



## Penerapan Model Permainan untuk Meningkatkan Koordinasi Gerak Anak Usia Sekolah Dasar

**Benny Badaru<sup>1</sup>, Sufitriyono<sup>2</sup> Ilham Azis<sup>3</sup>, M. Imran Hasanuddin<sup>4</sup>, Retno Farhana Nurulita<sup>5</sup>, Nur Indah Atifah Anwar<sup>6</sup>, Muhammad Qasash Hasyim<sup>7</sup> Ikadarny<sup>8</sup>**

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: benny.b@unm.ac.id

**Abstrak.** Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and development*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis-jenis model permainan yang dapat meningkatkan koordinasi gerak anak usia dasar. Subjek dalam penelitian ini adalah murid sekolah dasar SD Rappocini Kelas V dengan jumlah murid sebanyak 41 siswa yang akan diberikan model-model permainan untuk meningkatkan koordinasi gerak usia sekolah dasar. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yakni: tes shuttle run, tes lempar tangkap bola dan *tes stork stand positional balance* atau tes keseimbangan. Teknik analisis data yang digunakan untuk data kuantitatif yaitu analisis data persentase. Berdasarkan analisis data diperoleh nilai T hitung sebesar 5,55. Selanjutnya, t-hitung dikonsultasikan dengan t-tabel pada taraf signifikansi 5%, diperoleh harga t-tabel sebesar 1,6839 pada taraf kepercayaan  $\alpha=0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa koordinasi gerak anak usia sekolah dasar yang diajar menggunakan pengembangan model permainan mengalami peningkatan. Dengan demikian jika anak dibiasakan untuk latihan model Gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif gerak maka akan mengembangkan kemampuan gerak dasar anak meningkat. Secara keseluruhan pengembangan model permainan untuk meningkatkan koordinasi gerak anak sekolah dasar dapat diterapkan atau diimplementasikan kepada anak usia sekolah dasar, dilihat dari hasil penelitian dimana terdapat perubahan yang signifikan dari data tes awal atau pretest yang mengalami peningkatan pada data tes akhir atau posttest. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pengembangan model permainan terhadap peningkatan koordinasi gerak anak usia sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Model Permainan, gerak dasar dan Usia Sekolah Dasar

### PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi (Rahayu, 2016). Sedangkan menurut (Badaru, Juhanis, et al.,

2021) *Physical Education Sports and Health is a subject with many physical activities such as running, throwing, hitting, and jumping. (Walton-Fisette & Wuest, 2015) explains that: "physical education is defined as an educational process that uses physical activity as a means to help individuals acquire skills, fitness, knowledge, and attitudes that contribute to their optimal development and wellbeing."*

Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa. Kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan jasmani diperlukan strategi pembelajaran yang tepat, karena pendidikan jasmani memiliki kekhasan sendiri dibandingkan dengan pelajaran yang lain yaitu dalam hal pengembangan wilayah psikomotor, yang biasanya dikaitkan dengan tujuan mengembangkan kebugaran jasmani anak dan pencapaian gerakanya.

Tugas agar anak atau siswa menguasai keterampilan gerak dalam berbagai cabang olahraga merupakan tanggung jawab utama dari guru pendidikan jasmani. Tujuan utama dalam mengerjakan keterampilan gerak tersebut adalah pengembangan keterampilan untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga, serta membantu dirinya bertindak efektif dan efisien dalam pelaksanaan tugas sehari-harinya, bukan saja untuk mempersiapkan mereka menjadi atlet yang berprestasi. Untuk dapat menentukan cara dan materi yang tepat untuk membuat anak meningkat keterampilannya, pertama-tama tentunya guru perlu mengetahui apakah yang dimaksud dengan keterampilan, dan apa yang menjadi ciri dari keterampilan.

