

---

## HUBUNGAN AKTIVITAS BERMAIN TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK ANAK SDIT KOTA PADANGSIDIMPUAN

Hendra Putra Parlindungan Siregar<sup>1\*</sup>, Hastria Effendi<sup>2</sup>, Alimuiddin<sup>3</sup>, Ahmad chaeroni<sup>4</sup>  
Marsika Sepyanda<sup>5</sup>, Rina Mayangsari<sup>6</sup>, Dio Septian Helmi<sup>7</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Padang. Padang, 25132, Indonesia.

<sup>2</sup> Universitas Negeri Padang. Padang, 25132, Indonesia.

<sup>3</sup> Universitas Negeri Padang. Padang, 25132, Indonesia.

<sup>4</sup> Universitas Negeri Padang. Padang, 25132, Indonesia.

\* Coressponding Author. E-mail: [hendraparlindungan1995@gmail.com](mailto:hendraparlindungan1995@gmail.com)

---

*Received: 1 Juli artikel dikirim; Revised: 15 juli artikel revisi; Accepted: 1 agustus artikel diterima*

---

**Abstrak:** Permasalahan penelitian ini adalah adanya perbedaan aktivitas sehari-hari siswa terutama aktivitas bermain siswa yang satu dengan siswa yang lain, yang menyebabkan keragaman keterampilan motorik siswa di SDIT Kota Padangsidimpuan. Tingginya kemampuan motorik siswa di duga karena tingginya aktivitas bermain siswa, sebaliknya rendahnya kemampuan motorik siswa di duga karena rendahnya aktivitas bermain siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan aktivitas bermain dengan kemampuan motorik siswa SDIT Kota Padangsidimpuan. Penelitian ini merupakan penelitian korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDIT Kota Padangsidimpuan yang terbagi atas SDIT Bunayya Kota Padangsidimpuan dan SDIT Darul Hasan Kota Padangsidimpuan. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 orang diambil dari kelas IV dan V masing masing 10 orang yang berasal dari 2 sekolah yaitu SDIT Bunayya Kota Padangsidimpuan dan SDIT Darul Hasan Kota Padangsidimpuan. Data aktivitas bermain diperoleh dengan menggunakan angket yang validitas dan reliabilitasnya serta keterampilan motorik diuji dengan menggunakan tes keterampilan motorik. Data dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas permainan dengan keterampilan motorik, dimana  $r_{hitung} = 0,625 > r_{tabel} = 0,312$  dan  $t_{hitung} = 5,299 > t_{tabel} = 2,021$ .

**Kata Kunci:** Aktivitas Bermain, Kemampuan Motorik

### ***THE RELATIONSHIP BETWEEN PLAY ACTIVITIES AND THE MOTORIC ABILITY OF CHILDREN IN SDIT PADANGSIDIMPUAN CITY***

**Abstract :** *The problem of this research is that there are differences in the daily activities of students, especially the playing activities of one student with another student, which causes the motor skill skills of students at SDIT Padangsidimpuan City. presumably because of the low activity of playing students. This study aims to determine the relationship between play activity and the motor skills of SDIT Padangsidimpuan students. This research is a correlation research. The population in this study were all SDIT Padangsidimpuan City which was divided into SDIT Bunayya Padangsidimpuan City and SDIT Darul Hasan Padangsidimpuan City. The sample in this study was 40 people taken from grades IV and V, 10 people each from 2 schools, namely SDIT Bunayya, Padangsidimpuan City and SDIT Darul Hasan, Padangsidimpuan City. Playing activity data was obtained using validity and reliability values as well as motor skills which were tested using a motor skills test. Data were analyzed using the product moment correlation formula. The results of hypothesis testing show that there is a significant relationship between game activity and motor skills, where  $r_{count} = 0.625 > r_{table} = 0.312$  and  $t_{count} = 5.299 > t_{table} = 2.021$ .*

**Keywords:** *Play Activity, Motor Ability*

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan. Peranan pendidikan sangat penting untuk menjaga pertumbuhan dan perkembangan bangsa yang berkelanjutan untuk menciptakan generasi masa depan yang lebih baik. Tingkat sumber daya manusia yang lebih tinggi mempengaruhi kemajuan negara baik dari segi pengetahuan maupun mentalitas masyarakat, yang kesemuanya itu tentunya dicapai melalui berbagai proses pendidikan. produktif (Adi & Fathoni 2020).

