

PENGARUH PERMAINAN GALASOKET TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK KASAR SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 144 GRESIK

Reza Fikri Hermawan

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

Reza.18064@mhs.unesa.ac.id

Ratna Candra Dewi

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

ratnadewi@unesa.ac.id

Abstrak

Permainan *gala soket* merupakan permainan modifikasi antara permainan tradisional gobak sodor dan bola basket, permainan *gala soket* memiliki unsur gerak meliputi penguasaan keterampilan teknik, keterampilan taktik, keterampilan fisik serta mental. Dalam permainan *gala soket* ini banyak sekali meningkatkan keterampilan anak karena permainan ini mengandung unsur *strength* (kekuatan), *accuracy* (ketepatan), *speed* (kecepatan). Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Gala soket Terhadap Peningkatan Motorik Kasar Siswa Usia 9-11 Tahun Di Sekolah Dasar Negeri 144 Gresik. Jenis penelitian *quasi eksperimen* digunakan dalam penelitian ini, dengan metode *One group Pretest-Posttest Design* yang menggunakan tes *Motor Ability* untuk mengukur kemampuan motorik siswa dengan sampel berjumlah 20 siswa di Sekolah Dasar Negeri 144 Gresik. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner untuk mendapatkan data karakteristik. Data analisis menggunakan analisis secara deskriptif dan analisis secara statistik dengan rumus uji *Wilcoxon*. Berdasarkan analisis dengan menggunakan uji *Wilcoxon* dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi antara *pre-test* dan *post-test* kemampuan motorik siswa ada pengaruh perkembangan motorik setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan permainan *gala soket*.

Kata kunci: *Permainan Gala soket, Perkembangan Motorik, Motor Ability*

Abstract

Gala soket game is a modified game between traditional gobak sodor and basketball games, gala soket games have elements of motion including mastery of technical leadership, tactical skills, and physical and mental skills. In this gala soket game, there is a lot to improve children's skills because this game contains elements of strength (strength), accuracy (accuracy), and speed (speed). This study aims to find out the Effect of Gala soket Games on Motor Improvement of Students Aged 9-11 Years in SD Negeri 144 Gresik. This type of quasi-experimental research was used in this study, with the One group Pretest-Posttest Design method which uses the Ability Motor test to measure students' motor skills with a sample of 20 students at SD Negeri 144 Gresik. Data collection techniques use questioners to obtain characteristic data. Data analysis uses descriptive analysis and statistical analysis with Wilcoxon test formulas. Based on the analysis using the Wilcoxon test, it can be concluded that the value of significance between the pre-test and post-test of students' motor skills has an influence on motor development and is given treatment using gala soket games.

Keywords: *Gala soket Games, Motor Development, Motor Ability*

PENDAHULUAN

Pemahaman perihal anak adalah awal keberhasilan pendidikan dunia anak ialah bermain disaat mereka bermain kanak-kanak hendak meresap seluruh suatu yang terjalin pada lingkungan sekitarnya. Bermain pula adalah syarat dan juga kebutuhan yang esensial buat anak-anak, melalui permainan anak bisa memuaskan hasrat serta keperluan pertambahan dimensi berasal dari perkembangan motorik mulai dari peningkatan kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, serta perilaku nilai hidup (Memisevic & Djordjevic, 2018). Pertumbuhan serta perkembangan anak adalah suatu yang kompleks. artinya terdapat banyak faktor yang berpengaruh serta saling berafiliasi pada proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Baik unsur bawaan juga unsur pengalaman yang didapat dalam hubungan anak di lingkungan yang keduanya mempunyai dampak eksklusif mengenai sistem perkembangan anak. Menurut Agoes Dariyono (Hasibuan et al., 2020) mengutarakan bahwa yang sering mencolok serta nempak pada kanak-kanak ialah terjadinya transformasi perbedaan fisik. Hal ini terbukti menggunakan adanya perubahan fisik individu yang terjadi semakin cepat yakni semenjak waktu mengandung sampai waktu kelahirannya. lalu dilanjutkan waktu bayi, kanak-kanak, remaja serta dewasa.

