

Kemampuan Motorik Dan Aktivitas Fisik Siswa SD Negeri 24 Kalumbuk Kota Padang

Uvia Devega^{1*}, Anton Komaini²

¹ Universitas Negeri Padang, Padang, 25132, Indonesia.

² Universitas Negeri Padang, Padang, 25132, Indonesia.

* Corresponding Author. E-mail: uviadvv@gmail.com

Received: 20 Februari artikel dikirim; Revised: 3 Maret artikel revisi; Accepted: 30 Maret artikel diterima

Abstrak: Permasalahan dalam riset ini merupakan rendahnya keahlian siswa dalam menajaki gerakan- gerakan yang dilaksanakan dalam pendidikan jasmani yang diajarkan guru sewaktu praktek serta tidak banyak game yang dicoba pada dikala sekolah, perihal ini dikawatirkan pengaruhi keahlian motorik siswa. Riset in bertujuan buat meninjau keahlian motorik serta Kegiatan Raga siswa SD Negara 24 Kalumbuk Kota Padang. Tata cara riset yang hendak digunakan merupakan riset deskriptif. Riset dilaksanakan di lapangan SD Negara 24 Kalumbuk Kota Padang. Populasi dari riset ini merupakan segala siswa SD Negara 24 Kalumbuk Kota Padang yang berjumlah 126 siswa. Ilustrasi diambil memakai metode purposive sampling bersumber pada kriteria tertentu ataupun kelas yang sama. Bersumber pada perihal tersebut hingga ilustrasi berjumlah 17 orang dari kelas yang sama ialah kelas V. Istrumen yang digunakan dalam riset merupakan uji keahlian motorik buat memperhitungkan keahlian motorik serta angket buat memperhitungkan Kegiatan Raga. Metode analisis informasi memakai deksriptif dengan pendekatan persentase. Hasil riset ditemui kalau dari 17 siswa SD Negara 24 Kalumbuk Kota Padang hasil informasi keahlian motorik 2 orang (12%) dengan jenis Baik Sekali, 3 orang (18%) dengan jenis baik, 6 orang (35%) dengan jenis lagi, 6 orang (35%) dengan kategori rendah. Informasi Kegiatan Raga 1 orang (6%) dengan jenis baik sekali, 4 orang (24%) dengan jenis baik, 7 orang (41%) dengan jenis lagi, 4 orang (8%) dengan jenis kurang, serta 1 orang (4%) dengan jenis kurang sekali.

Kata Kunci: Kemampuan motorik, Asktivitas Fisik Bermain

Motoric Abilities and Physical Activity of SD Negeri 24 Kalumbuk Students, Padang City

Abstract: The problem in this study is the low ability of students to follow the movements carried out in physical learning taught by the teacher during practice and not many games are carried out at school, this is feared to affect students' motor skills. This study aims to review the motor skills and physical activity of students of SD Negeri 24 Kalumbuk, Padang City. The research method that will be used is descriptive research. The research was conducted in the field of SD Negeri 24 Kalumbuk, Padang City. The population of this study were all students of SD Negeri 24 Kalumbuk, Padang City, totaling 126 students. Samples were taken using purposive sampling technique based on certain criteria or the same class. Based on this, the sample consisted of 17 people from the same class, namely class V. The instruments used in the study were motor skills tests to assess motor skills and questionnaires to assess physical activity. The data analysis technique used descriptive with a percentage approach. The results of the study found that out of 17 students of SD Negeri 24 Kalumbuk, Padang City, the results of the motor ability data were 2 people (12%) in the Very Good category, 3 people (18%) in the good category, 6 people (35%) in the medium category, 6 people (35%) in the low category. Physical Activity Data 1 person (6%) in the very good category, 4 people (24%) in the good category, 7 people (41%) in the moderate category, 4 people (8%) in the less category, and 1 person (4%) with very less category.

