

**PENGARUH PERMAINAN DAN MOTIVASI BERLATIH TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK SISWA SEKOLAH DASAR
NEGERI 112 REJANG LEBONG**

TESIS



Oleh:

FADHLIL HADI

NIM. 21199071

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam
Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan*

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA S2
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2023

ABSTRACT

FADHLIL HADI, 2023: The Influence of Games and Training Motivation on the Motoric Ability of Rejang Lebong 112 Public Elementary School Students. Thesis. Padang: S2 Sports Education Study Program, FIK, Padang State University.

This research is a type of quantitative research with experimental methods and using a 2x2 factorial design. The aim of this study was to reveal the effect of playing baseball, strength and motivation to practice on motor skills.

The population in this study were all students at Rejang Lebong 112 Public Elementary School, totaling 290 students. The sample in this study were all 32 male students in class V at Rejang Lebong 112 Public Elementary School. The statistical analysis used in this study was the 2x2 Anova test to test the hypothesis that playing baseball, strength and training motivation affect motor skills.

The results showed that (1) There were differences in the motor skills of Rejang Lebong 112 Elementary School students who used the baseball training method and the strength training method, (2) There was an interaction between the training method and the motivation to practice on motor skills, (3) In the motivational group With high training, the baseball training method is more effective than the strengthening training method on motor skills. (4) In the low training motivation group, the baseball training method is also more effective than the strengthening training method on motor skills.

Keywords: Baseball, Fortress, Motor Ability, Training Motivation

ABSTRAK

FADHLIL HADI, 2023: Pengaruh Permainan Dan Motivasi Berlatih Terhadap Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Negeri 112 Rejang Lebong. Tesis. Padang: Program Studi Pendidikan Olahraga S2, FIK, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan menggunakan rancangan faktorial 2x2. Penelitian bertujuan untuk mengungkap pengaruh permainan bola kasti, bentengan dan motivasi berlatih terhadap kemampuan motorik.

Populasi dalam penelitian ini seluruh peserta didik Sekolah Dasar Negeri 112 Rejang Lebong yang berjumlah 290 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik laki-laki kelas V Sekolah Dasar Negeri 112 Rejang Lebong yang berjumlah 32. Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Anava 2x2 untuk menguji hipotesis bahwa permainan bola kasti, bentengan dan motivasi berlatih terhadap kemampuan motorik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Terdapat perbedaan kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar 112 Rejang Lebong yang menggunakan metode latihan bola kasti dan metode latihan bentengan, (2) Terdapat interaksi antara metode latihan dengan motivasi berlatih terhadap kemampuan motorik, (3) Pada kelompok motivasi berlatih tinggi, metode latihan bola kasti lebih efektif dibandingkan metode latihan bentengan terhadap kemampuan motorik, (4) Pada kelompok motivasi berlatih rendah, metode latihan bola kasti juga lebih efektif dibandingkan metode latihan bentengan terhadap kemampuan motorik.

Kata Kunci: *Bola Kasti, Bentengan, Kemampuan Motorik, Motivasi Berlatih*

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : Fadhil Hadi

NIM : 21199071

Nama

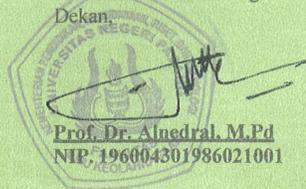
Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Asep Sujana Wahyuri, S.Si, M.Pd
NIP. 198409062014041001
Pembimbing



Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan



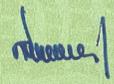
Prof. Dr. Alnedral, M.Pd
NIP. 196004301986021001

Program Studi Pendidikan Olahraga S2
Koordinator,



Dr. Damrah, M.Pd
NIP. 196106071988031001

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS PENDIDIKAN OLAHRAGA S2

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Asep Sujana Wahyuri, S.Si, M.Pd</u> (Ketua)	
2.	<u>Prof. Dr. Gusril, M.Pd</u> (Anggota)	
3.	<u>Dr. Umar, MS, AIFO</u> (Anggota)	

Mahasiswa:

Mahasiswa : Fadhil Hadi
NIM : 21199071
Tanggal Ujian : 10 April 2023

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul: **“Pengaruh Permainan Dan Motivasi Berlatih Terhadap Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Negeri 112 Rejang Lebong”** adalah asli dan belum pernah diajukan 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 Pembimbing dan Tim Kontributor.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Mei 2023
Yang menyatakan,

The image shows a handwritten signature in black ink over a yellow official stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEKOLAH DASAR NEGERI 112 REJANG LEBONG' and 'MAYOR TEMBELI'. Below the stamp, the identification number '29AFAKX336351218' is printed.

