Kurang
12	ITN	83,34	Baik
13	JWD	83,34	Baik
14	KZS	83,34	Baik
15	MFA	88,89	Baik
16	MRSC	83,34	Baik
17	NSA	83,34	Baik
18	NCP	66,67	Cukup
19	NHS	77,78	Cukup
20	NRS	77,78	Cukup
21	NF	77,78	Cukup
22	NK	77,78	Cukup
23	RP	83,34	Baik
24	RSW	83,34	Baik
25	RLA	66,67	Cukup
26	RRDR	77,78	Cukup
27	SSA	77,78	Cukup
28	SNFP	72,26	Cukup
29	SANL	77,78	Cukup
30	STKP	77,78	Cukup
31	SNM	88,89	Baik

Dari tabel diatas dapat dilihat masih 50.00% peserta didik yang belum memiliki kemampuan motorik kasar dalam aspek keseimbangan, kecepatan, dan kelincahan yang baik. 45.16% atau 14 peserta didik yang berada pada kriteria baik, 51.61% atau 16 peserta didik yang berada pada kriteria cukup baik. Terdapat 3.23% atau 1 peserta didik yang berada pada kriteria kurang baik. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar yang dimiliki peserta didik masih perlu berkembang lagi. Masih terdapat beberapa peserta didik yang kesulitan dalam memahami konsep dari permainan tersebut, peserta didik masih kebingungan maka dari hal itu peneliti dan kolaborator dapat melihat permasalahan atau kesulitan-kesulitan yang timbul pada saat pelaksanaan berlangsung dan dapat menentukan suatu perencanaan yang lebih baik serta mencari langkah-langkah yang dapat berguna untuk meminimalisir kesulitan yang dihadapi. Peneliti perlu melakukan berbagai tindakan nyata agar kemampuan motorik kasar peserta didik kelas IV SD Priyan Bantul dapat berjalan dengan maksimal.

4) Refleksi Tindakan Siklus I

Refleksi dalam peneliti ini adalah melakukan evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Berdasarkan hasil kolaborasi antara peneliti dan guru PJOK serta hasil observasi yang dilakukan kepada peserta didik pada siklus 1 didapatkan hasil refleksi sebagai berikut:

- a. Peserta didik senang mengikuti kegiatan melalui permainan tradisional gobak sodor.

- b. Peserta didik antusias saat mengikuti kegiatan yang ada
- c. Guru hanya memberikan penjelasan aturan cara main, hanya dilakukan melalui ceramah dan masih belum dilakukan secara demonstrasi.
- d. Peserta didik masih merasa bingung ketika melakukan permainan tradisional gobak sodor, peserta didik masih banyak berlari tanpa melihat kanan kiri penjaga dan belum bisa mengecoh penjaga sehingga mudah kesentuh penjaga dan permainan belum dapat berjalan secara maksimal.

Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dari pengamatan yang dilakukan selama proses kegiatan berlangsung serta berdasarkan evaluasi proses pembelajaran maka perlu adanya perbaikan siklus berikutnya. Rencana perbaikan siklus II adalah sebagai berikut:

- a. saat memberikan penjelasan tentang permainan gobak sodor perlu diberikan contoh secara demonstrasi.
- b. Guru harus mengulangm, memperjelas dan menguatkan konsep agar peserta didik lebih menegerti tentang jalan permainan gobak sodor

5) Hipotesis Tindakan Siklus II

Hipotesis tindakan siklus II dalam peneliti ini adalah permainan tradisional gobak sodor dengan pemberian penjelasan yang tidak hanya melalui ucapan dan melalui demonstrasi, Guru harus mengulangm, memperjelas dan menguatkan konsep permainan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik.

b. Sajian Hasil Siklus II

Pada siklus II merupakan hasil refleksi secara kolaboratif antara guru dan peneliti yang didapat dari siklus I. Pada siklus II ini, perbaikan yang dilakukan meliputi, saat memberikan penjelasan tentang permainan gobak sodor perlu diberikan contoh secara demonstrasi, guru perlu mengulang, memperjelas dan menguatkan konsep agar siswa lebih mengerti tentang jalan permainan gobak sodor.

1) Perencanaan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II merupakan refleksi dari tindakan siklus 1. Langkah-langkah dalam siklus II disusun peneliti dan kolaborator berdasarkan hasil refleksi yang diperoleh dari data pengamatan siklus 1. Sebenarnya tindakan siklus I sudah dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dari sebelum tindakan dilakukan tetapi peneliti masih menginginkan melakukan tindakan untuk siklus selanjutnya agar hasil yang diperoleh sesuai dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Untuk siklus II kegiatan dirancang lebih cermat agar kekurangan yang terjadi pada siklus 1 dapat diminimalisir. Rencana pembelajaran motorik kasar melalui permainan tradisional gobak sodor disusun peneliti bekerja sama dengan guru PJOK yang sekaligus sebagai kolaborator dan dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan, yang dilakukan peneliti adalah:

- a. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RPP), sebagai acuan peneliti dan kolaborator dalam pelaksanaan kegiatan permainan tradisional gobak sodor.

- b. Mempersiapkan kelengkapan untuk kegiatan permainan tradisional gobak sodor.
- c. Menyusun lembar observasi tentang kegiatan permainan tradisional gobak sodor.
- d. Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan pelaksanaan kegiatan peserta didik.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan kegiatan siklus II ini dilaksanakan dengan dua pertemuan dimana diawali dengan menyiapkan atau menyusun Rencana Kegiatan Harian (RPP) yang dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional gobak sodor. Pertemuan pertama pada tanggal 20 Juni 2022 dan pertemuan kedua pada tanggal 24 Juni 2022.