Keywords: Motoric ability, Physical Activity Playing

How to Cite: U. Devega, P., & A. Komaini. (2023). kemampuan motorik dan Aktivitas Fisik siswa SD Negeri 24 Kalumbuk Kota Padang *Jurnal Ilmu Keolabragaan*, X(Y), 1-3. doi:<https://doi.org/10.21831/jk.vXiY.00001>



PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah perihal yang berarti serta ialah sesuatu kebutuhan yang wajib terpenuhi tiap manusia, baik lewat pembelajaran secara resmi, nonformal ataupun informal. Jalur- jalur pembelajaran mempunyai konsep yang berbeda tetapi mempunyai iktikad yang sama ialah meningkatkan kemampuan diri dalam sesuatu proses pembelajaran yang cocok dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran

menekankan betapa pentingnya mengenyam pembelajaran kejenjang yang lebih besar dalam kehidupan manusia. Lewat pembelajaran partisipan didik hendak mendapatkan pengalaman dalam bermacam aktivitas belajar serta guru mendapatkan pengalaman dalam bermacam aktivitas mengajar. Pengalaman di ruang lingkup pembelajaran tidak jauh kaitannya dengan mata pelajaran PJOK(Pembelajaran Jasmani Berolahraga serta Kesehatan).

Pembelajaran merupakan bagian utama dalam membentuk masa depan bangsa. Oleh karena itu hingga pembelajaran tidak bisa diabaikan terhadap kelangsungan hidup manusia. Berdasarkan UUD Republik Indonesia 1945 (UUD RI 1945) dipaparkan pula kalau tiap orang berhak memperoleh pembelajaran, perihal itu diatur dalam pasal 31 ayat 1- 5. Dalam UUD RI 1945 Dalam pasal 31 ayat 2 serta 3 dipaparkan kalau untuk siapa saja masyarakat negeri berhak memperoleh pembelajaran, serta pemerintah harus membiayainya, perihal itu bertujuan buat menggapai tujuan bangsa ialah buat mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pembelajaran ini bertujuan tingkatan mutu sumber energi manusia lewat kenaikan kualitas pembelajaran diusahakan agar mampu untuk membentuk karakter individu manusia Indonesia yang cakap secara pikiran, psikologi, raga serta rohani demi mengalami tujuan kedepan yang kian memerlukan pengetahuan ilmu serta teknologi. Buat menggapai cita-cita pembelajaran nasional tersebut wajib ditopang berbagai aspek antara lain fasilitas serta prasarana yang terdapat di sekolah, kegiatan bermain, konsumsi gizi serta yang tidak kalah pentingnya merupakan keahlian motoriknya.

Bersumber pada kutipan di atas, hingga bisa ditarik sesuatu kesimpulan kalau betapa pentingnya pembelajaran jasmani, berolahraga serta kesehatan ialah buat meningkatkan serta tingkatan bermacam keahlian gerak serta berolahraga, ilmu pengetahuan, perilaku (perbuatan).

Berdasarkan hakekat pendidikan pembelajaran jasmani, berolahraga serta kesehatan tersebut pula tingkatan kesegaran jasmani siswa pembinaan pola hidup sehat Bagi Komaini(2018: 76) Konsep kegiatan bermain merupakan selaku sesuatu aktivitas bermain dimana anak menemukan peluang melaksanakan bermacam opsi game dengan maupun sesi perlengkapan, dan mereka bisa memilah gimana memakai peralatan.

Aktivitas bermain adalah aktivitas yang memberikan kesegaran jasmani dan kegembiraan psikis melalui aktivitas fisik. Bermain merupakan aktivitas yang dipilih anak sendiri karena menyenangkan, bukan karena menyenangkan. pujan, permainan juga merupakan salah satu sarana utama yang menjadi pelatihan bagi kedewasaan mereka (Gusril,2017).

Bersumber pada sebagian definisi diatas, disimpulkan kalau kegiatan bermain merupakan seluruh aktivitas otomatis yang mengasyikkan serta mempunyai poin positif terhadap anak, tidak ada tujuan eksternal, tetapi motivasi lebih bersifat intrinsik, mengaitkan posisi anak dan bersikap positif baik dengan maupun tanpa perangkat, tidak harus menargetkan hasil akhir, berusaha tanpa dipaksa pihak lain dan tanpa menginginkan imbalan atau sanjungan.

Pendidikan motorik ialah pendidikan yang dicoba dengan kegiatan jasmani yang mengaitkan otot-otot besar serta otot kecil dalam bergerak. Pendidikan motorik memiliki tujuan buat tingkatan kemampuan raga anak sehingga dapat bermanfaat buat aktivitas tiap hari. Proses pendidikan motorik dapat dilaksanakan lewat kegiatan raga semacam berlari, melompat serta meloncat.

