

**PENERAPAN MODEL PERMAINAN NINJA WARRIOR UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK LOKOMOTOR SISWA
SEKOLAH DASAR 04 NEGERI TANJUNG BARU
KABUPATEN TANAH DATAR**

SKIRPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar serjana Pendidikan (S. Pd)*



**Oleh :
VAL YAUMA
BP / NIM : 2019 / 19087149**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

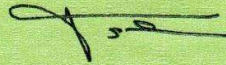
Judul : Penerapan Model Permainan Ninja Warrior Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Lokomotor Siswa Sekolah Dasar 04 Negeri Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar

Nama : Val Yauma
Nim/BP : 19087149/2019
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Departemen : Kepeleatihan
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Padang, Mei 2023

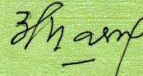
Disetujui Oleh:

Kepala Departemen



Dr. Donic, S.Pd, M.Pd
NIP. 197207 199803 1 004

Pembimbing



Dr. Masrun, M.Kes. AIFO
NIP. 19631104 198703 1 002


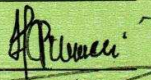
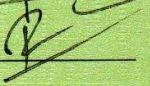
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Val Yauma
NIM : 19087149/2019

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Skripsi Program Studi Pendidikan Kepeleatihan Olahraga
Departemen Kepeleatihan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Padang
dengan judul

**Penerapan Model Permainan Ninja Warrior Untuk Meningkatkan
Kemampuan Gerak Lokomotor Siswa Sekolah Dasar 04 Negeri
Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar**

Padang, Mei 2023

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Masrun, M.Kes. AIFO	1. 
2. Anggota	: Drs. John Arwandi, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Romi Mardela, S.Pd, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul Penerapan Model Permainan Ninja Warrior Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Lokomotor Siswa Sekolah Dasar 04 Negeri Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar, adalah asli dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari Pembimbing dan tim penguji.
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademi berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Mei 2023
Saya yang menyatakan



VAL YAUMA
NIM: 19086127

ABSTRAK

Val Yauma. 2023. Penerapan Model Permainan Ninja Warrior Untuk Mengembangkan Kemampuan Gerak Lokomotor Siswa Sekolah Dasar 04 Negeri Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar

Permasalahan penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan gerak lokomotor siswa Sekolah Dasar Negeri 04 Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model permainan ninja warrior terhadap kemampuan gerak lokomotor siswa Sekolah Dasar Negeri 04 Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*experiment semu*). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari s.d Februari 2023 di Sekolah Dasar Negeri 04 Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran dengan materi gerak dasar lokomotor sebanyak 20 orang siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling, maka sampel penelitian ini adalah 20 orang. Instrument penelitian ini adalah tes gerak dasar lokomotor. Teknik analisis data menggunakan analisis uji beda mean atau uji t.

Hasil penelitian ini adalah: Terdapat pengaruh penerapan model permainan ninja warrior terhadap kemampuan gerak lokomotor siswa Sekolah Dasar Negeri 04 Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar ($t_{hitung} = 14,98 > t_{tabel} 2,09$).

Kata kunci: Permainan Ninja Warrior, Kemampuan Gerak Lokomotor Siswa

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, sehingga skripsi ini dapat tersusun dan terselesaikan. Shalawat beserta salam semoga dilimpahkan oleh-Nya kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah hingga zaman berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Selama penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua yang selalu memberikan dukungan selama kuliah hingga penyelesain skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Alnedral, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Donie, S.Pd, M.Pd, Kepala Departemen Kepelatihan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Dr. Roma Irawan, S.Pd, M.Pd, Sekretaris Departemen Kepelatihan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang
5. Bapak Dr. Masrun, M.Kes AIFO., pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Jonh Arwandi, M.Pd. dan Bapak Romi Mardela, S.Pd, M.Pd., tim penguji yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.

