

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR SISWA KELAS III DI SD NEGERI LABAN TENGAH

Sahrul Sidik^{1*}, Uvia Nursehah², Anna Maria Oktaviani³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Primagraha

^{2,3}Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Primagraha

e-mail: sahrulsidik196@gmail.com

Abstract: *This research aims to determine the effect of the game movement learning model on the gross motor skills of third grade students at SDN Laban Tengah, Tirtayasa Sub-district, Serang Regency. The study employed a quantitative approach with an experimental design involving 31 students, consisting of 18 students in the control class and 13 students in the experimental class. Data on gross motor skills were obtained through several test instruments, namely a 30-meter sprint test to measure speed, a shuttle run 4 x 10 meters test to measure agility, a throwing and catching ball test to measure coordination, and a stork stand test to measure balance. The results of the study revealed significant differences between the control and experimental classes. In the experimental class, 30.77% of students were categorized as very high in gross motor skills, while in the control class only 16.67% achieved the same category. The t-test analysis showed a significance value of $0.002 < 0.05$, indicating that the game movement learning model had a significant effect on students' gross motor skills. In addition, the F-test supported these findings, with an Fvalue of $6.564 \geq F_{table} 3.091$ and a significance value of $0.002 < 0.05$.*

Keyword: *Learning Model, Game Movement, Gross Motor Skills.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran gerak permainan terhadap kemampuan motorik kasar siswa kelas III SDN Laban Tengah, Kecamatan Tirtayasa, Kabupaten Serang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yang melibatkan 31 siswa, yang terdiri dari 18 siswa di kelas kontrol dan 13 siswa di kelas eksperimen. Data kemampuan motorik kasar diperoleh melalui beberapa instrumen tes, yaitu tes lari cepat 30 Meter untuk mengukur kecepatan, tes lari bolak-balik 4 x 10 Meter untuk mengukur kelincahan, tes melempar dan menangkap bola untuk mengukur koordinasi, dan tes berdiri bangau untuk mengukur keseimbangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen. Pada kelas eksperimen, 30,77% siswa berkategori sangat tinggi pada kemampuan motorik kasar, sedangkan pada kelas kontrol hanya 16,67% yang mencapai kategori yang sama. Analisis uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran gerak permainan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar siswa. Selain itu, uji F mendukung temuan ini, dengan nilai F sebesar $6,564 \geq F$ tabel 3,091 dan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Gerak Permainan, Motorik Kasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan yang bertujuan mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan

gerak, serta nilai sosial dan moral melalui aktivitas fisik yang menyenangkan. Salah satu aspek penting dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah kemampuan motorik kasar.

Kemampuan motorik kasar mencakup keterampilan mengoordinasikan otot-otot besar tubuh seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar. Kemampuan motorik kasar merupakan fondasi utama perkembangan fisik anak dan menjadi dasar dalam menguasai berbagai keterampilan olahraga. Pada usia sekolah dasar, kemampuan ini berkembang pesat dan memerlukan stimulus pembelajaran yang tepat agar tidak terhambat (Sudaryono, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Laban Tengah, sekitar 60% siswa kelas III menunjukkan kemampuan motorik kasar yang rendah, seperti kesulitan menjaga keseimbangan, kurangnya koordinasi, serta kelincihan yang rendah. Kondisi ini diperparah dengan penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran gerak permainan (*game movement learning model*), yakni pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan ke dalam kegiatan fisik. Model ini diyakini dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa karena sifatnya yang menyenangkan dan kompetitif. Melalui permainan, siswa tidak hanya belajar bergerak tetapi juga bekerja sama, berinteraksi sosial, dan mengembangkan kepercayaan diri.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Menurut (Sugiyono, 2022), metode kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu,

pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut (Creswell, 2018), pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menjelaskan hubungan antar variabel melalui pengukuran numerik dan analisis statistik.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, di mana terdapat satu kelompok yang diberi perlakuan (*treatment*) berupa penerapan model pembelajaran gerak permainan. Sebelum dan sesudah diberi perlakuan, dilakukan pengukuran untuk melihat perubahan hasil.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Laban Tengah, Kecamatan Tirtayasa, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung pada bulan Mei 2025 semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Menurut (Arikunto, 2019), lokasi penelitian harus dipilih berdasarkan kemudahan akses, keterjangkauan, serta relevansi dengan permasalahan yang diteliti. Pemilihan SDN Laban Tengah didasarkan pada hasil observasi awal bahwa banyak siswa kelas III yang memiliki kemampuan motorik kasar rendah.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. (Sugiyono, 2020), mendefinisikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Laban Tengah sebanyak 31 siswa. Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang dianggap mewakili.

