

Pengaruh Permainan *Slag Ball* untuk Peningkatan Keterampilan Motorik pada Siswa Kelas VIII di UPT SMPN 9 Gresik

Dwiji Dediarto¹, Sasminta Christina Yuli Hartati²

^{1,2} Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: dwiji.19056@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Kemampuan motorik siswa menengah pertama (SMP) dalam PJOK beraneka ragam, ada yang baik, sedang, dan kurang baik. Kemampuan motorik yang baik, akan membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK di sekolah. Terkait proses pembelajaran yang telah diberikan oleh pendidik dengan beberapa kompetensi dasar yang sudah terlaksana, ada salah satu KD tentang aktivitas permainan dan olahraga. Permainan *slag ball* merupakan permainan yang tergolong sederhana dan mudah dalam pengaplikasiannya serta belum pernah diberikan dalam pembelajaran sehingga sangat tepat jika permainan ini diberikan pada saat pembelajaran di sekolah, dasar utama diberikannya permainan ini yaitu untuk meningkatkan motorik siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *slag ball* terhadap keterampilan motorik pada siswa kelas VIII UPT SMPN 9 Gresik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimen, yaitu eksperimen semu dengan desain *One Group Pre-test dan Post-test Design*, sedangkan instrumen penelitiannya menggunakan *Barrow Motor Ability Test*. Cara penentuan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan teknik *cluster random sampling*. Pada penelitian ini menggunakan instrumen *Barrow Motor Ability Test* dengan 6 butir tes. Penelitian ini menggunakan sampel murid kelas kelas VIII UPT SMPN 9 Gresik dengan jumlah sampel 32 siswa. Setelah dilaksanakannya pengambilan data, maka diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan perhitungan uji-t (t-test) pada tabel 4.17 *paired samples test* nilai Sig. $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima, serta peningkatan sebesar 13.53%. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan *slag ball* untuk peningkatan keterampilan motorik pada siswa kelas VIII di UPT SMPN 9 Gresik.

Kata Kunci : *Softball, Slag Ball, Motorik*

Abstract

The motor skills of junior high school students (SMP) in PJOK vary, some are good, moderate, and poor. Good motor skills will help students in following the PJOK learning process at school. Regarding the learning process that has been provided by educators with several basic competencies that have been implemented, there is one KD on game and sports activities. The slag ball game is a game that is relatively simple and easy to apply and has never been given in learning so it is very appropriate if this game is given during learning at school, the main basis for giving this game is to improve student motor skills. The purpose of this study was to determine the effect of slag ball game on motor skills in class VIII UPT students of SMPN 9 Gresik. This study used a quantitative approach, with a type of experimental research, namely a pseudo-experiment with a One Group Pre-test and Post-test Design design, while the research instrument used the Barrow Motor Ability Test. The method of determining the sample in this study is using cluster random sampling technique. In this study using the Barrow Motor Ability Test instrument with 6 test items. This study used a sample of class VIII UPT SMPN 9 Gresik students with a sample size of 32 students. After carrying out the data collection, the results were obtained that there was a significant increase. This is proven by the t-test calculation in table 4.17 paired samples test Sig value. $0.000 < 0.05$ so H_a is accepted, as well as an increase of 13.53%. From these results, it can be concluded that there is an influence of the slag ball game on improving motor skills in class VIII students at UPT SMPN 9 Gresik.

Keywords: *Slag Ball, Motor Skills.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 adalah suatu proses untuk mewujudkan suasana belajar siswa secara aktif yang terorganisir untuk mengembangkan kemampuan diri agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan pada dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan jasmani memiliki fungsi dalam pembentukan manusia melalui aktivitas fisik yang mampu menjadikan awal mulainya kesehatan, supaya jasmani badannya cukup kuat dan tenaganya cukup terlatih serta meningkatkan keterampilan siswa untuk berolahraga sehingga berperilaku moral dan berintelektual (Nasyir & Hartati, 2019) . Pendidikan memiliki fungsi sebagai awal untuk memulai suatu perubahan dan mencapai kemajuan. Maka dari itu untuk merubah kehidupan suatu bangsa harus dimulai dengan memperbaiki pendidikan dan sistem pendidikan itu sendiri. Pendidikan juga memiliki kaitan dengan sumber daya manusia, dimana ketika sumber daya manusia memiliki potensi yang baik maka pendidikan juga akan baik (Putri & Hartati, 2022). Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan (Hanief et al., 2017)

Keberadaan Pendidikan Jasmani di sekolah diharapkan dapat mendorong perkembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat bagi anak dan remaja. Selain itu, dengan tersedianya fasilitas, sarana dan prasarana diharapkan dapat bermanfaat untuk membina kebugaran jasmani siswa. Pendidikan Jasmani secara khusus terfokus pada pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani. Melalui Pendidikan Jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga ((Iqbal, 2022).

Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang (Ali & Hartati, 2018). Menurut (Advendi Kristiyandaru, 2012), pendidikan jasmani memberikan rangsangan agar terjadi pertumbuhan badan, memperbesar tingkat kecerdasan, membiasakan hidup sehat, dan membentuk pertahanan dan gerak tubuh individu. Pemberian Pendidikan jasmani itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan psikis yang lebih baik lagi dan juga dapat membentuk pola hidup sehat. Hal ini berarti bahwa PJOK sangatlah berperan penting terhadap proses pengembangan kemampuan dan membentuk watak seseorang sehingga mampu menjadikan manusia yang seutuhnya sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Menurut (Aqib, 2020), pada masa anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan masa dimana peserta didik lebih senang bermain. Ketika dalam sebuah permainan peserta didik dapat mengekspresikan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki sesuai pribadinya masing-masing. Melalui pendidikan jasmani peserta didik dapat menyalurkan bakat dan keinginan untuk bergerak, juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani.

Kemampuan motorik siswa menengah pertama (SMP) dalam Pendidikan Jasmani beraneka ragam, ada yang baik, sedang, dan kurang baik. Kemampuan motorik yang baik, akan membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah (Dewi & Verawati, 2022) . Oleh karena itu, siswa yang mempunyai kemampuan motorik yang baik lebih mudah berkonsentrasi terhadap materi yang disampaikan oleh guru jika dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kemampuan motorik kurang baik. Pendidikan Jasmani termasuk salah satu mata pelajaran yang disenangi oleh siswa, akan tetapi pada kenyataannya banyak siswa yang kurang aktif mengikuti pembelajaran praktek di lapangan. Pada saat melakukan pemanasan,

siswa terlihat kurang aktif dalam bergerak sehingga akan mempengaruhi aktivitas fisiknya (Pranoto et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan Bapak Abdul Haris S.Or sebagai guru PJOK di UPT SMP Negeri 9 Gresik berjalan kurang maksimal dengan adanya permasalahan yaitu metode pembelajaran kurang menarik sehingga mengakibatkan peserta didik kurang memperhatikan, kurangnya keterampilan motorik siswa saat mengikuti pembelajaran PJOK. Masih banyak siswa yang tidak serius dalam pelaksanaan pembelajaran seperti kurang senang diberikan tugas gerak, siswa kurang serius saat diberikan permainan. Untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa, maka guru PJOK dapat menerapkan pembelajaran dengan pendekatan melalui permainan.

Menurut (Ali & Hartati, 2018), pembelajaran adalah proses untuk menyadari kerangka acuan di mana kita berpikir, merasakan, dan bertindak, menjadi kritis terhadap kecukupannya dengan sadar dari mana asalnya. Terkait proses pembelajaran yang telah diberikan oleh pendidik dengan beberapa kompetensi dasar yang sudah terlaksana, ada salah satu KD tentang aktivitas permainan dan olahraga. Permainan slag ball merupakan permainan yang tergolong sederhana dan mudah dalam pengaplikasiannya serta belum pernah diberikan dalam pembelajaran sehingga sangat tepat jika permainan ini diberikan pada saat pembelajaran di sekolah, dasar utama diberikannya permainan ini yaitu untuk meningkatkan motorik siswa karena terdapat berbagai macam gerak lokomotor, non lokomotor, dan gerak manipulatif.

Keterampilan motorik siswa kelas VIII di UPT SMP Negeri 9 Gresik belum diketahui, hal inilah yang menjadi landasan penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Permainan Slag Ball Untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Pada Siswa Kelas VIII UPT SMPN 9 Gresik".

