

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK SISWA KELAS V SDN GADING I SURABAYA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Ayu Febbyastri Iswardhani¹, Bagus Andinata Saputra², Difa Chandra³, Heri
Wahyudi⁴, Feri Johanis⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Surabaya

Alamat e-mail: ppg.ayuiswardhani72@program.belajar.id¹
ppg.bagussaputra89@program.belajar.id², ppg.difarify03@program.belajar.id³
heriwahyudi@unesa.ac.id⁴, ferijohanis10@gmail.com⁵

ABSTRACT

Preserving traditional games should start from basic education. For this reason, the application of traditional games at elementary school level is very important. Not only as a conservation effort, traditional games can also be used as a method to improve elementary school students' motor skills. This research was a PTK type, with a sample of 25 class V students at SDN 1 Gading Surabaya. This research uses the traditional game of stilt batok. Data analysis in this research uses percentages. The results of cycle 1 were 9 students in the sufficient category, 2 good, 1 very poor, and 13 students in the poor category. The results of Cycle 2 were 9 students in the good category, and 16 students in the very good category. The mean results show that there was an increase between cycles 1 and 2, that in cycle 1 the percentage was 58.40% in the poor category and for cycle 2 it rose to 80.48% in the very good category. The conclusion obtained is that traditional games can improve the motor skills of fifth grade elementary school students.

Keywords: Motor skills, Traditional Games, Elementary School Students

ABSTRAK

Pelestarian permainan tradisional sebaiknya dimulai dari pendidikan dasar. Oleh karena ini penerapan permainan tradisional pada jenjang SD sangat penting. Tidak hanya sebagai upaya pelestarian tapi permainan tradisional juga bisa dijadikan metode untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa SD. Penelitian ini berjenis PTK, dengan sampel 25 siswa kelas V SDN 1 Gading Surabaya. Penelitian ini menggunakan permainan tradisional egrang batok. Analisis data pada penelitian ini menggunakan persentase. Hasil siklus 1 dengan kategori cukup sebanyak 9 siswa, Baik 2, sangat kurang 1, dan sebanyak 13 siswa dengan kategori kurang. Hasil Siklus 2 dengan kategori baik sebanyak 9 siswa, dan dengan kategori sangat baik berjumlah 16 siswa. Hasil mean menunjukkan bahwa terjadi peningkatan antara siklus 1 dan 2, bahwa pada siklus 1 didapatkan persentase 58,40% dengan kategori kurang dan untuk siklus 2 naik menjadi 80,48% dengan kategori sangat baik. Kesimpulan yang didapatkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa SD kelas V.

Kata Kunci: Kemampuan motorik, Permainan Tradisional, Siswa Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan jasmani dan olahraga diajarkan di semua tingkat sekolah

karena penting untuk membantu siswa menjaga kesehatan secara mandiri (Kusnandar et al., 2019).

Penjaskes bertujuan mengembangkan kebugaran fisik, keterampilan motorik, pemikiran kritis, keterampilan sosial, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat, dan kesadaran lingkungan bersih melalui aktivitas fisik yang terencana dengan baik untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Aktivitas belajar yang berfokus pada gerakan tubuh ini melibatkan penggunaan otot-otot siswa (Nawawi et al., 2023). Oleh karena itu, pendidikan jasmani sangat penting di semua jenjang sekolah, dan guru harus menerapkan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa (Kisno et al., 2021).

Pendidikan jasmani dan olahraga berperan dalam meningkatkan keterampilan motorik, yang sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak secara keseluruhan, terutama dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam pendidikan jasmani. Dengan demikian, keterampilan motorik siswa harus didorong agar tujuan pendidikan jasmani dan olahraga dapat tercapai secara optimal (Siti Rodi'ah, 2021).

