# HUBUNGAN AKTIVITAS BERMAIN DAN STATUS GIZI DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK SISWA SD NEGERI 200309 DESA PURWODADI KOTA PADANGSIDIMPUAN

Fair Muda[1], Anton Komaini[2]
Jurusan Kesehatan dan Reakreasi, Universitas Negeri Padang,
Padang, Indonesia

**Abstrak**

Masalah dalam penelitian ini adalah adanya perbedaan antara aktivitas bermain dan status gizi antara satu siswa dengan siswa lain mengakibatkan berbedanya kemampuan motorik siswa SD Negeri 200309 Desa Purwodadi Kota Padangsidimpuan. Rendahnya kemampuan motorik siswa di duga karena rendahnya aktivitas bermain dan status gizi, sebaliknya kemampuan motorik yang baik akan dibarengi dengan aktivitas bermain dan status gizi yang baik.. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan aktivitas bermain dan status gizi dengan kemampuan motorik siswa SD Negeri 200309 Desa Purwodadai Kota Padangsidimpuan.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 200309 Desa Purwodadi Kota Padangsidimpuan yang berjumlah 101 orang dan sampel pada penelitin ini berjumlah 25 orang. Data aktivitas bermain diperoleh melalui angket yang telah di uji *Validitas* dan *Reliabilitas*nya, status gizi menggunakan *Anthropometri* usia 6-17 Tahun dan kemampuan motorik menggunakan tes kemampuan motorik. Data di analisis dengan rumus korelasi *product moment* dan dilanjutkan dengan korelasi ganda pada $\alpha = 0,05$.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa, (1) terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain dengan kemampuan motorik, dengan nilai $r_{hitung} = 0,699 > r_{tabel} = 0,396$ dan nilai $t_{hitung} = 4,487 > t_{tabel} = 1,711$, (2) terdapat hubungan yang signifikan antara status gizi dengan kemampuan motorik, dengan nilai $r_{hitung} = 0,430 > r_{tabel} = 0,396$ dan nilai $t_{hitung} = 2,287 > t_{tabel} = 1,711$, dan (3) terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain dan status gizi secara bersama-sama dengan kemampuan motorik, dengan nilai $r_{hitung} = 0,734 > r_{tabel} = 0,335$ dan $F_{hitung} = 9,94 > F_{tabel} = 3,44$.

**Kata kunci : aktivitas bermain, status gizi dan kemampuan motorik**