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari sistem pendidikan menyeluruh yang mempunyai tujuan ganda, mengembangkan beberapa aspek kesehatan, kebugaran jasmani, stabilitas emosi, keterampilan kritis, keterampilan emosional, merangsang pertumbuhan dan juga meningkatkan keterampilan gerak peserta didik melalui kesehatan jasmani dan pendidikan jasmani. Pendidikan kesehatan dan olahraga sekolah dasar membantu seseorang untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan secara keseluruhan.

Tujuan pendidikan jasmani adalah tercapainya pendidikan melalui gerak dan pembinaan pola hidup sehat yang tujuannya adalah untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Pendidikan jasmani sekolah diharapkan dapat mendorong perkembangan gerak dasar semua anak sejak usia dini hingga sekolah dasar.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan betapa pentingnya bagi siswa untuk mempelajari olahraga, senam dan kesehatan, serta ilmu pengetahuan alam, sikap dan mata pelajaran terkait lainnya (perkembangan sosial). Seperti yang terlihat dari tujuan program ini, olahraga dan kesehatan juga meningkatkan kebugaran jasmani siswa yang telah hidup sehat.

Dalam Komaini (2018:76), konsep akivitas bermain didefinisikan sebagai kegiatan bermain di mana anak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam permainan yang berbeda dengan alat yang berbeda dan belajar menggunakan alat tertentu. Menurut Gusril (2017:127), "akivitas bermain adalah strategi yang bermanfaat bagi kesejahteraan fisik dan psikologis melalui aktivitas fisik. Sebagai aktivitas yang memotivasi diri sendiri, bermain adalah sesuatu yang ingin dipilih anak-anak untuk dilakukan karena menyenangkan. Bermain juga merupakan kegiatan utama yang digunakan anak-anak sebagai bentuk latihan pertumbuhan dan perkembangan. Jika seorang anak berpartisipasi dalam permainan dengan cara yang sesuai dengan kemampuannya, agar dia bisa melatih kemampuannya.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa partisipasi dalam kegiatan bermain adalah setiap kegiatan spontan yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak.. Kegiatan ini tidak memiliki tujuan eksplisit, melainkan motivasi internal yang mendorong anak-anak untuk aktif baik menggunakan peralatan atau tidak, tanpa campur tangan dari orang lain, dan tanpa takut akan pujian atau hukuman. Orang tua harus mempertimbangkan hal ini dalam proses pertumbuhan dan keterampilan anak. Diperkirakan bahwa orang dengan keterampilan motorik tinggi tampil lebih baik dan lebih berhasil dalam berbagai tugas keterampilan daripada orang dengan keterampilan motorik yang buruk.

Perkembangan motorik kasar dapat dilihat dari meningkatnya keterampilan non motorik, seperti kemampuan menggerakkan bagian tubuh tertentu, menjangkau sesuatu, atau keterampilan motorik menggerakkan seluruh tubuh yang diwujudkan dengan berjalan, berlari, melompat dan menarik serta mendorong sesuatu (Sofyan, 2014:15). Pada saat yang sama, berada di dalam ruangan dan melakukan aktivitas yang melatih saraf motorik seperti memotong, melipat, mengelem, mengecat, mewarnai, dan lain-lain seringkali cukup untuk mengembangkan kemampuan motorik yang baik (Kusumaningtyas, 2016:35).

Berdasarkan beberapa kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik adalah kemampuan yang relatif bawaan bagi anak untuk menerapkan dan mendemonstrasikan keterampilan motorik. Faktor biologis dianggap sebagai faktor utama yang mempengaruhi kemampuan motorik anak. Keterampilan dasar inilah yang menjadi dasar pengembangan keterampilan anak.

Pembelajaran motorik juga tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhi. Pembelajaran motorik dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain faktor individu, lingkungan, peralatan atau fasilitas, dan guru atau instruktur (Rahyubi, 2012: 209). faktor pribadi lainnya yang berkaitan dengan potensi, bakat dan kemauan. Lingkungan yang luas menawarkan anak-anak berkesempatan untuk berlatih dan melatih keterampilan motorik.