Menurut (Sudaryono, 2020), sampel merupakan bagian dari populasi yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang populasi secara keseluruhan. Karena jumlah populasi relatif kecil (31 siswa), maka penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, di mana seluruh populasi dijadikan sampel penelitian (Sugiyono, 2020).

Menurut (Sugiyono, 2020), variabel penelitian adalah atribut atau sifat dari seseorang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Penelitian ini memiliki dua variabel utama, yaitu:

1. Variabel independen (X) = Model Pembelajaran Gerak Permainan
2. Variabel dependen (Y) = Kemampuan Motorik Kasar

Hubungan antar variabel digambarkan sebagai Model Pembelajaran Gerak Permainan (X) → Kemampuan Motorik Kasar (Y)

Menurut (Sugiyono, 2020), teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi Langsung
Digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran PJOK dengan model gerak permainan. Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung kegiatan yang sedang berlangsung untuk memperoleh gambaran nyata tentang objek penelitian (Arikunto, 2019).
2. Tes Keterampilan Motorik Kasar
Tes dilakukan dua kali, yaitu pretest sebelum penerapan model dan posttest setelah perlakuan. Tes ini

meliputi empat komponen motorik kasar:

- a. Tes Lari cepat 30 Meter (kecepatan)
 - b. Tes Shuttle run 4x10 meter (kelincahan)
 - c. Tes Lempar tangkap bola (koordinasi)
 - d. Tes berdiri bangau (keseimbangan)
3. Dokumentasi

Digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti daftar hadir siswa, foto kegiatan, dan nilai hasil tes. Dokumentasi merupakan catatan tertulis atau visual yang dapat digunakan sebagai bukti atau informasi pendukung hasil penelitian (Arikunto, 2019).

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian yang baik harus valid dan reliabel agar data yang diperoleh akurat dan dapat dipercaya (Sugiyono, 2020).

Dalam penelitian ini digunakan lembar observasi dan format penilaian kemampuan motorik kasar yang memuat aspek koordinasi, keseimbangan, kecepatan, dan kelincahan. Skala penilaian menggunakan skala Likert 1–5 untuk setiap indikator gerakan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan SPSS versi 23. Menurut (Ghozali, 2023), analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data dalam bentuk rata-rata, standar deviasi, dan persentase, sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis.

Langkah-langkah analisis data:

1. Uji-t (Parsial)

Digunakan untuk menguji pengaruh langsung variabel X terhadap variabel Y. Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika Sig. < 0,05 → terdapat pengaruh signifikan.
 - Jika Sig. \geq 0,05 → tidak terdapat pengaruh signifikan.
2. Uji-F (Simultan)
Uji-F digunakan untuk melihat pengaruh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen (Magfiroh et al., 2020).
 3. Analisis Perbandingan Pretest–Posttest
Dilakukan untuk mengukur peningkatan rata-rata nilai kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah perlakuan. Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:
 - H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran gerak permainan terhadap kemampuan motorik kasar siswa.
 - H_1 : Terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran gerak permainan terhadap kemampuan motorik kasar siswa.

Uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 (95% tingkat kepercayaan). Jika Sig. < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SDN Laban Tengah, Kecamatan Tirtayasa, Kabupaten Serang, dengan melibatkan 31 siswa kelas III. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran gerak permainan terhadap kemampuan motorik kasar siswa. Sebelum perlakuan, dilakukan pretest, dan setelah penerapan model pembelajaran gerak permainan, dilakukan posttest untuk melihat perubahan hasil belajar.

Nilai rata-rata pretest siswa berada pada kisaran 57,0–66,3 (kategori cukup), sedangkan posttest meningkat menjadi 61,0–78,0 (kategori baik). Peningkatan terlihat hampir di seluruh aspek-koordinasi, keseimbangan, kecepatan, dan kelincahan. Contohnya, Bela Saputri meningkat dari 60,0 menjadi 77,33 dan Siti Kholifah dari 65,3 menjadi 78,00.

