



**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN BERBURU BINATANG
DAN BENTENG-BENTENGAN TERHADAP GERAK DASAR LOKOMOTOR
DAN MANIPULATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN**

**Muhammad Setyo Hadisaputra ¹⁾, Himawan Wismanadi ²⁾, Amrozi Khamidi ³⁾
Universitas Negeri Surabaya**

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Dikirim : 15 Februari 2019
Revisi pertama : 23 Februari 2019
Diterima : 25 Februari 2019
Tersedia online : 28 Februari 2019

Kata Kunci : Permainan Tradisional,
Gerak Dasar Lokomotor, Gerak
Dasar Manipulatif, Pendidikan
Jasmani Olahraga Dan Kesehatan

Email : setyo.msh@gmail.com ¹⁾,
himawanwismanadi@unesa.ac.id ²⁾,
amrozikhamidi@unesa.ac.id ³⁾

Secara umum, pendidikan mempunyai fungsi untuk membentuk dan mengembangkan karakter bangsa. Sehingga setelah menyelesaikan pendidikan maka siswa diharapkan dapat berperan serta untuk menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu dari mata pelajaran tersebut adalah pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Dalam aktivitas pembelajaran diperlukan adanya perkembangan gerak dasar motorik sehingga pembelajaran lebih aktif.

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian *true experimental design*, dengan rancangan *pretest-posttest control group design*. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pacarkembang 4. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes kemampuan Motorik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa tidak adanya pengaruh penerapan permainan berburu binatang dan benteng-bentengan dalam gerak manipulatif siswa, dan gerak lokomotor terdapat pengaruh untuk penerapan permainan berburu binatang dan benteng-bentengan dalam pembelajaran PJOK.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan di sekolah dasar merupakan pendidikan bagi anak usia antara tujuh sampai dengan tigabelas tahun yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum di suatu pendidikan, potensi daerah/karakteristik daerah, serta sosial budaya masyarakat setempat bagi peserta didik. Artinya, secara tidak langsung mereka belajar berkepribadian dengan terampil menanamkan sikap budi pekerti terhadap sesamanya. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan sekolah dasar yaitu menetapkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Anak usia sekolah dasar sangat aktif bergerak sehingga lebih senang bermain. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran PJOK, guru merancang model pembelajaran yang diselingi dengan permainan agar anak dapat menerima materi dengan baik dan tidak mudah jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain aktivitas yang dilakukan anak lebih mengarah pada aktivitas bermain dan bergerak. Salah satu kompetensi dasar pelajaran PJOK pada kelas IV yaitu mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar sesuai kompetensi dasar tersebut.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat. Namun demikian, keberadaan PJOK masih dianggap kurang penting dibanding mata pelajaran yang lain (Hartati, Priambodo, & Kristiandaru, 2012, p. 21).

Kemampuan gerak dan perkembangan gerak anak ditentukan pada pendidikan jasmani itu sendiri. Keterampilan gerak dasar motorik seperti berlari, berjalan dan melompat dapat diberikan dan dikembangkan pada siswa sekolah dasar. Dimana keterampilan gerak dasar inilah yang nantinya menjadi faktor penting bagi perkembangan fisik siswa. Pengenalan gerak dasar motorik oleh guru akan menjadi kebiasaan yang akan terus dilakukan oleh siswa dalam berolahraga sesuai dengan olahraga yang dilakukan. Guru dalam hal ini harus mengetahui tujuan utama mereka dalam memberikan kegiatan olahraga bagi siswanya, karena secara umum tujuan dari guru PJOK adalah meningkatkan kemampuan gerak fisik sesuai dengan perkembangan anak tersebut. Dengan siswa mampu melakukan gerak dasar motorik dalam PJOK secara tidak langsung mereka meningkatkan kebugaran jasmaninya.

Fenomena perubahan aktifitas bermain anak saat ini, yang lebih sering melakukan permainan modern dengan penggunaan teknologi seperti *play station* (PS) dan *game online*. Akibat dari permainan modern tersebut permainan kecil atau tradisional mulai terlupakan dan menjadi asing di kalangan anak-anak sekarang. Selain itu, tingkat kecanduan terhadap permainan modern pada anak juga tinggi sehingga berpengaruh pada kebiasaan dan perilaku anak. Hal ini menimbulkan dampak yang terjadi pada anak ketika kecanduan bermain permainan modern berbasis teknologi yang berakibat pada karakter yang akan terbangun pada diri anak, dan tentunya aktivitas fisiknya akan menurun dan berkaitan dengan gerak dasar anak tersebut.

