

**TANGGAPAN SISWA KELAS V SD NEGERI BEJI TERHADAP  
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN GERAK DASAR  
MELALUI PERMAINAN**

***E-JOURNAL***

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
Frida Endrawanto  
NIM 14604221049

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

## PERSETUJUAN

Jurnal yang berjudul "Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan", yang disusun oleh Frida Endrawanto, NIM. 14604221049 ini telah disetujui oleh pembimbing dan *reviewer*.

Pembimbing



Drs. Sudardiyono, M.Pd.  
NIP. 19601219 198803 2 001

Yogyakarta, 20 Juli 2018

*Reviewer*



Soni Nopembri, M.Pd., P.hD.  
NIP. 19791112 200312 1 002



## TANGGAPAN SISWA KELAS V SD NEGERI BEJI TERHADAP PEMBELAJARAN KETERAMPILAN GERAK DASAR MELALUI PERMAINAN

### THE RESPONSES OF GRADE V STUDENTS IN SD NEGERI BEJI TOWARD THE LEARNING OF FUNDAMENTAL MOVEMENT SKILL THROUGH THE GAME

Oleh: Frida Endrawanto (14604221049), PGSD Penjas, FIK, UNY  
[endrawantofrida@gmail.com](mailto:endrawantofrida@gmail.com)

#### ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena belum diketahuinya tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Penelitian ini juga merupakan penelitian populasi karena menggunakan seluruh populasi sebagai subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri Beji yang berjumlah 31 siswa. Pengumpulan data dengan menggunakan angket. Uji validitas instrumen menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan hasil bahwa semua butir pernyataan dinyatakan valid. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan hasil koefisien 0,968. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan adalah sebanyak 3 siswa (9,67%) dalam kategori sangat baik, 6 siswa (19,36%) dalam kategori baik, 12 siswa (38,70%) dalam kategori cukup baik, 8 siswa (25,81%) dalam kategori tidak baik, dan 2 siswa (6,46%) dalam kategori sangat tidak baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SD Negeri Beji mempunyai tanggapan yang cukup baik terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar yang dilakukan melalui permainan.

Kata kunci : tanggapan, keterampilan gerak dasar, permainan.

#### ABSTRACT

This study was done because the responses of grade V students in SD Negeri Beji toward the learning of fundamental movement skill through the game was not yet known. This study aimed to find out the responses of grade V students in SD Negeri Beji toward the learning of fundamental movement skill through the game.

This study was descriptive quantitative study with survey as the main method of data collecting. This study was also a population study because all of the population was used as the subject of the study which was all of the grade V students in SD Negeri Beji, thirty one students in total. Questionnaire was used in collecting the data. Instrument validity test was used *Pearson Product Movement* formula. The results were that all of the questions were valid. Meanwhile, the reliability test was used *Alpha Cronbach* formula with coefficient of 0,968. Statistic descriptive and percentage was used in data analysis.

The results of the study showed that the responses of grade V students in SD Negeri Beji toward the learning of fundamental movement skill through the game were 3 students (9,67%) was on the very good category, 6 students (19,36%) was on the good category, 12 students (38,70%) was on the pretty good category, 8 students (25,81%) was on the bad category and 2 students (6,46%) was on the very bad category. So, it could be concluded that the grade V students in SD Negeri Beji had the pretty good responses toward the learning of fundamental movement skill through the game.

Keywords : responses, fundamental movement skill, game

## PENDAHULUAN

Manusia pada dasarnya membutuhkan gerak untuk melakukan aktivitas guna mempertahankan hidup. Gerak manusia yang baik dipengaruhi oleh gerak dasar yang baik pula karena gerak dasar merupakan unsur utama gerak dari seluruh manusia (Rithaudin, 2011: 31).