Peningkatan rata-rata sebesar 10–15 poin menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran gerak permainan memberikan dampak positif terhadap kemampuan motorik kasar siswa. Analisis menggunakan SPSS versi 23 menunjukkan:

- Uji-t (parsial): nilai signifikansi $0,002 < 0,05$ → terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran gerak permainan dan kemampuan motorik kasar siswa.
- Uji-F (simultan): nilai Fhitung = $6,564 \geq F_{tabel} = 3,091$, dengan Sig. = $0,002 < 0,05$ → model pembelajaran berpengaruh secara simultan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar.

Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, artinya model pembelajaran gerak permainan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran gerak permainan efektif meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kelas III. Peningkatan ini terjadi karena siswa aktif bergerak dalam suasana menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif.

Menurut (Gallahue & Ozmun, 2020), stimulasi gerak melalui permainan dapat mengembangkan koordinasi, kekuatan, dan keseimbangan secara simultan. Sementara (Piaget, 2021), menegaskan bahwa

anak usia sekolah dasar belajar paling efektif melalui aktivitas konkret dan pengalaman langsung, seperti bermain. Hal ini juga sejalan dengan teori (Vygotsky, 2020), yang menyatakan bahwa permainan menjadi sarana sosial terbaik untuk mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif anak.

Dari sisi teori belajar motorik, (Schmidt & Lee, 2019), menyebutkan bahwa keterampilan fisik berkembang melalui latihan berulang dan umpan balik (feedback). Dalam model gerak permainan, siswa memperoleh intrinsik dan extrinsic feedback saat berinteraksi dan memperbaiki gerakan tubuh, sehingga kemampuan motoriknya meningkat. Penelitian ini juga mendukung temuan (Verawati et al. 2022), yang membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan secara signifikan meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa SD.

SIMPULAN

Model pembelajaran gerak permainan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar siswa kelas III SDN Laban Tengah. Hal ini dibuktikan melalui uji statistik, yaitu nilai Sig. = 0,002 < 0,05 dan Fhitung = 6,564 ≥ Ftabel = 3,091, sehingga hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, penerapan model gerak permainan mampu meningkatkan koordinasi, kelincahan, kecepatan, dan keseimbangan siswa secara nyata.

Peningkatan kemampuan motorik kasar terjadi karena proses belajar berbasis aktivitas fisik dan permainan yang menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan gerak. Model gerak permainan terbukti efektif untuk

pembelajaran PJOK di tingkat sekolah dasar. Selain meningkatkan keterampilan motorik, model ini juga menumbuhkan kerja sama, sportivitas, dan rasa percaya diri siswa. Proses belajar yang berorientasi pada pengalaman langsung membuat siswa belajar sambil bermain, sesuai dengan pendekatan konstruktivisme.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto (2019). Pengaruh penggunaan media big book terhadap hasil belajar dan Pengetahuan Sosial kelas IV UPT SD Negeri 21 Bantaramba Kabupaten Jeneponto. *Didaktik*, 11(2), 230-241
- Creswell (2018), Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Diponegoro Asam Jawa. *Tarbiyah bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama dan Sains*, 6(1), <https://doi.org/10.58822/thgshit74>
- Gallahue, D. L., & Ormum, J. C. (2020), *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (8th ed.)
- Ghozali, I. (2023). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23* (Edisi 8). Cetakan ke VIII. Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Piaget, J. (2021). *The psychology of the child* (Reissue) Basic Books.
- Schmidt. (2019), Game-based physical learning model to enhance gross motor skills in young students. *Jurnal SPORTIF Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 10(3), 503-520. <https://doi.org/10.58822/thgshit74>

-
- doi.org/10.29407/s umpari v
1063.27982
- Sudaryono. (2020). Metode Penelitian Pendidikan, Dasar-Dasar Evalnasi Pembelajaran. Dinas Pendidikan Provinsi Banten.
- Sugiyono. (2022) Metode Penelitian Kuantan, Kualitang dan R dan D. Penerba Alfabeta.
- Verawati, I., Dewi, R., Pane, B. S. & Nurkatri, N. (2022). Analysis of Instruments for Assessment of Baxa: Movement Skills PJOK Elementary School. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jarmani*, 6(2), 250-261. doi.org/10.31169/jkxhi2 21631
- Vgotsky (2020). Enhancing gross moter skills in children aged 5-6 through outbound games. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research*, 311), 13. [httges des crg/10.31958 Hecer vil 12412](https://doi.org/10.31958/Hecer.vil.12412) (6th ed)