Fadhil Hadi

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Tuhan semesta alam yang telah mencurahkan berjuta kenikmatan dan anugerah yang tak terhingga, sehingga semua makhluk hidup bisa merasakan nikmat-Nya Allah. Salawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallaallahu Alaihi Wa Sallam, yang telah membawa petunjuk kebenaran untuk seluruh umat manusia sehingga peneliti mampu menyelesaikan tesis yang berjudul Pengaruh Permainan Dan Motivasi Berlatih Terhadap Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Negeri 112 Rejang Lebong.

Tesis ini disusun dalam rangka menyelesaikan tugas studi Strata Dua (S2) untuk memperoleh gelar Pendidikan Magister pada Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terwujudnya tesis ini atas dukungan, bantuan, do'a serta kerjasama dari berbagai pihak yang terlibat di dalamnya. Maka dari itu peneliti mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tesis ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, perkenankan peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Drs. Ganefri, M. Pd, Ph,D selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Prof. Dr. Alnedral, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
3. Dr. Damrah, M.Pd selaku koordinator Program Studi Pendidikan Olahraga S2 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
4. Dr. Asep Sujana Wahyuri, S.Si, M.Pd selaku Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Prof. Dr. Gusril, M.Pd selaku penguji yang telah memberikan masukan, saran kemudian meluangkan pikiran, waktu serta tenaga dalam menyelesaikan tesis ini.

6. Dr. Umar, MS, AIFO selaku penguji yang telah meluangkan waktu, pikiran, tenaga serta memberikan saran dan masukan dalam menyelesaikan tesis ini.
7. Kepala Sekolah dan Bapak/Ibu guru Sekolah Dasar Negeri 112 Rejang Lebong yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian dan membantu dalam proses penelitian.

Akhirnya, atas segala bantuan dan do'a yang telah diberikan dalam menyelesaikan tesis ini, sehingga peneliti hanya bisa mendo'akan semoga amal dan bantuan saudara mendapat balasan dari Allah.

Padang, 2023
Peneliti

Fadhil Hadi

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
1. Kemampuan motorik	8
2. Kemampuan motorik anak	9
3. Unsur-unsur kemampuan motorik.....	10
4. Motivasi berlatih	12
5. Prinsip latihan.....	14
6. Permainan kasti	18
7. Permainan bentengan.....	20
B. Hasil Penelitian Relevan.....	22
C. Kerangka Konseptual	23
D. Hipotesis Penelitian	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....27
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....27
C. Populasi dan Sampel28
D. Definisi Operasional.....29
E. Instrumen Penelitian.....30
F. Teknik Pengumpulan Data35
G. Teknik Analisis Data.....39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian41
B. Pembahasan49
C. Keterbatasan Penelitian53

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan.....55
B. Implikasi.....55
C. Saran.....56

DAFTAR RUJUKAN58

LAMPIRAN62

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rancangan Faktorial 2x2	27
Tabel 2. Data Peserta Didik.....	28
Tabel 3. Rancangan Penelitian	29
Tabel 4. Norma <i>Basketball Throw Test</i>	31
Tabel 5. Norma <i>4 Sec.dash Test</i>	33
Tabel 6. Norma <i>Wall Pass Test</i>	34
Tabel 7. Norma <i>Standing Broad Jump</i>	35
Tabel 8. Penilaian <i>Scott Motor Ability Test</i>	36
Tabel 9. Kisi-kisi Angket Motivasi Berlatih	37
Tabel 10. Distribusi Frekuensi <i>Basketball Throw Test</i>	41
Tabel 11. Distribusi Frekuensi <i>4 Sec.dash Test</i>	42
Tabel 12. Distribusi Frekuensi <i>Wall Pass Test</i>	43
Tabel 13. Distribusi Frekuensi <i>Standing Broad Jump Test</i>	44
Tabel 14. Uji Normalitas.....	45
Tabel 15. Uji Homogenitas Varians	46
Tabel 16. Uji Anava 2x2	47
Tabel 17. Uji <i>Tuckey</i>	49

