

Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Olahraga Tradisional

Railyta Rachmiana Daniarti*, Azhar Ramdhana Sonjaya, Irwan Hermawan, Asep Angga Permadi

Program Studi Pendidikan Olahraga, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan, Universitas Garut, Indonesia

* Correspondence: raidaniarti@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the effect of the cooperative model of teams games tournament in improving the gross motor skills of students through traditional sports games. The research method used is a quasi-experimental design. The design used is a nonequivalent control group design. The population used is students from SDN 3 Maripari with a total of 120 students. The sample taken is a fourth-grade class consisting of 20 students, with the sampling technique using purposeful sampling. The research instrument is in the form of the Test of Gross Motor Development 2 (TGMD 2). Data analysis techniques used descriptive statistical analysis and parametric statistical analysis. Descriptive statistical analysis was used to calculate the pretest and posttest scores of students' gross motor skills, while parametric statistical analysis used the independent sample t-test. The results showed that the n-gain of the experimental group (57.50) was greater than that of the control group (15.60). The control group used the DI model with a pretest score of 63.1 and a posttest score of 78.7, while the experimental group used the TGT model with a pretest score of 75.4 and a posttest score of 132.9. Therefore, it can be concluded that the gross motor skills of students in the class using the Times Games Tournaments model were better than those in the class using the Direct Instruction learning model.

Keyword: Gross motor; traditional games; teams games tournament

Abstrak

Penelitian ini bertujuan adalah untuk mengkaji pengaruh model *cooperative tipe teams games tournament* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik melalui permainan olahraga tradisional. Metode penelitian yang dipakai *quasi experimental design*. Desain yang digunakan *nonequivalent control group design*. Populasi yang digunakan yaitu peserta didik SDN 3 Maripari dengan jumlah siswa sebanyak 120. Sampel yang diambil yaitu kelas empat berjumlah 20 orang dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *purpose sampling*. Instrumen penelitian dalam bentuk *test of gross motor development 2* (TGMD 2). Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik parametrik. Analisis data statistik deskripsi untuk menghitung skor *pretest* dan *posttest* motorik kasar peserta didik sedangkan statistik parametrik menggunakan uji hipotesis *independent sample test*. Hasil penelitian n-gain kelas eksperimen (57.50) lebih besar dari pada n-gain kelas kontrol (15.60). Kelompok kontrol menggunakan model (DI) nilai *pretest* 63.1 dan *posttest* 78.7 sedangkan kelompok eksperimen (TGT) nilai *pretest* 75.4 dan *posttest* 132.9. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar peserta didik di kelas yang menggunakan model *times games tournaments* lebih baik dari pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction*.

Kata kunci: Motorik kasar; permainan tradisional; teams games tournament

Received: 6 Maret 2025 | Revised: 24 April, 8 Mei, 23 Juni 2025

Accepted: 1 Juli 2025 | Published: 7 Juli 2025



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya” (Tuti & Ismira, 2024; Wardani et al., 2023). Pendidikan merupakan sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti et al., 2022).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu kebutuhan dalam hidup untuk membimbing dalam kehidupan yang lebih baik sehingga manusia harus memiliki kesehatan rohani dan jasmani yang baik agar menggapai cita-cita yang diinginkan. Pendidikan jasmani dalam sistem pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, dan elemen-elemen lainnya. Melalui pendidikan jasmani, siswa dapat mengembangkan berbagai bentuk ekspresi yang terkait erat dengan pengalaman pribadi yang menyenangkan (Mustafa, 2022).

Aktifitas fisik ini dapat berupa kegiatan permainan yang mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak (Burhaein, 2017). Kemampuan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik halus dan motorik kasar kemampuan motorik sangat erat kaitannya dengan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord* (Romlah, 2017). Motorik kasar didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri (Sutini, 2013). Bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh manusia (Mahmud, 2018).