Pada pertemuan pertama siklus II, kegiatan awal proses belajar mengajar dimulai ketika bel berbunyi. Saat bel berbunyi, bapak guru mengajak peserta didik untuk berkumpul di halaman sekolah kemudian bersama-sama menuju ke lapangan pasutan. Sesampainya di lapangan peserta didik menempatkan diri dengan berbaris rapi. Guru membuka proses kegiatan belajar mengajar dengan salam, selanjutnya guru melakukan presensi siswa. Peserta didik di istirahatkan karena guru akan menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini.

Guru menjelaskan aturan dan langkah-langkah dari permainan tradisional gobak sodor. Peneliti dan kolabolator juga melakukan demonstrasi sehingga mempermudah peserta didik untuk lebih memahami permainan. Selesai guru

menjelaskan jalan permainan, dipilih sesuai urutan absen menjadi 2 kelompok masing-masing kelompok berjumlah 7 orang.

Pada siklus II pertemuan pertama ini peserta didik dalam melakukan permainan sudah dapat memahami tentang aturan dan langkah dari permainan gobak sodor sehingga dalam pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar. Peserta didik berlari sesuai aturan dan sudah dapat mengecoh dan berlari melewati penjaga. Peserta didik dapat melakukannya tanpa kebingungan lagi. Kemudian istirahat sebentar sambil minum dan dilanjutkan dengan test flamingo balance test, lari 30 meter, dan shuttle run.

Kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 24 Juni 2022. Pertemuan kedua dimulai setelah mendengar bel berbunyi. Bapak guru mengajak peserta didik ke halaman lalu bersama-sama menuju ke lapangan pasutan. Bapak guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini, tidak lupa penjelasan yang diberikan juga melalui demonstrasi agar peserta didik lebih memahami aturan dan langkah permainan gobak sodor. Permainan dimulai setelah bapak guru memilih 14 peserta didik yang bermain dulu. Salah satu dari kelompok melakukan suit untuk kelompoknya yang menang menjadi kelompok pelari dan yang kalah menjadi kelompok penjaga.

Permainan akhirnya dimulai, peserta didik mulai permainan Ketika mendengar peluit dari bapak guru. Saat pertemuan kedua siklus II ini peserta didik sudah sangat memahami aturan dan langkah permainan sehingga saat peserta didik melakukan permainan gobak sodor dapat dengan cepat berlari,

mengecoh kelompok penjaga. Setelah melakukan permainan peserta didik istirahat sebentar dan melakukan flamingo balance test, lari 30 meter, dan shuttle run dan hasil test nya peserta didik mendapatkan hasil yang baik sehingga stimulasi yang diberikan peserta didik untuk membantu mengembangkan permainan motorik kasar pada peserta didik dapat berjalan dengan baik.

3) Observasi Siklus II

Dari observasi yang dilakukan pada siklus II dengan menggunakan lembar observasi melalui test flamingo balance test, lari 30 meter, dan shuttle run dapat terlihat adanya peningkatan kemampuan motorik kasar pada peserta didik dari awal sebelum dilaksanakan tindakan, setelah siklus 1 dan sesudah dilaksanakan tindakan pada siklus II. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Observasi Motorik Kasar Siklus II Per Aspek Penilaian

NO	ASPEK PENILAIAN	SIKLUS II		RATA-RATA
		PERTEMUAN 1	PERTEMUAN II	
1	Keseimbangan	77.42%	93.55%	85,49%
2	Kecepatan	77.42%	93.55%	85,49%
3	Kelincahan	74.19%	90.32%	82.26%

Dari hasil observasi, hasil dari kemampuan motorik kasar peserta didik setelah tindakan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar peserta didik sudah mengalami peningkatan dengan baik. Hal ini dikarenakan adanya jeda waktu yang di berikan untuk membantu peserta didik memahami konsep permainan yang di berikan sebelum memasuki siklus II. Jadi dapat di lihat dari tabel kemampuan motorik kasar peserta didik setelah diberikan refleksi dari kesulitan yang di dapat pada siklus II menunjukkan 85.49% peserta didik

memiliki keseimbangan yang baik, 85.49% peserta didik memiliki kecepatan yang baik, 82.26% peserta didik memiliki kelincahan yang baik.

Pada siklus II dapat di ketahui bahwa dalam aspek keseimbangan terdapat 27 peserta didik atau 85.49% peserta didik memiliki keseimbangan yang baik dimana mereka mampu melakukan flamingo balance test dengan waktu yang lama, pada aspek kecepatan terdapat 27 peserta didik atau 85.49% peserta didik memiliki kecepatan yang baik dimana mereka mampu melakukan lari 30 meter dengan waktu yang singkat, pada aspek kelincahan terdapat 26 peserta didik atau 82.26% peserta didik memiliki kelincahan yang baik di mana mereka mampu melakukan shuttle run dengan waktu yang singkat.

Dari data di atas berdasarkan hasil yang diperoleh dapat dikatakan kemampuan motorik kasar yang di miliki peserta didik SD Negeri Priyan Bantul kelas IV dengan permainan tradisional gobak sodor dapat meningkat, untuk lebih jelasnya dapat di lihat dalam tabel di bawah ini yang dapat menunjukkan ketercapaian perkembangan kemampuan motorik kasar per peserta didik pada siklus II:

Tabel 12. Observasi aspek motorik kasar siklus I per peserta didik.