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	25
Gambar 2. <i>Basketball Throw Test</i>	32
Gambar 3. <i>4 Sec.dash Test</i>	33
Gambar 4. <i>Wall Pass Test</i>	34
Gambar 5. <i>Standing Broad Jump Test</i>	35
Gambar 6. Histogram <i>Basketball Throw Test</i>	42
Gambar 7. Histogram <i>4 Sec.dash Test</i>	43
Gambar 8. Histogram <i>Wall Pass Test</i>	44
Gambar 9. Histogram <i>Standing Broad Jump Test</i>	45
Gambar 10. Garis Interaksi Metode Latihan dengan Motivasi Berlatih.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Data Peserta Didik	63
Lampiran 2. Deskripsi Hasil Angket.....	64
Lampiran 3. Data Hasil Pembagian Kelompok Latihan Dan Motivasi	65
Lampiran 4. Data Penelitian.....	66
Lampiran 5. Deskripsi Data	67
Lampiran 6. Hasil Uji Normalitas	68
Lampiran 7. Hasil Uji Homogenitas	72
Lampiran 8. Hasil Uji Anava 2x2 dan Uji <i>Tuckey</i>	73
Lampiran 9. Angket Motivasi Berlatih	74
Lampiran 10. Jadwal Latihan	86
Lampiran 11. Program Latihan.....	89
Lampiran 12. Salinan Surat Rekomendasi Penelitian Dari Fakultas.....	121
Lampiran 13. Salinan Surat Izin Penelitian.....	122
Lampiran 14. Salinan Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	123
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian.....	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan kegiatan spontan yang menyenangkan, menyegarkan, dan berdampak positif bagi anak didik dengan atau tanpa alat, tanpa mempertimbangkan pemecahan masalah, tanpa paksaan dan tanpa mengantisipasi imbalan atau reward. Sehingga membuat kemampuan motorik seseorang akan lebih cepat matang, lebih kuat dan lebih mampu mengatur tubuhnya sendiri karena terbiasa menggerakkan tubuhnya dengan menggunakan otot-otot yang kuat.

Kegiatan dunia bermain terbagi menjadi dua, ada permainan tradisional dan ada juga permainan modern. Permainan tradisional ialah aktivitas bermain yang telah dimainkan dari zaman nenek moyang secara turun menurun, perlengkapan permainan terbentuk oleh bambu, tiang kayu, papan atau benda lainnya. Berarti permainan tradisional tidak memerlukan banyak pengeluaran dana. Permainan modern didapati sesudah masa ke-20, perlengkapan permainan yaitu logam, kawat, besi, atau lainnya. Saat ini permainan peserta didik terus maju dan meningkat beriringan dengan ketentuan zaman, sehingga banyak dari mereka yang menghabiskan waktu luangnya memakai media perlengkapan serba teknologi, misalnya hp, laptop, komputer atau lainnya. Indonesia kaya akan permainan, sebelum teknologi berkembang pesat seperti saat ini, permainan menjadi bagian dari masa seorang peserta didik dengan tujuan memperoleh suatu kesenangan.

Setiap guru atau orang tua pasti menginginkan peserta didik atau anaknya berkembang menjadi orang yang cerdas, inovatif, mandiri dan bugar. Maka dari itu untuk membuktikan situasi ini, sangat penting dalam memahami ruang lingkup bermainnya. Karena dunia anak peserta didik tidaklah sama seperti orang dewasa. Lingkungan gerakannya ialah bermain, peningkatan terhadap kemampuan motorik peserta didik atau anak biasanya terabaikan oleh guru atau orang tua, dikarenakan belum mengetahui secara penting bahwasanya latihan

peningkatan terhadap kemampuan motoriknya memang tidak dapat dipisahkan dengan pendidikan.

Pada zaman sekarang dapat dilihat bahwasanya teknologi sudah sangat berkembang dengan pesat oleh karena itu semua kegiatan dapat dilaksanakan dengan sangat mudah dan cepat, akan tetapi dengan adanya perkembangan pesat terhadap teknologi juga berdampak lain terutama dalam kegiatan bermain. Kita ketahui bahwa sebelum perkembangan pada teknologi, olahraga atau bermain menjadi bagian sangat penting dalam mengisi kegiatan atau waktu luang anak peserta didik dalam melakukan kegiatan bermain untuk memperoleh suatu kesenangan. Dengan itu kegiatan bermain saat ini sudah mulai terabaikan sebab anak-anak sudah dimanjakan dengan permainan yang lebih mengedepankan dan mengutamakan teknologi. Sehingga membuat mereka tidak terbiasa melakukan gerak dengan ini dapat menghambat perkembangan dan pertumbuhan pada anak.