Perkembangan fisik motorik adalah perkembangan keterampilan

melakukan gerakan, yang mencakup motorik halus dan motorik kasar (Hendayani et al., 2019). Perkembangan motorik dibagi menjadi dua kategori, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar membutuhkan koordinasi kelompok otot-otot tertentu yang memungkinkan anak melompat, memanjat, berlari, dan mengendarai sepeda. Di sisi lain, motorik halus memerlukan koordinasi antara tangan dan mata, seperti saat menggambar, menulis, dan memotong dengan gunting (Mukaromah, 2015). Terdapat berbagai alasan mengapa pemeliharaan perkembangan motorik anak di usia dini kurang optimal dalam pembelajaran di sekolah dasar, salah satunya adalah kemampuan motorik (Safitri et al., 2023).

Permainan tradisional memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan dengan permainan modern saat ini. (Safitri et al., 2023). Selain memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya, permainan tradisional juga dapat meningkatkan kecintaan terhadap nilai-nilai luhur yang diwariskan oleh nenek moyang (Perdima & Kristiawan, 2021). Di era globalisasi ini, beberapa pakar pendidikan di Indonesia berupaya

menghidupkan kembali dan menjaga kelestarian permainan tradisional di tengah derasnya pengaruh budaya dan teknologi modern (Pratiwi & Kristanto, 2015).

Perkembangan zaman yang pesat dan revolusioner telah menyebabkan banyak hal yang seharusnya dilestarikan menjadi terabaikan. Permainan tradisional, yang kaya akan budaya, nilai-nilai kebangsaan, dan unsur-unsur yang bermanfaat bagi perkembangan anak, menjadi terlupakan. Di sisi lain, permainan modern yang dianggap lebih praktis dan cenderung individualistik lebih dipilih oleh anak-anak masa kini, padahal mereka seharusnya mengenal permainan motorik dan kognitif yang lebih baik (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Pengembangan *board game* berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa sekolah dasar pada materi aproksimasi di kelas IV (Maryanti et al., 2021). Permainan tradisional Banyumas gol-golan terhadap tingkat kebugaran jasmani siswa Sekolah Dasar (Kusnandar et al., 2019).

Permainan tradisional harus dikembalikan ke posisinya sebagai permainan anak-anak Indonesia, di mana semua pihak dapat

memperkenalkannya dan memainkannya bersama anak-anak. Bahkan, upaya untuk memodernkan permainan tradisional anak-anak juga dapat dilakukan. (Kurniawan, 2018). Selain itu berdasarkan hasil studi pendahuluan di SDN Gading 1 bahwa kemampuan motorik siswa masih rendah sehingga diperlukan upaya yang tepat. Novelty pada penelitian ini bahwa permainan egrang batok bisa diberikan untuk anak SD tingkat atas untuk meningkatkan kemampuan motorik. Atas dasar latar belakang diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik melalui permainan tradisional.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di SDN Gading 1 Surabaya pada siswa kelas V, dengan total peserta didik sebanyak 25 orang. Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi observasi dan tes kemampuan motorik. Tes kemampuan motorik yaitu berupa tes kemampuan motorik kasar, untuk permainan tradisional yang digunakan yaitu egrang batok.

Rancangan penelitian mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan persentase dengan norma pata tabel 1.

Tabel 1. Norma Penilaian Keterampilan Motorik Siswa

Tingkat Persentase	Kriteria
80% – 100%	Sangat Baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% - 59%	Kurang
0% - 49%	Sangat Kurang

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian akan dijelaskan hasil Siklus 1, hasil Silkus 2, dan hasil mean antara Siklus 1 dan Siklus 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Silkus 1

No	Siklus 1	Persentase (%)	Keterangan
1	50	50	Kurang
2	60	60	Cukup
3	70	70	Baik
4	62	62	Cukup
5	60	60	Cukup
6	54	54	Kurang
7	55	55	Kurang
8	72	72	Baik
9	58	58	Kurang
10	51	51	Kurang
11	49	49	Sangat Kurang
12	57	57	Kurang
13	56	56	Kurang
14	53	53	Kurang