Haerani (2013) berpendapat bahwa permainan kecil atau tradisional harus dikembangkan posisinya sebagai permainan anak Indonesia. Semua pihak dapat

mengenalkan dan memainkan permainan tradisional bersama anak, bahkan perlu ada upaya untuk memodernkan permainan anak tradisional. Hal itu sesuai dengan arah kebijakan dari kementerian pemuda dan olahraga (2010-2014) yaitu tentang pengembangan olahraga rekreasi, dengan kata lain pemerintah juga mendukung dan mengarahkan untuk membudayakan permainan tradisional yang ada di setiap daerah Indonesia.

Berdasarkan pengamatan, observasi dan wawancara dengan Bapak Nur Winawan Yunistira Winarnno, S.Pd. selaku guru PJOK dan siswa di SDN Pacarkembang IV pada tanggal 20, 21 dan 23 November, banyak siswa yang lebih memilih pembelajaran olahraga yang banyak bermain dikarenakan ketika bermain banyak siswa yang bisa mengekspresikan kegiatan untuk beraktifitas terlebih lagi ketika melakukan kegiatan lokomotor dan manipulatif, berdasarkan hal tersebut maka dalam penelitian ini peneliti mengambil permainan berburu binatang dan benteng-bentengan.

Kondisi pembelajaran pendidikan PJOK di SDN Pacarkembang IV belum terlaksana dengan baik, karena kurangnya inovasi, serta kreativitas dalam kegiatan pembelajaran. Walaupun banyak permainan kecil yang ada namun guru jarang memberikan materi permainan kecil kepada siswa, hal ini sangat disayangkan sekali karena dalam permainan kecil juga melatih kemampuan gerak dasar motorik yang juga mengandung nilai-nilai sikap, kebudayaan dan sosial yang berkaitan erat dengan tujuan PJOK.

Dalam pembelajaran PJOK SD kelas IV terdapat kompetensi yang harus dipenuhi siswa, kompetensi yang harus dipenuhi yaitu kompetensi inti 3 (pengetahuan) dan kompetensi inti 4 (keterampilan). Dalam kompetensi dasar 3.2 memahami prosedur variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif dalam permainan bola kecil sederhana dan 4.2 mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif dalam permainan bola kecil sederhana. Maka dalam penelitian ini menggunakan permainan kecil dengan menggunakan dua permainan yaitu berburu binatang dan benteng-bentengan.

Peneliti menulis mengenai penerapan permainan kecil terhadap gerak dasar motorik siswa dalam pembelajaran PJOK, dengan tujuan agar proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi suatu hal yang menyenangkan dan dinanti-nantikan siswa serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, tindakan moral, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih.

Uraian penjelasan latar belakang di atas, hal tersebut dirasa jelas berhubungan dengan peningkatan gerak dasar motorik yang timbul saat pembelajaran PJOK berlangsung. Oleh karena itu penulis mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Permainan Berburu Binatang dan Benteng-bentengan Terhadap Gerak Dasar Locomotor dan Manipulatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Pada Siswa Kelas IV SDN Pacarkembang IV, Kecamatan Tambaksari, Surabaya".

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran permainan berburu binatang terhadap kemampuan gerak lokomotor dan manipulatif ?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran permainan benteng-bentengan terhadap kemampuan gerak lokomotor dan manipulatif ?
3. Manakah yang lebih baik pembelajaran berbasis permainan berburu binatang dan benteng-bentengan terhadap kemampuan gerak lokomotor dan manipulatif tersebut?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengkaji dan menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran permainan berburu binatang terhadap kemampuan gerak lokomotor dan manipulatif.
2. Untuk mengkaji dan menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran permainan benteng-bentengan terhadap kemampuan gerak lokomoto dan manipulatif.
3. Untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis pengaruh pembelajaran berbasis permainan berburu binatang dan benteng-bentengan terhadap peningkatan kemampuan gerak lokomotor dan manipulatif.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari peneliti ini yang diharapkan oleh peneliti adalah:

1. Bagi Siswa
 - a. Mendorong siswa untuk lebih aktif bergerak dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK.
 - b. Membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aktif dan tidak monoton.
 - c. Menambah pengalaman siswa dalam hal permainan kecil.
2. Bagi Guru
 - a. Guru akan mendapatkan metode pembelajaran PJOK yang baru, yang dapat mempengaruhi gerak dasar motorik dalam pembelajaran yakni melalui permainan kecil.
 - b. Memberikan masukan bagi guru dalam menentukan dan memilih metode yang tepat.
3. Bagi Peneliti.

Mendapatkan pengalaman penelitian dan sekaligus sebagai implementasi dari teori-teori yang didapatkan selama perkuliahan melalui praktek di lapangan untuk mengetahui hasilnya.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Gerak Dasar

Menurut Furqon, (dalam Hartati, dkk 2012, p. 35) gerak dasar merupakan pola gerak yang interen yang membentuk dasar-dasar dari ketrampilan gerak yang kompleks yang meliputi gerak lokomotor, gerak non-lokomotor dan gerak manipulatif.

