

KEAKTIFAN POLA GERAK ANAK DALAM PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN METODE TEAM GAMES TOURNAMENT

Alventur Baun^{1*}, Yahya Jecson Palinata², Melvianus Selan³, Andry Sinlaeloe⁴
^{1,2,3,4}Universitas Kristen Artha Wacana Kupang

alventurbaun@yahoo.co.id^{*1}, yahyajecsonpalinata@gmail.com², melvianselan@gmail.com³,
sinlaeloe.andry@yahoo.co.id⁴



10.31602/rjpo.v6i2.13070

ABSTRAK

Pola gerak merupakan bentuk-bentuk gerakan sederhana yang kompleks meliputi gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulasi, model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan metode-metode *student team learning* yang didasarkan pada prinsip bahwa siswa harus belajar bersama dan bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan teman-teman satu kelompoknya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan pola gerak anak dalam permainan tradisional dengan metode TGT. Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan metode survey, sampelnya adalah siswa kelas VI SD GMT Bolok yang berjumlah 24 orang siswa terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Pengumpulan data menggunakan lembar pengamatan pada item pola gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulasi dalam permainan tradisional dengan metode TGT. Data dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitiannya yaitu pola gerak lokomotor diperoleh 83,33% (20 orang) dengan kriteria Baik dan 16,67% (4 orang) dengan kriteria Cukup, hasil pola gerak nonlokomotor diperoleh kriteria Baik dan Cukup dengan masing-masing 50% (12 orang) sedangkan pada pola gerak manipulasi diperoleh 70,83% (17 orang) dengan kriteria Baik dan 29,17% (7 orang) dengan kriteria Cukup. Kesimpulannya adalah keaktifan pola gerak anak dalam permainan tradisional dengan metode TGT berkriteria Baik yaitu 16 orang dari 24 orang dengan presentase 66,67%.

Kata Kunci: Pola Gerak; Permainan Tradisional; Metode Team Games Tournament (TGT)

ACTIVITY OF CHILDREN'S MOVEMENT PATTERNS IN TRADITIONAL GAMES USING THE TEAM GAMES TOURNAMENT METHOD

ABSTRACT

Movement patterns are simple complex forms of movement including locomotor, non-locomotor and manipulation movements, TGT (Team Games Tournament) type cooperative learning models are student team learning methods based on the principle that students must learn together and be responsible for their own learning and their groupmates. This study aims to determine the activeness of children's movement patterns in traditional games with the TGT method. This type of research uses descriptive quantitative with survey method, the sample is grade VI students of GMT Bolok Elementary School totaling 24 students consisting of 8 male students and 16 female students. Data collection using observation sheets on locomotor, non-locomotor and manipulation movement pattern items in traditional games with the TGT method. Data were analyzed using quantitative descriptive with percentages. The results of the study were locomotor motion patterns obtained by 83.33% (20 people) with Good criteria and 16.67% (4 people) with Sufficient criteria, the results of nonlocomotor motion patterns obtained Good and Sufficient criteria with 50% each (12 people) while in manipulation motion patterns obtained 70.83% (17 people) with Good criteria and 29.17% (7 people) with Sufficient criteria. The conclusion is that the activeness of children's movement patterns in traditional games with the TGT method is categorized as Good, namely 16 out of 24 people with a percentage of 66.67%.

Keywords: Movement Patterns; Traditional Games; Team Games Tournament (TGT) Method

Submitted: 13 November 2023, **Accepted:** 5 December 2023, **Published:** 10 December 2023



This is an open access article under the CC-BY 4.0 Licence. Copyright © 2023 by journal.



PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan sistem pendidikan secara menyeluruh, bagian tersebut merupakan suatu proses interaksi yang disusun secara sistematis melalui aktivitas gerak (Irwanto, 2019). Oleh sebab itu, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menyediakan aneka pengalaman belajar dan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang sudah direncanakan secara terstruktur. Kegiatan pembelajaran bersifat menyeluruh dan saling mempengaruhi dengan interaksi pendidik dan siswa. Kegiatan pembelajaran merupakan inti dari proses interaksi dari kedua pihak pada situasi belajar. Kegiatan pembelajaran penjasorkes tidak hanyalah ditentukan dengan pemilihan materi, metode, media pembelajaran namun ditentukan oleh keberhasilan seorang pendidik dalam menciptakan interaksi untuk pencapaian tujuan pembelajaran.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di lingkungan sekolah berpedoman pada isi dalam kurikulum yang menjelaskan cabang-cabang olahraga yang dipelajari di sekolah antara lain; permainan bola besar, permainan bola kecil, atletik, senam, aktivitas air dan permainan. Program pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan disesuaikan dengan tahap perkembangan keterampilan gerak anak. Perkembangan keterampilan gerak merupakan inti dari program pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar, yang diartikan sebagai perkembangan dan penghalusan aneka keterampilan gerak dasar yang berkaitan dengan olahraga. Kemampuan gerak dasar yang berkembang dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga dan aktivitas jasmani yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Struktur dalam pelaksanaan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar memiliki ciri-ciri yang terdiri atas keterampilan teknik dasar beberapa cabang olahraga dalam salah satu pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan terdapat materi yang berisi tentang keterampilan gerak dasar. Keterampilan gerak dasar di Sekolah Dasar meliputi tiga macam, yaitu: lokomotor, nonlokomotor, dan manipulasi. Keterampilan gerak dasar yang akan diajarkan didalam pendidikan jasmani meliputi tiga hal yaitu gerak lokomotor, gerak non-lokomotor dan gerak manipulative (Muzakki & Saputra, 2020). Siswa usia sekolah dasar, memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga dalam proses pembelajaran penjasorkes, guru dituntut untuk dapat mengetahui karakteristik siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dalam proses pembelajaran perkembangan motorik setiap siswa berbeda-beda, selama proses perkembangan perubahan ini dapat berubah-ubah sesuai dengan kegiatan belajar yang didapatkan (Wati et al., 2023). Pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar cenderung masih suka bermain, sehingga pengajar wajib mampu menyebarkan pembelajaran yang efektif dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik untuk tujuan pembelajaran (Arridho et al., 2023). Pemilihan strategi dalam pembelajaran tergantung dari karakteristik siswa baik itu metode, media, peralatan dan fasilitas, sertacara menginformasikan tersebut terkumpul dan digunakan dapat diterima oleh siswa.

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*classpresentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan (*team recognition*) (Trianto, 2014). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan bagian dari metode-metode *student team learning* yang didasarkan pada prinsip bahwa siswa harus belajar bersama dan bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan pembelajaran teman-teman satu kelompoknya. Model ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga melalui aktivitas bermain, sangatlah tepat untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar anak di sekolah dasar, karena pada dasarnya dunia anak-anak adalah dunia bermain (Hanief & Sugito, 2015).

Pembelajaran kooperatif dengan metode TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status. Dalam lingkup kelompok, siswa akan saling bekerjasama, berdiskusi dan tolong menolong dalam mengerjakan tugas kelompok serta berkolaborasi mendukung tujuan kelompok untuk unggul dari kelompok lain. Setiap individu dalam kelompok tersebut memberikan kontribusi untuk pencapaian skor kelompoknya masing-masing (Saskia et al., 2018).

Dalam penggunaan model pembelajaran TGT pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif TGT yaitu: (1) Peserta didik memiliki kesempatan mengemukakan pendapat dengan anggota kelompok yang akan didiskusikan untuk menentukan pilihan yang akan dilakukan., (2) Pengelompokan peserta didik tidak memperhatikan perbedaan., (3) Adanya kompetisi atau tournament dapat



meningkatkan motivasi peserta., (4) Kompetisi atau tournament dapat membentuk peserta didik untuk bersaing secara sehat, bertanggungjawab, dan gotong royong., (5) Pembelajaran berpusat pada peserta didik., (6) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kekurangan dari penerapan model pembelajaran kooperatif TGT yaitu: (1) Penggunaan waktu yang relatif lama., (2) Apabila sarana prasarana tidak mendukung maka pembelajaran akan sulit dilakukan., (3) Guru juga berperan penting dalam pembelajaran (Rachman & Kartiko, 2021).