Morgan, dkk. (2013: e1362) menjelaskan "*FMS are considered to be the foundation skills that lead to be specialized movements sequences required for participation in many organized and nonorganized physical activities for children and adolescents*". Maksud dari pendapat tersebut adalah keterampilan gerak dasar merupakan pondasi dasar dari segala gerakan baik yang terorganisir maupun tidak organisir yang dibutuhkan dalam aktivitas fisik untuk anak dan remaja. Kalaja (2012: 2) memaparkan pemikirannya tentang macam-macam kemampuan gerak dasar sebagai berikut, *Fundamental movement skills (FMS) consist of locomotor, manipulative, and balance skills. Locomotor skills refer to a body moving from one point to another in a vertical or horizontal dimension. Activities, such as walking, running, jumping, hopping, skipping, galloping, sliding, leaping, and climbing are representative examples of locomotor movement skills. Manipulative skills include either gross motor or fine motor movements. Gross motor manipulative skills involve movements that give force to objects or receive force from objects. Throwing, catching, kicking, trapping, striking, volleying, bouncing, rolling, and punting are examples of fundamental gross motor manipulative skills. Fine motor manipulative skills refer to small object-handling activities that emphasize motor control, precision, and accuracy of movement. Balance refers to both the body remaining in place but moving around its horizontal or vertical axis and the process for maintaining postural stability.*

Banyak sekali gerak dasar yang secara tidak disadari dilakukan oleh anak-anak ketika bermain, seperti saat bermain kejar-kejaran, lompat tali, lempar tangkap bola, dan lain-lain. Permainan tersebut mengandung beberapa macam gerak dasar seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas jasmani mempunyai pengaruh besar terhadap gerak dasar yang dilakukan seorang anak. Di lingkungan sekolah, aktivitas-aktivitas jasmani yang melibatkan gerak dasar tersebut dirancang lebih struktur dan

terencana menjadi sebuah pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan atau PJOK.

Keterampilan gerak dasar merupakan salah satu materi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang terdapat dalam KTSP. Hal ini dibuktikan dengan adanya Standar Kompetensi (SK) yang tercantum dalam KTSP. Salah satu standar kompetensi yang memuat materi pembelajaran keterampilan gerak dasar tersebut adalah mempraktikkan gerak dasar dalam permainan sederhana atau aktivitas jasmani dan nilai yang terkandung di dalamnya (KTSP dalam Rithaudin 2011: 32). Oleh karena itu, anak-anak usia sekolah dasar harus mendapatkan perhatian yang lebih terhadap perkembangan gerak dasar. Usia sekolah dasar merupakan masa-masa yang sangat menentukan pertumbuhan dan perkembangan fisik serta gerak anak yang memegang peranan penting dalam pembentukan individu yang berkualitas di kemudian hari (Hanief dan Sugito, 2015: 61).

Seorang guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan berperan penting untuk dapat menciptakan berbagai aktivitas jasmani dalam pembelajaran yang mampu merangsang pertumbuhan dan perkembangan gerak dasar anak. Dengan kata lain, aktivitas jasmani yang diciptakan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan harus dapat mendorong siswa untuk aktif bergerak sehingga tujuan pembelajaran keterampilan gerak dasar dapat tercapai.

Namun masih ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran keterampilan gerak dasar seperti yang terjadi di SD Negeri Beji. Peneliti menjumpai beberapa masalah terkait dengan sarana dan prasarana yang digunakan untuk pembelajaran keterampilan gerak dasar. Peneliti mendapati sarana dan prasarana di SD Negeri Beji terbatas dan kurang mendukung sehingga tidak dapat mendukung proses pembelajaran keterampilan gerak dasar. Pada akhirnya siswa menanggapi pembelajaran keterampilan gerak dasar tidak sungguh-sungguh sehingga banyak melakukan kesalahan-kesalahan ketika melakukan gerakan-gerakan yang ada dalam materi pembelajaran keterampilan gerak dasar. Menurut Suyanto (2006: 31) tanggapan adalah gambaran tentang pengamatan yang berada dalam kesadaran manusia dan muncul setelah manusia mengamati sesuatu.