Banyak manfaat yang bisa diambil saat bermain terutama bagi perkembangan anak, tidak hanya secara fisik, tetapi juga memberikan dampak pada perkembangan kecerdasan lainnya baik emosi, kepribadian, maupun sosial. Terbatasnya kegiatan olahraga didalam maupun diluar sekolah akan membuat peserta didik minim dalam melakukan gerak sehingga peserta didik merasa jenuh, bosan, capek dan letih dikarenakan waktu yang lama dalam keadaan duduk dibandingkan melakukan gerak. Pendidikan jasmani sangatlah penting dalam meningkatkan kemampuan motorik peserta didik yang masih mengalami perkembangan seperti berlari, melompat, menangkap, menendang bahkan keseimbangan.

Dilihat dari aktivitas peserta didik ketika berada di sekolah dan di lingkungan rumah terlihat masih banyak kurang dalam aktivitas geraknya, terlihat jika sampai di sekolah anak-anak di waktu luangnya malah memanfaatkan untuk duduk-duduk santai, jajan makanan, minuman tanpa ada aktivitas gerak yang cukup seperti: berlari, melompat dan melakukan permainan sederhana. Kemudian dilihat hasil penilaian dalam pembelajaran PJOK yang masih kurang. Padahal aktivitas gerak sangat mempengaruhi dalam

kemampuan motorik anak. Pentingnya kemampuan motorik dilihat dari semakin banyaknya peserta didik yang menerapkan aktivitas fisik tertentu oleh karena itu akan semakin terlatih kemampuan motoriknya. Sebab dengan adanya pengalaman gerak yang dilakukan oleh peserta didik maka bisa meningkatkan kematangannya.

Seseorang yang terlatih kemampuan motoriknya diduga lebih berhasil dan matang dalam melakukan aktivitasnya dibandingkan dengan seseorang yang kemampuan motorik kurang terlatih atau rendah. Diketahui bahwa kemampuan motorik pada tiap orang berbeda-beda serta juga bergantung kepada banyak atau sedikitnya pengalaman gerak yang dilakukannya.

Manfaat dalam kemampuan motorik ialah untuk meningkatkan keterampilan pada tiap orang, sehingga dapat berguna dalam meningkatkan aktivitasnya. Unsur kemampuan motorik semua peserta didik di Sekolah Dasar bisa dikembangkan melalui penerapan aktivitas Pendidikan Jasmani dan permainan lainnya yang banyak melibatkan otot besar dalam aktivitasnya.

Kemampuan motorik peserta didik bisa berkembang serta tumbuh dengan utuh apabila peserta didik memiliki pengalaman dalam melakukan gerak yang beragam. peserta didik juga bisa menghasilkan pengalaman geraknya yang beragam apabila kebutuhan setiap gizinya terpenuhi, karena asupan gizi seimbang dan baik akan nampak aktif, cepat serta bersemangat ketika melaksanakan berbagai kegiatannya maka dengan ini akan mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik. Keseimbangan dari asupan gizi yang tidak dapat terpenuhi dengan waktu yang lama akan membuat seseorang memiliki status gizi kategori yang buruk. Kemampuan motorik juga dipengaruhi oleh status gizi, faktor fisik serta mekanik (Gusril, 2020).

Banyak permainan yang mampu meningkatkan kemampuan motorik salah satu obatnya yaitu permainan bola kasti dan bentengan. Salah satu olahraga klasik yang paling disukai anak-anak adalah bola kasti. Permainan tradisional Bentengan dipilih karena selain untuk membina kemampuan kerjasama anak juga mengandung nilai-nilai budaya dan kearifan lokal yang harus dipertahankan. Kegiatan olahraga yang ditawarkan oleh guru pendidikan

jasmani di sekolah bisa sangat membantu perkembangan serta pertumbuhan anak dengan keseluruhan, memberikan efek yang baik pada kesejahteraan fisik, psikologis, dan sosial mereka (Syaifulloh, M. D., & Aguss, R. M., 2021).