Siklus perubahan perkembangan pada anak dapat diukur secara metode kualitatif dan juga bisa diukur dengan menggunakan metode kuantitatif, menganalisis secara kuantitatif dapat diukur dengan arah perkembangan yang mampu dianalisis secara konkret, misalnya TB (tinggi badan) dan BB (berat badan) sedangkan menganalisis dengan menggunakan metode kualitatif dipergunakan sebagai pengukuran tumbuh kembang anak yang tidak dapat dilihat secara *real* (nyata). Tetapi dapat mengamati dengan menggunakan berbagai macam kriteria eksklusif yang digunakan untuk mengukur perkembangan dan pertumbuhan pada anak, misalnya perkembangan secara kognitif dan perkembangan pada motorik anak (Weinberger et al., 2019). Pengukuran dan perkembangan pada anak dapat dilakukan sebagai acuan apakah anak telah mempunyai kemampuan perkembangan sesuai dengan kriteria pada usia mereka hal tersebut menjadi penilaian sebagai pemberian makna dari hasil pencapaian yang sudah dicapai oleh sang anak. Perkembangan yang terjadi

pada masa kanak-kanak harus diamati pola perkembangan secara spesifik (Yamauchi et al., 2019).

Suatu gerakan pada sistem gerak pada tubuh pada suatu bagian yang secara gerak sadar, reflek, cepat dan secara seksama disebut dengan keterampilan motorik. Gerakan-gerakan tersebut adalah bagian dari rangkaian koordinasi yang berasal dari gabungan antara sistem saraf dan kemampuan dasar pada sistem otot pada manusia (de Souza Morais et al., 2021). Keterampilan motorik tersebut dapat dikategorikan berdasarkan massa otot serta gabungan dari dua sistem tubuh yang berkaitan, yaitu perkembangan motorik kasar dan motorik halus (Keawutan et al., 2014). Motorik merupakan suatu esensial yang wajib dipahami dan dipelajari sewaktu menginjak bangku Sekolah Dasar. Melihat dari hal tersebut akan membentuk pola pikir secara langsung maupun tidak langsung sikap serta tingkah laku keseharian untuk menunjang gerak perkembangan pola lokomotor maupun perkembangan bentuk tubuh pada usia remaja maupun dewasa. Pola perkembangan motorik pada anak diusahakan diamati dan dipantau sejak usia dini, agar pertumbuhan dan perkembangan pada anak dapat terpantau secara baik dan maksimal.

Kemampuan gerak lokomotor pada anak relatif akan berpengaruh baik pula pada gerak kemampuan dasar pada anak yang baik juga. Perkembangan motorik pada anak bisa ditinjau saat seorang anak mengimplementasikan suatu kegiatan baik bermain ataupun kegiatan berolahraga (Schunkert et al., 2020). Pada anak yang menginjak bangku sekolah dasar telah dapat dipantau seberapa jauh perkembangan gerak lokomotor pada peserta didik, sebab sebagian besar siswa sekolah dasar cenderung telah belajar berkecimpung dalam melakukan kegiatan bermain serta mengasah gerak secara lokomotor maupun gerak non lokomotor secara manipulatif, untuk menaikan anak giat melatih kemampuan gerak motorik salah satunya bisa dilakukan dengan cara bermain.

Permainan adalah salah satu sarana rekreasi yang digemari dan dapat diakses secara mudah baik untuk golongan anak-anak maupun dari golongan orang dewasa. Ada dua macam permainan yakni permainan secara tradisional dan permainan secara modern (Rahayu & Khsanah, 2017). Istilah permainan berasal dari "main" merupakan suatu aktivitas untuk merelaksasi diri dari rutinitas sehari-hari dan juga

dapat membuat hati menjadi gembira. Bermain merupakan aktivitas yang sangat melekat pada masa anak-anak, permainan tersebut dapat dimainkan secara individu maupun secara tim. Model permainan, jumlah anggota dan durasi permainan dapat diatur dan dirancang oleh para peserta pemain (Vandorpe et al., 2012).