Koordinasi gerak tubuh adalah kemampuan dasar tubuh untuk dapat melakukan suatu aktivitas fisik dengan baik, sedangkan definisi Koordinasi (coordination) menurut (Hasanuddin, 2019) koordinasi adalah kemampuan untuk mengkombinasikan beberapa gerakan tanpa ketegangan, dengan urutan benar, dan melakukan gerakan yang kompleks secara lancar (mulus) tanpa pengeluaran energi yang berlebihan. Sedangkan menurut (Ilmiah & Jasmani, 2019) Komponen komponen dalam koordinasi adalah: (1) struktur gerakan, (2) irama gerakan, (3) kelancaran gerakan, (4) Hubungan gerakan, (5) ketepatan dan kekonstanan Gerakan, (6) Tempo gerakan, (7) luasnya gerakan. Misalkan dalam dalam bermain tenis, seorang pemain akan kelihatan mempunyai koordinasi yang baik bila ia dapat bergerak kearah bola sambil mengayun raket, kemudian memukulnya dengan teknik yang benar. Dengan demikian koordinasi gerak sangat penting bagi penguasaan suatu keterampilan cabang olahraga atau suatu bentuk aktivitas, pembelajaran dan latihan untuk meningkatkan koordinasi gerak dapat diaplikasikan melalui penjas dengan menggunakan metode bermain atau permainan.

Latihan koordinasi merupakan suatu aktivitas beberapa sistem tubuh dan pola pergerakan untuk membentuk gerakan individu dan keterampilan yang diperlukan untuk tujuan tertentu Koordinasi merupakan keterampilan untuk

mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks (Farida, 2016). Untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas koordinasi gerakan yang diperlukan dalam olahraga sangat perlu diperhatikan beberapa prinsip latihan.

Untuk mendapatkan koordinasi gerak yang baik tentunya seseorang harus menguasai gerakan-gerakan dasar fundamental, gerakan dasar fundamental merupakan pola gerak yang menjadi dasar atas dasar gerakan reflex yang berhubungan dengan badannya. Oleh karena sample dalam penelitian ini adalah anak sekolah dasar maka sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar dan berdasarkan aktivitas bermain dalam pendidikan jasmani memberikan banyak pilihan kepada siswa karena berisi gerakan-gerakan yang merupakan hasil dari peradaban budaya manusia secara turun temurun menjadi karakteristik dari ekstensi budaya masyarakat. Kemudian program pembelajaran penjas disekolah harus diisi dengan program yang disukai oleh para siswa dan menawarkan banyak pilihan bagi mereka untuk beraktifitas sesuai dengan yang mereka inginkan, dengan aktivitas bermain semua siswa dengan berbagai level kemampuan motoriknya akan mampu berpartisipasi dalam pembelajaran penjas.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui model permainan untuk meningkatkan koordinasi gerak anak usia sekolah dasar. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai tambahan khasana pengetahuan untuk mengadakan penelitian mengenai keterampilan koordinasi gerak pada perkembangan anak, khususnya pengembangan pendidikan jasmani. Hasil penelitian ini juga akan berguna sebagai bahan perbandingan dan bahan pertimbangan apabila para peneliti akan mengadakan penelitian tentang pengembangan model permainan untuk meningkatkan koordinasi gerak. Bagi guru pendidikan jasmani hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi wacana ataupun pemahaman yang penting bagi guru pendidikan jasmani dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Guru juga mampu menciptakan pembelajaran yang tidak membebani anak serta menyenangkan, sehingga metode pembelajaran menjadi kegiatan penting dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani seorang guru penjas atau calon guru penjas harus selalu teliti dalam memberikan arahan ketika permainan sedang berlangsung, kapan saatnya untuk focus pada penggunaan taktik, serta keterampilan agar pada setiap proses gerak siswa mampu mengkoordinasika segala bentuk informasi dan mengaplikasikan gerakan tersebut secara efektif dan efisien, salah satu cara tersebut dengan menggunakan suatu pengembangan metode permainan untuk meningkatkan koordinasi gerak siswa.