METODE

Hakekat penelitian merupakan sebuah usaha untuk menemukan, mengembangkan atau menguji kebenaran atas suatu pengetahuan. Penelitian terbagi menjadi 2 jenis yaitu penelitian eksperimen dan non-eksperimen, untuk jenis penelitian yang dipilih oleh penulis untuk penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Penelitian Eksperimen merupakan sebuah penelitian yang dilakukan dengan sangat selektif untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel (Maksum, 2018a). Ciri utama dalam penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (treatment). Selain itu pada penelitian eksperimen ada 2 desain penelitian eksperimen yaitu, eksperimen murni (true experiment) dan eksperimen semu (quasi experiment). Eksperimen murni adalah eksperimen yang mempunyai ciri-ciri memiliki kelompok kontrol, dengan diberikannya perlakuan (treatment), randomisasi dan ukuran keberhasilan, eksperimen semu adalah eksperimen yang dilakukan tanpa menggunakan kelompok kontrol dan pemilihan subjek tidak bisa secara acak karena subjek merupakan kelompok yang tidak dapat dipisah dan diacak.

Pada penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian eksperimen semu, desain ini digunakan ketika penempatan subjek secara acak tidak dapat dilakukan, hal ini dikarenakan subjek tidak bisa dipisah atau di pindah karena sudah menjadi satu kelompok utuh (Maksum, 2018b). Sama seperti ketika akan dilakukannya penelitian di sekolah, tentu sekolah akan keberatan apabila kita melakukan pengacakan pada siswanya, karena hal tersebut pasti akan berdampak pada perubahan kelas yang sudah terbentuk dari awal. Dalam penelitian ini juga menggunakan pendekatan kuantitatif dikarenakan data penelitiannya berupa angka dan analisisnya menggunakan statistik (Reynaldi, Trisakti Tegar, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Pada deskripsi data ini peneliti akan memaparkan hasil distribusi data pre-test dan post-test yang berisi data mean (rata-rata), standar deviasi, varian, nilai minimal dan nilai maksimal. Data ini didapatkan dari siswa kelas VIII-H UPT SMPN 9 Gresik dengan jumlah 32 siswa/1 sehingga didapatkan nilai sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi Data Pre-test dan Post-test

		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviasi</i>	<i>Varian</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maksimum</i>
<i>Pre-test</i>	32	3207.61	1064.036	1132172.897	1285	5164
<i>Post-test</i>	32	3641.58	1168.417	1365197,500	1639	5669
Peningkatan	32			13.53		

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui pada hasil sebelum diberikan perlakuan (treatment) permainan slag ball (pre test) nilai rata-rata sebesar 3207,61, standar deviasi 1064,036, varian 1132172,897, nilai maksimum 5164, serta nilai minimum 1285. Sedangkan pada hasil setelah diberikan perlakuan (treatment) permainan slag ball (post test) nilai rata-rata sebesar 3641,58, standar deviasi 1168,417, varian 1365197,500, nilai maksimum 5669, serta nilai minimum 1639. Pada tabel 4.1 diatas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada gerak dasar siswa setelah diberikannya perlakuan (treatment) permainan slag ball sebesar 13,53%.

Uji Persyaratan Data

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan uji yang menghitung apakah hasil dari perhitungan dari jumlah keseluruhan bersifat normal, seperti contoh berikut jika P-Value > 0,05 maka dinyatakan normal dan jika P-Value < 0,05 maka dinyatakan tidak normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogrov

Variabel	Test	Sig	Kesimpulan
Keterampilan	<i>Pretest</i>	0.115	Normal
Motorik Siswa	<i>Posttest</i>	0.066	Normal

Berdasarkan tabel 2 uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov Smirnov, yang mana dihasilkan dari perhitungan keluar hasil nilai yang signifikan dikarenakan nilai yang dihasilkan lebih dari nilai acuan yaitu dengan nilai berjumlah 0,05 atau dengan kata lain yaitu tes Barrow Motor Ability Pre-test sig > a (0,115>0,05), dan tes Barrow Motor Ability Post-test sig > a (0,066>0,05). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil dari penghitungan jumlah nilai awal dan jumlah nilai akhir dinyatakan normal karena hasil dari penghitungan lebih besar dari nilai acuan yaitu 0,05.