Masa kanak-kanak adalah masa dimana anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain, hal ini sering kita hadapi setelah anak pulang sekolah. Secara tidak sadar, aktivitas tersebut mempengaruhi kemampuan motorik mereka. Namun dengan kemajuan teknologi modern, memberikan banyak kemudahan dalam berbagai aktivitas manusia. Saat ini banyak orang terutama anak-anak yang menggunakan teknologi ini untuk hiburan salah satunya adalah bermain game online.

Game online sering dituduh mempengaruhi anak-anak. Padahal, game online memiliki manfaat positif bagi anak. Anak-anak dapat belajar tentang teknologi informasi lainnya, belajar mengikuti aturan dan petunjuk, berlatih pemecahan masalah dan logika. Namun bukan berarti kita bisa melupakan dampak negatif dari game online tersebut, salah satu dampak negatif dari game tersebut sangat erat kaitannya dengan pergaulan. Efek langsung dari perkembangan teknologi ini adalah penurunan keterampilan motorik karena anak kurang gerak.

Keterampilan motorik dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain anak. Kegiatan sehari-hari seperti bermain mempengaruhi pertumbuhan sikapnya dari kecil hingga dewasa. Oleh karena itu, keterampilan motorik harus lebih dipahami, ditangani dan dikembangkan sejak dini, agar tumbuh kembang anak dapat berkembang dengan baik.

Setelah peneliti melakukan observasi di salah satu SDIT kota Padangsidimpuan terlihat bahwa aktivitas bermain anak-anak saat ini cukup memprihatinkan, yang dipengaruhi oleh berbagai hal, seperti bermain gadget yang sangat asik hingga lupa waktu. Mereka menghabiskan waktunya untuk bermain sampai lupa bahwa mereka masih anak - anak yang perlu belajar, mengasah otak, melatih mental dan spiritual.

Faktor lainnya adalah kurangnya tempat bermain yang cocok untuk anak sehingga membuat anak malas bermain dan tidak mau pindah mencari tempat baru, begitu juga dengan infrastrukturnya tidak memadai, sehingga anak cepat bosan dan absen saat bermain antusias. Bermain anak juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti lingkungan pergaulan yang kurang baik dan lebih mengutamakan aktivitas di rumah, kurangnya aktivitas orang tua terhadap anak, anak bermain hingga lupa belajar, pergi ke mesjid. dan lain-lain. Keberagaman tingkat ekonomi orang tua juga sangat mempengaruhi perkembangan anak.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian analitik korelasi dengan pendekatan cross sectional. Kemudian melakukan analisis dinamika korelasi yaitu penelitian yang menghubungkan variabel yang satu dengan yang lainnya, selanjutnya mengujinya secara statistic (uji hipotesis) atau dikenal dengan uji korelasi yang menghasilkan koefisien korelasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan aktivitas bermain terhadap kemampuan motorik anak SDIT di Kota Padangsidimpuan. Populasi adalah keseluruhan objek penelitian (Arikunto 2014:173). Dengan demikian populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDIT Kota Padangsidimpuan yang tergabung dalam 2 sekolah yaitu SDIT Bunayya Kota Padangsidimpuan dan SDIT Darul Hasan Kota Padangsidimpuan berjumlah 1033 sisiwa dari kelas I-IV. Sampel diambil secara *purposive sampling*, maka sampel sumber datanya adalah kelas yang sama atau lebih (Izhak Aziz, 2016:154). Dengan demikian sampel penelitian ini diambil sebanyak 40 orang, diambil dari kelas IV dan V masing masing 10 orang yang berasal dari 2 sekolah yaitu SDIT Bunayya Kota Padangsidimpuan dan SDIT Darul Hasan Kota Padangsidimpuan. Instrumen dalam penelitian ini adalah untuk data aktivitas bermain di ukur menggunakan angket dengan skala likert dan melihat kemampuan motorik anak di ukur menggunakan tes kemampuan motorik. Untuk menjawab hipotesis penelitian, maka data dianalisis dengan korelasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskriptif Data

#### 1. Deskriptif Data Aktivitas Bermain

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data Aktivitas Bermain

NO	Kategori	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif %
1	Sangat Tinggi	>123,372	5	20%
2	Tinggi	114,075-123,372	15	40%
3	Rendah	104,788-114,075	15	35%
4	Sangat rendah	<104,788	5	5%
Jml			40	100%

Berdasarkan tabel di atas, bahwa dari 40 siswa SDIT Kota Padangsidimpuan yang memiliki hasil data aktivitas bermain dengan penilaian 76-100% sebanyak 5 orang (12,5%) dengan kategori sangat tinggi, penilaian 51-75% sebanyak 15 orang (37,5%) dengan kategori tinggi, penilaian 26-50% sebanyak 15 orang (37,5%) dengan kategori rendah dan 0-25% sebanyak 5 orang (12,5%) dengan kategori sangat rendah.