### **Konsep Pengembangan Model**

Penelitian Pengembangan Menurut (Badaru, Hasmyati, et al., 2021) *The research and development in this exercise uses the Research & Development (R & D) development model from* (Borg & Gall, 1983) consisting of ten steps. (Hanafi et al.,

2017) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas. penelitian pengembangan menurut (Hamzah, 2021) mendeskripsikan penelitian pengembangan berdasarkan dua tujuan yakni 1. Pengembangan prototipe produk. 2. Perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi prototipe produk tersebut. Sedangkan (Hanafi et al., 2017) membedakan penelitian pengembangan atas dua tipe sebagai berikut: Tipe pertama difokuskan pada pendesaianan dan evaluasi atas produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut. Tipe kedua dipusatkan pada pengkajian terhadap program pengembangan yang dilakukan sebelumnya. Tujuan tipe kedua ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang prosedur pendesainan dan evaluasi yang efektif. Model adalah representasi realitas yang disajikan dengan suatu derajat struktur dan urutan (Richey, 1994).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Produk yang dihasilkan antara lain: bahan pelatihan untuk guru, materi belajar, media, soal, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang dikaji yaitu pengembangan model pembelajaran permainan untuk meningkatkan koordinasi gerak di sekolah dasar, maka pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan Research and Development. Menurut Brog dan Gall (1979:626) "Educational Research and development is a process used to develop and validate educational product". Prosedur penelitian menggunakan model research and developmental (R and D) yang dilaksanakan dua tahapan yaitu melakukan penelitian dalam bentuk studi literature, survey, dokumentasi, dan evaluasi. Kedua kegiatan pengembangan konsep model pembelajaran, pengujian konseptual dan operasional guna memenuhi derajat validitas, uji coba terbatas, uji coba lebih luas diakhiri dengan finalisasi model pembelajaran penjas.

### **Teori-teori bermain**

Bermain adalah pekerjaan anak-anak dan anak-anak sangat gemar bermain (Hasanuddin & Hasanuddin, 2020). Dalam bermain anak mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dengan mencoba berbagai cara dengan mengerjakan sesuatu dan memilih serta menentukan cara yang paling tepat. Bermain sebagai media, sarana, alat atau cara untuk menyalurkan emosi-emosi dari dalam diri. Bermain juga sebagai media untuk belajar mengatasi pengalaman traumatik atau frustrasi. Play dan games dalam olahraga merupakan satu kesatuan kegiatan dimana nilai-nilai kebersamaan dan waktu luang yang digunakan untuk

meningkatkan aktivitas kesegaran jasmani dalam permainan-permainan tradisional. Play games dalam olahraga merupakan bentuk permainan dimana menggunakan gerakan kebebasan atau aktivitas gerak yang diatur oleh aturan dalam cabang permainan tersebut yang berujuan untuk meningkatkan kebugaran, kelincahan fleksibilitas serta reaksi di dalam menghadapi rintangan pertandingan.

### **Definisi Permainan**

Permainan merupakan salah satu cabang dari pendidikan olahraga. Setiap orang khususnya anak-anak sangat mengemari permainan, karena permainan mendatangkan kesenangan dan kepuasan terhadap masing-masing individu. Adapun fungsi-fungsi permainan, yaitu:

1. Fungsi Permainan terhadap pengembangan jasmaniah  
Pengembangan jasmaniah yang dimaksud adalah untuk meningkatkan kemampuan kondisi fisik, yaitu dengan cara mengembangkan kekuatan, daya tahan, kecepatan, dan kelentukan.
2. Fungsi permainan terhadap pengembangan kejiwaan  
Dalam hal ini, permainan dapat berpengaruh terhadap perkembangan jiwa anak, contohnya adalah: berkembangnya rasa percaya diri, berkembangnya jiwa sportivitas, pengembangan keseimbangan mental, pengembangan kecepatan proses, berkembangnya kemampuan kepemimpinan, dan pengembangan kecintaan terhadap olahraga.
3. Fungsi permainan terhadap pengembangan social  
Permainan mempunyai andil yang sangat besar dalam membentuk rasa bermasyarakat, karena permainan merupakan permulaan pendidikan kemasyarakatan bagi anak, permainan juga melatih anak untuk tunduk kepada peraturan, permainan melatih kerjasama, dan permainan melatih solidaritas dan sportivitas.