Berdasarkan hasil pengamatan lain yang dilakukan pada saat pembelajaran keterampilan gerak dasar di SD Negeri Beji terdapat beberapa siswa yang menanggapi dengan tidak baik terhadap

pembelajaran keterampilan gerak dasar yang disusun oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa siswa yang suka bermain dan berlari-lari sendiri tanpa menghiraukan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Bahkan masih terdapat sejumlah siswa yang hanya duduk saja tanpa mau melakukan gerakan pada saat pembelajaran. Tanggapan tidak baik oleh siswa terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar tersebut bisa disebabkan karena pembelajaran keterampilan gerak dasar yang cenderung lebih berpusat pada guru dan menekankan pada penguasaan teknik saja. Guru terlalu berlebihan memberikan instruksi kepada siswa sehingga membuat siswa menjadi jenuh dan merasa bosan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. Akibatnya pembelajaran keterampilan gerak dasar kurang menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut.

Pembelajaran keterampilan gerak dasar yang cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa tersebut dapat menjadi kendala bagi terlaksananya proses pembelajaran keterampilan gerak dasar. Hal ini dapat mengakibatkan siswa dalam menanggapi pembelajaran keterampilan gerak dasar menjadi tidak baik. Belum adanya data tentang tanggapan siswa terhadap keterampilan gerak dasar melalui permainan menjadi salah satu masalah yang akan diteliti.

Berangkat dari latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji jika pembelajaran keterampilan gerak dasar dilakukan melalui permainan. Penelitian tersebut berjudul "Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan".

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2010: 234) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan tanpa ada maksud untuk menguji hipotesis tertentu. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang menggambarkan variabel yang diteliti tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Pada penelitian ini menggambarkan seberapa besar

tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Survei tersebut dilakukan dengan menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data.

### **Definisi Operasional Variabel**

Menurut Sugiyono (2013: 38) variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel merupakan sesuatu yang akan diukur atau diamati dalam sebuah penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah kesan-kesan atau gambaran yang muncul di benak siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan. Variabel tersebut diukur dengan menggunakan angket yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai tanggapan siswa terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan.

### **Populasi dan Subyek Penelitian**

Menurut Sugiyono (2013: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Beji. Siswa kelas V SD Negeri Beji berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 22 siswa putra dan 9 siswi putri. Sedangkan subyek penelitian yang digunakan adalah seluruh populasi yaitu siswa kelas V SD Negeri Beji berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 22 siswa putra dan 9 siswi putri. Karena semua populasi di gunakan dalam penelitian ini, maka penelitian ini disebut juga penelitian populasi.

### **Instrumen Penelitian**

Menurut Arikunto (2010: 101) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti dalam melakukan kegiatan untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan menjadi lebih mudah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan oleh

peneliti kepada responden dengan tujuan untuk mendapat respons sesuai dengan penelitian (Arikunto, 2010: 102-103). Angket dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert* berupa *checklist*. Menurut Sugiyono (2013: 93) skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Sugiyono (2013: 94) menambahkan bahwa instrumen penelitian yang menggunakan skala *Likert* dapat dibuat dalam bentuk *checklist* ataupun pilihan ganda. Angket dalam penelitian ini menggunakan empat pilihan jawaban yaitu; selalu, sering, arang, dan tidak pernah untuk mengukur faktor intern dan ekstern yang mempengaruhi tanggapan.

#### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan peneliti untuk mengambil data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner. Menurut Sugiyono (2013: 142) angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini angket atau kuesioner yang berupa seperangkat pernyataan diberikan langsung oleh peneliti kepada siswa kelas V SD Negeri Beji.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan cara datang langsung ke SD Negeri Beji. Peneliti meminta izin kepada Kepala Sekolah SD Negeri Beji yaitu Bapak Drs. Parman dan guru pendidikan jasmani yaitu Ibu Margiyani, S.Pd. Setelah mendapatkan izin kemudian peneliti menyampaikan angket kepada responden yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri Beji dengan dibantu oleh Ibu Margiyani, S.Pd. Kemudian angket tersebut diisi oleh para siswa dan setelah selesai diisi kemudian dikumpulkan kepada peneliti untuk diolah.

#### Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan terhadap butir-butir pernyataan yang telah disusun. Uji coba instrumen bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang telah disusun merupakan instrumen yang valid dan reliabel. Validitas dan reliabilitas instrumen dalam sebuah penelitian merupakan hal yang dapat menentukan bermutunya hasil penelitian. Oleh karena itu perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen.

##### 1. Uji validitas instrumen

Menurut Arikunto (2010: 167) validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang digunakan mampu mengukur apa yang akan diukur. Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah butir-butir pernyataan yang telah disusun merupakan butir-butir pernyataan yang valid. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Pearson Product moment* (Arikunto, 2006 : 170).

Menurut Sugiyono (2013: 168), butir pernyataan angket dinyatakan valid jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel pada taraf signifikansi 0,05 atau 5% untuk  $N$ . Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer *Microsoft Excel 2007* dan *IBM SPSS Statistics 20*. Hasil pengolahan data uji validitas dengan menggunakan program tersebut menunjukkan bahwa  $r$  hitung sebesar 0,493-0,857. Sedangkan  $r$  tabel pada taraf signifikansi 5% untuk  $N$  yang berjumlah 23 menunjukkan angka 0,413 (Sugiyono 2013: 333). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $r$  hitung lebih besar daripada  $r$  tabel sehingga tidak ada butir pernyataan yang gugur dan semua butir pernyataan angket yang digunakan dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid.

##### 2. Uji reliabilitas instrumen

Menurut Sugiyono (2013: 121) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2006: 239).

Menurut Arikunto (2006: 276) hasil koefisien korelasi dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Antara 0,800 sampai dengan 1,00 maka dinyatakan reliabilitas sangat tinggi
2. Antara 0,600 sampai dengan 0,800 maka dinyatakan reliabilitas tinggi
3. Antara 0,400 sampai dengan 0,600 maka dinyatakan reliabilitas cukup
4. Antara 0,200 sampai dengan 0,200 maka dinyatakan reliabilitas rendah



5. Antara 0,00 sampai dengan 1,200 maka dinyatakan reliabilitas sangat rendah

Berdasarkan perhitungan menggunakan bantuan program komputer *Microsoft Excel 2007* dan *IBM SPSS Statistics 20* menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas sebesar 0,968. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil koefisien reliabilitas berada pada kategori sangat tinggi dan lebih besar dari 0,600 sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dinyatakan reliabel.

### Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis data yaitu metode statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2013: 147) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Sugiyono (2013: 148) menambahkan bahwa dalam statistik deskriptif terdapat penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan prosentase. Data yang telah diperoleh merupakan data kasar dari tiap-tiap butir. Selanjutnya data kasar tersebut diubah menjadi nilai dengan cara memasukkan ke dalam kategori yang telah ditentukan. Pada pengelompokan data, akan ditentukan terlebih dahulu kategori faktor tanggapan berdasarkan acuan klasifikasi kategori sebagai berikut (Sudijono, 1994: 161):

Rentang Normal	Kategori
$X \geq M + 1,5 Sd$	Sangat Baik
$M + 0,5 Sd \leq X < M + 1,5 Sd$	Baik
$M - 0,5 Sd \leq X < M + 0,5 Sd$	Cukup Baik
$M - 1,5 Sd \leq X < M - 0,5 Sd$	Tidak Baik
$X < M - 1,5 Sd$	Sangat Tidak Baik

Keterangan :

X = Total jawaban responden

M = Mean (rerata)

SD = Standar deviasi

Setelah data dikelompokkan dalam setiap kategori, kemudian mencari persentase masing-masing data. Mencari presentase dengan menggunakan rumus persentase sesuai dengan rumus Sudijono (1994: 40) sebagai berikut:

$$P = f/N \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

f = frekuensi

N= *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

1. Deskripsi Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Secara Keseluruhan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan menggunakan program *Microsoft Excel 2007* dan *IBM SPSS Statistics 20* maka dapat disajikan statistik perhitungan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Statistik Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Secara Keseluruhan

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	88,90
<i>Median</i>	87,00
<i>Standar Deviation</i>	13,850
<i>Minimum</i>	62
<i>Maximum</i>	118
<i>Total</i>	2756

Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan dengan hasil rerata (*mean*) sebesar 88,90, nilai tengah (*median*) sebesar 87,00, dan standar deviasi (*standar deviation*) sebesar 13,85. Sedangkan skor tertinggi (*maximum*) sebesar 118, skor terendah (*minimum*) sebesar 62 dan jumlah total sebesar 2756. Dari hasil perhitungan tersebut maka dapat dikategorikan tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan sebagai berikut:

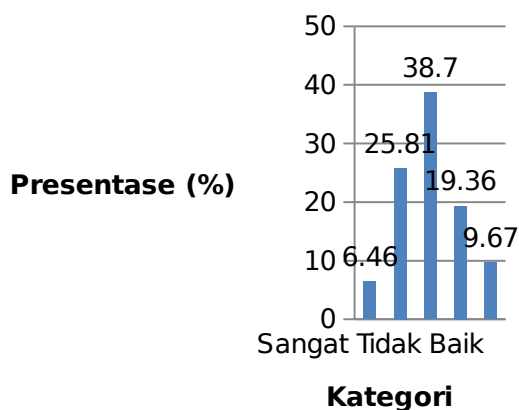
Tabel 7. Kategori Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Secara Keseluruhan

Interval	Fre	%	Kategori
$X \geq 110$	3	9,67%	Sangat Baik

$96 \leq X < 110$	6	19,36%	Baik
$82 \leq X < 96$	12	38,70%	Cukup Baik
$68 \leq X < 82$	8	25,81%	Tidak Baik
$X < 68$	2	6,46%	Sangat Tidak Baik
Jumlah	31	100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan sebanyak 3 siswa (9,67%) berada pada kategori sangat baik, 6 siswa (19,36%) berada pada kategori baik, 12 siswa (38,70%) berada pada kategori cukup baik, 8 siswa (25,81%) berada pada kategori tidak baik, dan 2 siswa (6,46%) berada pada kategori sangat tidak baik. Berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 88,90 yang berada pada interval  $82 \leq X < 96$  maka tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan termasuk dalam kategori cukup baik. Berikut adalah diagram tanggapan siswa Kelas V SD Negeri Beji terhadap keterampilan gerak dasar melalui permainan:

### Tanggapan Secara Keseluruhan



Gambar 1. Diagram Batang Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Secara Keseluruhan

## 2. Deskripsi Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Berdasarkan Faktor Intern

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan menggunakan program *Microsoft Excel 2007* dan *IBM SPSS Statistics 20* maka dapat disajikan statistik perhitungan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Statistik Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Faktor Intern

Statistik	
<i>Mean</i>	
<i>Median</i>	
<i>Standar Deviation</i>	
<i>Minimum</i>	
<i>Maximum</i>	
<i>Total</i>	

Dari data tabel di atas maka dapat dijabarkan bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan faktor intern dengan hasil rerata (*mean*) sebesar 43,93, nilai tengah (*median*) 42,00, dan standar deviasi (*standar deviation*) 7,44. Sedangkan skor tertinggi (*maximum*) 58, skor terendah (*minimum*) 30 dan jumlah total 1362. Melihat hasil statistik tersebut maka dapat dikategorikan tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan faktor intern sebagai berikut:

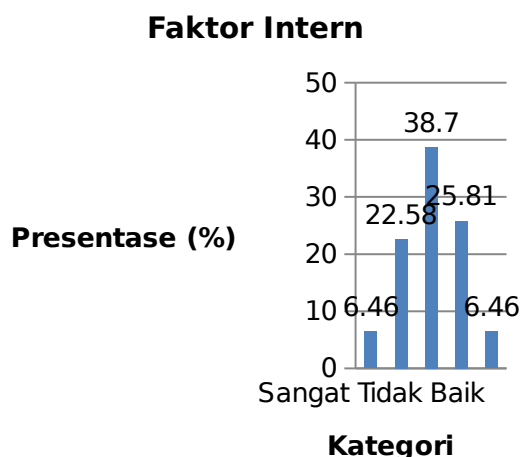
Tabel 9. Kategori Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Faktor Intern