Pada tahapan sekolah bawah anak terletak pada umur yang sangat memerlukan suasana serta keadaan buat meningkatkan perkembangan serta pertumbuhan seseorang anak. Perkembangan serta pertumbuhan pada anak umur sekolah bawah sangat di mempengaruhi oleh area yang terdapat di sekitarnya, semacam keluarga, lingkungan sosial, area sekolah.

Bagi Komaini (2018: 76) Konsep kegiatan bermain merupakan selaku sesuatu aktivitas bermain dimana anak menemukan peluang melaksanakan bermacam opsi game dengan maupun sesi perlengkapan, dan mereka bisa memilah gimana memakai peralatannya. Bagi Gusril (2017:127) menyatakan bahwa aktivitas bermain adalah aktivitas yang memberikan kesegaran fisik dan kegembiraan psikis melalui aktivitas fisik. Bermain adalah aktivitas yang dipilih anak sendiri karena menyenangkan, bukan karena

menyenangkan. Mereka menerima hadiah atau pujian Saat bermain juga merupakan salah satu sarana utama yang menjadi latihan bagi perkembangan mereka.

Pertumbuhan guna motorik sangat berarti untuk anak buat tingkatkan keterampilannya dalam menjajaki aktivitas di sekolah serta tamasya. Pertumbuhan motorik pada anak umur sekolah diharapkan berjalan dengan holistik yang baik yang hendak mempersiapkan orang masa depan, pertumbuhan motorik yang baik ialah dari sistem koordinasi gerakan serta otot dalam diri orang.

Keahlian motorik ialah kapasitas yang berkaitan dengan penerapan serta peragaan keahlian gerak yang relatif menempel pada anak. Aspek biologis dikira selaku aspek utama yang mempengaruhi terhadap 4 keahlian motorik bawah anak. Keahlian bawah ini yang hendak berfungsi selaku landasan untuk pertumbuhan keahlian anak. Seorang yang mempunyai keahlian motorik yang besar diprediksi hendak lebih baik serta sukses dalam melaksanakan bermacam tugas keahlian dibanding seorang yang mempunyai keahlian motorik yang rendah.

Pendidikan gerak juga tidak terlepas dari berbagai aspek yang mempengaruhinya. Ada beberapa hal yang mempengaruhi pendidikan gerak antara lain aspek orang, area, peralatan atau fasilitas serta guru atau instruktur (Rahyubi, 2012:209). Selanjutnya, aspek manusia dikatakan terkait dengan kemampuan, bakat, dan keinginan seseorang. Ruang yang luas akan memungkinkan anak-anak untuk berolahraga dan mengembangkan keterampilan motorik.

Masa kanak-kanak adalah masa ketika anak-anak ingin menghabiskan waktu bermain yang lebih banyak lagi. Hal tersebut dapat kita lihat sehabis kepulangan dari sekolahnya, anak tersebut lebih semngat untuk bermain terlebih dahulu. Secara tidak langsung, kegiatan ini memengaruhi keterampilan gerak anak. Namun, dengan perkembangan ilmu teknologi di era moderen membawa banyak kemudahan terhadap perilaku dan kegiatan manusia. Saat sekarang banyak kelompok paling utama pada anak yang memakai teknologi tersebut dalam kegiatannya salah satunya adalah permainan game mobile.

Aspek yang lain minimnya posisi bermain kanak-kanak yang layak sehingga membuat kanak-kanak jadi malas melaksanakan kegiatan bermain serta tidak mau bergerak setelah itu fasilitas serta minimnya fasilitas, sehingga saat melakukan kegiatan yang menyenangkan, anak cenderung bosan dan tidak tertarik. Sebagian aspek yang menginterferensi kegiatan bermain anak seperti lingkungan masyarakat yang tidak menguntungkan, seperti beraktifitas di rumah, kebiasaan orang tua terhadap anaknya tidak memperhatikan, tidak memperhatikan pekerjaan anaknya. anak bermain jadi tidak ingat waktu belajar, sholat, dll. Status ekonomi orang tua memiliki keunggulan pendapatan dibandingkan bertani, berkebun dan berdagang. Hal ini menyebabkan pola makan yang buruk dari orang tua kepada anaknya.