2. T-test (Paired samples T-test)

Paired T-test merupakan perhitungan untuk membedakan antara dua sampel yang dijadikan subjek pada pelaksanaan penelitian, dimana sebagai berikut hasil perhitungan dari uji Paired t-test:

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples T-test

Variabel	N	Mean	SD	t	Df	P-Value
<i>Pretest</i>	32	3207.61	1064.036	-10.313	31	0.000
<i>Posttest</i>	32	3641.58	1168.417			

Penjabaran hasil penghitungan dari tabel 3 berkaitan dengan hasil uji T-test menggunakan paired samples t-test menghasilkan jumlah nilai sig < a (0,05) yaitu (0,000) < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat dikatakan signifikan dikarenakan nilai dari P- Value lebih kecil dari nilai sig < a (0,05).

3. Presentase Peningkatan

Presentase peningkatan yang terjadi karena permainan slag ball yang diberikan untuk meningkatkan keterampilan gerak motorik siswa dalam pembelajaran PJOK akan dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4. Presentase Pre-test dan Post-test

Keterangan	M_D	M_{Pre}	Presentase
Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	14321.23	7971694	13.53%

Dari tabel 4 bisa disimpulkan bahwasannya terjadi peningkatan gerak motorik siswa sebesar 13.53% untuk keseluruhan data pre-test dan post-test.

Tabel 5. Presentase Peningkatan Dari Setiap Item Tes

Item Tes	Peningkatan
<i>Standing broad jump</i>	3.37%
<i>Softball throw</i>	17.61%
<i>Zig-zag run</i>	13.43%
<i>Wall pass</i>	12.5%
<i>Medecine ball put</i>	10.5%
Lari 50m	43.3%

Dari tabel 5 presentase peningkatan dari setiap item tes dapat diketahui bahwa peningkatan terbesar terdapat pada lari cepat 50m yaitu sebesar 43.3%. Adapun tujuan dari tes lari cepat 50m adalah untuk mengukur kekuatan otot kaki siswa. Gerakan berlari ketika melakukan permainan Slag Ball merupakan gerak dasar motorik yaitu pada gerak manipulatif.

Tabel 6. Kategori Data Pre-test Gerak Motorik Siswa

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	> 4803.67	Baik sekali	2	6%
2	3739.63 – 4803.67	Baik	7	22%
3	2675.59 – 3739.63	Sedang	11	34%
4	1611.55 – 2675.59	Kurang	11	34%
5	< 1611.55	Kurang sekali	1	3%

Berdasarkan pada tabel 6 mengenai pengkategorian data pre-test gerak motorik siswa, dapat diketahui bahwa keterampilan gerak siswa masih banyak yang masuk kategori sedang dan kurang dengan jumlah masing-masing 11 siswa (34%) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang keterampilan gerak motoriknya kurang.

Tabel 7. Kategori Data Post-test Gerak Motorik Siswa

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	> 5394.21	Baik sekali	3	9%
2	4225.79 – 5394.21	Baik	6	19%
3	3057.37 – 4225.79	Sedang	10	31%
4	1888.95 – 3057.37	Kurang	12	38%
5	< 1888.95	Kurang sekali	1	3%

Berdasarkan pada tabel 7 mengenai pengkategorian data pre-test gerak motorik siswa, dapat diketahui bahwa keterampilan gerak siswa masih banyak yang masuk kategori kurang dengan jumlah 12 siswa (38%) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang keterampilan gerak motoriknya kurang.

Pembahasan

Pada sub bab ini peneliti akan membahas secara rinci tentang penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai Pengaruh Permainan Slag Ball Untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Pada Siswa Kelas VIII di UPT SMPN 9 Gresik, yang telah dilaksanakan pada tanggal 23 Oktober

2023 sampai dengan 13 November 2023, peneliti menggunakan permainan slag ball sebagai bentuk perlakuan atau treatment yang diberikan kepada kelas yang sudah terpilih menjadi sampel subjek dalam penelitian ini.

Pada penelitian ini dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan, untuk setiap pertemuan dilaksanakan satu kali dalam seminggu menyesuaikan pada jam pembelajaran PJOK di kelas yang ditunjuk sebagai sampel. Pada penelitian tersebut sampel didapatkan pada kelas VIII-H yang jam pembelajaran PJOK nya bertepatan pada hari Senin di jam ke 1-2 dengan Bapak Abdul Haris sebagai guru PJOK. Pada pertemuan pertama di minggu pertama penelitian dilaksanakan yaitu pengambilan data pre-test menggunakan instrumen Barrow Motor Ability Test yang di dalamnya terdapat 6 item tes. Setelah data didapatkan kemudian peneliti melakukan pengolahan data menggunakan SPSS (statistical program for social science) versi 26.0, dan juga akan menggunakan Microsoft Excel. Pada pertemuan yang pertama akan dilaksanakan pengambilan data pre-test, kemudian di minggu ke 2 dan 3 dilaksanakan pemberian perlakuan (treatment) mengenai permainan slag ball, dan pada pertemuan ke 4 di minggu terakhir dilaksanakan pengambilan data post-test.