Menurut Bakhtiar (2015, p. 8) gerak dasar merupakan keterampilan yang melibatkan otak besar, kekuatan otot yang melibatkan lengan dan kaki yang digunakan untuk mencapai sebuah latihan atau tujuan gerakan, seperti melempar sebuah bola, melompat, meloncat, atau menjaga keseimbangan. Gerak dasar dikenal juga sebagai motorik dasar.

Pengertian Gerak Dasar Locomotor dan Manipulatif

Dikemukakan oleh Rahyubi (2012, p. 208) bahwa seseorang yang melakukan proses pembelajaran motorik dengan baik dan benar akan mengalami suatu perubahan, misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak terampil menjadi terampil, berkaitan dengan hal-hal gerak dan motorik. Melalui keterampilan motorik, anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi seperti ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri anak.

Menurut Payne & Isaacs, (dalam Indahwati, 2015, p. 2) motorik dalam fase perkembangan mempunyai tahapan berdasarkan ciri-ciri khusus pada tiap fase perkembangannya, salah satunya yaitu pada usia 9-12 tahun masuk dalam tahapan kanak-kanak akhir. Pada perkembangan motorik meliputi kematangan dan pertumbuhan yang berarti pola pikir dan fungsi alat tubuh mengalami perubahan.

Dari penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa motorik adalah suatu peristiwa yang meliputi keseluruhan proses-proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi tubuh baik secara fisiologis maupun secara psikis yang menyebabkan terjadinya gerakan

Gallahue (dalam Bakhtiar 2015, p. 9) keterampilan gerak dasar motorik dikelompokkan atas tiga bagian yaitu keterampilan lokomotor, keterampilan non-lokomotor dan keterampilan manipulatif yaitu dapat di jelaskan sebagai berikut.

a. Locomotor

Menurut Prayoga (2017) Gerak dasar lokomotor adalah perilaku motorik memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat yang lain atau gerak yang digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. Seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat. Gerakan lokomotor merupakan gerakan yang penting untuk dikembangkan pada masa anak-anak, karena merupakan faktor pendukung dalam meningkatkan kesegaran jasmani.

Gerak dasar lokomotor merupakan dasar macam-macam keterampilan yang sangat perlu adanya bimbingan, latihan dan pengembangan agar anak-anak dapat melaksanakan dengan baik dan benar. Dari penelitian Zawi, dkk (2014) mengemukakan bahwa sebagian gerak dasar lokomotor berkembang sebagai hasil dari beberapa tahap, proses pembentukan gerak tidak terjadi secara otomatis, tetapi merupakan akumulasi dari proses belajar dan berlatih, yaitu dengan cara memahami gerak dan melakukan gerak berulang-ulang yang disertai dengan kesadaran gerakan yang dilakukan.

b. Kemampuan Nonlokomotor

Kemampuan nonlokomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan nonlokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, melingkar, melambungkan. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat dicontohkan kemampuan nonlokomotor menekuk dalam posisi siap untuk menyentuh kedua tumit kaki.

c. Manipulatif

Menurut Prayoga (2017) Gerak dasar manipulatif adalah gerakan manipulasi gerak menggunakan alat, yang melibatkan koordinasi mata, koordinasi kaki dan koordinasi tangan, atau bagian tubuh yang lain gerakannya yaitu seperti melempar, menangkap, menendang dan sebagainya.

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian dari tubuh kita juga dapat digunakan. Craig, Buschner, Edd (2012, p. 32) menjelaskan "*Manipulating an object with the feet or hands is one of the most challenging tasks a person can learn*", memanipulasi objek dengan kaki atau tangan adalah salah satu tugas yang paling menantang seseorang dapat belajar, seperti misalnya menangkap bola, melempar bola dan masih banyak yang lainnya.

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah keterampilan gerak dasar motorik adalah sebuah kecakapan atau tingkat penguasaan terhadap gerak atau pola gerak, dengan kata lain dapat juga dikatakan bahwa keterampilan gerak dasar motorik adalah kemampuan yang bisa siswa lakukan untuk melakukan kegiatan sehari-hari yang melibatkan otak besar, kekuatan otot yang juga melibatkan anggota tubuh dalam melakukan aktifitas fisik.

Pengertian Pembelajaran Pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Menurut Hartono, dkk (2013, p. 2) PJOK pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. PJOK memerlukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, lahir dan batin. PJOK adalah suatu bidang kajian yang berkaitan dengan gerak manusia, perkembangan fisik dan psikis. Dengan PJOK, maka anak-anak melakukan aktifitas fisik sekaligus mendapatkan pendidikan, jadi mengembangkan potensi fisik, mengoptimalkan gerak dasar dan juga mengembangkan karakter; hormat pada sesama anak, pantang menyerah, jujur, suka menolong, empati terhadap sesama, dan sifat-sifat baik lainnya.

