

# **Pengaruh Penerapan Permainan Kecil untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya**

**Dimas Dwi Alifian<sup>1</sup>, Donny Andrijanto<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail: [dimasdwi.20140@mhs.unesa.ac.id](mailto:dimasdwi.20140@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [donyandrijanto@unesa.ac.id](mailto:donyandrijanto@unesa.ac.id)<sup>2</sup>

## **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa kelas 4, yang meliputi kemampuan berlari, melompat, dan melempar. Ditemukan bahwa beberapa siswa belum optimal dalam keterampilan ini, sering merasa cepat lelah, dan kurang antusias dalam pembelajaran jasmani. Penelitian ini berfokus pada kelas 4 karena siswa pada usia ini cenderung lebih tertarik pada aktivitas bermain dan mulai memahami aturan permainan. Dengan menerapkan permainan kecil dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Penelitian ini menggunakan desain True Experimental dengan metode Cluster Random Sampling Pretest-Posttest. Analisis data dengan SPSS menunjukkan bahwa penerapan permainan kecil secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa kelas 4. Uji normalitas menunjukkan data awal signifikan dengan nilai 0,200. Uji paired sample t-test menghasilkan signifikansi 0,000, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Uji Independent Sample T-Test juga menunjukkan perbedaan signifikan secara statistik antara dua kelompok sampel dengan nilai Sig. 2-tailed sebesar 0,000. Hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan yang signifikan kelompok eksperimen yang mencapai nilai 0,9 dikategorikan sebagai kategori tinggi, sedangkan kelompok kontrol yang mencapai nilai 0,4 masuk ke dalam kategori sedang. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan permainan kecil dalam pembelajaran PJOK secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa, Guru PJOK disarankan untuk terus mengembangkan permainan kecil yang beragam agar siswa tidak merasa bosan dan menarik untuk mengikuti pelajaran. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi sekolah lain dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran PJOK.

**Kata kunci :** *Permainan Kecil, Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi, Keterampilan Motorik Kasar*

## **Abstract**

This study was conducted at SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya to enhance the gross motor skills of 4th-grade students, focusing on their abilities to run, jump, and throw. It was found that some students had not yet optimized these skills, often feeling fatigued quickly and showing a lack of enthusiasm in physical education classes. The research focused on 4th-grade students because, at this age, they are generally more interested in play activities and are beginning to understand the rules of games. By incorporating small games into the Physical Education, Sports, and Health (PJOK) curriculum, it is hoped that the learning process would become more enjoyable and effective. This study employed a True Experimental design with a Cluster Random Sampling Pretest Posttest method. Data analysis using SPSS showed that the implementation of small games significantly improved the gross motor skills of 4th-grade students. The normality test indicated that the initial data was significant, with a value of 0.200. The paired sample t-test yielded a significance of 0.000, indicating a significant difference between the pretest and posttest results. The Independent Sample T-Test also demonstrated a statistically significant difference between the two sample groups, with a Sig. 2-tailed value of 0.000. The N-Gain test results showed a

significant improvement in the experimental group, reaching a value of 0.9, categorized as high, while the control group reached a value of 0.4, falling into the medium category. This study proves that the implementation of small games in PJOK lessons significantly enhances students' gross motor skills. PJOK teachers are encouraged to continue developing a variety of small games to keep students engaged and interested in the lessons. The findings of this study can serve as a reference for other schools in their efforts to improve the effectiveness of PJOK.