Berdasarkan penjelasan yang sudah diuraikan diatas maka membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Permainan Dan Motivasi Berlatih Terhadap Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Negeri 112 Rejang Lebong”. Karena jika dilihat penelitian ini masih jarang dilaksanakan terutama pada Sekolah Dasar yang ada di Kabupaten Rejang Lebong dengan tujuan melihat seberapa ada atau tidaknya tingkat pengaruh dari permainan bola kasti dan bentengan terhadap kemampuan motorik.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Belum diketahui ruang lingkup gerak bermain anak dalam peningkatan kemampuan motorik.
2. Kemajuan teknologi mempunyai dampak lain terutama dalam kemampuan motorik anak.
3. Anak-anak sudah dimanjakan dengan permainan yang lebih mengedepankan dan mengutamakan teknologi, sehingga membuat anak tidak terbiasa melakukan gerak dengan ini dapat menghambat perkembangan dan pertumbuhan pada anak.
4. Anak dengan asupan gizi seimbang dan baik akan nampak aktif, cepat serta bersemangat ketika melaksanakan berbagai kegiatannya maka dengan ini akan mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik.
5. Terbatasnya kegiatan olahraga didalam maupun diluar sekolah membuat anak kurang dalam bergerak.
6. Masih belum memanfaatkan waktu luangnya untuk melakukan aktivitas gerak.
7. Dibutuhkannya perhatian guru tentang ruang lingkup bermain peserta didik.
8. Belum diketahui latihan untuk mengembangkan kemampuan motorik peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik dan juga keterbatasan yang berada dalam penelitian maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Agar penelitian tidak terlalu meluas, dengan ini penelitian menekankan kepada suatu pencapaian yang diharapkan nantinya sehingga mampu memberikan solusi kongkrit untuk perbaikan dimasa mendatang.

Permasalahan dalam penelitian ini meliputi tiga variabel yaitu: (1) metode latihan bola kasti dan bentengan, (2) motivasi berlatih (3) kemampuan motorik. Metode latihan sebagai variabel bebas terdiri dari dua jenis yaitu: bola kasti dan bentengan. Sedangkan variabel moderatornya adalah motivasi berlatih yang terbagi menjadi dua yaitu: motivasi berlatih kategori tinggi dan motivasi berlatih kategori rendah. Sementara sebagai variabel terikat yaitu: kemampuan motorik.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah secara keseluruhan terdapat perbedaan kemampuan motorik antara kelompok permainan bola kasti dan kelompok permainan bentengan?
2. Apakah terdapat interaksi antara pendekatan latihan dengan motivasi terhadap kemampuan motorik?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan motorik pada kelompok motivasi berlatih tinggi antara yang dilatih dengan bola kasti dan kelompok yang dilatih bentengan?
4. Apakah terdapat perbedaan kemampuan motorik pada kelompok motivasi berlatih rendah antara yang dilatih dengan bola kasti dan kelompok yang dilatih bentengan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak diperoleh dalam penelitian yaitu:

1. Untuk mengungkapkan secara keseluruhan perbedaan kemampuan motorik antara kelompok permainan bola kasti dan kelompok permainan bentengan.

2. Untuk mengungkapkan interaksi antara pendekatan latihan dengan motivasi terhadap kemampuan motorik.
3. Untuk mengungkapkan perbedaan kemampuan motorik pada kelompok motivasi berlatih tinggi antara yang dilatih dengan bola kasti dan kelompok yang dilatih bentengan.
4. Untuk mengungkapkan perbedaan kemampuan motorik pada kelompok motivasi berlatih rendah antara yang dilatih dengan bola kasti dan kelompok yang dilatih bentengan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang dapat diambil antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bisa memberikan gambaran tentang pengetahuan secara ilmiah yang berkaitan dengan informasi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar melewati permainan bola kasti dan bentengan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah, diharapkan penelitian ini bisa memberikan arahan atau bimbingan guna mengembangkan pada permainan bola kasti dan bentengan sebagai permainan yang dapat mendidik bagi peserta didik Sekolah Dasar. Penelitian ini nantinya juga bisa memberikan suatu hal terkini mengenai peserta didik dalam menumbuhkan kemampuan motorik lewat permainan bola kasti dan bentengan murni ataupun yang sudah diperbarui.
- b. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan masukan guna meningkatkan kemampuan motorik peserta didik melalui permainan bola kasti dan bentengan secara harmonisasi.
- c. Bagi Peserta Didik, penelitian ini bisa memberikan dampak positif bagi kemampuan motorik peserta didik, sehingga terbiasa untuk gerak dan bisa menguasai tubuh dengan baik.