Menurut Hartati, dkk (2012, p. 21) dalam proses pembelajaran PJOK guru diharapkan mengajar berbagai ketrampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapat sentuhan didaktik metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Penelitian juga mengungkapkan bahwa PJOK merupakan faktor penting dalam dunia pendidikan. PJOK mampu membentuk fisik siswa agar bugar diusia remaja yang memiliki keterampilan fisik dalam pelaksanaan pembelajaran dan kehidupan sehari-hari yang dijalannya. (Decica, 2013)

Sesuai dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar pada kelas IV semester genap, bahwa permainan tradisional terdapat pada standar kompetensi poin 6 yaitu mempraktikkan latihan dasar kebugaran jasmani dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Dan untuk kompetensi dasar terdapat pada poin 6.2 mempraktikkan aktifitas untuk kelincahan dengan kualitas gerak yang meningkat, serta nilai kerja keras, disiplin, kerjasama, dan kejujuran.

Pengertian Permainan Kecil

Permainan kecil merupakan suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan yang resmi, baik mengenai peraturan permainan, alat yang digunakan dalam permainan, ukuran tempat permainan ataupun durasi permainannya. Hal ini dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi tempat permainan (Hartati, dkk 2012, p. 27).

Selain itu permainan kecil belum mempunyai induk organisasi baik yang bersifat nasional ataupun internasional. Menurut Hartati (2012), bahwa permainan kecil ini sering diterjemahkan dalam bahasa Inggris sebagai *traditional games*, artinya permainan-permainan yang banyak diadopsi dari permainan tradisional yang ada di masyarakat (p. 28).

Menurut Hartati (dalam Hartono, dkk 2013, p. 65) permainan kecil banyak mengandung nilai-nilai positif. Anak banyak melakukan aktifitas gerak dan ketika bermain mereka akan merasa senang dan melakukannya dengan sungguh-sungguh semata-mata untuk memperoleh kesenangan. Dengan permainan kecil, anak dapat mengaktualisasikan potensi aktifitasnya yang berbentuk gerak, sikap dan perilaku sehingga permainan tradisional di daerah mampu memenuhi kebutuhan gerak. Oleh karena itu, permainan kecil di daerah merupakan sebagai sumber bahan ajar dari keseluruhan PJOK. Guru PJOK diharapkan mampu untuk memilih jenis permainan kecil di daerah sebagai salah satu unsur dalam pembelajaran.

Dari pendapat yang telah diuraikan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan kecil adalah permainan yang tidak mempunyai peraturan yang baku tetapi permainan kecil berkaitan erat dengan pembelajaran PJOK, yaitu psikomotor, kognitif dan afektif. Permainan kecil menyebabkan anak yang bermain merasa senang dengan kesenangannya akan melakukannya dengan bersungguh-sungguh. Permainan kecil yang bisa dijadikan untuk kegiatan belajar mengajar PJOK tentunya sangat banyak dan bervariasi tergantung dari mana asal permainan kecil tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Dalam rangka melaksanakan penelitian diperlukan suatu metode penelitian yang memadai. Metode Penelitian adalah cara yang dipakai oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian (Arikunto, 2010, p. 203). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *true experimental design*, dengan pendekatan kuantitatif dan rancangan *pretest-posttest control group design*.

Dalam penelitian eksperimen, seorang peneliti sejauh mungkin harus dapat memastikan bahwa variasi atau perubahan yang terjadi pada variabel terikat benar-benar disebabkan oleh adanya manipulasi padavariabel bebas. Hal inilah yang kemudian disebut validitas internal, dimana mekanisme kontrol menjadi sesuatu yang sangat penting.

Desain penelitian

Desain yang digunakan adalah desain eksperimen dengan rancangan *pretest-posttest control group design*, desain ini menggunakan random sebagai cara memasukkan subjek ke dalam kelompok. Adapun desain *pretest-posttest control group design* sebagai berikut :

Tabel 1. Desain Penelitian

| | | | |
|---|----------------|----|----------------|
| R | T ₁ | X1 | T ₂ |
| R | T ₂ | X2 | T ₂ |
| R | T ₃ | - | T ₃ |

Sumber : Sugiono, 2012, p. 112

Keterangan:

- R : Random
- T₁ : Kelompok 1 *pretest* kemampuan gerak lokomotor dan manipulatif
- T₂ :Kelompok 2 *pretest* kemampuan gerak lokomotor dan manipulatif
- T₃ : Kelompok 3 *pretest* kemampuan gerak lokomotor dan manipulatif
- X1 : Perlakuan (permainan berburu binatang) kelompok eksperimen
- X2 : Perlakuan (permainan benteng-bentengan) kelompok eksperimen
- T₂ : Kelompok 1 *posttest*kemampuan gerak lokomotor dan manipulatif
- T₂ : Kelompok 2 *posttest*kemampuan gerak lokomotor dan manipulatif
- T₃ : Kelompok 3 *posttest*kemampuan gerak lokomotor dan manipulatif