**Keywords :** *Small Games, Physical Education And Sports, Gross Motor Skills*

## PENDAHULUAN

Menurut Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan sengaja untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan yang diperlukan bagi dirinya sendiri, masyarakat, negara dan bangsa. Pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk meneruskan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. (Rahman et al., 2022). Pendidikan adalah usaha sungguh-sungguh yang memerlukan tenaga fisik untuk menekankan nilai-nilai kemanusiaan, menggunakan Bahasa yang umum dipahami, membentuk kepribadian manusia, dan memahami diri sendiri dalam konteks lingkungan sekitar (Hidayat, 2023). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan komponen penting dalam Pendidikan yang menekankan nilai aktivitas kebugaran fisik dan gaya hidup sehat untuk mendukung pertumbuhan serta perkembangan fisik, mental, sosial, emosional, dan keseimbangan emosi (Denoar, 2023). Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan juga merupakan bagian dari pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek fisik, keterampilan motorik, kemampuan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, kestabilan emosi, etika dalam bertindak, gaya hidup sehat, dan kesadaran akan kebersihan lingkungan melalui aktivitas fisik. (Rahmawati, 2020). Pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan 2 intelektual, emosional, dan keahlian siswa. Keterampilan ini berkembang seiring dengan pemerolehan pengalaman (Suyati & Rozikin, 2018).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) melibatkan seluruh siswa untuk melakukan aktivitas fisik sebagai pendidikan mereka. Hal ini diyakini memiliki dampak yang signifikan terhadap masyarakat dan pendidikan (Silviyani et al., 2023). Menurut Pasal 1 ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 tahun 2022, Keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, peningkatan, pemantauan, dan evaluasi. Selama pengalaman saya dalam melaksanakan Program Surabaya Mengajar (PSM) di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya, saya melakukan observasi terhadap pengajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Selama jam pelajaran, saya memperhatikan bahwa perlakuan pembelajaran dan pemanasan yang digunakan melibatkan baik pemanasan statis maupun dinamis. Namun, sayangnya lebih dari dua siswa terlihat mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran. Saat pemanasan terlihat lebih dari 2 siswa mungkin kurang maksimal. Hal ini dapat dipicu oleh berbagai penyebab, seperti kurangnya daya tarik dalam metode pembelajaran yang digunakan. Dengan hasil observasi ini, mungkin perlu untuk menggali lebih dalam penyebab kurangnya keterampilan motorik siswa dan mencari cara untuk membuat pembelajaran PJOK lebih menarik dan partisipatif. Hal ini dapat melibatkan pengenalan variasi kegiatan, pendekatan kreatif dalam penyampaian materi, atau bahkan melibatkan siswa dalam merancang sesi pembelajaran agar mereka merasa lebih terlibat dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran PJOK. 3

Dalam upaya memperkuat hasil observasi, saya merancang pertanyaan dan melakukan wawancara dengan guru PJOK di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya. Fokus pertanyaan difokuskan pada permainan kecil yang diterapkan di sekolah tersebut dan bagaimana permainan tersebut memengaruhi perkembangan keterampilan dasar siswa dalam pembelajaran PJOK. Wawancara ini dimaksudkan untuk mendapatkan wawasan lebih dalam tentang metode pengajaran yang telah diterapkan, memahami respons siswa terhadap permainan, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan partisipasi dan minat siswa dalam

pembelajaran PJOK. Hasilnya bisa menjadi fondasi untuk merancang efektifitas dalam pendekatan mengajar yang interaktif dan efisien di masa depan. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Mochammad Samsul, S.Pd. dan Bapak Eka Septianto, S.Pd. selaku guru PJOK di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya pada hari Selasa tanggal 24 Oktober 2023, “ kami memahami bahwa sekolah ini memiliki jumlah keseluruhan siswa kelas 4 sebanyak 102 anak yang terbagi dalam 3 kelas yang berbeda”. Wawancara ini mengungkapkan beberapa permasalahan dan praktik dalam pengajaran keterampilan dasar siswa kelas 4 di sekolah tersebut. “Pertama-tama, guru PJOK di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya telah melaksanakan pengajaran gerak dasar motorik seperti berjalan dan berpindah tempat. Namun, pengukuran gerak dasar motorik siswa belum pernah dilakukan dengan menggunakan alat ukur. Sebaliknya, guru melakukan penilaian melalui observasi subjektif selama proses pembelajaran”. Hal ini menciptakan tantangan dalam memperoleh data yang objektif dan dapat diandalkan tentang perkembangan motorik siswa.