7. Seluruh staf pengajar FIK UNP yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan.
8. Seluruh staf tata usaha dan pegawai pustaka UNP khususnya FIK.
9. Kepala Siswa Sekolah Dasar 04 Negeri Tanjung Baru Kabupaten Tanah Dataryang telah memberikan izin dalam pengambilan data penelitian
10. Siswa Siswa Sekolah Dasar 04 Negeri Tanjung Baru Kabupaten Tanah Dataryang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
11. Teman-teman mahasiswa angkatan 2019 Departemen Kepeleatihan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

Semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk Bapak/Ibuk, dan teman-teman yang telah memberikan saran dan masukan menjadi amal ibadah dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amin ya Rabbal'Alamin.

Akhirnya penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari kesalahan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua baik sekarang maupun di masa yang akan datang.

Padang, Maret 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	12
1. Gerak lokomotor	12
2. Permainan Ninja Warrior	24
3. Hakikat dan Tujuan Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar Pendidikan.....	34
4. Karakteristik Anak Sekolah Dasar	41
B. Kajian Penelitian yang Relevan	43
C. Kerangka Berpikir	45
D. Hipotesis Penelitian	47
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	48
B. Desain Penelitian	49
C. Variabel Penelitian.....	50
D. Populasi dan sampel.....	51
E. Instrumen Penelitian	52

F. Teknik Analisis Data.....	55
G. Uji Persyaratan Analisis.....	55
H. Uji Hipotesis.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	57
1. Hasil Tes Awal Kemampuan gerak lokomotor siswa Sekolah Dasar Negeri 04 Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar	57
2. Hasil Tes akhir Kemampuan gerak lokomotor siswa Sekolah Dasar Negeri 04 Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar	59
B. Pengujian Persyaratan Analisis	61
C. Pengujian Hipotesis	63
D. Pembahasan	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Gambar
1. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Awal (<i>Pre-test</i>) kemampuan gerak lokomotor siswa Sekolah Dasar Negeri 04 Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar	52
2. Distribusi Frekuensi Hasil Tes akhir (<i>Post-test</i>) kemampuan gerak lokomotor siswa Sekolah Dasar Negeri 04 Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar	53
3. Uji Normalitas Kemampuan Gerak Locomotor Siswa	61
4. Uji Homogenitas Kemampuan Gerak Locomotor Siswa	62
5. Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Histogram Hasil Tes akhir (<i>Post-test</i>) Kemampuan gerak lokomotor siswa Sekolah Dasar Negeri 04 Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar	58
2. Histogram Hasil Tes akhir (<i>Post-test</i>) Kemampuan gerak lokomotor siswa Sekolah Dasar Negeri 04 Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Program latihan	73
2. Data Awal (Pre Test) Kemampuan Lokomotor Siswa	77
3. Data Akhir (Post Test) Kemampuan Lokomotor Siswa	78
4. Uji Normalitas Data Awal (Pre Test)	79
5. Uji Normalitas Data Akhir (Post Test)	80
6. Uji Homogenitas Data	81
7. Pengujian Hipotesis Data	83
8. Tabel Nilai Kritis L Untuk Uji Lilliefors	85
9. Tabel Daftar Luas Di Bawah Lengkungan Normal Standar Dari 0 ke z ..	86
10. Tabel Persentil Untuk Distribusi t	87
11. Table Distribusi F	88
12. Dokumentasi penelitian	90

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian yang integral dari pendidikan keseluruhan secara umum. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, stabilitas emosional, penalaran dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani. Oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan karena gerak dalam aktivitas jasmani akan memberikan manfaat yang positif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang dilakukan di sekolah dasar meliputi: permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas dan kesehatan yang diselenggarakan dengan mengacu pada kurikulum yang ada.

Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang, yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional yang dimaksud, ditetapkan dalam UU 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan

membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar manusia yang beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang dilakukan di sekolah dasar adalah memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap, dan membiasakan hidup sehat. Melihat dari tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang dilakukan di sekolah dasar, terdapat salah satu tujuan yang terkait dengan kemampuan gerak dasar. Adapun tujuan tersebut adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Gerak dasar mempunyai peran penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari. Kemampuan gerak dasar terdiri dari gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif. Salah satu aspek kemampuan dasar anak yang perlu dikembangkan adalah kemampuan motorik kasar khususnya gerak lokomotor.