Penggunaan metode pembelajaran TGT lebih mengutamakan keberhasilan kelompok, namun dibalik keberhasilan kelompok terdapat individu yang saling bekerja sama dalam menemukan jalan keluar untuk menyelesaikan masalah. Metode teams games tournament ini terbukti dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa karena dapat menumbuhkan minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran yang menyenangkan (Zulfikar & Budiana, 2019). Aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan metode TGT (*Team Games Tournament*) memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan rileks dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar pada peserta didik.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, dunia anak merupakan dunia bermain, bermain yang menggabungkan aspek-aspek rekreatif dan edukatif dapat menjadikan sarana untuk belajar yang efektif untuk anak. Bermain mempunyai sifat menyenangkan karena anak diikat oleh sesuatu yang menyenangkan, dengan tidak banyak memerlukan pemikiran (Pratiwi et al., 2018). Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan jasmani, oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani (Kusumawati, 2013).

Permainan tradisional merupakan permainan beragam mulai dari jenis, manfaat dan tujuan, namun kesemuanya mengandung unsur bermain yang menyenangkan yang bisa menjadi alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pendidikan jasmani (Mudzakir, 2020). Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan social (Gandasari, 2019). Permainan tradisional merupakan simbolis dari pengetahuan turun temurun yang memiliki banyak fungsi, tidak hanya bagian dari kebudayaan, bahkan dapat mengembangkan karakter, gerak dasar serta kondisi mental emosional anak (Triansyah, 2023). Dengan demikian suatu kebutuhan bagi anak saat bermain, anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan.

Aktivitas gerak yang terdapat dalam permainan tradisional yang dimodifikasi berupa aktivitas gerak fundamental. Selain itu juga, peningkatan keterampilan gerak siswa disebabkan karena permainan tradisional yang digunakan telah dimodifikasi sesuai dengan prinsip pengembangan permainan yaitu disusun secara sederhana agar siswa mudah untuk melakukan dan mempelajari permainan tersebut, harus mampu meningkatkan dan mengembangkan kemampuan gerak siswa, mampu membuat keputusan selama permainan berlangsung, harus bisa mencapai dan mengembangkan tujuan dari permainan, dan mengkaitkan dengan prinsip pembelajaran (Gustuan, 2020). Aspek-aspek yang penting yang diperhatikan dalam memodifikasi permainan tradisional yaitu jenis aktivitas gerak yang modifikasi disesuaikan dengan perkembangan siswa, menggunakan model gerak yang beragam, meningkatkan keterampilan dan kebugaran, mendorong siswa untuk melakukan aktivitas fisik, memfasilitasi aktivitas pembelajaran, memaksimalkan waktu pembelajaran aktif, mengajarkan kompetisi dan kerjasama secara tidak langsung, memiliki keterkaitan dengan materi pembelajaran, dan proses penilaian dilakukan secara kontinyu.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hanief & Sugito, 2015) bahwa permainan tradisional dapat membentuk gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulasi untuk peserta didik sekolah dasar diantaranya melalui permainan terompah panjang, benteng hadang atau gobak sodor. Hasil penelitian terdahulu tentang Analisis Gerak Dasar Anak Usia 6-7 Tahun yang menunjukkan hasil secara keseluruhan gerak dasar siswa SMP dalam kategori cukup, yang mana pada gerak dasar lokomotor dengan presentase 77,4% kategori cukup, gerak dasar nonlokomotor dengan presentase 74,5% kategori cukup, dan gerak dasar manipulatif dengan presentase 79% kategori baik (Kurniawan, 2018). Sesuai dengan ulasan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Keaktifan pola gerak anak dalam permainan tradisional dengan metode Team Games Tournament pada siswa SD GMT Bolok.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survey untuk mengetahui keaktifan pola gerak anak dalam permainan tradisional dengan metode Team Games