Populasi

Menurut Sugiono (2012, p. 61) populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan digeneralisasikan. Populasi dalam penelitian adalah seluruh Kelas IV SDN Pacarkembang IV yang berjumlah 39 siswa, jadi dalam penelitian ini adalah penelitian populasi.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pacarkembang IV, yang beralamatkan di Jl. Kedung Tarukan Wetan no. 1 Kecamatan Tambaksari, Surabaya. Waktu yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian ini adalah Empat (4) kali pembelajaran pada saat jadwal pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dilakukan pada tanggal 7 sampai 30 April 2018.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses pengadaan atau pencarian data premier maupun sekunder untuk kepentingan sebuah penelitian (Maksum, 2012). Data dalam penelitian ini diperoleh melalui kegiatan pengamatan-pengamatan. Pengamatan terhadap proses pembelajaran dicatat dalam instrumen gerak dasar motorik.

Penulis yang akan bertindak sebagai *observer* I akan dibantu juga oleh dua (2) *observer*. Adanya tiga *observer* bertujuan untuk menghindari subjektivitas dan supaya data yang didapat akan lebih akurat dan terpercaya. Dari pengamatan yang telah diambil pada saat penelitian maka akan diperoleh data awal sebagai bahan pengambilan data *pretest* dan *post-test*. Selanjutnya akan dilakukan proses analisis data berdasarkan hasil yang telah diperoleh *observer* dari pengamatan dilapangan yang telah diambil.

Teknik Analisis Data

Setelah data-data yang diperlukan telah terkumpul, maka selanjutnya data tersebut akan dianalisis dengan menggunakan rumus-rumus. Sugiono (2012) kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data. Analisa data ini akan dibantu dengan menggunakan Program Statistical Product and Service Solution (SPSS). Bagian ini akan membahas mengenai rata-rata (*Mean*), simpangan baku (standar deviasi), varians, nilai maksimum, dan minimum, serta persentase peningkatan kemampuan gerak lokomotor dan gerak manipulatif dari kedua jenis permainan yang diberikan yaitu permainan sang pemburu dan permainan boi-boian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Data

Hasil data yang diperoleh melalui tes kemampuan motorik, diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* pada setiap kelompok (kelompok I, kelompok II, dan kelompok kontrol) pada subjek peserta didik kelas IV SDN Pacarkembang IV. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa yang dibagi secara random menjadi 3 kelompok, kelompok I berjumlah 10 siswa, kelompok II berjumlah 10 siswa, kelompok III berjumlah 10 siswa. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan aplikasi penghitungan program SPSS v. 20.0, selanjutnya data dari hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut

1. Kelompok I (Permainan Berburu Binatang)

Pada subbab ini akan dipaparkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* pada variabel terikat yaitu kemampuan gerakdasar lokomotor dan manipulatif pada kelompok I dan data tersebut juga meliputi *mean* (rata-rata), nilai maksimal, nilai minimal dan standart deviasi. Lebih jelasnya mengenai perolehan data dari hasil penelitian kelompok I, dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 2. Hasil Perolehan Data *Pretest* dan *Posttest* Kelompok I

| Kelompok | Deskripsi | Lokomotor | | Manipulatif | |
|------------------|-----------------|----------------|-----------------|----------------|-----------------|
| | | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
| Berburu binatang | Rata-Rata | 99,9990 | 100,0000 | 29,2000 | 30,3000 |
| | Standar Deviasi | 14,99141 | 18,26214 | 9,12627 | 9,38142 |

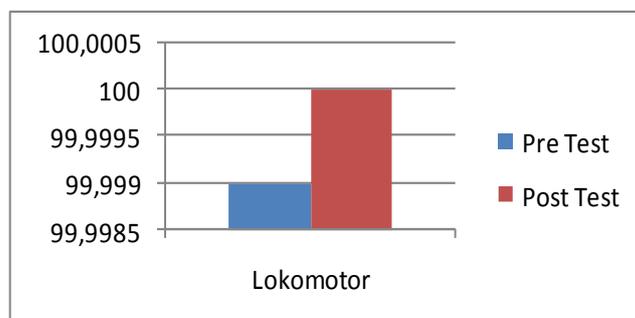
Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Perolehan hasil data variabel dalam tabel 2 terlihat bahwa hasil perlakuan kelompok I (berburu binatang) mengalami peningkatan pada bagian gerak lokomotor hal ini biasa dilihat dari data *pretest* dan *posttest* 99,9990 meningkat menjadi 100.0000. Sedangkan pada gerak manipulatif juga mengalami

peningkatan ini dibuktikan pada data *pretest* dan *posttest* 29,2000 meningkat menjadi 30,3000.