## 2. Deskriptif Data Kemampuan Motorik

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Kemampuan Motorik

No	Kriteria	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif %	Kategori
1	>60,5	2	5%	Sangat Baik
2	60,5 - 53,5	12	30%	Baik
3	53,5 - 46,5	12	30%	Cukup
4	46,5 - 39,5	11	27,5%	Kurang baik
5	<39,5	3	7,5%	Sangat Kurang
Jlh		40	100%	

Berdasarkan tabel di atas, bahwa dari 40 siswa SDIT Kota Padangsidimpuan yang memiliki hasil data kemampuan motorik dengan interval penilaian 81-100% sebanyak 2 orang (5%) dengan kategori sangat tinggi, interval penilaian 61-80% sebanyak 12 orang (30%) dengan kategori baik, interval penilaian 41-60% sebanyak 12 orang (30%) dengan kategori cukup, interval penilaian 21-40% sebanyak 11 orang (27,5%) dengan kategori kurang baik, interval 0-20% sebanyak 3 orang (7,5%) dengan kategori sangat kurang.

## Uji Normalitas

Tabel 3. Rangkuman Uji Normalitas Data Aktivitas Bermain (X) dan Data Kemampuan

Variabel	N	Lo	L table	Keterangan
Aktivitas Bermain (X)	40	0,061	0,139	Normal
Kemampuan Motorik (Y)	40	0,078	0,139	Normal

Berdasarkan tabel 3 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Lo untuk variabel aktivitas bermain (X) sebesar = 0,061 dan variabel kemampuan motorik (Y) sebesar = 0,078, sedangkan L tabel pada tabel *Liliefors* dengan taraf pengujian signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan N = 40 diperoleh L tabel sebesar = 0,139, karena skor *Liliefors* (Lo) kedua variabel ini lebih kecil dari L tabel (0,139), maka dapat dinyatakan bahwa data kedua variabel dengan sampel siswa SDIT Kota Padangsidimpuan mempunyai sebaran data yang berdistribusi normal.

## Uji Linieritas

Tabel 4. Rangkuman uji Linieritas Data Penelitian

Uji Linieritas	Sig.	Nilai $\alpha$	Keterangan
X dengan Y	0,652	0,05	Linier

Berdasarkan tabel 4, maka nilai sig > nilai  $\alpha$  0,05. Dengan kata lain, bahwa variabel aktivitas bermain (X) dengan kemampuan motorik (Y) bersifat linier.

## Uji Hipotesis

Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis antara Aktivitas Bermain (X) dengan Kemampuan Motorik

Variabel	N	Koefisien Korelasi		Signifikansi hubungan		Keterangan
		r hitung	r table	t hitung	t table	
X dan Y	40	0,652	0,312	5,299	2,021	Signifikan

Berdasarkan pada tabel 5 di atas, bahwa hasil analisis korelasi hubungan antara aktivitas bermain (X) dengan kemampuan motorik (Y) Siswa SDIT Kota Padangsidimpuan diperoleh  $r_{hitung} = 0,652 < r_{tabel} = 0,312$  dan nilai  $t_{hitung} = 5,299 > t_{tabel} = 2,021$ . Artinya terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain (X) dengan kemampuan motorik (Y) Siswa SDIT Kota Padangsidimpuan.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, nilai analisis korelasi hubungan aktivitas bermain (X) dengan keterampilan motorik (Y) siswa SDIT Kota Padangsidimpuan adalah  $r_{hitung} = 0,652 > r_{tabel} = 0,312$  dan  $t_{hitung} = 5,299 > t_{tabel} = 2,021$ . Artinya ada hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain (X) dengan keterampilan motorik (Y) siswa SDIT Kota Padangsidimpuan. Berdasarkan data aktivitas bermain (X) menyatakan nilai pernyataan tertinggi terdapat pada pernyataan nomor 21 yaitu “ Saya gembira dalam melakukan setiap permainan “ yang artinya siswa SDIT Kota Padangsidimpuan dalam bermain dapat menciptakan kegembiraan dalam dirinya yang bisa menambah semangat untuk melakukan suatu permainan dan mengurangi kejenuhan dalam kegiatan sehari-hari.