### **Peserta Didik**

Karakteristik peserta didik ini berbeda-beda berdasarkan tingkatan yakni tingkat SD,SLTP,SMA. Jika kita mempelajari peserta didik tingkat SD maka akan kita ketahui bahwa karakteristik. Peserta didik tingkat SD maka akan kita ketahui bahwa karakteristik anak SD terbagi dalam tiga tahap pertumbuhan dan perkembangan, dari sini kita bias mengetahui pertumbuhan dan perkembangan mengenai perkembangan jasmani dan social anak, dari data ini bias kita berikan pembelajaran yang tepat bagi peserta didik agar mencapai tujuan yang diinginkan.

### **Penerapan Model Permainan Taktis Olahraga Pembelajaran Penjas**

Dalam pembelajaran permainan olahraga seorang guru penjas atau calon guru penjas harus selalu jeli dan teliti dalam memberikan arahan ketika permainan sedang berlangsung, kapan saatnya untuk focus pada penggunaan taktik, serta keterampilan.

Beberapa cara yang bias digunakan oleh guru dalam menyelipkan taktik untuk diterapkan dalam permainan: 1. Pengulangan, 2. Pelatihan pemain, 3. Situasi, 4. Analisi. Dalam model permainan taktis yang paling penting adalah bagaimana cara melatih ketelitian, cara memutuskan untuk menggunakan keterampilan taktis, guru harus memberikan pengajaran yang interaktif untuk merangsang siswa agar dapat menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan taktik dalam permainan. Selanjutnya seorang guru penjas harus mampu dan mempunyai dasar dalam mengajarkan permainan taktis olahraga seperti, pengalaman, dan konsep kontekstual pengajaran

### **METODE PENELITIAN**

Pendekatan dan Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau model penelitian *Research and Development*. Jenis penelitian ini pada akhirnya akan menghasilkan sebuah produk (Gall et al., 1996) . Produk yang dihasilkan dapat berupa produk yang betul-betul atau produk hasil pengembangan dari produk yang sudah ada. Penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis.

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini sesuai dengan penjelasan diatas mengenai metode penelitian yang dipakai yaitu model penelitian *Research and Development ( R & D)*, maka instrument yang dibuat dan digunakan berjumlah 4 macam jenis permainan atau produk prototype yang telah dibuat oleh peneliti dan diuji kelayakannya oleh 3 orang guru penjaskes atau PJOK, dan dinilai kelayakan aplikasinya terhadap 8 orang siswa-siswi SD Negeri Rappocini Makassar. Teknik pengambilan subjek dalam penelitian ini dengan teknik *purposive sampling* yaitu *one group pre-test dan post-test design*.

Instrumen ke 2 yang dipakai dalam penelitian ini, terkait dengan tujuan pengembangan permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar atau kemampuan koordinasi gerak yaitu menggunakan *Test Motor Ability* untuk sekolah dasar, adapun Test ini terdiri dari 3 butir tes sebagai berikut : 1) *Test Shuttle – Run 4 x 10 meter*. 2) Tes Lempar tangkap bola jarak 1 meter dengan tembok. 3) *Test Stork Stand Positional Balance* atau tes Keseimbangan. Ketiga butir tes tersebut digunkan sebagai Instrumen akhir untuk menilai ke efektivitasan ke 4 produk prototype permainan yang telah dibuat dan diuji sehingga dapat dilihat berapa jumlah permainan atau produk yang layak dari hasil uji ahli atau guru dan siswa, selanjutnya hasil akhir berupa produk jadi atau siap pakai akan digunakan untuk langkah perlakuan ( *treatment* ) kepada siswa-siswi dalam waktu penyuluhan 10 minggu. Sebelum langkah perlakuan pada siswa, maka terlebih dahulu peneliti mengambil data awal ( *Pretest* ) kemampuan gerak dasar atau koordinasi gerak tersebut dengan

ke empat item tes diatas, setelah perlakuan dalam waktu yang ditentukan selanjutnya langkah akhir peneliti mengambil data tes akhir (*Posttest*).