Tournament. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD GMT Bolok yang berjumlah 24 orang siswa terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar pengamatan pada item pola gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulasi dalam permainan tradisional dengan metode Team Games Tournament. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Selanjutnya untuk mendapatkan persentase tiap kategori digunakan rumus persentase adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah responden

Tabel 1. Kriteria Frekuensi Persentase

No	Rentang Nilai (%)	Kriteria
1	76-100	Baik
2	56-75	Cukup
3	36-55	Kurang
4	0-35	Buruk

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui keaktifan pola gerak anak dalam permainan tradisional dengan metode Team Games Tournament pada 24 orang siswa SD GMT Bolok yang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa Perempuan, dengan hasil penelitian sebagai berikut:

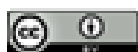
A. Data Keaktifan Pola Gerak Locomotor

Gerakan lokomotor merupakan gerakan berpindah tempat dari satu titik ke titik yang lain. Keterampilan ini diidentifikasi sebagai keterampilan yang menggerakkan individu dalam suatu ruang atau dari tempat ke tempat lain yang mencakup gerakan berlari, berjalan, melompat, menghindari dan meluncur.

Berdasarkan hasil pengamatan, maka keaktifan pola gerak lokomotor pada permainan tradisional dengan metode Team Games Tournament pada siswa SD GMT Bolok sebagai berikut:

Tabel 2. Data Keaktifan Pola Gerak Locomotor

Kelompok	No	Nama Siswa	Pola Gerak Dasar Locomotor					Σ	%
			Berlari	Berjalan	Melompat	Menghindar	Meluncur		
A	1	AK	1	1	1	1	0	4	80
	2	MS	1	1	1	1	0	4	80
	3	RF	1	1	1	1	1	5	100
	4	NP	1	1	1	1	0	4	80
B	5	JF	1	1	1	1	0	4	80
	6	BL	1	1	1	1	1	5	100
	7	NT	1	1	1	1	0	4	80
	8	SB	1	1	1	1	1	5	100
C	9	GS	1	1	1	1	1	5	100
	10	NN	1	1	1	1	0	4	80
	11	MT	1	1	1	1	1	5	100
	12	MN	1	1	1	1	0	4	80
D	13	YL	1	1	1	1	1	5	100
	14	RB	1	1	1	1	0	4	80
	15	GT	1	1	1	0	0	3	60
	16	MIS	1	1	1	1	0	4	80



E	17	KS	1	1	1	0	0	3	60
	18	YDP	1	1	1	0	0	3	60
	19	IT	1	1	1	0	0	3	60
	20	CB	1	1	1	1	1	5	100
F	21	YP	1	1	1	1	0	4	80
	22	FK	1	1	1	1	0	4	80
	23	AA	1	1	1	1	1	5	100
	24	FP	1	1	1	1	0	4	80

Keterangan: Hasil olahan peneliti, 2023.



Gambar 1. Gerakan Berlari Pada Pola Gerak Lokomotor

B. Data Keaktifan Pola Gerak Nonlokomotor

Gerakan nonlokomotor merupakan gerakan yang tidak menyebabkan pelakunya berpindah tempat, keterampilan diidentifikasi sebagai gerakan stabilitas, yaitu gerakan yang dilakukan dengan meminimalisasi atau tanpa bergerak dari tempatnya yang meliputi: memutar badan, mengayun, jongkok, jinjit dan berdiri.