NO	NAMA	PRESENTASE (%)	KRITERIA
1	ARF	100	Baik
2	ACR	100	Baik
3	AFK	100	Baik
4	ABA	94,46	Baik
5	ANIP	94,46	Baik
6	AP	94,46	Baik
7	ARD	77,78	Cukup
8	DRS	94,46	Baik
9	DAP	100	Baik
10	FPS	94,46	Baik
11	FA	94,46	Baik
12	ITN	100	Baik
13	JWD	100	Baik
14	KZS	100	Baik
15	MFA	94,46	Baik
16	MRSC	94,46	Baik
17	NSA	88,89	Baik
18	NCP	83,19	Baik
19	NHS	100	Baik
20	NRS	94,46	Baik
21	NF	88,89	Baik
22	NK	88,89	Baik
23	RP	94,46	Baik
24	RSW	94,46	Baik
25	RLA	100	Baik
26	RRDR	94,46	Baik
27	SSA	94,46	Baik
28	SNFP	94,46	Baik
29	SANL	94,46	Baik
30	STKP	94,46	Baik
31	SNM	100	Baik

Dari tabel di atas dapat terlihat bahwa terdapat 96.77% sudah mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar dalam aspek kelincahan, kecepatan, dan

kelincahan yang baik. Terdapat 3.36% atau 1 peserta didik yang berada pada kriteria cukup. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar yang dimiliki peserta didik sudah mengalami peningkatan yang dilakukan stimulasi melalui permainan tradisional gobak sodor.

4) Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil kolaborasi antara peneliti dan kolaborator serta hasil evaluasi proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan peserta didik kelas IV pada siklus II didapatkan hasil refleksi sebagai berikut:

- a. Siswa sudah dapat melakukan kegiatan permainan tradisional gobak sodor dengan baik.
- b. Siswa tidak lagi mengalami kebingungan dalam memahami konsep dari langkah dan aturan permainan tradisional gobak sodor.
- c. Dari hasil pengamatan dapat diperoleh peningkatan motorik kasar peserta didik yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Berdasarkan pada pelaksanaan permainan tradisional gobak sodor yang dicapai pada siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan motorik kasar peserta didik yang meliputi aspek keseimbangan, kecepatan dan kelincahan.

5) Perhentian Siklus

Dengan melihat dari hasil pada siklus II, dapat diketahui bahwa sudah lebih dari 80% peserta didik memiliki kemampuan motorik kasar pada kriteria baik

sehingga hasil tersebut sudah memenuhi standar indikator pencapaian perkembangan yang sudah ditentukan. Rata-rata hasil kemampuan motorik kasar peserta didik kelas IV SD Negeri Priyan Bantul mencapai 78,50% pada siklus I serta kemampuan motorik kasar peserta didik meningkat pada siklus II mencapai 94,81%. Maka dengan tercapainya kemampuan motorik kasar peserta didik dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan permainan tradisional gobak sodor kemampuan motorik kasar peserta didik pada aspek keseimbangan, kecepatan, dan kelincahan dapat meningkat.

B. Pembahasan

Permasalahan inti pada penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar peserta didik kelas IV SD Negeri Priyan Bantul yang belum optimal. Dari hal tersebut maka peneliti perlu melakukan observasi untuk mengetahui penyebab dari kemampuan motorik kasar yang di miliki peserta didik kelas IV SD Negeri Priyan Bantul.

Setelah dilakukan observasi, evaluasi, dan diskusi terhadap dua siklus, dalam penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat di katakan bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar peserta didik sudah memenuhi harapan peneliti jika di bandingkan dengan pelaksanaan kegiatan sebelumnya. Hasil dari pelaksanaan kegiatan dan hasil refleksi yang dilakukan selama proses berlangsung pada siklus I dan siklus II dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional gobak sodor berpengaruh baik dengan peningkatan kemampuan motorik kasar kelas IV SD Negeri Priyan Bantul. Hal ini terbukti

dengan hasil yang di dapat bahwa menunjukkan peningkatan selama proses kegiatan berlangsung.

Aspek yang di nilai dalam penelitian ini adalah kelincahan yang merupakan suatu keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain. Muthohir dan Gusril (2004: 50). Pada saat peserta didik di berikan stimulasi melalui permainan tradisional gobak sodor terdapat banyak peserta didik yang mampu merubah arah dan posisi dengan cepat dan tepat. Kecepatan di bagi menjadi dua kecepatan reaksi yang merupakan kemampuan seseorang dalam menjawab suatu rangsang dalam waktu sesingkat mungkin (Sukadiyanto, 2010: 116) di mana peserta didik mampu merespon secara cepat dari rangsangan dari guru yang berupa hitungan 1 sampai 3. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi, dalam penelitian kemampuan peserta didik dalam mempertahankan tubuh saat *flamingo balance test* sudah dapat dikatakan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan.

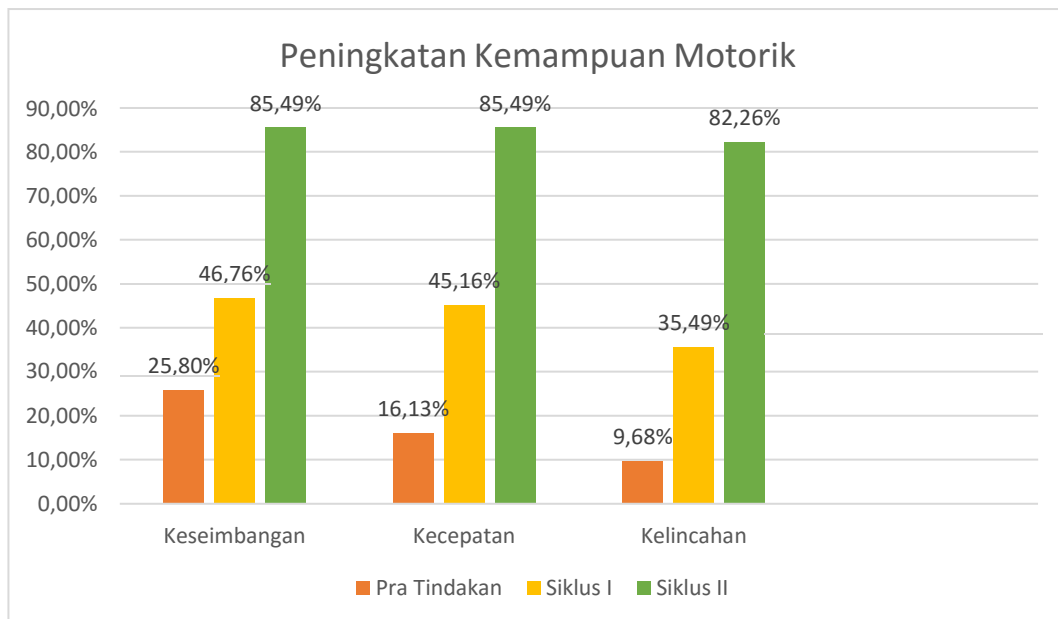
Hasil observasi motorik kasar peserta didik per aspek atau indikator sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa motorik kasar peserta didik masih belum berkembang dengan bai. Dilihat dari tabel kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum tindakan menunjukkan 25,80% pesera didik memiliki keseimbangan yang baik, 16,13% peserta didik memiliki kecepatan yang baik dan 9,68% peserta didik memiliki kelincahan yang baik.