Berdasarkan kedua pengujian validitas tersebut, maka terdapat empat pengembangan model permainan untuk meningkatkan kemampuan koordinasi gerak anak SD untuk sebaiknya tidak dilakukan, yaitu :

1. Permainan menggiring balon dengan cara balon diikat di tubuh bagian pinggang dengan tali, kemudian siswa-siswi berlari dengan posisi balon diikat ditubuh dengan catatan balon harus selalu melayang di udara tanpa menyentuh lantai.
2. Kayu serbaguna diletakan atau diselipkan di atas ventilasi pintu, lantas siswa-siswi saling bekerja-sama untuk dapat memegang kayu tersebut, dan menahan berat tubuhnya semampu mereka, digunakan sebagai media di dalam kelas, apabila terjadi hujan pada saat jam pelajaran penjas.
3. Permainan Sapulidi yakni permainan yang bertujuan untuk membiasakan diri pada siswa-siswi untuk peduli akan lingkungan sekitar terutama dalam hal kebersihan lingkungan akan adanya sampah, selain bertujuan untuk kebersihan lingkungan dan rasa kepedulian anak, permainan ini juga secara tidak langsung anak akan bergerak membungkuk untuk melatih daya tahan tubuh bagaian atas serta daya tahan otot tangan pada saat berusaha mengumpulkan sampah yang nantinya akan diletakan dikotak sampah yang sengaja diberi warna agar lebih menarik.
4. Para siswa-siswi mencari buah-buahan yang telah dimasukan ke dalam kaleng, selanjutnya guru memita mereka mencari buah-buahan dan sayur sesuai warna buah atau sayur tersebut, contoh guru menyebutkan hijau, maka mereka harus mencari buah atau sayur yang berwarna hijau lalu mereka harus memasukan buah atau sayur tersebut ke dalam kaleng besar yang telah bertuliskan tempat buah dan sayur , buah dan sayur bukan hanya sekedar ketepatan dalam mencari buah dan sayur sesuai warna yang diperintahkan guru melainkan juga para siswa harus mampu membedakan antara buah dan sayur terlihat dari ketepatan memasukan keduanya kedalam kaleng besar yang benar. Kedua permainan ini dimulai dan dilakukan dengan berawal dari garis start menuju tempat kaleng, buah dan sayur yang menjadi target mereka, untuk itu dibutuhkan kecepatan untuk sampai pada tempat dan menyelesaikan tugas permainan ini.

Berdasarkan uji validitas pengembangan model permainan tersebut penulis mengelompokannya ke dalam 3 gerak dasar yang terdiri dari gerakan Lokomotor, Nonlokomotor, dan gerakan Manipulatif. Pengelompokan Permainan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pengajaran anak usia sekolah dasar kelas 1.

Secara sederhana proses pelaksanaan penelitian pengembangan dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 2. Rancangan langkah- langkah penelitian dan pengembangan (R&D) menurut (Gall et al., 1996)

Model pengembangan di atas merupakan model pengembangan yang dipilih oleh peneliti berdasarkan formulasi dari Borg & Gall. Tahapan- tahapan model tersebut adalah pendahuluan: (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) produksi tahap awal, (4) uji coba awal (5) revisi produk utama (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi produk operasional, (8) uji lapangan operasional, (9) revisi produk final, (10) menyebarkan model.