Berdasarkan hasil pengamatan, maka keaktifan pola gerak nonlokomotor pada permainan tradisional dengan metode Team Games Tournament pada siswa SD GMT Bolok sebagai berikut:

Tabel 3. Data Keaktifan Pola Gerak Nonlokomotor

Kelompok	No	Nama Siswa	Pola Gerak Dasar Nonlokomotor					Σ	%
			Memutar badan	Mengayun	Jongkok	Jinjit	Berdiri		
A	1	AK	1	1	0	0	1	3	60
	2	MS	1	1	1	0	1	4	80
	3	RF	1	1	0	0	1	3	60
	4	NP	1	1	1	1	1	5	100
B	5	JF	1	1	1	0	1	4	80
	6	BL	0	1	1	1	1	4	80
	7	NT	0	1	0	1	1	3	60
C	8	SB	1	1	0	0	1	3	60
	9	GS	0	1	1	0	1	3	60
	10	NN	1	1	1	1	1	5	100
D	11	MT	1	1	1	1	1	5	100
	12	MN	1	1	1	0	1	4	80
	13	YL	0	1	0	1	1	3	60
	14	RB	1	1	0	0	1	3	60
	15	GT	1	1	0	0	1	3	60
	16	MIS	0	1	1	0	1	3	60



This is an open access article under the CC-BY 4.0 Licence. Copyright © 2023 by journal.



E	17	KS	1	1	1	0	1	4	80
	18	YDP	0	1	1	0	1	3	60
	19	IT	1	1	0	0	1	3	60
	20	CB	1	1	1	1	1	5	100
F	21	YP	1	1	1	0	1	4	80
	22	FK	1	1	1	1	1	5	100
	23	AA	1	1	0	0	1	3	60
	24	FP	1	1	1	1	1	5	100

Keterangan: Hasil olahan peneliti, 2023.



Gambar 2. Gerakan berdiri pada pola gerak nonlokomotor

C. Data Keaktifan Pola Gerak Manipulasi

Gerakan manipulatif merupakan gerakan yang lebih kompleks karena melibatkan anggota tubuh untuk memanipulasi benda di luar tubuh. Gerakan manipulatif biasanya dilukiskan sebagai gerakan yang mempermainkan obyek tertentu sebagai medianya, atau keterampilan yang melibatkan kemampuan seseorang dalam menggunakan bagian-bagian tubuhnya untuk memanipulasi benda di luar dirinya. Keterampilan ini meliputi: menendang, melempar, menangkap, memukul dan menggiring.

Berdasarkan hasil pengamatan, maka keaktifan pola gerak manipulasi pada permainan tradisional dengan metode Team Games Tournament pada siswa SD GMT Bolok sebagai berikut:

Tabel 4. Data Keaktifan Pola Gerak Manipulasi

Kelom pok	N o	Nama Siswa	Pola Gerak Dasar Manipulatif					Σ	%
			Menendang	Melempar	Menangkap	Memukul	Menggiring		
A	1	AK	1	1	1	1	0	4	80
	2	MS	0	1	1	1	1	4	80
	3	RF	1	1	1	0	0	3	60
	4	NP	1	1	1	1	1	5	100
B	5	JF	1	1	1	1	0	4	80
	6	BL	1	1	1	1	0	4	80
	7	NT	0	1	1	1	0	3	60
	8	SB	1	1	1	0	1	4	80
C	9	GS	1	1	1	0	1	4	80
	10	NN	1	1	1	1	0	4	80
	11	MT	0	1	1	1	0	3	60
D	12	MN	1	1	1	1	1	5	100
	13	YL	1	1	1	1	0	4	80
	14	RB	1	1	1	1	1	5	100



This is an open access article under the CC-BY 4.0 Licence. Copyright © 2023 by journal.



E	15	GT	1	1	1	0	0	3	60
	16	MIS	1	1	1	1	0	4	80
	17	KS	1	1	1	0	1	4	80
	18	YDP	0	1	1	1	1	4	80
	19	IT	0	1	1	1	0	3	60
F	20	CB	0	1	1	1	0	3	60
	21	YP	1	1	1	1	1	5	100
	22	FK	1	1	1	1	0	4	80
	23	AA	1	1	1	1	1	5	100
	24	FP	1	1	1	0	0	3	60

Keterangan: Hasil olahan peneliti, 2023.