Pada perkembangan era globalisasi banyak sekali siswa sekolah dasar tidak tahu bahkan tidak mengerti mengenai olahraga rekreasi dan permainan tradisional (Furió et al., 2013). Mereka cenderung lebih tertarik pada permainan yang mempunyai teknologi yang canggih, sehingga berdampak buruk pada pertumbuhan motorik siswa menjadi lambat, serta membuat siswa malas untuk berolahraga dan membentuk sikap apatis terhadap masyarakat khususnya pada teman (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Pada usia kandungan bulan pertama sikap gerak anak sudah terbentuk, gerak yang dilakukan lebih bersifat refleks maksudnya gerakan yang dilakukan tak secara bebas tetapi menjadi respon pada perkembangan rangsangan motorik secara eksklusif, seperti balita bila diberikan rangsangan berupa sentuhan pada bagian telapak tangan maka telapak tangan tadi akan menutup (Ichas, 2021). Hal tersebut akan berkesinambungan jika bayi telah menerima rangsangan artinya gerak reflek dilakukan tidak secara bebas, terdapat pula gerakan motorik yang dilaksanakan secara sadar (gerak sadar). Perkembangan gerak sadar ini akan digunakan untuk gerak dasar di masa yang akan datang, sebab gerak sadar tersebut akan memicu munculnya rangsangan pada otak, gerak sadar postural dimodifikasi dan diterapkan secara eksklusif ke bentuk-bentuk gerakan secara sadar yang lebih lengkap (Nuriman et al., 2016).

Penentuan bahan ajaran dan metode pembelajaran mirip seperangkat wahana, jika sistem pembelajaran yang dirancang secara terorganisasi dapat dipergunakan tenaga pengajar serta siswa, pada konsep pembelajaran kiprah guru dalam merancang sistem pembelajaran dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Cantin et al., 2014). Oleh karena itu jika keputusan materi dan metode sesuai dengan keterampilan motorik siswa, maka proses pendidikan akan berhasil (Sherman & Mulcahey, 2021). Mengetahui secara akurat kinerja atletik siswa berarti itu adalah kunci keberhasilan perjuangan pendidikan. Artinya guru mengetahui kemampuan, kegembiraan

dan kebutuhan anak, guru memiliki berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang dibutuhkan siswa untuk menggunakan tubuh secara efisien dalam kehidupan sehari-hari (Almasri et al., 2018).

Pada dasarnya siswa sekolah dasar sudah dapat dipandang mengenai perkembangan kemampuan motorik, karena peserta didik telah melalui belajar motorik (sambil bermain) semenjak masa TK. Dengan perkiraan tersebut dibutuhkan anak didik sekolah dasar telah memiliki kemampuan yang bermanfaat untuk menyesuaikan diri pada lingkungannya terutama pada aktivitas fisik yang berhubungan dengan gerakan-gerakan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Words, 2001).

Survey yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, di Sekolah Dasar Negeri 144 Gresik yang berada di Jl. Semeru No, 13 Bambe kec, Driyorejo Kabupaten Gresik Sekolah Dasar Negeri 144 Gresik memiliki halaman sekolah, ruang mushola, ruang uks, ruang guru dan perpustakaan melihat situasi di Sekolah Dasar Negeri 144 Gresik merupakan wilayah industri yang minim anak-anak melakukan aktivitas bermain di lapangan anak lebih cenderung melakukan permainan online seperti game mobile dari pada melakukan aktivitas fisik di lapangan (Da, 2021). Kejadian ini semakin memburuk karena minimnya lahan untuk bermain anak seperti lapangan yang digunakan sebagai tempat untuk melakukan aktivitas fisik di perkotaan. Ditinjau dari sudut pandang akademis pendidikan olahraga yang ada di Sekolah Dasar Negeri 144 Gresik yang tidak mensupport dalam menyambung perkembangan motorik anak. Ditambah lagi diperburuk dengan penyebaran virus COVID-19 membuat anak lebih cenderung malas dalam melakukan aktivitas olahraga (Andriani, 2012).