Persentase tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar peserta didik masih termasuk dalam kriteria tidak baik. Melihat hal tersebut maka dibutuhkan suatu metode yang dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk mengalami secara langsung kegiatan yang dapat melatih untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar yang dapat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Kegiatan permainan tradisional gobak sodor merupakan permainan yang dapat menarik peserta didik agar dapat memotivasi peserta didik. Motorik kasar yang dilihat atau untuk di kembangkan yaitu aspek keseimbangan, kecepatan, kelincahan. Melalui kegiatan permainan tradisional gobak sodor dapat membantu menstimulasi perkembangan kemampuan motorik kasar karena peserta didik melakukan secara langsung pengalaman tersebut.

Berdasarkan hasil observasi serta refleksi sebelum tindakan dan selama pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II di peroleh peningkatan pada setiap aspek penilaian yang diamati. Peningkatan motorik kasar peserta didik dari sebelum tindakan, siklus I, siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13. Hasil Observasi Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II Per Aspek Motorik Kasar

Aspek Motorik Kasar	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Keseimbangan	25,80%	46,76%	85,49%
Kecepatan	16,13%	45,16%	85,49%
Kelincahan	9,68%	35,49%	82,26%



Gambar 4. Grafik Peningkatan Per Aspek Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Peserta didik Kelas IV SD Negeri Priyan Bantul

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa aspek keseimbangan pada pra tindakan hanya 25,80% dari jumlah keseluruhan peserta didik, pada siklus I meningkat menjadi 46,76% dari jumlah keseluruhan pesera didik, kemudian siklus II meningkat 85,49% data ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar peserta didik sesudah tindakan mencapai kriteria baik.

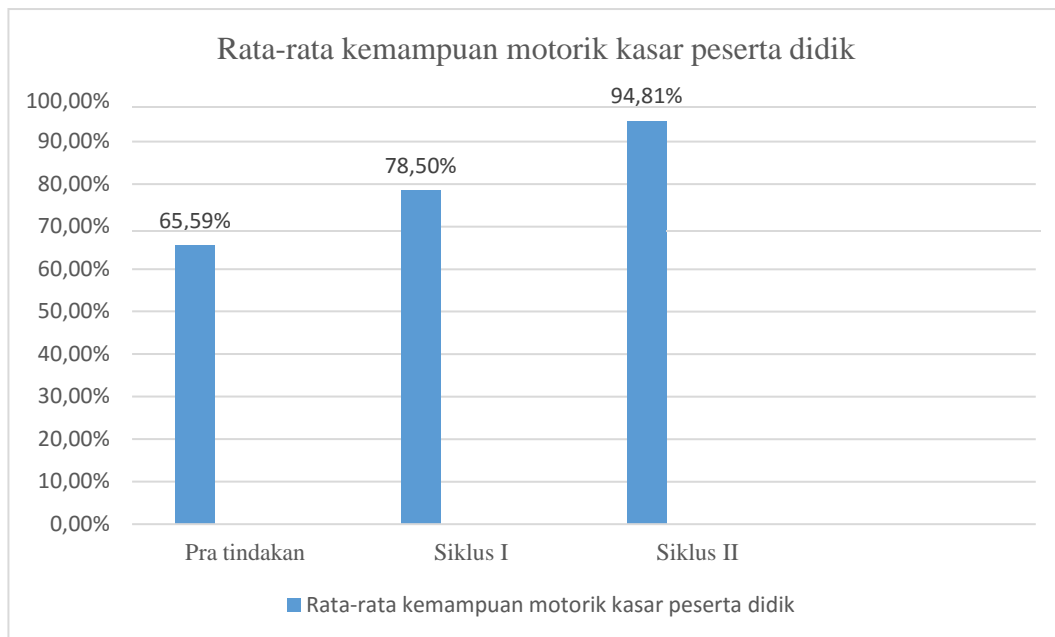
Berdasarkan tabel dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa aspek kecepatan pada pra tindakan hanya 16,13% dari jumlah keseluruhan peserta didik, pada siklus I meningkat menjadi 45,16% dari jumlah keseluruhan peserta didik, kemudian siklus II meningkat mencapai 85,49% data ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar peserta didik sesudah tindakan mencapai kriteria baik.

Berdasarkan tabel dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa aspek kelincahan pada pra tindakan hanya 9,68% dari jumlah keseluruhan peserta didik, pada siklus

I meningkat menjadi 35,49% dari jumlah keseluruhan peserta didik, kemudian siklus II meningkat hingga 82,26% data ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar peserta didik sesudah tindakan mencapai kriteria baik.