Kemampuan ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas olahraga. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga pada anak sekolah dasar perlu melakukan pendekatan yang menyenangkan salah satunya dengan menggunakan permainan tradisional yang menjadi kegiatan lebih efektif dibandingkan kegiatan yang dilakukan anak-anak sehari-hari (Kaswati & Windarsih, 2021). Permainan tersebut dapat mengembangkan kontrol objek, kemampuan lokomotor, dan keterampilan dasar olahraga tradisional memiliki karakteristik gerakan melompat, berlari, menangkap, melempar, memukul hal ini berkaitan dengan pengembangan kemampuan motorik kasar anak (Yudiwinata & Handoyo, 2014).

Permainan tradisional yang memenuhi karakteristik tersebut yaitu permainan tradisional hadang, boy-boyan, dan tarik tambang cocok digunakan sebagai treatment dalam penelitian ini untuk meningkatkan motorik kasar pada anak, permainan hadang, boy-boyan dan tarik tambang adalah permainan beregu yang dapat melatih kerja sama antar kelompok dan berinteraksi antar teman (Rahayu & Ismet, 2021). Permainan hadang memiliki unsur gerak ke berbagai arah untuk membantu anak mengenali arah serta ruang gerak dalam usaha untuk menerebos pertahanan lawan dan mencapai garis finish (Gustira et al., 2023). Selain itu boy-

boyan untuk memberikan manfaat meningkatkan interaksi kelompok, terlatih bekerja sama dan melatih rasa tanggung jawab dalam keputusan.

Menurut (Saputra et al., 2023) permainan boy-boyan dalam mengembangkan motorik anak yaitu anak bisa melatih otot biar kuat, menggerakkan seluruh tubuh anak dan melatih anak untuk kesabaran menunggu giliran masing-masing. Sedangkan permainan tarik tambang permainan yang juga mendapatkan perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak terutama pada otot lengan, bahu, dan kaki (Asnaldi et al., 2018). Berdasarkan hasil observasi penelitian di SDN 3 Maripari sendiri, memerlukan peningkatan dalam kemampuan motorik kasar terutama dalam pembelajaran olahraga kemampuan untuk melakukan aktifitas olahraga yang akan membantu siswa dalam aspek kehidupan, di SDN 3 maripari perlu adanya perlakuan khusus untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengembangkan motorik kasar melalui permainan tradisional (Pasaribu, 2020:45).

Melalui kegiatan bermain, dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman dan pengetahuannya serta berkembang unsur keseimbangan mental anak. Hasil Penelitian sebelumnya mengenai pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yaitu penelitian oleh (Avisseña & Hidayat, 2020) menunjukkan bahwa belajar dengan menggunakan model *teams games tournament* dapat meningkatkan motorik kasar yang dimana kemampuan fisik melibatkan gerakan otot-otot besar seperti gerakan lengan, kaki dan tubuh secara keseluruhan termasuk aktivitas berlari, melompat, memanjat dan megangkat.

Hal ini di dukung dalam penelitian yang dilakukan (Lumbantobing et al., 2024) bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* selain dapat meningkatkan hasil belajar juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Prameswari et al., 2023). Penggunaan model *teams games tournament* dalam pembelajaran sangat efektif dan memudahkan siswa berperan aktif. Sejalan dengan itu, penelitian oleh (Susani et al., 2017) menyatakan bahwa penggunaan model *teams games tournament* dalam pembelajaran berpengaruh signifikan pada kemampuan motorik kasar siswa.

Metode

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang dimana pendekatan ini dilakukan dengan penganalisis data hasil penelitian dengan perhitungan statistik metode penelitian yang dipakai yaitu quasi experimental design yaitu desain yang memiliki kelompok kontrol yang tidak mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sedangkan desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *nonwquivalent control group desaign* pada desain ini tidak dipilih secara random baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *purpose sampling*. Populasi yang digunakan yaitu peserta didik SDN 3 Maripari dengan jumlah siswa sebanyak 120 tahun ajaran 2024/2025.