METODE

Tata cara riset yang hendak digunakan merupakan riset deskriptif. Riset dilaksanakan di lapangan SD Negara 24 Kalumbuk Kota Padang. Populasi dari riset ini merupakan segala siswa SD Negara 24 Kalumbuk Kota Padang yang berjumlah 126 siswa. Ilustrasi diambil memakai metode purposive sampling bersumber pada kriteria tertentu ataupun kelas yang sama. Bersumber pada perihal tersebut hingga ilustrasi berjumlah 17 orang dari kelas yang sama ialah kelas V. Instrumen yang digunakan dalam riset merupakan uji keahlian motorik buat memperhitungkan keahlian motorik serta angket buat memperhitungkan Kegiatan Raga. Metode analisis informasi memakai deskriptif dengan pendekatan persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data Aktivitas Bermain

Bersumber pada informasi kegiatan bermain 17 siswa SD N 24 Kalumbuk Kota Padang memakai angket yang mempunyai nilai validitas sebesar 0,70 serta nilai realibilitas sebesar 0,90 yang mana angka ini menampilkan tingkatan kelayakan kuesioner yang sudah terbuat oleh pakar yang bersangkutan, hingga diperoleh nilai rata-rata (Mean) 108,12 simpang baku (Standar Deviasi) sebesar 14,08, dengan nilai paling tinggi sebesar 141 serta nilai terendah 86.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Aktivitas Bermain

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Baik sekali	$129 \leq X$	1	6%
2	Baik	$115 \leq X \leq 129$	4	24%
3	Sedang	$101 \leq X \leq 115$	7	41%
4	Kurang	$87 \leq X \leq 101$	4	24%
5	Kurang sekali	$X > 87$	1	6%
Jumlah			17	100%

Bersumber pada tabel 2 di atas, kalau dari 17 siswa SDN 24 Kalumbuk Kota Padang yang mempunyai hasil informasi kegiatan bermain sebanyak 1 orang(6%) dengan jenis baik sekali, sebanyak 4 orang(24%) dengan jenis, sebanyak 7 orang(41%) dengan jenis lagi, sebanyak 4 orang(8%) dengan jenis kurang, serta sebanyak 1 orang(4%) dengan jenis kurang sekali.

Data Kemampuan Motorik

Dari hasil pengukuran keahlian motorik yang dicoba terhadap 17 siswa SD Negara Kalumbuk Kota Padang, hingga di peroleh nilai rata- rata(Mean) sebesar 50, 00, simpang baku(Standar Deviasi) sebesar 5, 85 dengan nilai paling tinggi sebesar 73, 4 serta nilai terendah sebesar 38, 4.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Kemampuan Motorik

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Baik Sekali	$59 \leq X$	2	12%
2	Baik	$53 \leq X < 59$	3	18%
3	Sedang	$47 \leq X < 53$	6	35%
4	Kurang	$41 \leq X < 47$	6	35%
5	Kurang Sekali	$X > 41$	0	0%
Jumlah			17	100%

Bersumber pada tabel di atas, kalau dari 17 siswa SD Negara 24 Kalumbuk Kota Padang yang mempunyai hasil informasi keahlian motorik sebanyak 2 orang(12%) dengan jenis Baik Sekali, sebanyak 3 orang(18%) dengan jenis baik, sebanyak 6 orang(35%) dengan jenis lagi, sebanyak 6 orang(35%) dengan kategori rendah, tidak seorang juga(0%) dengan jenis kurang sekali.

Pembahasan Hasil Peneliteian

Aktivitas Bermain Siswa SD Negeri 24 Desa Kalumbuk Kota Padang

Bersumber pada hasil kalau dari 17 siswa SDN 24 Kalumbuk Kota Padang yang mempunyai hasil informasi Kegiatan Raga sebanyak 1 orang(6%) dengan jenis baik sekali, sebanyak 4 orang (24%) dengan jenis, sebanyak 7 orang(41%) dengan jenis lagi, penilaian $87 \leq X \leq 101$ sebanyak 4 orang(8%) dengan jenis kurang, serta sebanyak 1 orang(4%) dengan jenis kurang sekali.

Bermain sangat berarti untuk pertumbuhan anak pada seluruh fase pertumbuhan. Berbagai riset membuktikan kalau game imajinasi(bermain simbolis) bisa meningkatkan bermacam keahlian, tercantum kreativitas, pertumbuhan energi ingat, kerja sama, penerimaan kosa kata, persahabatan, serta pengendalian diri. Kreativitas tidaklah selaku pertumbuhan bonus; tetapi komponen utuh dari area bermain yang otomatis serta potensial. Kreativitas ialah aspek senantiasa dalam seluruh aspek pertumbuhan. Oleh karenanya, suatu pendidikan tidak cuma terfokus pada satu zona; hendak namun wajib menunjang serta memantapkan pertumbuhan anak di seluruh aspek. Area bermain yang kreatif merupakan bawah filosofi dari sesuatu wujud pendidikan yang bisa meningkatkan kreatifitas pada anak umur dini.