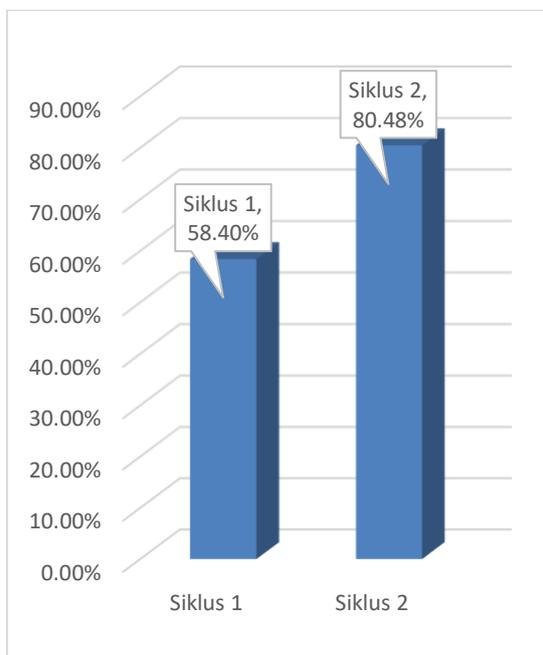
15	54	54	Kurang
16	55	55	Kurang
17	69	69	Cukup
18	66	66	Cukup
19	52	52	Kurang
20	61	61	Cukup
21	63	63	Cukup
22	56	56	Kurang
23	67	67	Cukup
24	60	60	Cukup
25	50	50	Kurang
	58,4	58,4	Kurang

Berdasarkan tabel diatas bahwa Siklus 1 dengan kategori cukup sebanyak 9 siswa, Baik 2, sangat kurang 1, dan sebanyak 13 siswa dengan kategori kurang.

Tabel 3 Hasil Silkus 1

No	Siklus 2	Persentase (%)	Keterangan
1	83	83	Sangat Baik
2	85	85	Sangat Baik
3	88	88	Sangat Baik
4	85	85	Sangat Baik
5	76	76	Baik
6	75	75	Baik
7	73	73	Baik
8	83	83	Sangat Baik
9	81	81	Sangat Baik
10	80	80	Sangat Baik
11	76	76	Baik
12	79	79	Baik
13	70	70	Baik
14	84	84	Sangat Baik
15	84	84	Sangat Baik
16	81	81	Sangat Baik
17	87	87	Sangat Baik
18	86	86	Sangat Baik
19	77	77	Baik
20	77	77	Baik
21	73	73	Baik
22	83	83	Sangat Baik
23	81	81	Sangat Baik
24	80	80	Sangat Baik
25	85	85	Sangat Baik
	80,48	80,48	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas bahwa pada Siklus 2 dengan kategori baik sebanyak 9 siswa, dan dengan kategori sangat baik berjumlah 16 siswa.



Gambar 1 Mean Siklus 1 dan 2

Berdasarkan diagram diatas bahwa berdasarkan mean menunjukkan bahwa terjadi peningkatan antara siklus 1 dan 2, bahwa pada siklus 1 didapatkan 58,40% dengan kategori kurang dan untuk siklus 2 naik menjadi 80,48% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa Siklus I dan II ada perbedaan lebih baik kemampuan motorik siswa. Hal ini kemungkinan dikarenakan karena dalam pembelajaran menerapkan permainan

tradisional sehingga bisa meningkatkan kemampuan motorik siswa kelas V SD. Permainan dapat menjadi media yang menarik minat siswa dalam aktivitas gerak selama pembelajaran Penjas. Hal ini karena permainan memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa, sehingga dapat menjadi solusi efektif dalam pembelajaran Penjas (Nawawi et al., 2023).

Permainan tradisional merupakan aset budaya yang penting untuk dilestarikan, dieksplorasi, dan dikembangkan (Ikawati et al., 2018). Selain berperan sebagai sarana hiburan, permainan tradisional memiliki potensi untuk dijadikan olahraga yang meningkatkan kebugaran fisik (Kurniawan, 2018b). Negara kita memiliki berbagai jenis permainan tradisional yang mencerminkan kekayaan budaya bangsa (Perdima & Kristiawan, 2021). Agar keberagaman ini tetap menjadi bagian dari *Bhinneka Tunggal Ika*, dukungan dari pemerintah pusat, masyarakat, dan lingkungan sangat dibutuhkan. Pemerintah telah memfasilitasi kegiatan permainan tradisional dan menetapkan standar aturan permainannya. Jika anak-anak di masyarakat sering bermain

permainan tradisional sejak dini, hal ini akan berdampak positif pada perkembangan dan popularitas permainan tersebut, serta tertanam kuat dalam benak anak-anak sebagai bekal untuk masa depan (Kusnandar et al., 2019).