Gambar 3. Gerakan melempar pada pola gerak manipulasi

D. Data Permainan Tradisional Dengan Metode Teams Games Tournament

Pembelajaran kooperatif dengan metode TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Slavin, 2010). Permainan tradisional dengan metode Teams Games Tournament yang dilakukan oleh siswa SD GMIT Bolok yang dikelompokkan menjadi 4 orang dalam 1 tim secara heterogen berdasarkan jenis kelamin, agama, dan etnis sehingga dapat melatih kecakapan sosial setiap individu. Permainan tradisional yang digunakan adalah permainan boy-boyan dan kelompok yang telah dibagikan menunjuk salah satu orang sebagai ketua tim untuk dapat menentukan tim yang akan dilawan dengan waktu pertandingan 15 menit, maka hasil yang diperoleh kelompok V-VI, II-III dan I-IV.

Tabel 5. Rekapian Permainan Tradisional Dengan Metode Teams Games Tournament

Kelompok	No	Nama Siswa	Skor Games
V	1	AK	3
	2	MS	
	3	RF	
	4	NP	
VI	5	JF	1
	6	BL	
	7	NT	
	8	SB	
II	9	GS	3
	10	NN	
	11	MT	



This is an open access article under the CC-BY 4.0 Licence. Copyright © 2023 by journal.



III	12	MN	2
	13	YL	
	14	RB	
	15	GT	
	16	MIS	
I	17	KS	2
	18	YDP	
	19	IT	
	20	CB	
IV	21	YP	1
	22	FK	
	23	AA	
	24	FP	



Gambar 4. Set Games Permainan Tradisional

Hasil secara keseluruhan pola gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulasi pada permainan tradisional dengan metode Team Games Tournament sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Pola Gerak Anak Pada Permainan Tradisional Dengan Metode Team Games Tournament

No	Nama siswa	Rekapitulasi Pola Gerak Anak			Σ	%	Kriteria
		Lokomotor	Nonlokomotor	Manipulasi			
1	AK	80	60	80	220	73,33	Cukup
2	MS	80	80	80	240	80	Baik
3	RF	100	60	60	220	73,33	Cukup
4	NP	80	100	100	280	93,33	Baik
5	JF	80	80	80	240	80	Baik
6	BL	100	80	80	260	86,67	Baik
7	NT	80	60	60	200	66,67	Cukup
8	SB	100	60	80	240	80	Baik
9	GS	100	60	80	240	80	Baik



10	NN	80	100	80	260	86,67	Baik
11	MT	100	100	60	260	86,67	Baik
12	MN	80	80	100	260	86,67	Baik
13	YL	100	60	80	240	80	Baik
14	RB	80	60	100	240	80	Baik
15	GT	60	60	60	180	60	Cukup
16	MRS	80	60	80	220	73,33	Cukup
17	KS	60	80	80	220	73,33	Cukup
18	YDP	60	60	80	200	66,67	Cukup
19	IT	60	60	60	180	60	Cukup
20	CB	100	100	60	260	86,67	Baik
21	YP	80	80	100	260	86,67	Baik
22	FK	80	100	80	260	86,67	Baik
23	AA	100	60	100	260	86,67	Baik
24	FP	80	100	60	240	80	Baik

PENUTUP

Hasil penelitian tentang keaktifan pola gerak anak dalam permainan tradisional dengan metode Team Games Tournament pada siswa SD GMT Bolok sebagai berikut: pola gerak lokomotor diperoleh 83,33% (20 orang) dengan kriteria Baik dan 16,67% (4 orang) dengan kriteria Cukup. Hasil pola gerak nonlokomotor diperoleh 50% dengan kriteria Baik dan Cukup sedangkan pada pola gerak manipulasi diperoleh 70,83% (17 orang) dengan kriteria Baik dan 29,17% (7 orang) dengan kriteria Cukup. Berdasarkan hasil rekapitulasi diperoleh 66,67% (16 orang) ber kriteria Baik dan 33,33% (8 orang) ber kriteria Cukup pada keaktifan pola gerak anak dalam permainan tradisional dengan metode Team Games Tournament pada siswa SD GMT Bolok.