Konsep pengembangan model dalam hal ini adalah rancangan untuk Gerak dasar yang dapat dipelajari anak-anak khususnya anak usia sekolah dasar untuk meningkatkan gerak dasarnya. Model pengembangan permainan dalam penelitian ini merupakan suatu model permainan yang dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat digunakan tidak hanya untuk pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan akan tetapi dapat digunakan sebagai alat ukur untuk meningkatkan koordinasi gerak pada anak sekolah dasar. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase. Adapun rumus yang digunakan untuk mengolah antara lain; a) Rumus untuk mengolah data per subjek uji coba dan b) Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan subyek uji coba. Untuk menentukan penafsiran terhadap hasil analisis persentase tingkat kemenarikan produk pengembangan digunakan klasifikasi persentase Guilford, maka ditetapkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Persentase Hasil Evaluasi Subyek Uji Coba

No	Persentase (%)	Kategori	Keterangan
1.	75,01-100,00	Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	50,01-75,00	Cukup valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
3.	25-01-50,00	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
4.	0-25,00	Sangat tidak valid	Terlarang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil validasi permainan yang dikembangkan dinilai valid dan layak sehingga pengembangan model permainan untuk meningkatkan kemampuan koordinasi gerak anak SD dapat diujicobakan untuk pengembangan model permainan. Pada penelitian ini akan diuraikan hasil tes awal / *pretest test motor ability* dan data hasil tes akhir atau *posttest test motor ability* untuk siswa sekolah dasar kelas I yaitu sebanyak 41 siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu teknik kuantitatif. Analisis data menggunakan teknik kuantitatif dihitung dengan berbagai rumus.

### Tes Shuttle Run

Untuk mengetahui hasil dari pengembangan bentuk atau permainan yang dapat meningkatkan kemampuan koordinasi gerak anak usia sekolah dasar ini dilakukan dengan mengadakan lari shuttle run (4x10m) kepada siswa. Berikut hasil data hasil tes awal / *pretest test motor ability* dan data hasil tes akhir atau *posttest test motor ability* untuk siswa sekolah dasar kelas I pada lari shuttle run (4x10m) ditunjukkan pada tabel berikut;

Tabel 2. Perbandingan Skor pada *Pretest* ( $X_1$ ) dan *Posttest* ( $X_2$ )

No	<i>Pretest</i> ( $X_1$ )	<i>Posttest</i> ( $X_2$ )	D	D <sup>2</sup>
1	10,38	10,00	0,38	0,14
2	10,00	9,55	0,45	0,20
3	13,00	12,65	0,35	0,12
4	13,19	13,05	0,14	0,02
5	12,94	12,40	0,54	0,29
6	13,44	13,15	0,29	0,08
7	12,47	12,00	0,47	0,22
8	10,67	10,25	0,42	0,18
9	11,17	11,00	0,17	0,03
10	10,15	9,00	1,15	1,32
11	13,45	13,00	0,45	0,20
12	12,05	12,00	0,05	0,00
13	10,20	9,75	0,45	0,20
14	14,55	14,00	0,55	0,30
15	10,00	9,55	0,45	0,20
16	13,55	13,00	0,55	0,30
17	10,10	9,75	0,35	0,12
18	14,25	13,75	0,50	0,25

19	15,33	15,00	0,33	0,11
20	10,30	10,00	0,30	0,09
21	10,45	10,15	0,30	0,09
22	11,45	11,10	0,35	0,12
23	11,35	10,85	0,50	0,25
24	12,50	12,00	0,50	0,25
25	10,15	9,55	0,60	0,36
26	10,45	9,40	1,05	1,10
27	9,35	9,00	0,35	0,12
28	10,15	9,50	0,65	0,42
29	12,65	12,00	0,65	0,42
30	10,55	9,30	1,25	1,56
31	11,30	11,00	0,30	0,09
32	12,44	12,10	0,34	0,12
33	11,05	10,85	0,20	0,04
34	11,55	11,15	0,40	0,16
35	12,35	12,15	0,20	0,04
36	11,40	11,12	0,28	0,08
37	12,20	12,00	0,20	0,04
38	10,00	9,80	0,20	0,04
39	10,05	10,00	0,05	0,00
40	10,00	10,00	0,00	0,00
41	8,20	8,00	0,20	0,04
N = 41	$\sum X_1 =$ 470,78	$\sum X_3 = 453,87$	$\sum D = 16,91$	$\sum D^2 = 9,75$