Dari sudut pandang uraian pernyataan diatas, dan belum terlaksananya suatu penelitian di Sekolah Dasar Negeri 144 Gresik, diperlukan melaksanakan suatu penelitian terkait “Pengaruh Permainan *Gala soket* Terhadap Peningkatan Motorik Siswa Usia 9-11 Tahun di Sekolah Dasar Negeri 144 Gresik”, sebagai bahan pertimbangan permainan *Gala soket* terhadap pembelajaran praktek.

METODE

Metode ini menerapkan penelitian kuantitatif *quasi eksperimen* dengan desain *One Groub Pretest-*

Posttest Design. Populasi sebanyak 56 siswa yang berusia 9-11 Tahun di Sekolah Dasar Negeri 144 Gresik. Sampel penelitian ini berjumlah 20 anak dengan metode pengumpulan sampel *purposive sampling*. Kriteria inklusi sampel ini yaitu responden sehat secara jasmani dan rohani, bersedia mengikuti program latihan permainan *gala soket*, siswa berusia 9-11 tahun dan tempat tinggal siswa tidak jauh dari sekolahan. Variabel bebas adalah permainan *gala soket* permainan *gala soket* adalah sebuah permainan modifikasi antara permainan tradisional gobak sodor dan olahraga bola basket. sedangkan variabel terikat penelitian adalah kemampuan motorik siswa.

Instrumen penelitian menggunakan tes kemampuan motorik atau tes *motor ability* dengan indikator tes:

1. Tes lari cepat 30 meter
2. Tes *shuttle run* 4x10 meter
3. Tes lempar tangkap bola jarak 1 meter
4. Tes *strok stand positional balance*

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner untuk memperoleh data karakteristik responden sebagai berikut: Usia, Jenis kelamin, serta *IMT* (indeks masa tubuh). Responden kemudian melakukan tes awal dan tes akhir untuk mengetahui pengaruh permainan *gala soket* dan menilai kemampuan motorik siswa menggunakan tes *motor ability* dengan indikator tes *motor ability* dengan indikator tes kecepatan, kelincahan, koordinasi dan keseimbangan.

Teknik analisis data menggunakan analisis secara deskriptif dan analisis secara statistik dengan bantuan program SPSS 25. Uji statistik yang digunakan menggunakan Uji T beda berpasangan. Distribusi data pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*, untuk uji homogenitas menggunakan uji Homogeneity of Variences dari data *pretest-posttest* didapatkan distribusi tidak homogen maka untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah permainan *gala soket* maka menggunakan uji *Wilcoxon*. Kemaknaan pada penelitian ini diperoleh jika didapatkan nilai $p < 0,05$ dengan 95% interval kepercayaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini adalah siswa usia 9-11 tahun di Sekolah Dasar Negeri 144 Gresik

yang berjumlah 20 siswa. Karakteristik responden dapat dijelaskan pada tabel di bawah ini.

1. Jenis kelamin

Keterangan responden berdasarkan jenis kelamin dapat ditunjukkan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	10	50%
Perempuan	10	50%
Total	20	100%

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah antara laki-laki dan perempuan adalah sama yaitu masing-masing persentase sebesar 50%.

2. Usia atau umur

Keragaman responden berdasarkan usia atau umur dapat ditunjukkan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Distribusi responden berdasarkan usia atau umur

Umur	Jumlah	Persentase
9 Tahun	0	0%
10 Tahun	6	30%
11 Tahun	14	70%
Total	20	100%

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar usia responden adalah 11 Tahun dengan persentase sebesar 70% dan usia 10 tahun dengan persentase sebesar 30%.