Tabel 14. Observasi kemampuan motorik kasar per peserta didik

NO	NAMA	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	ARF	77,78	83,34	100
2	ACR	77,78	88,89	100
3	AFK	55,56	77,78	100
4	ABA	55,56	77,78	94,46
5	ANIP	33,33	66,67	94,46
6	AP	88,89	88,89	94,46
7	ARD	44,44	61,11	77,78
8	DRS	55,56	72,26	94,46
9	DAP	88,89	88,89	100
10	FPS	66,67	83,34	94,46
11	FA	33,33	55,56	94,46
12	ITN	77,78	83,34	100
13	JWD	77,78	83,34	100
14	KZS	77,78	83,34	100
15	MFA	88,89	88,89	94,46
16	MRSC	77,78	83,34	94,46
17	NSA	77,78	83,34	88,89
18	NCP	55,56	66,67	83,19
19	NHS	66,67	77,78	100
20	NRS	66,67	77,78	94,46
21	NF	66,67	77,78	88,89
22	NK	66,67	77,78	88,89
23	RP	66,67	83,34	94,46
24	RSW	77,78	83,34	94,46
25	RLA	44,44	66,67	100
26	RRDR	66,67	77,78	94,46
27	SSA	55,56	77,78	94,46
28	SNFP	55,56	72,26	94,46
29	SANL	66,67	77,78	94,46
30	STKP	55,56	77,78	94,46
31	SNM	66,67	88,89	100
RATA-RATA		65,59%	78,50%	94,81%



Gambar 5. Grafik Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Kelas IV SD Negeri Priyan Bantul

Dari tabel grafik di atas dapat dilihat keseluruhan nilai rata-rata kemampuan motorik kasar per peserta didik mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan yaitu pada pra tindakan peserta didik yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik adalah 65,59% sedangkan pada tindakan siklus I meningkat sebesar 78,50% dan pada siklus II kemampuan motorik kasar peserta didik meningkat sebesar 16,31% yaitu 94,81%.

Berdasarkan uraian di atas dari data yang di peroleh, peningkatan motorik kasar menunjukkan bahwa kegiatan peningkatan motorik kasar peserta didik akan lebih menyenangkan jika dilakukan melalui permainan. Permainan tradisional gobak sodor adalah permainan yang sangat menyenangkan, peserta didik dapat bermain dengan gembira. Permainan tradisional gobak sodor juga dapat membantu peserta didik untuk melatih keseimbangan, kecepatan, dan kelincihan dimana mereka dapat secara cepat merespon apa yang harus dilakukan dan

membantu kemampuan lain yaitu keseimbangan dengan adanya modifikasi atau kreasi dalam permainan gobak sodor.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Negeri Priyan ini telah diupayakan untuk memperoleh hasil yang maksimal, namun pada kenyataannya masih terdapat kekurangan-kekurangan yang disebabkan oleh beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Penggunaan permainan tradisional gobak sodor telah dimodifikasi sesuai dengan kemampuan peserta didik sehingga tidak sama dengan aslinya.
- b. Pengambilan data sebatas pada pengamatan penelitian dan observasi secara langsung pada tiap pertemuan dan hanya sebatas pelaksanaan penelitian.
- c. Penelitian ini tidak dapat digeneralisasi, karena jika subjek penelitiannya berbeda hasil penelitian yang diperoleh juga berbeda.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Priyan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional gobak sodor dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik kelas IV SD Negeri Priyan. Hal ini dapat dilihat melalui hasil yang diperoleh dari pra tindakan, siklus I dan siklus II mengenai aspek penilaian keseimbangan, kecepatan, dan kelincahan.

Hal ini dibuktikan sebelum tindakan terlihat bahwa aspek keseimbangan pada pra tindakan hanya sebesar 25,80%, pada siklus I meningkat menjadi 46,76% kemudian siklus II sebesar 85,49% dari jumlah peserta didik. Kemampuan motorik kasar aspek kecepatan dapat dilihat bahwa pada pra tindakan 16,13%, pada siklus I menjadi 45,16%, kemudian pada siklus II sebesar 85,49% dari jumlah peserta didik. Sedangkan kemampuan motorik kasar pada aspek kelincahan dapat dilihat bahwa pada pra tindakan hanya 9,68%, pada siklus I menjadi 35,49%, kemudian pada siklus II menjadi 82,26% dari jumlah peserta didik. Kemampuan motorik kasar peserta didik secara keseluruhan pada pra tindakan berada pada kriteria cukup yaitu 65,59%, meningkat pada siklus I menjadi 78,50%, dan meningkat pada siklus II menjadi 94,81%, sehingga dari hasil tersebut dapat dikatakan berhasil karena 80% dari 31 peserta didik kelas IV SD Negeri Priyan telah mencapai indikator kemampuan motorik kasar pada kriteria baik.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas ini dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam merencanakan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar diharapkan pendidik di SD Negeri Priyan dapat menggunakan permainan tradisional gobak sodor, sebagai pembelajaran dalam peningkatan motorik kasar pada peserta didik. Karena permainan

tradisional gobak sodor terbukti dapat meningkatkan motorik kasar pada peserta didik

2. Permainan tradisional gobak sodor berupa kegiatan fisik dimana peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam melakukannya, seluruh anggota tubuh peserta didik bergerak secara optimal, proses pembelajaran yang baik merupakan modal untuk mendapatkan hasil yang baik sehingga dengan memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar sangat besar.
3. Kepala sekolah SD Negeri Priyan perlu memberikan dukungan upaya yang dilakukan pendidik dalam menggunakan kegiatan yang tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail. (2006). *Education Games* "Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan *Educatif*". Yogyakarta: Pilar Media.
- Anas Sudijono. (2010). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aprilia Puspita Sari, 2013."Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional kucing-kucingan pada anak kelompok B di TKIT Ar-Raihan". Skripsi. Yogyakarta:Universitas Negeri Yogyakarta.
- Bambang Sujiono, dkk. (2008). *Metode* Pengembangan Fisik. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Drs. Encep Sudirjo, S. M., & Muhammad Nur Alif, M. (2019). FILSAFAT PENDIDIKAN JASMANI (Vol. 1). Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Elizabeth B Hurlock. (1978). Perkembangan Anak. (Terjemahan: Med Martini Jamaris. (2006). *Pekembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Endang Rini S. (2007). Diklat Perkembangan Motorik. Yogyakarta: FIK UNY.
- Fadlillah, M. & Khorida, L.M. (2014). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Harahap, M. (2020). Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Bermain Lempar Tangkap Bola di RA Assyifa. *Ansiru PAI*, 4(!), 1-8
- Hayati, Sholatul. *Tangkas Fisik-Motorik dengan Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.
- Indah Rini, Julie. *Aneka Permainan Anak-Anak Indonesia*. Surakarta: Multi Kerasi, 2010.
- M. Hafid Hizbullah, 2019."Upaya peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan sederhana pada siswa kelas 2 SDN 1 Ketileng kecamatan Malo kabupaten Bojonegoro tahun pelajaran 2019/2020". Skripsi. Surakarta:Universitas Sebelas Maret.
- M. Fadlillah, M. (2019). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Vol. 3). Jakarta: Prenada Media.