Hasil perhitungan statistik tersebut digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis statistik, sedangkan pengujian t-tes dalam tabel dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Apabila t-hitung  $\leq$  t-tabel, berarti dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh pengembangan model permainan terhadap peningkatan koordinasi gerak anak usia sekolah dasar, sedangkan apabila t-hitung  $>$  t-tabel, berarti dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh pengembangan model permainan terhadap peningkatan koordinasi gerak anak usia sekolah dasar, artinya koordinasi gerak anak usia sekolah dasar yang diajar menggunakan pengembangan model permainan mengalami peningkatan. Dari hasil yang diperoleh t-hitung sebesar 10,02 Selanjutnya, t-hitung dikonsultasikan dengan t-tabel pada taraf signifikansi 5%, diperoleh harga t-tabel sebesar 1,6839.

### **Tes Lempar tangkap bola jarak 1 meter dengan tembok**

Untuk mengetahui hasil dari pengembangan bentuk atau permainan yang dapat meningkatkan kemampuan koordinasi gerak anak usia sekolah dasar ini dilakukan dengan mengadakan Tes lempar tangkap bola kepada siswa. Hasil data hasil tes awal / *pretest test motor ability* dan data hasil tes akhir atau *posttest test motor ability* untuk siswa sekolah dasar kelas I pada Tes lempar tangkap bola.

Hasil perhitungan statistik tersebut digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis statistik, sedangkan pengujian t-tes dalam tabel dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Apabila t-hitung  $\leq$  t-tabel, berarti dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh pengembangan model permainan terhadap peningkatan koordinasi gerak anak usia sekolah dasar, sedangkan apabila t-hitung  $>$  t-tabel, berarti dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh pengembangan model permainan terhadap peningkatan koordinasi gerak anak usia sekolah dasar, artinya koordinasi gerak anak usia sekolah dasar yang diajar menggunakan pengembangan model permainan mengalami peningkatan. Dari hasil yang diperoleh t-hitung sebesar -21,80, tanda negatif pada perhitungan t-hitung dapat diabaikan, karena yang diperhitungkan hanya angka mutlak. Selanjutnya, t-hitung dikonsultasikan dengan t-tabel pada taraf signifikansi 5%, diperoleh harga t-tabel sebesar 1,6839.

### **Test Stork Stand Positional Balance Atau Tes Keseimbangan**

Untuk mengetahui hasil dari pengembangan bentuk atau permainan yang dapat meningkatkan kemampuan koordinasi gerak anak usia sekolah dasar ini dilakukan dengan mengadakan Tes keseimbangan kepada siswa. Berikut hasil data hasil tes awal / *pretest test motor ability* dan data hasil tes akhir atau *posttest test motor ability* untuk siswa sekolah dasar kelas I pada Tes keseimbangan. Dari hasil yang diperoleh t-hitung sebesar -4,15, tanda negatif pada perhitungan t-hitung dapat diabaikan, karena yang diperhitungkan hanya angka mutlak

### **Pembahasan**

Berdasarkan analisis data diperoleh nilai T hitung sebesar 5,55. Selanjutnya, t-hitung dikonsultasikan dengan t-tabel pada taraf signifikansi 5%, diperoleh harga t-tabel sebesar 1,6839 pada taraf kepercayaan  $\alpha=0,05$  sehingga disimpulkan dapat disimpulkan bahwa koordinasi gerak anak usia sekolah dasar yang diajar menggunakan pengembangan model permainan mengalami peningkatan. Dengan demikian jika anak dibiasakan untuk latihan model Gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif gerak maka akan mengembangkan kemampuan gerak dasar anak meningkat.