3. Status gizi responden

Status gizi responden dapat dijelaskan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Distribusi responden berdasarkan status gizi

Imt	Status	Frekuensi	Persentase
0-18,5	Kurus	11	55%
18,5-24,9	Normal	8	40%

Pengaruh Permainan Galasoket Terhadap Peningkatan Motorik Kasar Siswa Di Sekolah Dasar

24,9-29,9	Berlebihan berat	1	5%
29,9-34,9	Obesitas	0	0%
Total		20	100%

Hasil distribusi responden berdasarkan status gizi menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki IMT (indeks massa tubuh) dengan kategori **kurus** yaitu sebesar 55% dan kategori **normal** sebesar 40%.

b. Hasil analisis data

Untuk mengetahui nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, nilai *maksimal* dan nilai *minimal*. Secara rinci dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4 Analisis data Responden

Variabel test	Pretest				Posttest			
	Min	Max	Mean	Sd	Min	Max	Mean	Sd
Kecepatan	4,96	8,71	6,31	0,95	4,96	8,71	5,93	0,81
Kelincahan	9,58	14,22	11,54	1,24	9,58	11,97	10,78	0,69
Koordinasi	6,00	27,00	15,20	5,89	20,00	29,00	23,85	2,73
Keseimbangan	16,49	57,43	35,46	11,74	32,17	57,43	45,50	7,20

Hasil analisis menunjukkan bahwa tes kecepatan diukur dari waktu tempuh tercepat *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan sebesar 5,93%, kemudian tes kelincahan diukur dari waktu tempuh tercepat *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan sebesar 10,78%, tes koordinasi diukur dari hasil penilaian terbanyak *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan sebesar 23,85% dan tes keseimbangan diukur dari hasil penilaian terbanyak *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan sebesar 45,50%.

c. Uji Normalitas

Menggunakan uji *kolmogorov smirnov* dengan alat bantu program aplikasi SPSS 25. Hasil secara rinci dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5 Data Test of Normality Responden

Tests of Normality			
Tes Motor Ability	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	Df	Sig.
Pre Test Kecepatan	0,188	20	0,061
Pre Test Kelincahan	0,133	20	0,200
Pre Test Koordinasi	0,164	20	0,168
Pre Test Keseimbangan	0,161	20	0,185
Post Test Kecepatan	0,180	20	0,089
Post Test Kelincahan	0,107	20	0,200
Post Test Koordinasi	0,150	20	0,200

Post Test Keseimbangan	0,144	20	0,200
------------------------	-------	----	-------

Berdasarkan tabel 5 data *test of normality responden* dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* kecepatan, kelincahan, koordinasi dan keseimbangan lebih besar dari 0,05 (*P Value* > 0,05). Sehingga data yang diperoleh adalah data normal.

d. Uji homogenitas

Dilakukan dengan menggunakan test of homogeneity of variance dengan program alat bantu SPSS 25. Hasil secara rinci dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6 Test Homogeneity of Variance

Test of Homogeneity of Variance				
Hasil Tes Motor Ability	Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
Based on Mean	26,930	3	76	0,000
Based on Media	21,329	3	76	0,000
Based on Median and with adjusted df	21,329	3	24,656	0,000
Based on trimmed mean	26,465	3	76	0,000

Berdasarkan tabel 6 *Test of Homogeneity of Variance* menunjukkan hasil signifikansi sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak homogenitas.

e. Uji hipotesis

Menggunakan uji Wilcoxon dengan program alat bantu SPSS 25. Hasil secara rinci dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7 Tes Wilcoxon Signed Ranks Test