- Mukhlisa, N., & Kurnia, S. D. (2021). Penerapan Permainan Papan Titian Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya*, 2(1), 65-75.
- Mulyani, Novi. Super asyik permainan tradisional anak Indonesia. Cetakan pertama. Baturetno, Banguntapan, Yogyakarta: Diva Press, 2016.
- Murti, T. (2018). Perkembangan Fisik Motorik dan Perseptual. *Wahana Sekolah Dasar*, 21-28.
- Samsudin. (2008). Pembelajaran Motorik di Taman Kanak- Kanak. Jakarta: Litera.
- Saputra, Y.M.,& Rudyanto. (2005). Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan anak TK. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Slamet Suyanto. (2005). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta. Depdiknas.
- Suharsimi Arikunto. (2002). Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Erlangga.
- Sujarno. et al. (2011). Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak. Yogyakarta: BPNB.
- Sukadiyanto. (2010). Pengantar Teori dan *Metodologi* Melatih Fisik. Bandung: Lubuk Agung.
- Sukirman Dharmamulyo, dkk. (2008). Permainan Tradisional Jawa. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sumantri. (2005). Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini .Jakarta. Depdikas.
- Suyadi. (2010). Psikologi Belajar PAUD. Jogjakarta : Pedagogia
- Wiyani, N.A. (2015). Manajemen PAUD Bermutu. Jogjakarta : Gava Media

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Bimbingan Tugas Akhir Skripsi



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLIMPIADA**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
Alamat : Jl. Kolombo No 1 Yogyakarta 55281, Telp. (0274) 558234, 512092, Faksimile (0274) 512092.
Laman : <http://www.unsida.ac.id> Email : ipms@unsida.ac.id

28 Juni 2021

Kpd Yth Saudara. Muhammad Rizka Nur Azzah NIM 18604221009

Mahasiswa Prodi PGSD Pejas

Dengan hormat,

Berdasarkan surat saudara tentang permohonan judul pemilihan Tugas Akhir Skripsi. Kami menyetujui judul Tugas Akhir Skripsi saudara dengan:

Judul Tugas Akhir : Upaya Meningkatkan Motorik Dasar Melalui Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV SD Priyan Kabupaten Bantul Tahun Ajaran 2020/2021.

Dosen Pembimbing : Dr. Nurhadi Santosa, M.Pd

Selanjutnya saudara bisa segera menghubungi dosen pembimbing untuk memulai proses bimbingan dengan menyertakan judul, permasalahan singkat dan metode penelitian.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Koorprodi PGSD Pejas

Dr. Hari Yulianto, M. Kes.
NIP 19670701 199412 1 001

Lampiran 2 Validasi Ahli

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Pasca Tri Kaloka, S.Pd., M.Pd.

NIP : 199109092020121009

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa :

Nama : Muhammad Riza Nur Arfani

NIM : 18604221009

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TA : Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan
Tradisional Gobag Sodor Pada Siswa Kelas IV SD Priyan
Kabupaten Bantul

Setelah dilakukan kajian atas intrumen penelitian TA dapat dinyatakan bahwa :

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penilaian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 31 Mei 2022

Validator



Pasca Tri Kaloka, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19910909202012100

Catatan :

Beri tanda (√)

Lampiran 3 Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR

No	NAMA	KESEIMBANGAN			KECEPATAN			KELINCAHAN			JUMLAH (%)
		(B) 3	(C) 2	(KB) 1	(B) 3	(C) 2	(KB) 1	(B) 3	(C) 2	(KB) 1	
1	ARF										
2	ACR										
3	AFK										
4	ABA										
5	ANIP										
6	AP										
7	ARD										
8	DRS										
9	DAP										
10	FPS										
11	FA										
12	ITN										
13	JWD										
14	KZS										
15	MFA										

16	MRSC										
17	NSA										
18	NCP										
19	NHS										
20	NRS										
21	NF										
22	NK										
23	RP										
24	RSW										
25	RLA										
26	RRDR										
27	SSA										
28	SNFP										
29	SANL										
30	STKP										
31	SNM										
	JUMLAH										
	PRESENTASE (%)										

Lampiran 4 Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN <https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin-cetak-penelitian/VUTIK>

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586108, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fk.uny.ac.id E-mail: humas_fk@uny.ac.id

Nomor : 922/UN34.16/PT.01.04/2022 20 Juli 2022
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri Priyan
Priyan, Jl. Perkutut, Area Sawah, Tlirenggo, Kapanewon Bantul, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55714

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Muhammad Riza Nur Arfani
NIM	: 18604221009
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Gobag Sodor Kelas IV SD Negeri Priyan Bantul
Waktu Penelitian	: 9 Juni - 9 Juli 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.