Interval	Fre	%	Kategori
$X \geq 55$	2	6,46%	Sangat Baik
$48 \leq X < 55$	8	25,81%	Baik
$40 \leq X < 48$	12	38,70%	Cukup Baik
$33 \leq X < 40$	7	22,58%	Tidak Baik
$X < 33$	2	6,46%	Sangat Tidak Baik
Jumlah	31	100%	

Menurut tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan faktor intern pada kategori sangat baik sebanyak 2 siswa atau 6,46%, kategori baik sebanyak 8 siswa atau 25,81%, kategori cukup baik sebanyak 12 siswa atau 38,70%, kategori tidak baik sebanyak 7 siswa atau 22,58%, dan kategori sangat tidak baik sebanyak 2 siswa atau 6,46%. Berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 43,93 yang berada pada interval  $40 \leq X < 48$  maka tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan faktor intern termasuk dalam kategori cukup baik. Berikut adalah diagram tanggapan siswa Kelas V SD Negeri Beji



terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan faktor intern:



Gambar 2. Diagram Batang Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Berdasarkan Faktor Intern

3. Deskripsi Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Berdasarkan Faktor Ekstern

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan menggunakan program *Microsoft Excel 2007* dan *IBM SPSS Statistics 20* maka dapat disajikan statistik perhitungan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 10. Statistik Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Faktor Ekstern

Statistik	
Mean	
Median	
Standar Deviation	
Minimum	
Maximum	
Total	

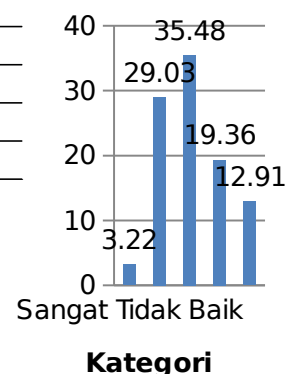
Dari data tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan faktor ekstern dengan hasil rerata (*mean*) sebesar 44,97, nilai tengah (*median*) 46,00, dan standar deviasi (*standar deviation*) 7,24. Sedangkan skor tertinggi (*maximum*) 60, skor terendah (*minimum*) 32 dan jumlah total 1394. Menurut hasil statistik tersebut maka dapat dikategorikan tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan faktor ekstern sebagai berikut:

Tabel 11. Kategori Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Faktor Ekstern

Interval	Fre	%	Kategori
$X \geq 56$	4	12,91%	Sangat Baik
$49 \leq X < 56$	6	19,36%	Baik
$41 \leq X < 49$	11	35,48%	Cukup Baik
$34 \leq X < 41$	9	29,03%	Tidak Baik
$X < 34$	1	3,22%	Sangat Tidak Baik
Jumlah	31	100%	

Menurut tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan faktor ekstern pada kategori sangat baik sebanyak 4 siswa atau 12,91%, kategori baik sebanyak 6 siswa atau 19,36%, kategori cukup baik sebanyak 11 siswa atau 35,48%, kategori tidak baik sebanyak 9 siswa atau 29,03%, dan kategori sangat tidak baik sebanyak 1 siswa atau 3,22%. Berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 44,97 yang berada pada interval  $41 \leq X < 49$  maka tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan faktor ekstern termasuk dalam kategori cukup baik. Berikut adalah diagram tanggapan siswa Kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan faktor ekstern:

**Faktor Ekstern**



Gambar 3. Diagram Batang Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Berdasarkan Faktor Ekstern