Wilcoxon Signed Ranks Test		
Item Tes	Z	Asymp Sig. (2-tailed)
Pre-test dan post-test (kecepatan)	-2,669 ^b	0,008
Pre-test dan post-test (kelincahan)	-3,343 ^b	0,001
Pre-test dan post-test (Koordinasi)	-3,822 ^c	0,000
Pre-test dan post-test (Keseimbangan)	-3,270 ^c	0,001
Jumlah tes Motor Ability	-3,885 ^b	0,000

Berdasarkan tabel 7 *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig, (2-tailed) *pre-test* dan *post-test* kecepatan, kelincahan, koordinasi, keseimbangan dan jumlah tes motor ability secara keseluruhan kurang dari $<0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan perkembangan motorik siswa pada usia 9-11 tahun di Sekolah Dasar Negeri 144 Gresik.

Pembahasan

Permainan merupakan salah satu sumber kebahagiaan untuk mengeksplorasi tanpa mengenal rasa takut, dengan permainan akan menimbulkan rasa gembira pada anak. Masa tumbuh kembang anak terbentuk pada usia lima tahun disebut dengan masa *Golden age* karena dengan masa tersebut anak lebih suka aktif bergerak ditambah lagi faktor kondisi anak yang mumpuni dengan kondisi kemampuan anak yang meningkat sangat pesat (Iswantiningtyas & Wijaya, 2015). Mengamati mengenai tumbuh kembang motorik anak yang menarik. Banyak sekali perubahan yang terjadi waktu proses pertumbuhan fisik yang meliputi tengkurap, menangis maupun berjalan (Keaney et al., 2018). Keadaan fisik merupakan salah satu faktor atensi pada proses perkembangan anak, dalam proses perkembangan anak menjadi bahasan yang perlu diamati karena menjadi acuan gerak pada masa yang akan datang hal tersebut akan menjadi suatu bahan kajian yang wajib untuk ditelaah dan dipahami (Aran, 2021). Penjelasan mengenai gerak lokomotor adalah istilah yang tidak bisa dipisahkan karena dari istilah tersebut mengacu pada hubungan sebab dan akibat, Motor ability merupakan kapasitas kemampuan seseorang dalam melakukan berbagai macam gerak yang diperlukan keberanian pada aktivitas berolahraga (Weinberger et al., 2019). Permainan *gala soket* adalah sebuah permainan modifikasi antara permainan tradisional gobak sodor dan olahraga basket permainan ini meningkatkan kemampuan kerjasama tim karena kunci dari permainan ini adalah kekompakan tim. Setiap tim terdiri dari 4-6 anggota tergantung ukurannya lapangan sendiri permainan ini hampir sama seperti permainan gobak sodor namun yang membedakannya terletak pada bola bila permainan gobak sodor tidak memakai bola. Dalam permainan ini banyak sekali keterampilan motorik kasar anak-anak karena permainan ini mengandung unsur strength (kekuatan), accuracy (ketepatan), speed (kecepatan) (Kurniansyah & Kumaat, 2021).

Hasil dari tes *motor ability* yang meliputi komponen tes Kecepatan dengan tes Sprint 30 Meter, kelincahan dengan tes *Shuttle run*, dikombinasikan dengan tes lempar tangkap pada jarak 1 meter dari dinding dan tes uji keseimbangan. Terdapat perbedaan *pre-test* dan *post-test* yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media permainan *galasoket* untuk meningkatkan motorik kasar siswa. Hasil pengujian Wilcoxon perhitungan nilai signifikansi keseluruhan dapat disimpulkan berpengaruh terhadap peningkatan gerak setelah diberikan perlakuan dengan permainan *gala soket*.

Jadi dengan adanya unsur gerak dasar dalam permainan *gala soket* 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, 2012).