Menurut Bapak Mochammad Samsul, S.Pd. guru PJOK 4 kelas atas (kelas 4-6) khususnya pada siswa kelas 4 di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya “permainan kecil belum pernah diterapkan dalam pembelajaran PJOK, dikarenakan jumlah kelas dan siswanya yang terlalu banyak digabungkan dalam mengikuti pembelajaran PJOK, seperti contoh, pada setiap hari Senin kelas 5A dan 5B yang setiap kelasnya memiliki siswa 30 orang dalam pembelajaran PJOK, sedangkan kelas 1A, 1B, 1C, 1D yang setiap kelasnya memiliki jumlah siswa 30 orang mengikuti pembelajaran PJOK dalam waktu bersamaan, jadi jumlah keseluruhan siswa yang mengikuti pembelajaran PJOK pada setiap hari Senin sebanyak 190 siswa, maka dari itu keterbatasan fasilitas lapangan sekolah juga menjadi salah satu hambatan untuk menerapkan permainan kecil di sekolah”. Menurut Bapak Eka Septianto, S.Pd. guru PJOK kelas bawah (kelas 1-3) di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya, “setiap kali mata pelajaran PJOK dari kelas bawah (kelas 1-3), kami selalu menggunakan permainan kecil dalam setiap pertemuan. Prosesnya biasanya dimulai dengan absensi, berdoa, dan pemanasan. Setelah itu, kami melanjutkan ke permainan kecil sebelum masuk ke pembelajaran inti atau materi pelajaran pada hari itu. Setelah pembelajaran inti, kami melakukan pendinginan sebelum menyelesaikan pertemuan. Permainan kecil yang biasanya diterapkan termasuk jala ikan, lari tempel, pegang kepala ular, permainan hitam dan hijau, serta permainan-permainan tradisional seperti gobak sodor, benteng-bentengan, dan Tom and Jerry. Siswa-siswi sangat antusias terhadap permainan kecil ini, dan PJOK adalah pelajaran yang sangat digemari di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya. Saat diterapkannya permainan kecil, terkadang ada beberapa siswa yang belum paham pada pertemuan pertama. Namun, dengan 5 kesabaran dan penjelasan tambahan pada pertemuan berikutnya, mereka biasanya memahami. Permasalahan terutama terkait dengan sosialisasi permainan kepada siswa, tetapi dengan waktu, semua siswa biasanya dapat memahaminya. Solusinya adalah tetap bersabar dan memberikan penjelasan ekstra kepada siswa yang membutuhkannya. Dengan bimbingan yang sabar, siswa yang awalnya bingung biasanya dapat memahami permainan. Proses ini memerlukan waktu, tetapi akhirnya, semua siswa bisa memahami permainan dan bisa menikmatinya”.

Peneliti mempunyai alasan untuk melakukan penelitian ini mengenai pemilihan kelas pada siswa kelas atas di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya. Ditemukan bahwa ada beberapa siswa kelas atas yang belum memaksimalkan bakat perkembangan keterampilan gerak dasar mereka. Beberapa siswa masih merasa kesulitan untuk melakukan gerakan yang rumit seperti melompat, berlari, melempar, menangkap dan menghindar. Siswa merasa lelah ketika melakukan perkembangan keterampilan motorik kasar pada waktu pembelajaran PJOK. Diketahui bahwa anak-anak berusia 1-3 tahun memiliki sedikit penguasaan atas lingkungan eksternal. Mereka masih belum bisa menyebutkan warna, ukuran, dan aspek lain dari benda dengan baik. Maka dari itu, penulis mengambil penelitian ini pada kelas atas khususnya kelas 4 dan menerapkan permainan kecil yang lebih menarik perhatian serta menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan dasar pada siswa kelas 4. Alasan peneliti mengapa memilih kelas 4 dikarenakan anak-anak pada usia tersebut cenderung lebih tertarik melakukan aktivitas bermain dan anak-anak biasanya sudah mencapai tingkat kesiapan kognitif yang memungkinkan mereka untuk memahami aturan permainan dengan lebih baik. Ini mempermudah 6 penerapan permainan kecil

yang melibatkan aturan dan instruksi yang lebih kompleks. Penerapan permainan kecil dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk terlibat dalam pembelajaran keterampilan gerak dasar, membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif. Penelitian ini mencerminkan kesadaran penulis akan pentingnya menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dan menarik untuk siswa kelas tinggi, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar mereka serta memberikan fondasi yang kuat untuk perkembangan mereka di masa depan. Penulis berharap bahwa dengan mengimplementasikan permainan yang lebih memikat dan menghibur membuat para siswa akan menjadi tetap termotivasi dan terlibat sepenuhnya dalam proses belajar. Dengan permainan yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan motorik dasar, diharapkan siswa akan mencapai prestasi yang lebih baik dalam pelajaran PJOK.