Sampel yang diambil yaitu kelas empat berjumlah 20 orang, terbagi menjadi dua kelompok, kelompok A sebagai kelas kontrol dan kelompok B sebagai kelas eksperimen dengan berjumlah 10 orang. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen berbentuk *test of gross motor development 2* (TGMD 2) merupakan sebuah norma acuan dan kriteria untuk menilai 12 *fundamental movement skills* pada anak usia 3-10 tahun. Indikator yang dianalisis yaitu enam keterampilan lokomotor diantaranya *run, gallop, jump, leap, horizontal jump* dan

slide serta enam keterampilan objek kontrol diantaranya *strike, dribble, catch, kick, throw* dan *roll* (BuluBaan et al., 2025).

Jika anak melakukan gerakan sesuai dengan indikator tersebut maka diberi nilai 1, sedangkan jika sang anak tidak melaksanakan sesuai dengan criteria maka diberi nilai 0. Masing-masing diberi 2 kali pengulangan dari 12 FMS yang dilaksanakan (Prasetya & Komaini, 2019). Berikut adalah gambar pembagian dari 2 subtes tersebut beserta penilaiannya.

Tabel 1. Norma penilaian *test of gross motor development 2* (TGMD 2)

Descriptive Ranting	GMQ Standard Score	Percentile Score
Sangat Unggul	>130	99
Unggul	121-130	92-98
Diatas Rata-Rata	111-120	76-91
Rata-Rata	90-110	25-75
Dibawah Rata-Rata	80-89	10-24
Rendah	70-79	2-8
Sangat Rendah	<70	<1

Pada penelitian ini menggunakan analisis data statistik deskripsi untuk menghitung skor *pretest* dan *posttest* motorik kasar peserta didik sedangkan statistik parametrik menggunakan uji hipotesis *independent sample test* untuk mengetahui pengaruh model *teams games tournament* (TGT) terhadap kemampuan motorik kasar peserta didik (Apriyani et al., 2018).

Hasil

Berdasarkan indikator *test of gross motor development 2* (TGMD 2) tes acuan norma dan kriteria standar yang mengukur kemampuan motorik kasar pada anak-anak usia 3-10 tahun (BuluBaan et al., 2025). Analisis data deskriptif menggunakan SPSS *vers.25* yang menggambarkan jumlah sampel, rentang, nilai terendah, nilai tertinggi, jumlah keseluruhan nilai, rata-rata hasil tes dan simpangan baku hasil test.

Tabel 2. *Descriptive statistics*

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Kontrol	10	23	81	104	655	63.10	7.400
Post-Test Kontrol	10	19	53	72	448	78.70	5.539
Pre-Test Eksperimen	10	22	65	87	506	75.40	54.933
Post-Test Eksperimen	10	13	128	141	885	132.90	3.872

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dimiliki berdistribusi normal atau tidak. Uji normalias yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogrov-Smirnov, data normal apabila nilai signifikansi (sign.) < 0.05.

Tabel 3. *Test of normality*

Kelas	Kolmogrov-Smirnov		
	Statistic	df	Sig.

<i>Test of Gross Motor Development 2</i>				
	Pre-Test Kontrol	248	10	.081
	Post-Test Kontrol	128	10	.200
	Pre-Test Eksperimen	206	10	.200
	Post-Test Eksperimen	194	10	.200

Berdasarkan tabel 3 nilai signifikansi lebih besar dari nilai 0,05. Maka dinyatakan bahwa data motorik kasar peserta didik berdistribusi normal dengan $Sig > \alpha$ yaitu $0.200 > 0.05$. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui sama atau tidaknya data *pretest* dan *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji homogenitas menggunakan uji *levene's test*. Data bersifat homogen apabila signifikansi (*sign.*) < 0.05 .

Tabel 4. *Test of homogeneity of variance*

		Levene Statistic	df1	df2	Sign.
Hasil	Based on Mean	1.553	3	36	.218
	Based on Median	.997	3	36	.405
	Based on Median and with adjusted df	.997	3	26.084	.410
	Based on trimmed mean	1.364	3	36	.269

Berdasarkan tabel 4 nilai signifikansi lebih besar dari nilai 0,05. Maka dinyatakan bahwa data motorik kasar peserta didik bersifat homogen dengan $Sig > \alpha$ yaitu $0.218 > 0.05$.