Masa 5 tahun pertama pertumbuhan dan perkembangan anak sering disebut sebagai masa keemasan karena pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang pesat misalnya kemampuan kognitif, bahasa, seni, sosial emosional juga kemampuan fisik motorik anak baik itu motorik kasar maupun motorik halus. Kemampuan motorik anak berhubungan

dengan proses tumbuh kembang gerak anak dan akan dapat terlihat melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat dilakukan. Anak usia dini memiliki kemampuan penerimaan yang besar terhadap rangsangan dari luar diri anak. Salah satu rangsangan dari luar diri anak adalah ketika anak berada di sekolah. Dalam hal ini peran pendidik anak usia dini dalam mengoptimalkan kemampuan motorik kasar menjadi sangat penting. Apabila upaya yang dilakukan tidak tepat maka dampak negatifnya akan terbawa terus sampai dewasa.

Dalam proses belajar mengajar, pelajaran PJOK juga berperan penting karena untuk mencapai prestasi yang gemilang perlu juga motorik yang bagus untuk menunjang prestasi siswa. Menurut (Masrun, 2016) “makna prestasi menerangkan bahwa hasil usaha yang dikerjakan seseorang untuk mencapai target yang diinginkan”. Dengan adanya motorik yang bagus anak akan lebih mudah berinteraksi dan bersosialisasi sama teman maupun dengan guru yang mengajar. Untuk mencapai motorik yang bagus di perlukan pembelajaran gerak yang di pelajari dalam pelajaran PJOK. Dalam proses pembelajaran PJOK banyak faktor yang harus di perhatikan agar pembelajaran gerak dapat dilakukan dengan maksimal dan siswa dapat melakukannya sesuai dengan prinsip gerak yang seharusnya. Ada beberapa faktor yang perlu di perhatikan dalam pembelajaran PJOK agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan yang di harapkan .

Pertama adalah faktor lingkungan yang memadai untuk menciptakan gerak yang banyak anak-anak seharusnya berada pada lingkungan yang bebas dan banyak media yang dapat di gunakan atau dimanfaatkan untuk gerak seperti

halnya lapangan yang luas, dengan adanya lapangan yang luas anak mampu menciptakan gerakan tersendiri dan bebas melakukan gerakan yang dia mampu. Hal ini lah yang mendukung perkembangan motorik anak.

Kedua adalah sarana dan prasarana merupakan hal yang penting yang harus diperhatikan sebab tanpa sarana dan prasarana yang memadai maka sulit untuk memaksimalkan pembelajaran seperti tidak tersedia nya lapangan yang bagus dan alat alat yang dapat merangsang anak anak untuk melakukan gerakan yang harus dilakukan saat belajar gerak dasar lokomotor, media yang dimaksud adalah seperti balok busa untuk melakukan lompatan, dalam sebuah pembelajaran gerak dasar agar tidak monoton harus dilakukan berbagai variasi menggunakan media yang harus di gunakan

Ketiga adalah peran guru dalam memberikan pemahaman tentang gerak dasar yang benar. Menurut Arwandi (2016:107) “Guru berperan sebagai tokoh sentral dalam pendidikan yang akan menjadi panutan, pengayom serta sebagai subjek yang dapat membentuk manusia agar memiliki daya cipta, rasa dan karsa”. Guru pjok harus mampu memberikan pemahaman yang benar terhadap gerak dasar sesuai dengan prinsip prinsip gerak yang benar. Guru dalam memberikan pembelajaran harus bisa memberikan variasi gerakan dalam pembelajaran pjok karena di tangan guru pjok lah letak benar atau salahnya gerak yang benar sesuai dengan prinsip gerak. Guru pendidikan jasmani adalah pendidik yang merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani, menilai hasil pembelajaran pendidikan jasmani,

melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

Ketiga adalah model pembelajaran pjok harus sesuai dengan kebutuhan anak. Dalam pembelajaran olahraga pada siswa sekolah dasar hendaknya harus banyak bergerak dasar baik lokomotor maupun objek kontrol. proses pembelajaran adalah siswa sebagai makhluk individu di samping memiliki sifat universal yang memiliki inisiatif, berinteraksi, pemikul tanggungjawab, dan penilai dalam proses belajarnya. Setiap siswa memiliki kemampuan atau kompetensi yang berbeda, minat atau keinginan dan cara menyelesaikan masalah yang berbeda pula. Atas dasar inilah siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan dirinya melalui penerapan metode mengajar guided discovery dan problem solving.