**Pembahasan**

Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan secara keseluruhan berada pada kategori cukup baik. Hal ini didasarkan pada nilai rata-rata (*mean*) sebesar 88,90 yang berada pada interval  $82 \leq X < 96$ . Selain itu juga dapat dilihat pada jumlah frekuensi terbanyak terletak pada kategori cukup baik yaitu sebanyak 12 siswa (38,70%) dari seluruh responden yang berjumlah 31 siswa.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan secara keseluruhan termasuk dalam kategori cukup baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesan-kesan atau gambaran yang muncul dalam diri siswa kelas V SD Negeri Beji mengenai pembelajaran keterampilan gerak dasar dengan menggunakan permainan tergolong cukup baik. Hasil tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan yang menunjukkan kategori cukup baik tersebut diperkuat dengan hasil analisis masing-masing faktor yang mempengaruhi tanggapan tersebut. Faktor tersebut terdiri dari dua faktor yaitu intern dan ekstern. Hasil analisis menunjukkan bahwa kedua faktor baik intern maupun ekstern termasuk dalam kategori cukup baik. Nilai rata-rata (*mean*) untuk faktor intern sebesar 43,93 yang berada pada interval  $40 \leq X < 48$  termasuk dalam kategori cukup baik. Sedangkan untuk faktor ekstern mempunyai nilai rata-rata (*mean*) sebesar 44,97 yang berada pada interval  $41 \leq X < 49$  termasuk kategori cukup baik juga. Melihat hasil tersebut maka pembelajaran keterampilan gerak dasar dengan menggunakan permainan dapat dikatakan cukup baik untuk dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat diterapkan oleh guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran khususnya keterampilan gerak dasar.

Selanjutnya untuk pembahasan lebih rinci dari masing-masing faktor yang mempengaruhi tanggapan yang terdiri dari faktor intern dan ekstern akan dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Faktor Intern

Tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan yang berdasarkan faktor intern termasuk dalam kategori cukup baik. Sebanyak 12 siswa atau 38,70% dari seluruh responden yang berjumlah 31 siswa memiliki tanggapan cukup baik.

Selain itu nilai rata-rata sebesar 43,93 yang berada pada interval  $40 \leq X < 48$  juga menunjukkan pada kategori cukup baik.

Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari dalam diri manusia. Menurut Dakir (1993: 54) faktor intern terdiri dari dua hal yaitu kondisi alat indera dan perhatian yang tertuju. Kondisi alat indera berhubungan dengan keadaan alami yang ada pada diri siswa dan tidak bisa diubah oleh guru. Di samping itu kondisi alat indera juga tergantung pada masing-masing individu. Kondisi alat indera yang sehat dan baik dapat menjadikan pengamatan siswa menjadi lebih jelas sehingga akan mempengaruhi tanggapan mereka terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan yang dihasilkan. Sedangkan perhatian tertuju berkaitan dengan antusias dan konsentrasi siswa terhadap proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Perhatian yang tertuju akan menghindari rangsangan-rangsangan lain yang mengganggu sehingga pengamatan dan tanggapan terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan dapat menjadi lebih fokus. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan kondisi alat indera dan tingkat kefokusian atau perhatian yang tertuju yang digunakan untuk memberikan tanggapan maka siswa kelas V SD Negeri Beji mempunyai tanggapan yang cukup baik terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan.

#### 2. Faktor Ekstern

Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan yang berdasarkan faktor ekstern termasuk dalam kategori cukup baik. Sebanyak 11 siswa atau 35,48% dari seluruh responden yang berjumlah 31 siswa mempunyai tanggapan yang cukup baik. Di samping itu nilai rata-rata sebesar 44,97 yang berada pada interval  $41 \leq X < 49$  juga menunjukkan pada kategori cukup baik.

Faktor ekstern merupakan faktor yang berasal dari luar diri manusia. Menurut Dakir (1993: 54) bahwa faktor ekstern yang mempengaruhi tanggapan terdiri dari dua hal yaitu rangsang yang jelas dan waktu yang cukup. Rangsang yang jelas berhubungan dengan kejelasan materi yang