Tabel 5. *Group statistics*

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Gain Kontrol	10	15.60	10.490	3.317
	Gain Eksperimen	10	57.50	9.513	3.008

Tabel 5 menunjukkan perbandingan nilai rata-rata antara dua kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setiap kelompok memiliki jumlah sampel yang sama yaitu 10 orang. Hasil perhitungan rata-rata menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih besar dibanding nilai rata-rata kelas kontrol ($15.60 < 57,50$). Selain itu, standar deviasi kelas kontrol (3.317) dan kelas eksperimen (3.008).

Tabel 6. *Independent sample test*

T-test for Equality of Means					
	f	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)
Equal variances assumed	.030	.864	-20.522	18	.000
Equal variances not assumed			-20.522	17.831	.000

Berdasarkan tabel 6 data motorik kasar peserta didik memiliki nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh model *team games tournament* (TGT) terhadap kemampuan motorik kasar peserta didik pada materi permainan tradisional di kelas Empat SDN 3 Maripari Garut Tahun Ajaran 2024/2025. Pada kelompok kontrol yang menggunakan model *direct instruction* (DI) memperoleh nilai *pretest* yaitu 63.1 dan *posttest* 78.7 sedangkan kelompok eksperimen yang menggunakan model *times games tournaments*

(TGT) memperoleh nilai *pretest* yaitu 75.4 dan *posttest* 132.9 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motorik kasar peserta didik di kelas eksperimen lebih besar dari pada peningkatan motorik kasar di kelas kontrol. Artinya model pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan *times games tournaments* (TGT) lebih efisien daripada menggunakan model pembelajaran *direct instruction* (DI).

Tabel 7. Descriptive ratings of scores test of gross motor development 2

Descriptive Ranting	GMQ Standard Score	Percentile Score
Sangat Unggul	>130	99
Unggul	121-130	92-98
Diatas Rata-Rata	111-120	76-91
Rata-Rata	90-110	25-75
Dibawah Rata-Rata	80-89	10-24
Rendah	70-79	2-8
Sangat Rendah	<70	<1

Berdasarkan *descriptive ratings of scores test of gross motor development 2* dapat disimpulkan kelas eksperimen masuk dalam kategori sangat unggul sedangkan kelas kontrol masuk dalam kategori rendah. Data tersebut menunjukkan bahwan kemampuan motorik kasar peserta didik di kelas yang menggunakan model *times games tournaments* (TGT) lebih baik dari pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* (DI).

Pembahasan

Penelitian ini mempunyai dua variabel yang menjadi objek penelitian, yaitu variabel bebas berupa model pembelajaran *times games tournaments* (TGT) dan variabel terikat yaitu hasil motorik kasar peserta didik. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan pra-penelitian terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan motorik kasar awal peserta didik, berupa wawancara dengan guru olahraga di SDN 3 Maripari Sukawening Garut. Peneliti mengambil dua sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing berjumlah 10 orang dengan model pembelajaran yang di terapkan yaitu *direct instruction* (DI) untuk kelas kontrol dan model *times games tournaments* (TGT) untuk kelas eksperimen (table 8). Materi pada penelitian ini tentang permainan tradisional dengan tiga jenis permainan yang digunakan dalam penelitian yaitu gobak sodor, boy-boyan dan tarik tambang.

Tabel 8. Sintaks *times games tournaments* (TGT)

Sintaks <i>Times Games Tournaments</i> (TGT)	Aktivitas Guru
Penyajian Kelas (Presentasi)	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang harus dicapai dan memotivasi ssiwa dalam belajar.
Belajar dalam kelompok (Teams)	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar menggunakan alat <i>spin</i> nama nama peserta didik.
Permainan (Games)	Guru membimbing peserta didik untuk bermain (gobak sodor, boy-boyan dan tarik tambang dalam kelompok yang sudah dibuat.
Pertandingan atau lomba (Tournament)	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Penghargaan kelompok (Team Recognition) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

Pembelajaran dengan memberikan soal tes TGMD 2 (*posttest*) untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *times games tournaments* (TGT) terhadap motorik kasar peserta didik ditinjau berdasarkan indikator-indikator dalam *test of gross motor development 2* (TGMD). Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Karyadi & Jannah, 2023) mengenai meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui permainan dampu bulan tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil presentase awal meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Sehingga dapat diketahui seberapa peningkatan yang terjadi antara sebelum dilakukan tindakan dengan setelah dilakukan tindakan baik dalam siklus I maupun siklus II.