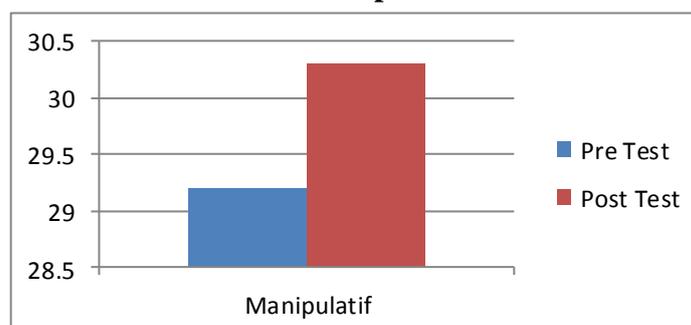
Untuk lebih detail perbedaan peningkatan gerak lokomotor dan manipulatif pada kelompok I dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

Gambar 1. Hasil Rerata Gerak Locomotor *Pretest-Posttest* Kelompok I



Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Gambar 2. Hasil Rerata Gerak Manipulatif *Pretest-Posttest* Kelompok I



Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

2. Kelompok II (Benteng-bentengan)

Pada subbab ini akan dipaparkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* pada variabel terikat yaitu kemampuan gerakdasar lokomotor dan manipulatif pada kelompok II dan data tersebut juga meliputi *mean* (rata-rata), nilai maksimal, nilai minimal dan standart deviasi. Lebih jelasnya mengenai perolehan data dari hasil penelitian kelompok II, dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 3. Perolehan Data *Pretest* dan *Posttest* Kelompok II

| Kelompok | Deskripsi | Locomotor | | Manipulatif | |
|-------------------|-----------------|----------------|-----------------|----------------|-----------------|
| | | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
| Benteng-bentengan | Rata-Rata | 100,0000 | 100,0010 | 34,2000 | 35,8000 |
| | Standar Deviasi | 15,56549 | 14,1843 | 13,90284 | 13,55483 |

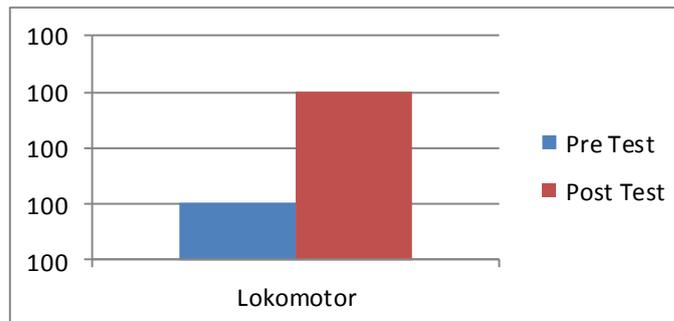
Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Perolehan hasil data variabel dalam tabel 3 terlihat bahwa hasil perlakuan kelompok II (benteng-bentengan) pada gerak lokomotor mengalami peningkatan hal ini bisa dibuktikan dengan hasil data *pretest* dan *posttest* 100,0000 meningkat sedikit menjadi 100,0010, sedangkan pada gerak manipulatif juga mengalami

peningkatan hal ini bisa dilihat pada data *pretest* dan *posttest* 34,2000 meningkat menjadi 35,8000.

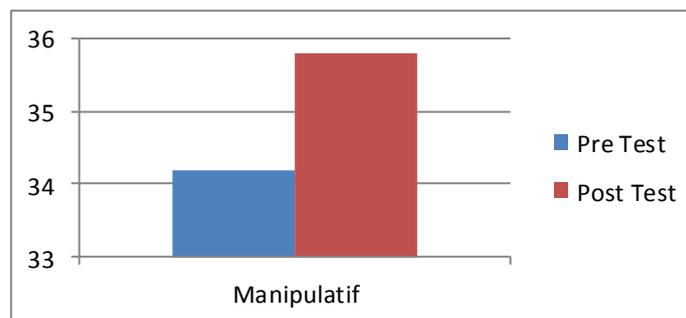
Untuk lebih detail perbedaan peningkatan gerak lokomotor dan manipulatif pada kelompok II dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

Gambar 3. Hasil Rerata Gerak Lokomo *Pretest-Posttest* Kelompok II



Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Gambar 4. Hasil Rerata Gerak Lokomo *Pretest-Posttest* Kelompok I



Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

3. Kelompok Kontrol

Pada subbab ini akan dipaparkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* pada variabel terikat yaitu kemampuan gerakdasar lokomotor dan manipulatif pada kelompok III, data tersebut juga meliputi *mean* (rata-rata), nilai maksimal, nilai minimal dan standart deviasi. Lebih jelasnya mengenai perolehan data dari hasil penelitian kelompok III dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4. Perolehan Data *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol.

| Kelompok | Deskripsi | Lokomotor | | Manipulatif | |
|----------|-----------------|----------------|-----------------|----------------|-----------------|
| | | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
| Kontrol | Rata-Rata | 100,0000 | 100,0010 | 31,0000 | 30,3000 |
| | Standar Deviasi | 16,07793 | 14,80845 | 7,80313 | 9,38142 |