diberikan guru kepada siswa. Semakin jelas materi tersebut maka semakin besar kemungkinan siswa dapat memahami materi pembelajaran. Pembelajaran dalam hal ini adalah keterampilan gerak dasar dengan menggunakan permainan. Sedangkan waktu yang cukup berkaitan dengan kemampuan guru untuk memanejemen waktu yang digunakan dalam pembelajaran. Waktu yang cukup dapat memberikan kepada siswa kesempatan untuk lebih fokus dalam melakukan pengamatan khususnya dalam pembelajaran keterampilan gerak dasar sehingga dapat memberikan kesan yang akan tersimpan dalam ingatan mereka. Pada akhirnya siswa dapat memberikan tanggapan terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan pada kesan-kesan yang tersimpan dalam ingatannya tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SD Negeri Beji mempunyai tanggapan yang cukup baik terhadap kejelasan materi dan waktu yang diberikan dalam pembelajaran keterampilan gerak dasar dengan menggunakan permainan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dijelaskan maka dapat diambil kesimpulan bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan adalah cukup baik yang terdiri dari 3 siswa (9,67%) berada pada kategori sangat baik, 6 siswa (19,36%) berada pada kategori baik, 12 siswa (38,70%) berada pada kategori cukup baik, 8 siswa (25,81%) berada pada kategori tidak baik, dan 2 siswa (6,46%) berada pada kategori sangat tidak baik. Berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 88,90 yang berada pada interval  $82 \leq X < 96$  maka tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan termasuk dalam kategori cukup baik. Dengan kata lain, siswa kelas V SD Negeri Beji mempunyai tanggapan yang cukup baik terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan.

### Implikasi Hasil Penelitian

Dari hasil dan kesimpulan penelitian yang menunjukkan bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan termasuk dalam

kategori cukup baik. Maka dari itu perlu dijelaskan implikasi dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Pembelajaran melalui permainan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk digunakan ketika pembelajaran keterampilan gerak dasar agar siswa menjadi aktif dan tidak mudah bosan.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi guna meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran yang di sekolah dasar.

### Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan usaha semaksimal mungkin agar sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Namun pelaksanaan penelitian ini tidak terlepas dari berbagai keterbatasan yang ada. Maka dari itu peneliti perlu menjelaskan beberapa hal menjadi keterbatasan dalam penelitian ini.

1. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada pengisian angket oleh siswa sehingga cenderung timbul pengisian angket yang bersifat tidak obyektif karena berbagai hal seperti mengisi angket dengan asal-asalan, mengisi angket karena terpengaruh oleh teman, dan mengisi angket karena kurang pengetahuan.
2. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ruang lingkupnya dapat dikatakan belum bisa mencakup semua aspek mengenai tanggapan siswa terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan sehingga perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai hal tersebut.
3. Hasil dari penelitian ini hanya berlaku pada siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan.

### Saran

Berdasarkan permasalahan mengenai penelitian tentang tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru pendidikan jasmani disarankan agar lebih bervariasi dan berinovasi dalam menyampaikan pembelajaran keterampilan gerak dasar supaya dapat menarik perhatian siswa agar menjadi lebih antusias melakukan pembelajaran.
2. Bagi siswa kelas V SD Negeri Beji agar lebih bersungguh-sungguh dan serius ketika

melakukan pembelajaran pembelajaran keterampilan gerak dasar walaupun tidak menyukainya.

3. Bagi sekolah supaya dapat mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran dengan baik khususnya pembelajaran keterampilan gerak dasar.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dakir. (1993). *Dasar-dasar Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hanief, Y.N. & Sugito. (2015). Membentuk Gerak Dasar pada Siswa Sekolah Dasar melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif*, Volume 1 Nomor 1, 60-73.
- Kalaja, S.P., Jaakkola, T.T., Liukkonen, J.O., et al. (2012). Development of Junior High School Student's Fundamental Movement Skills and Physical Activity in Naturalistic Physical Education Setting. *Physical Education and Sport Pedagogy*, Volume 17 Issue 4, 1-18. Diambil pada tanggal 3 Januari 2018, dari <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17408989.2011.603124>
- Morgan, P.J., Barnett, L.M., Cliff, D.P., et al. (2013). Fundamental Movement Skill Interventions in Youth: A Systematic Review and Meta-analysis. *Pediatrics*, Volume 132 Nomor 5, e1361-e1383. Diambil pada tanggal 3 Januari 2018, dari <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24167179>
- Rithaudin, A. (2011). Survei Model Aktivitas Pengembangan Keterampilan Gerak Dasar di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Pengasih Kulon Progo. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 8 Nomor 1, 31-37.
- Sudijono, A. (1994). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, A. (2006). *Psikologi Umum*. Jakarta: Bumi Aksara.