Bagi Hurlock dalam Utama(2011) melaporkan kalau bermain merupakan tiap aktivitas yang dicoba buat kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa memikirkan hasil akhir. Bermain dicoba secara sukarela serta serta tidak terdapat paksaan ataupun tekanan dari luar ataupun kewajiban. Lagi Piaget dalam Hurlock(1978) menarangkan kalau bermain terdiri atas asumsi yang diulang hanya buat kesenangan fungsional. Sebaliknya, Drijarkara dalam Sukintaka(1998) melaporkan kalau bermain merupakan indikasi manusia yang ialah kegiatan dinamika manusia yang dibudayakan. Berikutnya Drijarkara melaporkan kalau dalam

bermain bukan cuma ialah kegiatan jasmani saja namun pula menyangkut fantasi, logika, serta bahasa. Sehingga dalam bermain diperlukan keterpaduan antara raga dalam perihal ini kegiatan jasmani serta psikis ialah logika, anggapan, anggapan, emosi, keberanian, kecerdasan serta lain- lain.

Bermain bagi anak adalah belajar. Dalam pendidikan, anak menemukan pengalaman baru, menjadi diri sendiri, mengaktifkan kecerdasan otak dan lain-lain. Pertama, jenis permainan yang sering dicoba anak adalah permainan sensorik-motorik yang menggunakan seluruh indranya, permainan simbolik dimana anak mencoba berpura-pura, permainan konstruksi, dan permainan yang menggabungkan antara sensorik-motorik dan simbolik, permainan sosial dimana anak berkomunikasi dengan dirinya sendiri. teman bermain, serta permainan kompetitif yang melibatkan aturan main.

Dalam permainan ini, anak dapat mengaktifkan kemampuan kognitifnya. Dalam permainan sensorik, anak-anak dapat merasakan permukaan yang lembut, halus, agresif, dll. Akibatnya, keterampilan abstraksi (membayangkan, membayangkan) dapat ditingkatkan. Anak-anak juga dapat membangun struktur kognitif. Di sinilah anak bisa mendapatkan lebih banyak data, sehingga pengetahuan dan pengalamannya lebih dalam. Permainan juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, termasuk identifikasi, pengelompokan, prediksi, dan menentukan sebab akibat. Sehingga anak dapat menyempurnakan kemampuan logikanya.

Untuk memainkan Drijarkara, Anda harus memiliki 2 ciri: eros dan agon. Eros dalam artian permainan harus dilandasi rasa gembira terhadap komponen-komponen yang terdapat dalam permainan itu sendiri seperti anda bermain, sarana dan prasarana permainan, waktu permainan, suasana permainan, dll. Sekali lagi, agon berarti perjuangan untuk mengatasi setiap tantangan/kesulitan/hambatan atau masalah dalam permainan.

Bagi Gusril (2017: 125) berkata, “ kegiatan bermain ialah sesuatu aktivitas yang otomatis pada masa kanak- kanak yang menghubungkannya dengan aktivitas orang berusia. Kanak- kanak melaksanakan aktivitas bermain dipengaruhi oleh atensi serta peluang buat melaksanakannya. Apabila anak semenjak kecil senantiasa dikekang serta tidak diberi peluang melaksanakan kegiatan bermain, hingga anak kurang tumbuh serta kebalikannya”. Lebih lanjut, Gusril(2017: 127) berkata, “ kegiatan bermain merupakan sesuatu aktivitas yang membagikan kesegaran pada raga serta kesenangan psikis lewat kegiatan raga”.

Bersumber pada penjelasan tersebut, bisa disimpulkan kalau kegiatan bermain untuk kanak- kanak ialah sesuatu kebutuhan yang sangat berarti buat perkembangan serta perkembangannya. Dengan kata lain, siswa SD Negara 24 Kalumbuk Kota Padang yang ikut serta dalam kegiatan bermain hendak membagikan kesegaran pada raga serta kesenangan psikis lewat game yang dicoba, sehingga perihal ini pengaruhi keahlian motorik yang dimiliki siswa.