Wakil Dekan Bidang Akademik,
Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

dari 1

Scanned by TapScanner

Lampiran 5 Data Penelitian

Pratindakan

Siklus 1 Pertemuan 1
LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR

No	NAMA	KESEIMBANGAN			KECEPATAN			KELINCAHAN			JUMLAH (%)
		(B) 3	(C) 2	(KB) 1	(B) 3	(C) 2	(KB) 1	(B) 3	(C) 2	(KB) 1	
1	ARF	3				2		3	2		77,78
2	ACR	3				2		3			88,89
3	AFK		2			2			2		66,67
4	ABA	3				2				1	66,67
5	ANP		2			2				1	55,56
6	AP	3			3	3			2		88,89
7	ARD		2				1			1	44,44
8	DRS		2			2				1	55,56
9	DAP	3				2		3			88,89
10	FPS		2		3				2		77,78
11	FA			1		2				1	44,44
12	FIN		2		3				2		77,78
13	JWD	3			3	2			2		77,78
14	KZS	3			3	2			2		77,78
15	MFA	3			3				2		88,89

16	MRSC		2			2	3	3			77,78
17	NSA	3				2			2		77,78
18	NCP		2			2				1	55,56
19	NHS		2			2					77,78
20	NRS		2		3				2		77,78
21	NF		2			2		3			77,78
22	NK		2			2		3	2		66,67
23	RP		2			2		3	2		66,67
24	RSW		2		3				2		77,78
25	RLA		2		3				2		77,78
26	RRDR	3					1		2		55,56
27	SSA		2			2			2		77,78
28	SNFP		2			2			2		66,67
29	SANL		2			2			2		66,67
30	STKP		2			2			2		66,67
31	SNM		2		3			3	2		66,67
	JUMLAH	10	20	1	8	21	2	5	20	6	88,89
		32,26	64,62	3,23	25,00	67,78	4,45	16,67	64,52	19,35	

Siklus I pertemuan I

Siklus I Pertemuan I
LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR

No	NAMA	KESEIMBANGAN			KECEPATAN			KELINCAHAN			JUMLAH (%)
		(B) 3	(C) 2	(KB) 1	(B) 3	(C) 2	(KB) 1	(B) 3	(C) 2	(KB) 1	
1	ARF	3				2		3	2		77,78
2	ACR	3				2		3			88,89
3	AFK		2			2			2		66,67
4	ABA	3				2				1	66,67
5	ANDP		2			2				1	55,56
6	AP	3			3	3			2		88,89
7	ARD		2				1			1	44,44
8	DRS		2			2				1	55,56
9	DAP	3				2		3			88,89
10	FPS		2		3				2		77,78
11	FA			1		2				1	44,44
12	FIN		2		3				2		77,78
13	JWD	3			3	2			2		77,78
14	KZS	3			3	2			2		77,78
15	MFA	3			3				2		88,89

16	MRSC		2			2	3	3			77,78
17	NSA	3				2			2		77,78
18	NCP		2			2				1	55,56
19	NHS		2			2					77,78
20	NBS		2		3				2		77,78
21	NF		2			2		3			77,78
22	NK		2			2		3	2		66,67
23	RP		2			2		3	2		66,67
24	RSW		2		3				2		77,78
25	RLA		2		3				2		77,78
26	RRDR	3					1		2		55,56
27	SSA		2			2			2		77,78
28	SNFP		2			2			2		66,67
29	SANL		2			2			2		66,67
30	STKP		2			2			2		66,67
31	SNM		2		3			3	2		66,67
	JUMLAH	10	20	1	8	21	2	5	20	6	88,89
		32,26	64,62	3,23	25,00	67,78	4,45	16,67	64,52	19,35	

Siklus I pertemuan II

Siklus I Pertemuan II

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR

No	NAMA	KESEIMBANGAN			KECEPATAN			KELINCAHAN			JUMLAH (%)	
		(B)	(C)	(KB)	(B)	(C)	(KB)	(B)	(C)	(KB)		
1	ARF	3			3				2		48,0%	63,30%
2	ACR	3				2		3			50,0%	65,0%
3	AFK	3			3				2		50,0%	65,0%
4	ABA	3				2		3			50,0%	65,0%
5	ANIP		2		2				2		37,5%	48,75%
6	AP		2		3			3			50,0%	65,0%
7	ARD		2		3				2		37,5%	48,75%
8	DRS	3			3	2			2		50,0%	65,0%
9	DAP	3				2		3	2		50,0%	65,0%
10	EPS	3			3				2		50,0%	65,0%
11	FA			1		2		3			44,0%	57,33%
12	ITN	3			3				2		50,0%	65,0%
13	JWD	3				2		3			50,0%	65,0%
14	KZS	3			3				2		50,0%	65,0%
15	MFA	3			3				2		50,0%	65,0%

16	MRSK											
17	NSSA		2		3			3			50,0%	65,0%
18	NCP	3			3				2		50,0%	65,0%
19	NHS	3			3				2	1	50,0%	65,0%
20	NRS		2		3				2		37,5%	48,75%
21	NP	3				2		3			50,0%	65,0%
22	NK		2		3			3			50,0%	65,0%
23	RP					2		3			37,5%	48,75%
24	RSW		2		3			3			50,0%	65,0%
25	RLA		2		3			3			50,0%	65,0%
26	RRDR	3				2		3			50,0%	65,0%
27	SSA	3				2		3	2		50,0%	65,0%
28	SNFP	3			3			3	2		50,0%	65,0%
29	SANL		2		3			3			50,0%	65,0%
30	STKP	3				2		3			50,0%	65,0%
31	SNM		2		3			3			50,0%	65,0%
JUMLAH		19	11	1	20	31	1	17	15	1		
PRESENTASE (%)		61,29	35,96	3,23	60,42	95,48	3,23	50,84	40,63	3,23		