Pada pertemuan yang pertama peneliti menjelaskan tentang teknis pelaksanaan tes, peserta didik menunjukkan sikap antusias dan bersemangat karena mendapatkan pengalaman baru. Penelitian ini dilakukan pada jam pelajaran pertama pembelajaran PJOK yang sudah dijadwalkan oleh guru PJOK. Setelah itu peneliti dengan tim dan di dampingi oleh Bapak Abdul Haris selaku Guru PJOK langsung membuat 3 pos dan masing-masing pos akan dilaksanakan 2 item tes, selanjutnya peneliti bersama dengan tim membagi sampel untuk secara bergiliran berjalan ke-3 pos supaya pengambilan bisa berjalan dengan efisien dan tidak memakan waktu terlalu banyak, pada saat pengambilan data pre-test masih berjalan dengan lancar dan normal sesuai seperti yang sudah dirancang. Setelah data pre-test di dapatkan kemudian peneliti menganalisis data tersebut dengan hasil sebagai berikut, data pre-test pada pertemuan pertama memiliki rata-rata nilai 3481.90. Apabila hasil pre-test sudah didapatkan kemudian diberikanlah perlakuan (treatment) permainan slag ball selama 2 kali pertemuan. Sesuai dengan modul yang sudah dirancang yakni 2x45 menit, di treatment yang pertama di minggu kedua seluruh sampel akan diberikan materi mengenai cara memukul bola, melempar dan menangkap bola, dan lari honk ke honk dalam permainan slag ball, sebelum itu Guru PJOK bersama dengan peneliti dan tim menunjukkan dan memperkenalkan apa saja alat-alat yang akan digunakan dalam permainan slag ball. Kemudian dijelaskan terlebih dahulu oleh guru PJOK bagaimana caranya dengan dipraktekkan oleh peneliti bersama dengan tim. Selanjutnya di pertemuan yang ketiga di treatment yang kedua sesuai dengan modul yang telah dirancang yakni 2x45 menit, seluruh sampel melakukan simulasi permainan slag ball di lapangan secara langsung dengan peraturan dan sarana prasarana yang sudah disiapkan oleh tim penelitian. Sebelum simulasi berlangsung guru PJOK menjelaskan terlebih dahulu bagaimana sistem permainan sesuai dengan modul yang sudah dibuat oleh peneliti. Kemudian guru membagi 32 peserta didik menjadi 2 tim untuk selanjutnya akan dilaksanakan simulasi permainan. Setelah itu pada pertemuan ke-4 dilaksanakan pengambilan data post-test dengan instrumen barrow motor ability sama dengan saat pre-test, peneliti membuat 3 pos yang masing-masing pos akan dilaksanakan 2 item tes, kemudian seluruh peserta didik dibagi menjadi 3 untuk berjalan ke pos yang sudah disediakan oleh peneliti dan tim. Data post-test yang sudah didapatkan kemudian diolah dan memiliki rata-rata nilai 18,83690, sehingga dari data tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan sebesar 13,53%. Hasil dari tes motorik yang meliputi standing broad jump, softball throw, zig-zag run, wall pass, medicine ball put, dan lari 50m. Terdapat perbedaan pre-test dan post-test yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media permainan slagball untuk meningkatkan motorik kasar siswa. Hasil pengujian t-test perhitungan nilai signifikansi $0,020 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan terdapat hubungan antara nilai pre test dan post test pada siswa. Serta hubungannya dapat ditunjukkan pula dengan nilai korelasi positif sebesar 40.8%. Keseluruhan dapat disimpulkan berpengaruh terhadap peningkatan gerak motorik setelah diberikan perlakuan dengan permainan slagball dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VIII di UPT SMPN 9 Gresik.