REFERENSI

Buku 1 Penulis

- Mahendra, Agus. (2015). *Filsafat Pendidikan Jasmani: Dasar-dasar Pembelajaran Penjas di Sekolah Dasar*. Bandung: CV. Bintang WarliArtika.
- Tohirin. (2011). *Bimbingan dan konseling di sekolah dan madrasah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Artikel Jurnal dengan DOI

- Arridho, M.F., Nurkadri., Abdillah, M., Rambe, C., Sormin, J.F.L., Wardani, F.Z. (2023). Model Gerak Dasar Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6 (1), 143-148. doi:<http://dx.doi.org/10.31602/rjpo.v6i1.11273>
- Gandasari, M. F. (2019). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Sepak Beleg Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 7-10 Tahun. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 2(1). doi:<https://doi.org/10.26418/Jilo.V2i1.32628>
- Gustian, U. (2020). Permainan tradisional: suatu pendekatan dalam mengembangkan physical literacy siswa sekolah dasar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6 (1), 199-215. doi:https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v6i1.14252



- Hanief, Y. N., & Sugito, S. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 100–113. doi: https://doi.org/https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v1i1.575
- Irwanto. (2019). Evaluasi proses belajar dan pembelajaran dengan model CIPP untuk mata pelajaran Penjasorkes di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kota Serang. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga*, 4(2), 6–13. doi: <https://doi.org/10.36526/kejaora.v4i2.656>
- Kurniawan, R. (2018). Analisis Gerak Dasar Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 12–19. doi: <https://doi.org/10.2991/icece-16.2017.3>
- Kusumawati, Oktaria. (2017). Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar kelas bawah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4 (2), 124-142. doi: <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i2.2221>
- Muzakki, A., & Saputra, S. Y. (2020). Hubungan Antara Body Mass Index dengan Physical Fitness Pada Mahasiswa PGSD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*. doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i1.12414>
- Mudzakir, D.O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Kelas V Sekolah Dasar Negeri Dadap 2 Indramayu. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani kesehatan dan rekreasi*, 10 (1), 44-49. doi: <https://doi.org/10.35194/jm.v10i1.941>
- Nugraheni, W., & Supena, G.H. (2019). Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Penjas Senam Lantai Melalui Permainan Pada Siswa Kelas X IPA 1 SMAN 4 Kota Sukabumi. *Jendela Olahraga*, 4 (2), 63-69. doi: <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3926>
- Pratiwi, E., Barikah, A., & Sari, H.P. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Lari Cepat Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Kota Banjarbaru. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1 (1), 1-4. doi: <http://dx.doi.org/10.31602/rjpo.v1i1.1694>
- Rachman, A. N. W. A & Kartiko, D.C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, 09 (01), 193-203. doi: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Rusmiyadi., Ma'mun, S., & Asroriyah. (2021). Analisis Gerak Dasar Fundamental Pada Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri 2 Ciharang Jaya Kecamatan Cisata. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 141-147. doi: <http://dx.doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5555>
- Saskia, S., Mahendra, A., & Samini, N. (2018). Implementasi Model Cooperative Learning Metode TGT Melalui Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Aktivitas Ritmik Lompat Tali Di Sekolah Dasar. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(1), 15-22. doi: <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i1.13776>
- Triansyah, Andika. (2023). Pengetahuan Peserta Didik Di Kota Pontianak Terhadap Permainan Rakyat Dan Olahraga Tradisional. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 43-50. doi: <http://dx.doi.org/10.31602/rjpo.v6i1.10845>
- Wardika, I. N. (2019). Penerapan Permainan Tradisional untuk mengatasi kejenuhan Belajar PJOK. *Journal of Education Action Research*, 3(3), 231–237. doi: <https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.17377>
- Wati, M.G., Samodra, T.J., Purnomo, E., Supriatna, E., Gustian, U., & Sofyan, D. (2023). Deskripsi Motorik Kasar Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Daerah Perbukitan. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6 (1), 16-21. doi: <http://dx.doi.org/10.31602/rjpo.v6i1.9127>
- Zulfikar, M.L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2 (2), 86-91. doi: <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.15080>