Hasil penelitian ini setara dengan penelitian yang dilakukan oleh Hikmeh & Vahid ziaeh (2009) 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. Tetapi menurut Mauzian Adnan (2009) menunjukkan bahwa bermain permainan tradisional selama 20 menit dapat meningkatkan aktivitas fisik siswa sekolah dasar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari pembahasan dan hasil mengenai penelitian pengaruh permainan *gala soket* terhadap peningkatan motorik siswa usia 9-11 tahun di Sekolah Dasar Negeri 144 Gresik, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Permainan *gala soket* memberi perubahan yang signifikan pada rangkaian tes *motor ability* siswa di Sekolah Dasar Negeri 144 Gresik, mencapai perolehan signifikansi nilai (2-tailed) $0,000 < 0,05$.

Saran

Berdasarkan kesimpulan peneliti diatas, maka Ada saran dan masukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Guru memberikan sarana dan prasarana yang memadai karena ditinjau dari situasi di lapangan banyak sasaran dan prasarana yang belum memadai, sehingga membuat siswa kurang dalam melakukan aktivitas olahraga.
2. Bagi siswa agar lebih memperhatikan guru pada waktu pembelajaran terutama pada pembelajaran PJOK karena siswa lebih cenderung bermain sendiri daripada memperhatikan guru.
3. Bagi siswa agar menjaga kesehatan dan pola makan yang teratur karena melakukan aktivitas olahraga membutuhkan kesehatan yang cukup.
4. Bagi siswa hendaknya berlatih sendiri di luar jam pembelajaran di ini berkaitan untuk menjaga dan menambah gerak dasar motorik siswa untuk mengantisipasi bila terjadi libur di akhir semester.

DAFTAR PUSTAKA

- Almasri, N. A., Saleh, M., Abu-Dahab, S., Malkawi, S. H., & Nordmark, E. (2018). Functional profiles of children with cerebral palsy in Jordan based on the association between gross motor function and manual ability. *BMC Pediatrics*, *18*(1), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s12887-018-1257-x>
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, *9*(1), 121–136.
- Aran, K. A. (2021). *Journal Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi (PORKES)* / *39*. *4*(1), 39–44.
- Cantin, N., Ryan, J., & Polatajko, H. J. (2014). Impact of task difficulty and motor ability on visual-motor task performance of children with and without developmental coordination disorder. *Human Movement Science*, *34*(1), 217–232. <https://doi.org/10.1016/j.humov.2014.02.006>
- Da, U. (2021). Melalui permainan tradisional engklek pada anak usia 4-5 tahun diperuntukkan bagi anak usia dini , atau sering juga disebut dengan istilah anak usia Roudlatul Athfal dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak didiknya , memupuk sifat dan kebiasaa. *5*(1), 63–72.
- de Souza Morais, R. L., de Castro Magalhães, L., Nobre, J. N. P., Pinto, P. F. A., da Rocha Neves, K., & Carvalho, A. M. (2021). Quality of the home, daycare and neighborhood environment and the cognitive development of economically disadvantaged children in early childhood: A mediation analysis. *Infant Behavior and Development*, *64*(June). <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2021.01.019>
- Furió, D., González-gancedo, S., Juan, M., Seguí, I., & Rando, N. (2013). Computers & Education Evaluation of learning outcomes using an educational iPhone game vs . traditional game. *Computers & Education*, *64*, 1–23. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.001>
- Gandhi, G., Sharma, R., & Kaur, G. (2019). Heliyon 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*(May), e01928. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e01928>
- Hasanah, U. (2021). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, *7*17–733.
- Hasibuan, N., Dlis, F., Pelana, R., Sejarah, A., & Mengutip, B. (2020). *Jurnal Pendidikan Kesehatan dan*. *9*(2), 84–90.
- Ichas, S. (2021). peningkatan keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional.
- Iswantiningtyas, V., & Wijaya, I. P. (2015). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal PINUS*, *1*(3), 249–251.
- Keaney, L. C., Kilding, A. E., Merien, F., & Dulson, D. K. (2018). The impact of sport related stressors on immunity and illness risk in team-sport athletes. *Journal of Science and Medicine in Sport*, *21*(12), 1192–1199. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2018.05.014>
- Keawutan, P., Bell, K., Davies, P. S. W., & Boyd, R. N. (2014). Systematic review of the