Kemampuan motorik kasar dapat meningkat setelah dilakukan tindakan melalui permainan dampu bulan dengan media karpet puzzle. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menyebutkan bahwa rerata kelompok a pada pra tindakan sebesar 54,46%. Setelah dilakukan tindakan dalam siklus I meningkat rerata kelompok menjadi sebesar 70,09% dan pada siklus II meningkat menjadi 83,04%. Implikasi dari penelitian ini adalah memperdalam awasan bermain permainan dampu bulan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui permainan dampu bulan dengan menggunakan media karpet puzzle dan menjadikan kinerja guru dan anak-anak saat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik.

Lalu dalam penelitian yang dilakukan oleh (Gustira et al., 2023) mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar kelas bawah bertujuan mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar kelas bawah khususnya di SDN 1 Blitarejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Lampung. metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian ini maka mempergunakan eksperimen yaitu dengan memberikan perlakuan pada siswa berupa kegiatan tes awal, treatment atau latihan-latihan dan tes akhir.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk one group pretest and posttest design, subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 1 Blitarejo sebanyak 15 siswa. Data dikumpulkan melalui pengukuran (tes). teknik analisis data menggunakan analisis uji t paired sample t test dengan taraf signifikan 5 %. hasil penelitian menunjukkan hasil analisis data dan pembahasan pada uraian sebelumnya telah diperoleh hasil uji t tersebut diperoleh nilai tes lari $t_{hitung} (6,774) > t_{tabel} (2,145)$, nilai tes lompat $t_{hitung} (5,706) > t_{tabel} (2,145)$, nilai tes lempar $t_{hitung} (9,939) > t_{tabel} (2,145)$, dan nilai p (0,000) < dari 0,05, hal tersebut menunjukkan diartikan H_a : diterima dan H_0 : ditolak. dengan demikian hasil penelitian ini dapat disimpulkan ada pengaruh latihan permainan tradisional terhadap hasil gerak dasar lari lompat lempar siswa kelas 2 SDN 2 Blitarejo Gadingrejo Pringsewu Lampung. Berdasarkan penelitian terdahulu yang ada di atas, peneliti akan menambahkan pembeda dari penelitian sebelumnya dengan menggunakan *test of gross motor development 2* (tgmd 2), ini adalah (tgmd 2) test kemampuan motorik kasar untuk mengetahui anak dalam melakukan gerakan objek lokomotor dan lokomotor yang dilakukan pada anak umur 9-10 tahun.

Simpulan

Hasil uji n-gain menunjukkan perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* dimana nilai rata-rata kelas eksperimen memperoleh nilai yang lebih besar dari pada kelas kontrol yang sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motorik kasar peserta didik di kelas eksperimen. Artinya model pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan *times games tournaments* (TGT) lebih efisien daripada menggunakan model pembelajaran *direct instruction* (DI). Selain itu, kelas eksperimen masuk dalam kategori sangat unggul sedangkan kelas kontrol masuk dalam kategori dibawah rata-rata. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar peserta didik di kelas yang menggunakan model *times games tournaments* (TGT) lebih baik dari pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* (DI).

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data, dan uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *times games tournaments* (TGT) terhadap kemampuan motorik kasar peserta didik pada materi permainan tradisional di kelas v SDN 3 Maripari, Garut, Tahun ajaran 2024/2025. Hal tersebut ditunjukkan dengan uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 atau nilai signifikansi (*sign.*) < 0,05 yang berarti H_0 ditolak. Adapun skor rata-rata kemampuan motorik kasar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata pada kelas kontrol.