Selain itu, penulis juga berharap bahwa penggunaan pendekatan yang lebih interaktif ini akan membantu siswa untuk mengembangkan kegemaran pada aktivitas fisik dan olahraga, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan mereka. Dikutip dari Hasil pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar kelas IV Fase B tahun 2021 "Unsur inilah yang menjadi keunikan Pendidikan jasmani dan kesehatan melibatkan pembelajaran melalui berbagai aktivitas fisik seperti gerakan dasar, senam, gerak berirama, permainan sederhana atau tradisional, dan juga permainan serta aktivitas olahraga air yang kondisional. Dan dalam aktivitas gerak siswa menyatakan "Berlatih menggabungkan dan mengubah pola gerak dasar seperti berjalan, diam, dan memanipulasi objek tetap sesuai prinsip tubuh, ruang, upaya, dan hubungan dalam permainan klasik atau tradisional yang beragam. Permainan kecil adalah jenis permainan yang tidak memiliki aturan yang konsisten, seperti aturan mainnya, peralatan yang digunakan, luas lapangan permainan, atau lamanya permainan.

Hal ini dapat disesuaikan tergantung situasi dan keadaan (Hartati et al., 2017). Permainan kecil yang akan diterapkan oleh peneliti yaitu permainan Boi-boian 2 versi, susunan berbentuk balok dan berbentuk piramida dan permainan Berburu Binatang dengan menggunakan 2 versi, menggunakan 1 bola dan 2 bola. Alasan peneliti memilih permainan kecil Boi-boian dan Berburu binatang ialah permainan tersebut berkaitan langsung dengan keterampilan motorik siswa, seperti gerak berpindah tempat, tidak berpindah tempat, dan manipulatif, memiliki potensi untuk mempengaruhi perkembangan keterampilan gerak dasar mereka. Ada juga alasan menggunakan 2 permainan dan 2 versi ialah dengan menggunakan dua permainan yang berbeda, peneliti dapat memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran dan membantu menjaga ketertarikan siswa serta mencegah kejenuhan karena mereka tidak terpaku pada satu jenis aktivitas saja. Dua permainan yang berbeda dapat mendorong imajinasi siswa dan memberi mereka peluang untuk berpartisipasi dengan metode yang beragam mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.

## **METODE**

Penelitian dilakukan oleh penulis menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan penyebab dan hasilnya antara variabel-variabel yang ada. Salah satu karakteristik utama dari penelitian eksperimen adalah pemberian perlakuan terhadap subjek atau objek penelitian (Maksum, 2022). Menurut Sugiyono beberapa jenis desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian meliputi : desain pre-eksperimental, desain eksperimen sejati, desain factorial, dan desain kuasi eksperimental. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan penelitian True Experimental Desain (Eksperimen Murni) dengan metode Cluster Random Sampling Pretest-Posttest Desain. Desain ini hampir mencapai tingkat kesempurnaan dengan mengatur kelompok control, menerapkan perlakuan, menempatkan subjek secara acak, dan melakukan posttest untuk menilai seberapa efektif perlakuan tersebut (Maksum, 2022). Peneliti akan menyelidiki sejauh mana penggunaan permainan kecil berdampak pada peningkatan motorik dasar siswa dalam pelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tanah kali kedinding 1/251 Surabaya, berlokasi di Jl. Kalilom lor indah No. 1-3 Tanah kali kedinding, Kecamatan Kenjeran, Surabaya, Jawa Timur 60134. Penelitian ini memerlukan waktu sebanyak 4 kali pertemuan selama jadwal pelajaran PJOK pada bulan

Februari 2024. alat penilaian keterampilan gerak dasar yang cocok untuk mendukung pembelajaran motorik baik dalam pendidikan jasmani dan olahraga. Tes yang akan digunakan oleh peneliti yaitu TGMD-2 (Test of Gross Motor Development-2) merupakan tes yang diperuntukkan bagi anak- anak usia 3-10 tahun (Ulrich, 2000). Tes TGMD-2 ini terdiri dari 12 tes gerakan yang dibagi menjadi dua subtes yaitu gerak lokomotor (locomotor test) dan pengendalian objek (object control).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Tabel 4. 2 Hasil Uji Statistik Deskriptif Descriptive Statistics**