Berdasarkan data aktivitas bermain (X) menyatakan nilai pernyataan tertinggi terdapat pada pernyataan nomor 21 yaitu “ Saya gembira dalam melakukan setiap permainan “ yang artinya siswa SDIT Kota Padangsidimpuan dalam bermain dapat menciptakan kegembiraan dalam dirinya yang bisa menambah semangat untuk melakukan suatu permainan dan mengurangi kejenuhan dalam kegiatan sehari-hari.

Sebaliknya nilai pernyataan paling rendah terdapat pada pernyataan nomor 11 yaitu “ Saya menyukai permainan sendiri dari pada kelompok “ yang artinya, siswa SDIT Kota Padangsidimpuan dalam melakukan kegiatan bermain lebih sering melakukannya dalam bentuk kelompok. Faktor penyebab siswa lebih sering melakukan kegiatan bermain dalam bentuk kelompok biasanya dikarenakan bermain bersama teman lebih menyenangkan dan mendapatkan suasana yang tidak didapati saat bermain sendiri.

Hal tersebut menyebabkan kemampuan motorik siswa SDIT Kota Padangsidimpuan lebih banyak memiliki kategori baik dan cukup. Berdasarkan data kemampuan motorik (Y) persentase terbanyak berada pada kategori baik (30%) sebanyak 12 orang dan cukup (30%) sebanyak 12 orang.

Bermain anak merupakan kebutuhan yang sangat penting, belajar melalui bermain lebih menarik dan menyenangkan karena anak secara langsung dan aktif mengikuti permainan. Kegiatan bermain merupakan kegiatan spontan pada masa kanak-kanak yang berhubungan dengan kegiatan orang dewasa. Menurut Gusril (2017:125), “Aktivitas bermain anak dipengaruhi oleh minat dan kesempatannya untuk melakukannya. Jika anak selalu ditekan sejak kecil dan tidak mendapat kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermain, maka anak kurang berkembang dan sebaliknya, Gusril (2017: 127) mengatakan bahwa “aktivitas bermain adalah kegiatan yang memberikan kesegaran jasmani dan kesenangan jasmani melalui aktivitas jasmani”.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian yang telah di uraikan pada bagian terdahulu, maka pada bab ini dapat di tarik kesimpulan terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain dengan kemampuan motorik siswa SDIT Kota Padangsidempuan, dengan nilai  $t_{hitung} = 5,299 > t_{tabel} = 2,021$ . Kegiatan bermain anak merupakan prasyarat yang sangat penting bagi tumbuh kembangnya. Dengan kata lain, siswa SDIT Kota Padangsidempuan yang mengikuti kegiatan permainan memberikan kesegaran jasmani dan kenikmatan psikis melalui permainan yang dimainkannya, yang berpengaruh terhadap kemampuan motorik siswa.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adi, S., & Fathoni, A. F. (2020). The effectiveness and efficiency of blended learning at sport schools in Indonesia. *International Journal of Innovation*. Malang: *Creativity and Change*, 11(12), 675-687.
- Aziz, Ishak. 2016. Dasar-Dasar Penelitian Olahraga. Jakarta : Kencana.
- Gusril. (2008). Model Pengembangan Motorik Pada Siswa Sekolah Dasar. Padang:UNP Press.
- Gusril. (2017). Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak. Padang: UNP Press.
- Kusumaningtyas, L. E. (2016). Peran Bimbingan Karir Dalam Pemilihan Jenis Pekerjaan Siswa Kelas XII SMK Kristen Simo Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2015-2016. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 11(1).
- Komaini, A. (2019). Hubungan Aktivitas Bermain Dan Status Gizi Dengan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Negeri 29 Gunung Sarik Kota Padang. *JURNAL STAMINA*, 2(9), 121-128.
- Rahyubi, H. (2012). Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Bandung : Nusa Media
- Sofyan, H. A., & Yowono, I. (2014). Penerapan Identifikasi, Assessmen Dan Pembelajaran Pada Anak Autis Di Sekolah Dasar Inklusif. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 1(1), 15-21. Jakarta: PPKKO, Dirjen Olahraga, Depdiknas