Pendidikan jasmani dan olahraga berperan sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan motorik, yang merupakan faktor krusial dalam perkembangan keseluruhan kepribadian anak (Mustafa & Dwiyoogo, 2020). Khususnya, perkembangan yang mendukung tujuan pendidikan jasmani dan olahraga yang telah diuraikan sebelumnya. Oleh karena itu, penting untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan jasmani dan olahraga secara optimal. Salah satu aspek keterampilan motorik yang perlu ditekankan adalah motorik kasar, karena kemampuan ini erat kaitannya dengan penggunaan otot besar dalam tubuh manusia (Siti Rodi'ah, 2021).

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil Siklus 1 yaitu dengan rata-rata persentase 58,40% dengan

kategori kurang dan untuk Siklus 2 yaitu dengan rata-rata persentase 80,48% sehingga menunjukkan bahwa permainan tradisional egrang batok dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Hendayani, Y., Yusuf Muslihin, H., & Rahman, T. (2019). Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Balok Bergambar Di Tkip Assalaam Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agoedia*, 3(1), 48–60.
- Ikawati, H. D., Purmadi, A., Anwar, Z., & Zulfakar. (2018). Pengembangan Media Video Permainan Tradisional Suku Sasak Untuk Pelestarian Budaya dan Sumber Belajar Muatan Lokal. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 234–248.
- Kisno, Sari, A. H., Jannah, M., & Syafitri, A. R. (2021). Paya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Menggunakan Teknik 3m (Melipat, Menggantung Dan Menempel) Pada Anak Usia Sekolah Dasar Kelas Awal. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)*, 2(1), 2746–2269. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/IJIGAE/>
- Kurniawan, M. R. (2018a). Analisis Permainan Tradisional dalam

- Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik*, 13(2), 99–105.
- Kurniawan, M. R. (2018b). Permainan tradisional Yogyakarta sebagai sumber belajar alternatif berbasis kearifan lokal bagi pembelajaran di sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(2), 98.
<https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.2697>
- Kusnandar, K., Purnamasari, D. U., Nurcahyo, P. J., & Darjito, E. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Banyumas Gol-Golan Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Banyumas. *Physical Activity Journal*, 1(1), 18.
<https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.1996>
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Mukaromah, Y. H. (2015). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menjiplak Pada Anak Kelas I Di SD Negeri 9 Terangun. *Jurnal Pendidikan Anak*, IV(2), 667–672.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438.
<https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Nawawi, M. F., Ismaya, B., & Afrinaldi, R. (2023). Penerapan Permainan Tradisional Galah Asin (Gobak Sodor) Dalam. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Januari, 9(1), 264–278.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7527543>
- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5342–5351.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1640>
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2015). Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Media Pilar Karakter 2 Pada TK B Di RA Pelangi Nusantara 02 Semarang Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 19–39.
- Safitri, R. E., Safari, I., & Supriyadi, T. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Lari Melalui Permainan Tradisional Kucing Jongkok Improving Gross Motor Ability Run Through Traditional Cat Squating Game. *Jambura Health and Sport Journal*, 5(1).
- Siti Rodi'ah, I. H. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan

Jasmani Berbantu Media Book
Creator Digital Dalam
Meningkatkan Kemampuan
Motorik Kasar Siswa Pada
Tingkat Sekolah Dasar.
*Continuous Education: Journal of
Science and Research*, 2(2), 23–
35.
[https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.2
25](https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.225)

Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P.
(2014). Permainan Tradisional
dalam Budaya dan
Perkembangan Anak.
Paradigma, 02(04), 1–5.