	N	Minim um	Maxim um	Mean	Std. Deviation
pretest	30	71.00	100.00	82.6000	7.99396
posttest	30	80.00	119.00	94.9000	13.78242
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan hasil Uji Statistik Deskriptif yang tercantum dalam Tabel 4.1, diperoleh data yang menunjukkan bahwa nilai pre-test memiliki rentang dari minimum 71 hingga maksimum 100, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 82,6 dan deviasi standar (std. deviation) sebesar 7,9. Sementara itu, nilai post- test menunjukkan peningkatan, dengan nilai minimum 80, maksimum 119, rata-rata (mean) 94,9, dan deviasi standar 13,7. Data ini mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai post-test dibandingkan dengan pre-test. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa permainan kecil efektif dalam memperbaiki kemampuan gerak dasar siswa di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya.

**Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

Unstandardized Residual		
N		30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.55289582
Most Extreme Differences	Absolute	.118
	Positive	.094
	Negative	-.118
Test Statistic		.118
Asymp. Sig. (2- tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Dari tabel 4.3, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi 2-tailed dari uji normalitas adalah 0,200 yang lebih besar dari 0.05, maka nilai residual diasumsikan berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas untuk residual dalam analisis ini telah terpenuhi. Dengan terpenuhinya asumsi ini, analisis statistik yang dilakukan menjadi lebih valid dan reliabel. Normalitas residual ini penting untuk memastikan bahwa model statistik yang digunakan dalam penelitian memiliki keakuratan dan dapat diandalkan dalam membuat prediksi atau kesimpulan. Kesimpulannya, data residual yang berdistribusi normal memperkuat validitas hasil penelitian ini.

**Tabel 4. 4 Hasil Uji Paired Sampel T-Test Uji Paired Sampel T-Test Kelompok Eksperimen**

	Paired Samples Test						
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper		
Pair 1. pretest-posttest	-16.0867	7.55425	1.90558	-20.25857	-11.88326	-8.237	.000 <sup>c</sup>

### Uji Paired Sampel T-Test Kelompok Kontrol

Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Paired 1: pretest - posttest	-8.06667	2.93906	.75886	-9.89427	-6.43907	-10.630	14	.000 <sup>a</sup>

Diketahui bahwa nilai Signifikasi (Sig.) (2-tailed) dari kelompok eksperimen dan kontrol adalah 0.000, menunjukkan bahwa hasil perbedaan keterampilan motorik kasar antapretest dan posttest signifikan secara statistik, karena nilai tersebut lebih kecil dari batas kritis 0,05. Artinya, ada perubahan yang signifikan dalam keterampilan dasar siswa setelah diberikan perlakuan atau intervensi tertentu antara pretest dan posttest.

**Tabel 4. 5 Hasil Uji Independent Sampel T-Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.				Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	.978	.399	8.512	28	.890	-11.408	1.791	7.814	14.896
	Equal variances not assumed			8.512	27.894	.890	-11.408	1.791	7.812	14.896

Hasil Uji Independent Sample T-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara dua kelompok sampel, dengan nilai Sig. 2-tailed sebesar 000 . Oleh karena itu, hipotesis nol (H0) ditolak, dan dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki rata-rata yang berbeda secara signifikan

**Tabel 4. 6 Group Statistics**

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil	posttest_eksperimen	15	88.00	4.536	1.171
	posttest_kontrol	15	76.60	5.040	1.301

Tabel di atas menampilkan statistik deskriptif untuk dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, berdasarkan hasil posttest. Pada kelas eksperimen, yang terdiri dari 15 siswa, nilai rata-rata (mean) hasil posttest adalah 88.00 dengan standar deviasi sebesar 4.536 dan standar error mean 1.171. Ini menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen cenderung memiliki performa yang lebih baik dengan variasi yang relatif kecil di antara mereka