- relationship between habitual physical activity and motor capacity in children with cerebral palsy. *Research in Developmental Disabilities*, 35(6), 1301–1309. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2014.03.028>
- Kurniansyah, M. F., & Kumaat, N. A. (2021). Analisis Gerak Motorik Anak Usia 9-11 Tahun Melalui Permainan Lompat Tali Pada Siswa Sd Negeri 34 Gresik. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 61–70. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/40817/35583>
- Legros, L., Zaczek, S., Vaivre-Douret, L., & Mostaert, A. (2020). Concurrent and predictive validity of the Motor Functional Development Scale for Young Children in preterm infants. *Early Human Development*, 151, 105240. <https://doi.org/10.1016/j.earlhumdev.2020.105240>
- Memisevic, H., & Djordjevic, M. (2018). Visual-Motor Integration in Children With Mild Intellectual Disability: A Meta-Analysis. *Perceptual and Motor Skills*, 125(4), 696–717. <https://doi.org/10.1177/0031512518774137>
- Nuriman, R., Kusmaedi, N., Pendidikan, F., Indonesia, U. P., Setiabudhi, J., & Bandung, N. (2016). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebenangan Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun. *01(01)*, 29–33.
- Rahayu, D. F., & Khsanah, I. (2017). Upaya Meningkatkan Ketangkasan Gerak Lokomotor Anak Melalui Permainan Ranjau Pintar Pada Kelompok a Tk an Nur Kaliwungu Kendal Tahun Ajaran 2012/2013. *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 73–83. <https://doi.org/10.26877/paudia.v2i2.1640>
- Schunkert, E., Romar, G., Hsieh, P., Foreman, R., Barrera, V., & Divito, S. J. (2020). LB973 Immunologic profiling of fixed drug eruptions. *Journal of Investigative Dermatology*, 140(7), B17. <https://doi.org/10.1016/j.jid.2020.05.072>
- Sherman, S. L., & Mulcahey, M. K. (2021). Medicine Fellowship Application Process. *Arthroscopy, Sports Medicine, and Rehabilitation*, 3(4), e1237–e1241. <https://doi.org/10.1016/j.asmr.2021.04.002>
- Tupsila, R., Bennett, S., Mato, L., Keeratisiroj, O., & Siritaratiwat, W. (2020). Gross motor development of Thai healthy full-term infants aged from birth to 14 months using the Alberta Infant Motor Scale: Inter individual variability. *Early Human Development*, 151(November 2019), 105169. <https://doi.org/10.1016/j.earlhumdev.2020.105169>
- Vandorpe, B., Vandendriessche, J., Vaeyens, R., Pion, J., Matthys, S., Lefevre, J., Philippaerts, R., & Lenoir, M. (2012). Relationship between sports participation and the level of motor coordination in childhood: A longitudinal approach. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 15(3), 220–225. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2011.09.006>
- Weinberger, R., Warken, B., König, H., Vill, K., Gerstl, L., Borggraefe, I., Heinen, F., von Kries, R., & Schroeder, A. S. (2019). Three by three weeks of robot-enhanced repetitive gait therapy within a global rehabilitation plan improves gross motor development in children with cerebral palsy – a retrospective cohort study. *European Journal of Paediatric Neurology*, 23(4), 581–588. <https://doi.org/10.1016/j.ejpn.2019.05.003>
- Words, K. (2001). Ketelaar M 2001 Effects of a functional therapy program on motor abilities of children with cerebral palsy.pdf. *81(9)*, 1534–1545.
- Yamauchi, Y., Aoki, S., Koike, J., Hanzawa, N., & Hashimoto, K. (2019). Motor and cognitive development of children with Down syndrome: The effect of acquisition of walking skills on their cognitive and language abilities. *Brain and Development*, 41(4), 320–326. <https://doi.org/10.1016/j.braindev.2018.11.008>
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.