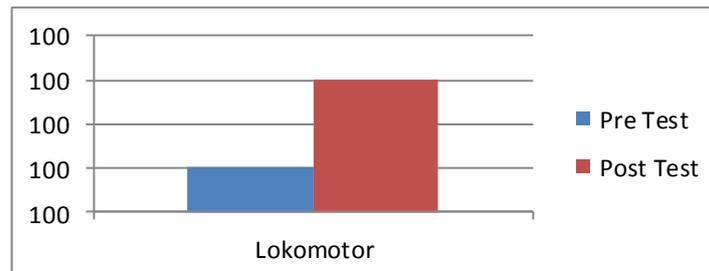
Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Perolehan hasil data variabel sebagaimana dalam tabel 4 terlihat bahwa hasil dari kelompok kontrol untuk gerak lokomotor mengalami sejumlah peningkatan ini di buktikan pada data *pretest* dan *posttest* 100,0000 sedikit meningkat menjadi

100,0010, sedangkan untuk gerak manipulatif mengalami penurunan hal ini bisa dibuktikan pada data *pretest* dan *posttest* 31,0000 menurun menjadi 30,3000.

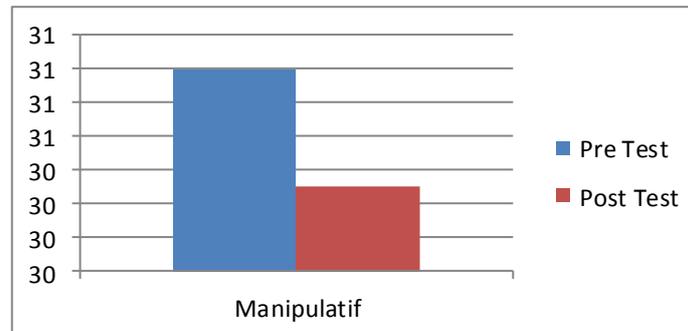
Untuk lebih detail perbedaan peningkatan gerak dasar lokomotor dan manipulatif pada kelompok III dapat dilihat pada diagram dibawah ini

Gambar 5. Hasil Rerata Gerak Locomotor *Pretest-Posttest* Kelompok III



Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Gambar 6. Hasil Rerata Gerak Manipulatif *Pretest-Posttest* Kelompok III



Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka pada bagian ini akan membahas hasil dan temuan-temuan yang terjadi di lapangan selama proses penelitian tentang pengaruh penerapan permainan berburu binatang dan benteng-bentengan terhadap gerak dasar lokomotor dan manipulatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada siswa kelas IV SDN Pacarkembang IV. Adapun tujuan digunakannya uji perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* ini untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil yang di peroleh antara sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan terhadap gerak lokomotor dan manipulatif, kemudian dilanjut dengan menghitung prosentase peningkatan hasil perlakuan yang telah dilakukan.

Uji analisis yang digunakan untuk mengetahui kemampuan gerak lokomotor dan manipulatif siswa kelas IV SDN Pacarkembang IV dipengaruhi oleh permainan berburu binatang dan benteng-bentengan berdasarkan *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan perhitungan uji beda gerak lokomotor dan manipulatif terdapat pengaruh yang signifikan antara perlakuan hasil permainan berburu binatang terhadap gerak lokomotor dengan nilai $Sig. 1,000 > \text{nilai } \alpha = 0,05$, terdapat pengaruh sebesar 0,95 dari

pemberian perlakuan permainan berburu binatang. Dan tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara perlakuan hasil permainan berburu binatang terhadap gerak manipulatif dengan nilai *Sig.* ,007 < nilai $\alpha = 0,05$, dengan jumlah penurunan -0,043 dari pemberian perlakuan permainan berburu binatang.

Terdapat pengaruh yang signifikan antara perlakuan hasil permainan benteng-bentengan terhadap gerak lokomotor dengan nilai *Sig.* ,999 > nilai $\alpha = 0,05$, Dengan kata lain terdapat pengaruh sebesar 0,949 dari pemberian perlakuan permainan berburu binatang. Dan tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara perlakuan hasil permainan benteng-bentengan terhadap gerak manipulatif dengan nilai *Sig.* ,011 < nilai $\alpha = 0,05$, dengan jumlah penurunan sebesar -0,039 dari pemberian perlakuan permainan berburu binatang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak adanya pengaruh penerapan permainan berburu binatang dan benteng-bentengan dalam gerak manipulatif siswa kelas IV SDN Pacarkembang IV, sedangkan kan untuk gerak lokomotor terdapat pengaruh untuk penerapan permainan berburu binatang dan benteng-bentengan. Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan hal ini disebabkan karena pada saat pemberian *treatment*, siswa kurang antusias dalam permainan tradisional seperti benteng-bentengan dan berburu binatang. Siswa akan merasa antusias jika mereka diberikan materi permainan sepakbola saja. Jadi untuk permainan berburu binatang dan benteng-bentengan kurang cocok diberikan kepada siswa kelas IV SDN Pacarkembang IV.