Kemampuan Motorik Siswa SD Negeri 24 Desa Kalumbuk Kota Padang

Bersumber pada hasil keahlian motorik di tahu kalau dari 17 siswa SD Negara 24 Kalumbuk Kota Padang yang mempunyai hasil informasi keahlian motorik sebanyak 2 orang (12%) dengan jenis Baik Sekali, sebanyak 3 orang(18%) dengan jenis baik, interval evaluasi sebanyak 6 orang (35%) dengan jenis lagi, sebanyak 6 orang(35%) dengan kategorirendah, tidak seorang juga dengan kategori kurang sekali (0%).

Keahlian motorik pada kanak- kanak jadi terus menjadi berarti dalam sebagian tahun terakhir, sebab sudah dianjurkan buat berhubungan dengan kesusahan pikiran, bahsaa, lingkunag serta mental (Ayan, 2019). Keahlian motorik yang baik dikira berarti buat pertumbuhan raga, sosial serta psikologis kanak-kanak (Hestbaek et al., 2017) serta apalagi bisa jadi bawah buat style hidup aktif, sebab sebagian riset menampilkan ikatan positif antara keahlian motorik yang baik serta kegiatan raga yang lebih besar(Hestbaek et al., 2017). Bo`'s melaporkan kalau keahlian motorik bawah: energi tahan, kekuatan, kecepatan, koordinasi serta fleksibilitas.

Untuk menangkap konstruksi keterampilan motorik manusia, berbagai sistemisasi telah diusulkan selama setengah abad terakhir, yang semuanya menegaskan sifat multidimensinya (Schmidt et al., 2017)). 5 keterampilan motorik universal adalah fleksibilitas, kecepatan, ketangkasan, energi (daya tahan) dan kekuatan (Van Hooren & De Ste Croix, 2020).

Tiap riset yang dicoba pastinya tidak terlepas dari kelemahan- kelemahan yang bisa jadi terjalin serta jadi suatu yang tidak dapat dihindari. Begitu pula dengan riset ini. Sebagian kelemahan riset antara lain populasi serta ilustrasi tidak bisa mewakili serta menggambarkan kondisi sesungguhnya sebab kecilnya

ilustrasi yang digunakan. Hendak sangat bisa jadi terjal hasil yang berbeda pada kelompok lain manakala dicoba pada jumlah ilustrasi yang besar, budaya, demografi, tingkatan intelektual, ekonomi yang berbeda.

Keahlian motorik ialah landasan keberhasilan dalam melaksanakan keahlian dalam berolahraga. Tingkatan motorik seorang berbeda- beda bergantung pada banyaknya pengalaman gerak yang dipahami. Perihal itu cocok dengan komentar Mutohir (2004: 75) selaku berikut “ keahlian motorik di lihat selaku awal dari kesuksesan di era mendatang pada kegiatan di dalam bidang olah raga serta lain- lain” Seorang yang mempunyai keahlian motorik besar diprediksi hendak bisa lebih sukses dalam menuntaskan tugas keahlian motorik spesial”. Keahlian motorik seorang berbeda beda cocok dengan keahlian orang tersebut, dan mempunyai kapasitas yang dipengaruhi oleh aspek biologis

Sebagian anak yang mempunyai pengalaman gerak yang banyak serta baik hendak mempunyai keahlian motorik yang baik pula. Sebaliknya kanak- kanak yang mempunyai pengalaman gerak yang sedikit serta kurang baik, hingga kanak- kanak ini tidak hendak mempunyai keahlian motorik yang baik, serta sebagian besar pula tidak hendak mempunyai kesegaran jasmani yang baik pula. Pengukuran keahlian motorik diukur dengan keahlian gerak sehingga hasil korelasinya relatif lebih besar serta berkontribusi terhadap kesegaran jasmani

Keterampilan gerak seorang anak bisa disebabkan oleh banyak faktor, tidak harus setiap insan harus memahami sepenuhnya faktor-faktor motorik tersebut dengan baik, setiap individu memiliki keunggulan dan kelemahan agar bisa memperolehnya. Dalam diri (intrinsik) dan ekstrinsik (eksogen). Biokinetik adalah keterampilan motorik manusia yang dipengaruhi oleh sistem organ internal, termasuk sistem neuromuskuler, pernapasan, peredaran darah, energi, kerangka, dan sendi. Hampir semua aktivitas gerak dalam olahraga selalu memiliki unsur kekuatan, kecepatan, dan jangkauan gerak yang memerlukan kelenturan dalam gerak sendi. Oleh karena itu, komponen biomotor adalah kondisi fisik atlet secara keseluruhan. Bagian biomotor bawah meliputi power, speed, endurance, coordination, dan kelincahan (Rinaldi 2019).