**Tabel 4. 7 Hasil Uji N-Gain Data Kelompok Eksperimen**

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	PRETEST	POSTTEST	SKOR IDEAL	N-GAIN
1	AMIRA ADINDAAYU WULANDARI	P	82	90	119	0.216216216
2	AQILLA MIPTAKULKUSNA	P	88	95	119	0.225806452
3	AZZAM FARENDRA SATRIA NIZAL	L	94	112	119	0.72
4	DWI PANCA NURCAHYA	L	91	115	119	0.857142857
5	EL FARIEL ADITYA FAHREZY	L	100	119	119	1
6	GALIH CANDRA FIRMANSYAH	L	94	111	119	0.68
7	HANIF MUDARIMA'ARIF	L	91	113	119	0.785714286
8	JUNITAINDAH PERTIWI	P	91	114	119	0.821428571
9	KASAFANA RIZKY	L	82	90	119	0.216216216
10	M. DAUD FARIHIN	L	91	118	119	0.964285714
11	MARIO AHMAD DZULFIKAR	L	91	116	119	0.892857143
12	MUHAMMAD RAARI TSAQJIB	L	93	112	119	0.730769231
13	PANJI ADITYA	L	78	82	119	0.097560976
14	RIZKY ADITYA	L	85	95	119	0.294117647
15	YANUAR PUTRI ALYDIA	P	82	92	119	0.27027027
	<b>RATA RATA</b>					<b>0.097560976</b>

**Data Kelompok Kontrol**

No	Nama	Jenis Kelamin	Pretest	Posttest	Skor Ideal	N-Gain
1	Aina Talita Zahrah	P	75	80	119	0.113636364
2	Azza Nur Aziza	P	75	82	119	0.159090909
3	Chandriana Azzhara Anggraini	P	78	80	119	0.048780488
4	Chelsea Aurora Khazin	P	85	97	119	0.352941176
5	Davino Dwi Akbar Pradita	L	76	85	119	0.209302326
6	Ermaniko Julian	L	72	82	119	0.212765957
7	I Ben Jalalana	L	75	85	119	0.227272727
8	Ifand Ezaar Mahendra	L	76	82	119	0.139534884
9	Kayla Nur Az Zahra	P	79	84	119	0.125
10	Kezia Manuella Amung	P	71	81	119	0.208333333
11	Nadya Jasmine Zaafarani	P	75	85	119	0.227272727
12	Natasya Indriyani	P	76	84	119	0.186046512
13	Nayla Azizah	P	77	82	119	0.119047619
14	Nur Aisyah Widya Deshinta	P	82	92	119	0.27027027
15	Raehan Maulana Rizky	L	73	85	119	0.260869565
<b>RATA -RATA</b>						<b>0.048780488</b>

Pada tabel diatas, N-Gain untuk kelompok eksperimen tercatat sebesar 0,9, sedangkan untuk kelompok kontrol hanya 0,4. Perbedaan ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Dengan kata lain, perlakuan atau intervensi yang diberikan pada kelompok eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan skor posttest mereka dibandingkan kelompok kontrol.

**SIMPULAN**

Adanya pengaruh penerapan permainan kecil untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa dalam pembelajaran PJOK di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya seperti yang ditunjukkan oleh penelitian ini dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Temuan ini menolak hipotesis nihil ( $H_0$ ) dan menguatkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ), menunjukkan bahwa permainan kecil berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Penerapan permainan kecil memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa dalam pembelajaran PJOK di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya dibuktikan dengan hasil persentase peningkatan sebesar 0,9 kelompok eksperimen kategori “tinggi” dan 0,4 kelompok kontrol kategori “sedang”. Hasil persentase peningkatan ini diperoleh dari Rumus NGain.. Melalui permainan kecil, siswa tidak hanya aktif tetapi juga menikmati kegiatan fisik dengan antusias, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan motorik dasar seperti berlari, melompat, dan melempar. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti permainan kecil dapat efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi panduan bagi sekolah-sekolah lain dalam mengembangkan metode pembelajaran baru yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik dasar siswa dalam mata pelajaran PJOK.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arifan. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Pjok Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman.

Astuti, E., T. (2018). Pengembangan Permainan Tradisional BoiBoian dalam Menanamkan Pola Pikir Sains Anak Sekolah Dasar. Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, 4, 24–34.

Caraka, R. E., & Si, S. (2022). Pelatihan Analisis Data Statistik dengan Software SPSS Oleh. 4, 25–26.