Selanjutnya minat anak merupakan salah satu faktor yang sangat penting dan perlu mendapatkan perhatian, untuk menumbuhkan minat makanya perlu medel model latihan yang harus di lakukan, salah satu medel yang bisa meningkatkan semangat anak dalam melakukan gerak yang baik adalah dengan permainan Ninja Warrior.

Ninja warrior merupakan permainan halang rintang yang dapat dilakukan di lapangan terbuka dengan metode permainan nya yaitu ada berkompetisi secara induvidu dan berkelompok. Dalam permainan Ninja Warrior kita melakukan gerakan dasar sambil melewati rintangan yang ada, mulai dari star. Permainan Ninja Warrior merupakan suatu bentuk permainan dengan menggabungkan beberapa macam permainan gerak sehingga menjadi satu kesatuan. Permainan ini

permainan yang rekreatif dan dibuat sedemikian rupa dengan menempatkan berbagai benda sebagai rintangan sehingga menjadikan anak menjadi tertantang untuk bergerak dan bersenang-senang sambil berfikir untuk mencapai finish. Gerakan yang dilakukan adalah berlari, meloncat, melompat dan memindahkan benda

Dari faktor di atas untuk memperoleh gerak yang banyak tidak cukup hanya dengan teori yang diberikan di sekolah. Dengan menyediakan model-model yang menarik untuk dilakukan oleh anak dapat juga dilakukan berbentuk permainan yang menyenangkan bagi anak. Seharusnya pembelajaran di sekolah dasar harus bersifat menyenangkan, karena pada siswa sekolah dasar pada umumnya dunianya adalah bermain, pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar apabila menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan juga menggunakan media pembelajaran yang kreatif maka siswa akan mudah terangsang untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 04 Tanjung Baru pada saat kegiatan senam anak masih kurang dalam mengkoordinasikan antara tangan dan kaki seperti melompat dan berlari dan saat pembelajaran pjok dengan materi gerak lokomotor siswa tidak semangat dan monoton karena guru memberikan materi tidak menarik dan tidak bervariasi. Dalam kegiatan melompat siswa masih banyak yang lemah dan masih asal melakukannya. Dalam koordinasi antara lari dan melompat siswa masih terlihat lemah menggerakkan tubuhnya dan saat berlari sama dengan melompat. penyebab masih rendahnya

kemampuan lokomotor yaitu kurangnya fasilitas tersedia untuk anak bermain seperti halnya ruangan outdoor yang kurang memadai dan media untuk permainan fisik yang masih kurang.

Hal ini juga didasari oleh guru yang juga kurang memberikan stimulus atau dorongan pada anak ketika anak melakukan kegiatan, ini disebabkan karena anak kurang peduli dengan motivasi yang diberikan oleh guru dan anak lebih memilih diam di dalam kelas dan menangis bila anak tidak bisa melakukan kegiatan, saat anak tidak bisa mengerjakan maka guru yang mengerjakan sehingga anak terkadang malas untuk mengerjakan tugas. Hal ini juga yang mendasari peneliti menggunakan metode bermain aktif untuk mengembangkan kemampuan gerak lokomotor anak di SDN 04 Tanjung Baru karena dengan bermain aktif anak akan lebih banyak bergerak dan banyak melakukan kegiatan seperti berlari, berjalan, melompat, dan sebagainya sehingga kemampuan gerak lokomotor anak akan berkembang dengan baik. Dengan materi pembelajaran gerak dasar lokomotor, terlihat saat siswa mengikuti proses pembelajaran banyak siswa yang tidak bersemangat dan tidak patuh dengan perintah yang diberikan guru dan mereka asik dengan kegiatannya. Saat pembelajaran berlangsung ada juga siswa yang tidak mau mengikuti pembelajaran dan malah memilih duduk di kelas. Guru telah memberikan materi sesuai dengan silabus yang diberikan dengan model pembelajaran gerak dasar lokomotor namun belum optimal dan kurang berfasilitas dan menarik. Hal tersebut membuat anak-anak jadi tidak bersemangat dan malas untuk melakukannya. Tentu hal ini mendapat perhatian dari guru agar tidak terpengaruh pada perkembangan kemampuan gerak lokomotor pada siswa.