Penghambatan kegiatan motorik pada anak hendak sangat merugikan untuk pertumbuhan keahlian motorik agresif anak, sebab anak hendak kurang mempunyai pengalaman gerak. Buat anak yang seumur, umumnya anak pria lebih kokoh serta banyak mendapatkan pengalaman buat membiasakan dengan tugas gerak yang senantiasa dialami, sebab keahlian motorik anak pria umumnya lebih baik daripada anak wanita. Namun tidak senantiasa demikian, Tipe kelamin ialah salah satu aspek yang pengaruhi perbandingan keahlian motorik namun bukan salah satunya, sebab masih banyak aspek lain yang pengaruhi keahlian motorik agresif anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap kemampuan motorik dan Aktivitas Fisik siswa SD Negeri 24 Kalumbuk Kota Padang dapat disimpulkan sebagai adalah Data kemampuan motorik sebanyak 2 orang (12%) dengan kategori Baik Sekali, sebanyak 3 orang (18%) dengan kategori baik, sebanyak 6 orang (35%) dengan kategori sedangsebanyak 6 orang (35%) dengan kategori rendah, tidak seorng pun (0%). Data Aktivitas Fisik sebanyak 1 orang (6%) dengan kategori baik sekali,, sebanyak 4 orang (24%), sebanyak 7 orang (41%) dengan kategori sedang, sebanyak 4 orang (8%) dengan kategori kurang, dan sebanyak 1 orang (4%) dengan kategori kurang sekali.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayan, C., Varela, S., Sanchez-Lastra, M. A., & De Quel, Ó. M. (2019). Reliability and validity of the basic motor ability test in preschool children. *Journal of Physical Education and Sport*, 19(3), 987–991. <https://doi.org/10.7752/jpes.2019.s3142>
- Gusril. (2017). “Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak” Padang:UNP Press.
- Hestbaek, L., Andersen, S. T., Skovgaard, T., Olesen, L. G., Elmose, M., Bleses, D., Andersen, S. C., & Lauridsen, H. H. (2017). Influence of motor skills training on children’s development evaluated in the Motor skills in PreSchool (MiPS) study-DK: Study protocol for a randomized controlled trial, nested in a cohort study. *Trials*, 18(1), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s13063-017-2143-9>

- Hilda Oktri Yeni Dan Fadli Surahman.2019. “Hubungan Status Gizi Terhadap Kemampuan Motorik Di Sd Negeri 17 Koto Iv Aur Malintang. Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 9 Nomor 2 Juni 2019 ISSN: 2087-9385 (print) dan 2528-696X (online)
- Hurlock, Elizabeth B. 1998. Perkembangan Anak. Alih Bahasa. Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih. Erlangga. Jakarta.
- Komaini, Anton. (2018). Kemampuan motorik anak usia dini. Depok: Rajawali Pers.
- Kreitner & pratiwi Yhana. (2014). “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014.” Juornal PAUD UNNES Vol 1 Edisi 1. 2014.
- Lira Syafitri (2013). “Hubungan Aktivitas Bermain dengan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Negeri 09 Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman “
- Mutohir, T,Cholik. (2004) Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak. Jakarta: PPKKO, Dirjen Olahraga, Depdiknas
- Rinaldi, M. S., & Yudanto, Y. (2019). Tingkat Kemampuan Motorik Siswa Kelas Atas Di Sekolah Dasar Negeri Gadingan Wates Tahun 2018/2019. *PGSD Penjaskes*, 8(3).
- Schmidt, M., Egger, F., Benzing, V., Jäger, K., Conzelmann, A., Roebbers, C. M., & Pesce, C. (2017). Disentangling the relationship between children’s motor ability, executive function and academic achievement. *PLoS ONE*, 12(8). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0182845>
- Utama, A. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal pendidikan jasmani indonesia*, 8(1).
- UUD RI 1945 Ayat 31 tentang Pendidikan Nasional
- Van Hooren, B., & De Ste Croix, M. (2020). Sensitive Periods to Train General Motor Abilities in Children and Adolescents: Do They Exist? A Critical Appraisal. *Strength and Conditioning Journal*, 42(6), 7–14. <https://doi.org/10.1519/SSC.0000000000000545>.