- Denoar, P. (2023). DJS ( Dharmas Journal of Sport ) SURVEI TINGKAT KEDISIPLINAN SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SMP NEGERI 2 SEDAYU Dyas Genta Denoar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan , Universitas Mercu Buana. 2, 66–73.
- Dwiningsih, R., Aisyah, A., & Ibrahim, H. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lari Estafet. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*, 2(3), 225. <https://doi.org/10.36709/jrga.v2i3.9193>
- Fitriani, N., & Bayu, W. (2019). Analisis kemampuan gerak dasar motorik peserta didik usia 7-10 tahun. *Seminar Nasional Olahraga*, 1(1), 247–258.
- Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2017). *Buku Permainan Kecil.pdf*.
- Hidayat, D. (2023). KONSEP PENDIDIKAN MENURUT ALGHAZALI. 5(3), 31–41. <https://doi.org/10.19109/pairf.v5i3>
- Kurniawan, A., & Hayudi, H. (2018). Pengembangan Buku Ajar Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Olahraga Permainan Kecil. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olahraga)*, 3(2), 178–187. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v3i2.210>
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124–142.
- Langendorfer, S. (2016). Test of Gross Motor Development. *Adapted Physical Activity Quarterly*, 3(2), 186–190. <https://doi.org/10.1123/apaq.3.2.186>
- Lutfiani. (2023). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI PADA MASA PANDEMI COVID – 19 DI SMA NEGERI BANDAR LAMPUNG. 31–41.
- Maksum. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN dalam olahraga*. Jawa Barat: CV Jejak, 298.
- Maulia, R., & Kurniati, E. (2022). A Science-Based Modification of The Boi-Boian Game To Stimulate Science Process Skills In Early Childhood. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 2(11), 2397–2410. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v2i11.652>
- Nagy, Á. V., Wilhelm, M., Domokos, M., Györi, F., & Berki, T. (2023). Assessment Tools Measuring Fundamental Movement Skills of Primary School Children: A Narrative Review in Methodological Perspective. *Sports*, 11(9). <https://doi.org/10.3390/sports11090178>
- Ningsih, A., Sarwita, T., & Munzir. (2020). Survei Penguasaan Gerak Dasar Motorik Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 3 Ketol. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–15. <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/35/28>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan UnsurUnsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmawati. (2020). Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 09 Jangkang Kabupaten Sanggau. *July*, 1–23.
- Ribarto, T., Triansyah, A., Dwi, I., Program, P. W., Pendidikan, S., Fkip, J., & Pontianak, U. (2019). Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Boi Terhadap Keterampilan Gerak Dasar. *Journal FKIP Untan Pontianak*, 1(4), 1–8.
- Ruzaman, P., Jakarta, U. N., Universitas, K., Jakarta, N., Muka, J. R., Gadung, P., & Timur, K. J. (2018). Ahmad Komar Ruzaman. 254–258.
- Saputra. (2023). UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN PASSING BAWAH BOLA VOLI DALAM PEMBELAJARAN PJOK DENGAN PENDEKATAN TAKTIK (TGFU) PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII E SMP NEGERI 1 MINGGIR SLEMAN. 4(1), 88–100.
- Sepdanius, E., Rifki, M. S., & Komaini, A. (2019). TES DAN PENGUKURAN OLAHRAGA. 7823–7830.
- Silviyani, S., Ramadhan Sonjaya, A., Angga Permadi, A., & Hidayat, H. (2023). Efektivitas penerapan model pembelajaran peer teaching terhadap proses pembelajaran PJOK. *Jurnal Porkes*, 6(1), 152–176. <https://doi.org/10.29408/porkes.v6i1.17480>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking.
- Sulaiman, N. (2023). Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk. 1–278.

- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Suyati, E. S., & Rozikin, A. Z. (2018). Belajar dan Pembelajaran. *Widina*, 3, 10–27.
- Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., & Sari, D. P. (2023). *Buku Ajar Statistik Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan (Cara Dan Pengolahannya Dengan SPSS)*. Cv.Eureka Media Aksara, 1–50.
- Syahrial, B. (2015). Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak. In *Unp Press (Vol. 1)*.
- Vionalita, G. (2019). Kerangka Konsep dan Definisi Operasional. *Journal*, 1, 8–12.
- Windawati, H., Fifukha Dwi Khory, & Wido Hary Pranasto. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Siswa Kelas IV SDN Rangkah 1 Surabaya Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 3(2), 183–191. <https://doi.org/10.55081/jumper.v3i2.1009>