Salah satu model pembelajaran yang bisa di terapkan berdasarkan observasi tersebut adalah peneliti memberi nama dengan permainan ninja warrior (Kombinasi Gerak Lokomotor dan Manipulatif). Permainan Ninja Warrior ini memiliki kelebihan yaitu siswa di mintak bergerak dengan aktif dan agresif sesuai dengan gerak dasar lokomotor secara kombinasi, sehingga ada tantangan yang harus di lakukan sehingga anak lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran olahraga dengan materi gerak dasar lokomotor.

Penelitian ini di lakukan untuk mengetahui apakah permainan Ninja Warrior atau halang rintang dapat meningkatkan gerak dasar lokomotor siswa, maka diperlukan suatu penelitian. Sebagai upaya untuk mengetahui hal tersebut tes kemampuan gerak dasar dapat dilakukan pada siswa SDN 04 Tanjung Baru. Dengan dilakukan tes tersebut maka akan di ketahui kemampuan gerak dasar lokomotor anak dan setelah melakukan penerapan permainan apakah kemampuan gerak dasar anak tersebut meningkat. Hasil tes tersebut bisa dijadikan masukan untuk pembelajaran gerak dasar menggunakan model permainan.

Berdasarkan beberapa masalah gerak dasar lokomotor siswa SDN 04 Tanjung Alam Kabupaten Tanah Datar di atas maka salah satu solusi dalam menerapkan model permainan Ninja Warrior yang tujuannya untuk mengetahui apakah ada pengaruhnya dari gerak dasar anak yang akan di terapkan penulis dan mengetahui pengaruh model permainan Ninja oriyor terhadap motorik kasar anak, dengan demikian penulis akan melakukan penelitian ekperimen dengan judul “ **Penerapan Model Permainan Ninja Warrior untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor Siswa SDN 04 Tanjung Alam Kabupaten Tanah Datar**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi masalah yaitu:

1. Lingkungan berpengaruh terhadap kemampuan anak sekolah dasar 04 Tanjung Baru
2. Kemampuan guru memberikan stimulus pembelajaran gerak dasar lokomotor di SD 04 Tanjung Baru
3. Kurangnya media pembelajaran tentang materi gerak lokomotor di SD 04 Tanjung Baru
4. Tidak adanya variasi dan model pembelajaran gerak dasar siswa SD 04 Tanjung Baru
5. Minat anak berpengaruh terhadap pelaksanaan gerak gerak dasar SD 04 Tanjung Baru

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan maka pembatasan masalah dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model permainan Ninja Warrior terhadap peningkatan gerak dasar lokomotor pada siswa SDN 04 Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah,identifikasi masalah dan batasan masalah di atas dapat di tarik suatu rumusan masalah yaitu

‘Bagaimana pengaruh model permainan Ninja Warrior terhadap peningkatan gerak dasar lokomotor pada siswa SDN 04 Tanjung Alam Kabupaten Tanah Datar’?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai peneliti dari penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model permainan Ninja Woriyor terhadap peningkatan gerak dasar lokomotor pada anak kelas 4 SDN 04 Tanjung Alam Kabupaten Tanah Datar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis

Menambah ilmu dan kajian teori kepada dunia pendidik tentang penelitian Penerapan model permainan Ninja Warrior untuk meningkatkan gerak dasar siswa kelas 4 Sekolah Dasar khususnya pada bidang gerak dasar lokomotor.

2. Praktisi

a. Bagi siswa

Siswa dapat menerima materi gerak dasar lokomotor dengan model permainan yang bervariasi dan menarik, sehingga siswa dapat melakukan gerakan dengan semangat dan juga menstimulasikan perkembangan motorik siswa.

b. Bagi guru

Salah satu alternatif menambah wawasan dan pengetahuan dalam penerapan model permainan khususnya untuk mengembangkan dan meningkatkan gerak lokomotor siswa dan juga meningkatkan profesional seorang guru olahraga.

c. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat di jadikan bahan perbandingan dan pertimbangan untuk menjadi acuan penelitian yang lebih mendalam.