Validasi produk dilakukan kepada tiga orang ahli yaitu ahli pembelajaran PJOK, ahli informatika, dan ahli guru PJOK. Peneliti memilih ahli yang kompeten dibidangnya masing-masing berkaitan dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun tujuan dari validasi produk ini adalah untuk mengetahui kelayakan yang bersifat makro serta mendapatkan tanggapan berupa saran sebuah produk sehingga dapat digunakan untuk uji coba kepada responden.

1. Ahli Pembelajaran PJOK

Validasi ahli pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan sangat penting dilakukan karena dalam pengembangannya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan yang paling utama dalam penelitian ini.

Hasil dari validasi ahli pembelajaran PJOK terhadap dua materi yang divalidasi secara keseluruhan LKPD mendapat nilai minimal 1 dari tiap aspek kriteria penilaian dan mendapatkan justifikasi dari validator bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan sedikit revisi.

2. Ahli Informatika

Validasi dilakukan pada ahli informatika untuk mengetahui kompleksitas aplikasi yang dikembangkan untuk bisa berjalan dengan efektif dan efisien.

Validasi dilakukan sebanyak dua kali, dari hasil validasi aplikasi yang dilakukan mendapat nilai dua dari tiap aspek kriteria penilaian dan mendapatkan justifikasi dari validator bahwa aplikasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan sedikit revisi.

3. Ahli Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Validasi ahli guru PJOK dilakukan dengan memperkenalkan guru dalam mencoba aplikasi LKPD dengan pengguna peserta didik, serta LKPD dengan *user*

guru. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli guru PJOK secara umum LKPD berbasis android mendapat nilai minimal 1 dari tiap aspek kriteria penilaian dan mendapatkan justifikasi dari validator bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan sedikit revisi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dalam penelitian ini didapatkan simpulan bahwa 1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara perlakuan hasil permainan berburu binatang terhadap gerak lokomotor dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Dan tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara perlakuan hasil permainan berburu binatang terhadap gerak manipulatif dengan nilai signifikansi $< 0,05$; 2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara perlakuan hasil permainan benteng-bentengan terhadap gerak lokomotor dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Dan tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara perlakuan hasil permainan benteng-bentengan terhadap gerak manipulatif dengan nilai signifikansi $< 0,05$; dan 3) Permainan yang lebih baik untuk gerak lokomotor adalah permainan berburu binatang dengan perbandingan peningkatan 0,95. sedangkan untuk gerak manipulatif tidak ada permainan yang lebih baik dikarenakan tidak mengalami peningkatan ini dikarenakan permainan tidak cocok dengan karakter siswa di SDN Pacarkembang IV.

Saran

Berdasarkan hasil peneliti kajian pada disertasi ini, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Perlu penelitian lebih lanjut terhadap gerak lokomotor dan manipulatif
2. Perlu penelitian lebih lanjut dengan pemberian permainan lainnya.
3. Perlu penelitian lebih lanjut dengan perlakuan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakhtiar, Syahrial. 2015. *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. Padang: UNP Press.
- Prayoga, Rizky Fithrony. 2017. *Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Locomotor Dengan Pendekatan Variasi dan Kombinasi Permainan Bola Tembak Bagi Siswa kelas 3 SD*. Tesis tidak diterbitkan. Surabaya: Progam studi S2 Pendidikan Olahraga UNESA.
- Hartati, Sasminta Christina Yuli., Priambodo, A., Kristiandaru, A. 2012. *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media.
- Hartono, Soetanto, dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani: Sebuah Pengantar*. Surabaya: Unesa University Press.
- Indahwati, Nanik. 2015. *Perkembangan & Belajar Motorik*. (Hand Out). Surabaya; Unesa University Press.
- Maduratnaningtyas, Ika Indah Putri. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Lompat Tali dan Engklek Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Locomotor dan Manipulatif Pada Peserta Didik Kelas IV di*

- Sekolah Dasar Negeri VI Ngunut Kabupaten Tulungagung*. (Tesis Tidak Dipublikasikan). Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.
- Martin, A., Boyle, J., Corlett, F., Kelly, P., Reilly, J.J., 2016. *Contribution of walking to school to individual and population moderate-vigorous intensity physical activity: systematic review and meta-analysis*. *Pediatr.Exerc. Sci.* 28 (3), 353–363
- Maksum, Ali 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nur, Haerani. 2013. *Membangun Karakter Nanak Melalui Permaonan Tradisional*. Universitas Negeri Makasar. *Jurnal pendidikan karakter*. Tahun III, No 1.
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik: Deskripsi dan Tinjauan Kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Rosdiani, Dini. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.