Pernyataan Penulis

Saya selaku penulis utama, atas nama seluruh tim penulis, menyatakan bahwa artikel yang kami kirimkan merupakan hasil karya orisinal dan belum pernah dipublikasikan maupun diajukan untuk dipublikasikan di jurnal lain. Kami menjamin bahwa seluruh isi artikel disusun berdasarkan hasil penelitian mandiri dan mengikuti standar akademik yang berlaku. Jika di kemudian hari ditemukan adanya plagiarisme atau pelanggaran terhadap etika akademik, saya siap bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Jurnal Porkes. Kami menghargai kesempatan yang diberikan dan mengucapkan terima kasih atas perhatian serta pertimbangannya.

Daftar Pustaka

- Apriyani, I., Suntoda, A., & Budiman, D. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Uji Perkembangan Motorik Kasar-2 (TGMD-2) Dale A. Ulrich Pada Anak 9 Tahun. *Jurnal Tegar*, 2(1), 40–45. <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i1.13780>
- Asnaldi, A., Zulman, Z., & Madri, M. (2018). Hubungan Motivasi Olahraga dan Kemampuan Motorik dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Menssana*, 3(2), 16–27. <https://doi.org/10.24036/jm.v3i2.75>
- Avissena, N., & Hidayat, T. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar pada Materi Passing Bawah Matapelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal JPOK*, 8(3), 61–73. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/36939>
- BuluBaan, A., Gunawan, G., & Abduh, I. (2025). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional

- dalam Pembelajaran Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita. *Jurnal Porkes*, 8(2), 742–754. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/porkes/article/view/29442>
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51–58. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7497>
- Gustira, A., Nurani, Y., & Wulan, S. (2023). Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor dan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1173–1185. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4071>
- Karyadi, A. C., & Jannah, R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Dampu Bulan. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 53–56. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i1.181>
- Kaswati, E., & Windarsih, C. A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Kelompok B. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(5), 2714–4107. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/7964>
- Lumbantobing, D. W. J., Syahara, N., Sigalingging, N. W., Purba, R. N., & Siregar, F. S. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Motorik pada Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan dan Biologi*, 1(4), 1–11. <https://ejournal.aripi.or.id/index.php/jucapenbi/article/view/37>
- Mahmud, B. (2018). Stimulasi Urgensi Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kependidikan Didaktika*, 12(1), 76–87. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>
- Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/1720>
- Pasaribu, A. M. N. (2020). Tes dan Pengukuran Olahraga. In A. Rahman (Ed.), *Tes dan Pengukuran Olahraga* (Ed.I). Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju (YPSIM) Banten. www.ypsimbanten.com
- Prameswari, T. D. A., Roosyanti, A., & Kartikasari, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 189–202. <https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/Pendekar/article/view/313>
- Prasetya, S. A., & Komaini, A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/Iii Cutmutia Kerinci. *Jurnal Stamina*, 2(10), 65–78. <http://stamina.ppj.unp.ac.id/index.php/jst/article/view/415>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 2685–9351. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9498>
- Rahayu, L. D., & Ismet, S. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Boy-boy Terhadap Perkembangan Motorik Anak di Taman Kanak-kanak Ramah. *Jurnal Family Rducation*, 1(3), 19–26. <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i3.13>

- Romlah, R. (2017). Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 131–137. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2314>
- Saputra, W. M., Nurhasanah, N., Rachmayani, I., & Astini, B. N. (2023). Pengembangan Permainan Tradisional Boy-Boyan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B di TK Rinjani Unram Tahun 2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2078–2092. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1693>
- Susani, N. K. K. P., Wiyasa, I. K. N., & Kristiantari, M. R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Melalui Permainan Congklak Terhadap Perkembangan Berpikir Simbolik Anak. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 5(2), 147–156. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/11671>
- Sutini, A. (2013). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67–77. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>
- Tuti, W., & Ismira, I. (2024). Analisis Kritis Politis Pendidikan di Indonesia. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1), 6272–6280. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/7809>
- Wardani, S., Asbari, M., & Misri, K. I. (2023). Pendidikan yang Memerdekakan, Memanusiakan dan Berpihak pada Murid. *Jisma Journal*, 2(5), 36–43. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/479>
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma Journal*, 2(3), 1–5. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/9088>