Secara keseluruhan pengembangan model permainan untuk meningkatkan koordinasi gerak anak usia sekolah dasar dapat diterapkan atau diimplementasikan kepada anak usia sekolah dasar, dilihat dari hasil penelitian dimana terdapat

perubahan signifikan dari data tes awal atau pretest yang mengalami peningkatan pada data tes akhir atau posttest.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian ini secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : model permainan yang dikembangkan dapat meningkatkan koordinasi gerak anak usia sekolah dasar sehingga dapat diterapkan atau diimplementasikan kepada anak usia sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran: 1) Bagi guru pendidikan jasmani, hasil penelitian ini menjadi referensi agar dapat terus melakukan perbaikan dan peningkatan hasil belajar anak dengan tetap memperhatikan prosedur dan pedoman yang berlaku. 2) Bagi siswa-siswi SD, semoga dari penelitian ini dapat menambah pengalaman yang bermanfaat bagi siswa-siswi untuk melakukan permainan-permainan sederhana yang dapat bermanfaat untuk kemampuan multilateral mereka sendiri. 3) Bagi orangtua, hasil dari penelitian ini dapat dikaji kembali dan bisa dijadikan referensi untuk membantu anak dalam belajar gerak koordinasi dasar.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini terutama kepada pimpinan Universitas Negeri Makassar, Pimpinan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Tenaga Pendidik, Rekan Dosen dan Segenap Mahasiswa dalam lingkup Fakultas Ilmu Keolahragaan UNM, semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak orang terutama bagi pendidik, pelatih, guru dan mahasiswa, penelitian ini merupakan dana hibah PNBPN(664/UN36.11/LP2M/2022) Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar Tahun 2022.

## **REFERENSI**

- Badaru, B., Hasmyati, H., Juhanis, J., & Anwar, N. I. A. (2021). Shooting Training Model Development Of Petanque For Beginners. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 4(2), 167. <https://doi.org/10.31851/hon.v4i2.5304>
- Badaru, B., Juhanis, & Hasmyati. (2021). Physical education in the pandemic: The effectiveness of linear learning, physical education, sports and health. *Annals of the Romanian Society for Cell Biology*, 25(4), 13180–13188.
- Farida, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, IV(2), 2338–2163.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.
- Hamzah, A. (2021). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.



- Hanafi, H., ISLAMICA, S., & Keislaman, J. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Banten: UIN Sultan Maulana Hassanuddin Banten*.
- Hasanuddin, M. I. (2019). Kontribusi Panjang Lengan, Kekuatan Otot Lengan dan Koordinasi Mata-Tangan terhadap Kemampuan Servis Bawah Bola Voli pada Siswa SMA Garuda Kotabaru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 208–217. <https://doi.org/10.33659/cip.v7i2.136>
- Hasanuddin, M. I., & Hasanuddin, M. I. (2020). *Model Pendekatan Bermain Pada Peningkatan Kesegaran Jasmani Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Ilmiah, J., & Jasmani, P. (2019). *KINESTETIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 3 (1) 2019 ISSN:2477-331X. 3(1).
- Rahayu, E. T. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani: implementasi pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan*.
- Sumantri, H. (2015). *Metodologi penelitian kesehatan*. Prenada Media.
- Walton-Fisette, J. L., & Wuest, D. A. (2015). *Foundations of physical education, exercise science, and sport*. McGraw-Hill Education.
- Yunus, N. M. (2020). Perbandingan Respon Akut Olahraga Futsal Pagi Dan Futsal Malam Terhadap Tekanan Parsial O<sub>2</sub> Dan Co<sub>2</sub> Pada Individu Dewasa Muda. *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation*, 3(2), 89. <https://doi.org/10.26858/sportive.v3i2.16997>