Siklus II pertemuan I

Siklus II Pertemuan I
LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR

No	NAMA	KESEIMBANGAN			KECEPATAN			KELINCAHAN			JUMLAH (%)
		(B) 3	(C) 2	(KB) 1	(B) 3	(C) 2	(KB) 1	(B) 3	(C) 2	(KB) 1	
1	ARF	3			3			3			100
2	ACR	3			3			3			100
3	AFK	3			3			3			100
4	ABA	3				2		3			88,89
5	ANIP	3			3				2		88,89
6	AP	3			3				2		88,89
7	ARD	3				2			2		77,78
8	DRS	3			3				2		88,89
9	DAP	3			3			3			100
10	FPS		2		3			3			88,89
11	FA		2		3			3			88,89
12	ITN	3			3			3			100
13	JWD	3			3			3			100
14	KZS	3			3			3			100
15	MFA	3			3			3			88,89

16	MRSC					2		3			88,89
17	NSA	3						3		2	88,89
18	NCP	3			3				2		77,78
19	NHS	3			3			3			100
20	NRS	3				2		3			88,89
21	NE	3			3				2		88,89
22	NK		2		3			3			88,89
23	RP	3			3			3			100
24	RSW		2		3			3			88,89
25	RLA		2		3			3			88,89
26	RRDR	3			3			3			100
27	SSA	3				2		3			88,89
28	SNFP		2		3			3			88,89
29	SANL	3				2		3			88,89
30	STKP		2		3			3			88,89
31	SNM	3			3			3			100
JUMLAH		29	7		24	7		23	8		
PRESENTASE (%)		72,02	21,58	-	57,42	22,56		70,9	21,01		

Scanned by TapScanner

Siklus II pertemuan II

Gambar 2. Pertemuan 2

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR

No	NAMA	KESEIMBANGAN			KECEPATAN			KELINCAHAN			JUMLAH (%)	
		(B) 3	(C) 2	(KB) 1	(B) 3	(C) 2	(KB) 1	(B) 3	(C) 2	(KB) 1		
1	ARF	3			3			3			100	100
2	AGR	3			3			3			60	100
3	AFK	3			3			3			100	100
4	ABA	3			3			3			100	94,46
5	ANIP	3			3			3			100	94,46
6	AP	3			3			3			100	94,46
7	ARD	3				2			2		22,22	92,46
8	DRS	3			3			3			100	94,46
9	DAP	3			3			3			100	100
10	FPS	3			3			3			100	95,44
11	FA	3			3			3			100	94,46
12	ITN	3			3			3			100	100
13	JWD	3			3			3			100	100
14	KZS	3			3			3			100	100
15	MFA	3			3			3			100	94,46

16	MRSC	3			3			3			100	94,46
17	NSA	3			3				2		60,64	93,93
18	NCP	3				2		3			69,24	93,93
19	NHS	3			3			3			100	100
20	NBS	3			3			3			100	94,46
21	NF	3			3				2		60,64	93,93
22	NK		2		3			3			60,64	93,93
23	RP	3			3			3			100	94,46
24	RSW		2		3			3			60,64	94,46
25	RLA	3			3			3			100	100
26	RRDR	3			3			3			100	94,46
27	SSA	3			3			3			100	94,46
28	SNFP	3			3			3			100	94,46
29	SANL	3			3			3			100	94,46
30	STKP	3			3			3			100	94,46
31	SNM	3			3			3			100	100
JUMLAH		29	2	-	29	2	-	28	4	-		
PRESENTASE (%)		96,55	6,90	-	96,55	6,90	-	96,55	13,10	-		

Lampiran 6 Surat balasan telah melaksanakan penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SD NEGERI PRIYAN
สำนักงานเขตการศึกษาเมืองปริยาน
Alamat : Priyan, Jl. Perkutut, Area Sawah, Trirenggo, Kec. Bantul, Bantul.
Telepon : 08112952592, Email : sdnegeripriyan@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor : 422 / 965 / BAN.D

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Dra. ISTI NADHIROH, M.Pd
N I P	: 19620918 198201 2 005
Pangkat / Gol. Ruang	: Pembina Tk. 1 / IV/B
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Priyan Koordinator Wilayah Kecamatan Bantul

Menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa :

Nama	: MUHAMMAD RIZA NUR ARFANI
Nomor Induk Mahasiswa	: 18604221009
Prodi	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S1
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian di sekolah kami guna menyusun skripsi dengan judul penelitian :
"Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor pada Siswa Kelas IV SD Priyan Kabupaten Bantul".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 21 Juni 2022



Dra. ISTI NADHIROH, M.Pd
SDP. 19620918 198201 2 005

Scanned by TapScanner

Lampiran 7 Kartu bimbingan TAS

KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa : Muhammd Riza Nur Arfani
 NIM : 18604221009
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
 Jurusan : Fakultas Ilmu Keolahragaan
 Pembimbing : Bapak Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1	30 Juli 2021	Bimbingan Online Bab 1	<i>[Signature]</i>
2	18 Agustus 2021	Bimbingan Teoritis Bab 1	<i>[Signature]</i>
3	11 Februari 2022	Bimbingan online Bab 1 dan 2	<i>[Signature]</i>
4	18 Februari 2022	Bimbingan offline Bab 1 dan 2	<i>[Signature]</i>
5	8 Maret 2022	Bimbingan offline Bab 1 dan 2	<i>[Signature]</i>
6	30 Maret 2022	Bimbingan offline Bab 1 dan 2	<i>[Signature]</i>
7	20 April 2022	Bimbingan offline Bab 1 dan 2	<i>[Signature]</i>
8	18 Mei 2022	Bimbingan offline Bab 3	<i>[Signature]</i>
9	30 Mei 2022	Bimbingan offline Bab 3	<i>[Signature]</i>
10	18 Juni 2022	Bab 1-5	<i>[Signature]</i>
11	21 Juli 2022	Bimbingan Bab 1-5	<i>[Signature]</i>
12	25 Juli 2022		<i>[Signature]</i>

Mengetahui
Koord.Prodi PjSD

[Signature]

Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Lampiran 8 Dokumentasi kegiatan