- d. Bagi Orang Tua atau Masyarakat, penelitian ini bisa meninggalkan manfaat untuk orangtua ataupun warga masyarakat dengan memahami tentang kemampuan motorik anak.
- e. Bagi Peneliti, diharapkan penelitian ini bisa berguna memperbanyak pengetahuan serta wawasan buat peneliti tentang permainan lainnya serta tentang kemampuan motorik anak, serta sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan motorik

Kemampuan motorik merupakan kemampuan dengan menunjukkan gerak dari karakter tubuh manusia didalam bidang ilmu yang mengkaji seperti psikologi, fisiologi, neurofisiologi dan lainnya biasa dalam menggunakan gerakan motorik pada ilmu bidangnya (Hasanah, 2016). Beberapa perkembangan dan pertumbuhan yang dibutuhkan setiap anak yaitu kemampuan motoriknya. Mengapa demikian, dikarenakan adanya pertumbuhan pada fisik jika dilihat semakin hari nampak matang maka kemampuan motorik pada tiap anak bisa dipastikan diatur dengan baik. Setiap gerak yang dilakukan dapat sejalan dengan minat dan kebutuhannya, karena diyakini bahwa mengekspos anak-anak pada aktivitas fisik dapat berdampak positif pada perkembangan fisik dan motorik mereka serta mempermudah mereka dalam menghadapi masalah atau persiapan di masa depan (Febrialismanto, 2017).

Diketahui secara luas bahwa anak-anak dituntut untuk dapat memiliki pengetahuan tentang sikap dan kebugaran jasmani selain keterampilan motorik yang solid selama sesi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar (Akbar et al., 2019). Karena keterampilan motorik memiliki banyak manfaat, seperti mendorong gerak tubuh yang sehat dan mendorong perkembangan seluruh organ tubuh (Andolin et al., 2019).

Berdasarkan pendapat yang telah dijelaskan diatas maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa kemampuan motorik merupakan suatu perilaku gerakan dari tubuh yang dilakukan oleh tubuh seseorang, perkembangan dan pertumbuhan yang dibutuhkan yaitu kemampuan motoriknya sehingga dapat mulai diatur dengan baik dan untuk meningkatkan kemampuan motorik dapat melalui pembelajaran pendidikan

jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah. Terdapat berbagai jenis kemampuan motorik:

a. Motorik halus

Motorik halus ialah aktivitas jasmani sebagian hanya menggunakan otot kecil dalam kegiatannya. Aktivitas gerak ini sedikit memerlukan energi, namun perlu koordinasi mata dan tangan dalam tindakannya. Contohnya: menulis, melukis, merangkai, berjinjit.

b. Motorik kasar

Motorik kasar ialah kegiatan fisik dengan melibatkan otot besar sebagiannya bahkan seluruhnya dalam melakukan kegiatannya, kemudian motorik kasar juga disertai dengan gerakan lokomotor, non lokomotor serta manipulatif. Dalam kegiatan ini dapat bergerak melalui pengendalian atas kegiatan otot-otot yang terkoordinasi dengan baik seperti berdiri, jalan, lari, dorong, narik, berdiri dengan salah satu kaki, merangkat, melompat dan memanjat (Sujarwo & Widi, 2015).

2. Kemampuan motorik anak

Kemampuan motorik ialah kualitas kemampuan seseorang yang bisa dengan mudah membantu dalam melakukan keterampilan gerak. Kemampuan motorik juga merupakan kualitas umum yang dapat ditingkatkan melalui latihan. Oleh sebabnya, kemampuan motorik dipandang sebagai landasan keberhasilan masa yang datang dalam melakukan tugas keterampilan olahraga (Gusril, 2020).

Dikatakan juga bahwa keterampilan motorik berfungsi sebagai dasar untuk pengembangan bakat selanjutnya. Akibatnya, mengembangkan keterampilan motorik adalah bagian penting dari pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Karena mengembangkan keterampilan motorik adalah salah satu tujuan pendidikan jasmani di sekolah dasar dan berpotensi membantu peserta didik (Yulifri et al., 2019).

Semakin banyak peserta didik mengalami aktivitas gerak tentu unsur-unsur kemampuan motorik semakin terlatih, pengalaman ini disimpan dalam ingatan untuk dipergunakan pada kesempatan lain, jika melakukan