Unsur gerak dasar dalam permainan slagball salah satunya penguasaan keterampilan teknik, taktik, fisik serta mental (Gandhi et al., 2019). Seperti diketahui bahwa dalam permainan olahraga terlibat beberapa aspek keterampilan seperti jalan, lari, melompat, melempar dan menangkap alhasil, penguasaan kemampuan fisik akan tercakup dalam pelaksanaan ini, salah satunya adalah komponen gerak. Tujuan utama dari permainan ini adalah sebagai alat yang berharga untuk meningkatkan kemampuan fisik dalam kegiatan olahraga (Andriani, 2024).

Hasil penelitian ini setara dengan penelitian yang dilakukan oleh (Gandhi et al., 2019) menunjukkan bahwa keterampilan motorik dasar dikembangkan dan dipelajari melalui latihan dan instruksi. Siswa dalam kelompok aktivitas keseharian mengalami sedikit peningkatan dalam keterampilan gerak lokomotor dasar mereka, mereka hanya meningkatkan beberapa keterampilan motorik seperti menendang, berlari dan melempar. Sedangkan menurut (Ado Aran, 2021) menunjukkan bahwa bermain permainan tradisional selama 20 menit dapat meningkatkan aktivitas fisik siswa. Hasil ini dapat dikaitkan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Putri & Hartati, 2022) bahwasanya modifikasi permainan softball memberikan pengaruh yang signifikan terhadap gerak motorik siswa, yang juga mengalami peningkatan setelah diberikannya perlakuan (treatment) sebesar 7,55%. Peningkatan gerak motorik siswa terletak pada materi pembelajaran yang dibawakan pada saat itu, yang memang siswa disitu belum pernah mengetahui secara jelas apa itu permainan slag ball, sehingga para siswa merasa antusias dan tertarik terhadap materi yang diberikan yang menyebabkan mereka mau bergerak lebih aktif.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat diketahui : Terdapat pengaruh permainan *slag ball* untuk peningkatan keterampilan motorik pada siswa kelas VIII UPT SMPN 9 Gresik. Besarnya pengaruh permainan *slag ball* terhadap keterampilan motorik siswa kelas VIII UPT SMPN 9 Gresik ditunjukkan hasil peningkatan sebesar 13,53%.

DAFTAR PUSTAKA

- (Iqbal, 2022). (2022). Investigation of Motor Skills Level of TK Students During the Covid 19 Pandemic. 2005–2003, 8.5.2017, הארץ. www.aging-us.com
- Ado Aran, K. (2021). Model Pembelajaran Olahraga Rekreasi. *Jurnal Porkes*, 4(1), 39–44. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3439>
- Advendi Kristiyandaru. (2012). *Permainan Kecil*.
- Ali, M. M., & Hartati, S. C. Y. (2018). Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Keterampilan Motorik Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(3), 587–591.
- Andriani. (2024). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 150. <https://doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10604>
- Aqib, Z. (2020). Classroom Action Reserach Pengembangan Kompetensi Guru. In *Pena Persada*.
- Dewi, R., & Verawati, I. (2022). The Effect of Manipulative Games to Improve Fundamental Motor Skills in Elementary School Students. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(1), 24–37. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2163>
- Gandhi, G., Sharma, R., & Kaur, G. (2019). Traditional Indian sports – A case-control study on Kho Kho players investigating genomic instability and oxidative stress as a function of metabolic genotypes. *Heliyon*, 5(6), e01928. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e01928>
- Hanief, Nanda, Yulingga, & Sugito. (2017). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif*, 1(1), 60–73. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/issue/view/318>
- Maksum, A. (2018a). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. *Unesa University Press*, 298.
- Maksum, A. (2018b). Statistik Dalam Olahraga. *Unesa University Press*, 121.
- Nasyir, M. Y., & Hartati, S. C. Y. (2019). Pengaruh Pembelajaran Permainan Slag Ball Terhadap Pembentukan Nilai-Nilai Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(3), 575–580.
- Pranoto, N. W., Chaeroni, A., & Susanto, N. (2023). Proceedings of the 3rd Progress in Social

Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHERS 2021). In *Proceedings of the 3rd Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHERS 2021)*. Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-494069-33-6>

- Putri, G. A. A., & Hartati, S. C. Y. (2022). Penerapan Permainan Modifikasi Softball Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Motorik Dalam Pembelajaran Pjok Pada Siswa Kelas Viii Smpn 26 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Volume 10 Nomor 01 Tahun 2022*, 10.
- Reynaldi, Trisakti Tegar, & S. C. Y. H. (2021). Permainan kecil terhadap nilai-nilai karakter dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 9(2), 507–516. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/42348>