



KEEFEKTIFAN *OUTDOOR LEARNING* BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR SBdP KELAS I

Novita Rochmah[✉], Deasylina da Ary

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima

Oktober 2019

Disetujui

November 2019

Dipublikasikan

Desember 2019

Keywords:

hard motoric skills; outdoor learning; traditional games

Abstrak

Latar belakang masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan motorik kasar siswa karena guru kurang mengajarkan praktek dan lebih mengutamakan penjelasan secara ceramah di dalam kelas. Sehingga perlu adanya perlakuan dengan menerapkan *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan yang akan membuat siswa lebih semangat dalam melakukan belajar sambil bermain. Tujuan penelitian ini untuk menguji keefektifan dan mendeskripsikan kemampuan motorik kasar siswa saat penerapan *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan pada pembelajaran SBdP seni tari kelas 1 SDN Gugus Diponegoro Jakenan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi kemampuan motorik kasar yaitu 0,009 yang berarti nilai signifikansi < 0,05 sehingga *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan efektif terhadap kemampuan motorik kasar pada pembelajaran SBdP tari. Hasil uji *n-gain* kemampuan motorik kasar kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 1,15 dengan kriteria tinggi, sedangkan kelas kontrol yaitu 0,16 dengan kriteria rendah. Pengamatan aktivitas kemampuan motorik kasar saat penerapan *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan yaitu 81,25% dengan kategori baik. Simpulan dari penelitian yaitu *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan lebih efektif terhadap kemampuan motorik kasar pada pembelajaran SBdP tari kelas 1 SDN Gugus Diponegoro Jakenan.

Abstract

The background of this study was the low hard motoric skills of the students because the teachers less taught by practices and more prioritized lecture explanations in the classroom. Hence, it needed a treatment by implementing an outdoor learning assisted by traditional games like Engklek and Kucingan that would make students more enthusiastic in doing learning while playing. The purpose of this study was to test the effectiveness and describe the hard motoric skills of the students when applying the outdoor learning assisted by traditional games like Engklek and Kucingan of class 1 elementary schools SBdP art dance learning in Diponegoro Cluster, Jakenan. This type of research was experimental research with Quasi Experimental Design. The hypothesis test results showed the significance value of the hard motoric skills which was 0.009, with significance value of <0.05 so that the outdoor learning assisted by traditional games like Engklek and Kucingan was effective on hard motoric skills in SBdP learning. The n-gain test results in the hard motoric skills of the experimental class were higher at 1.15 with high criteria, while the control class was 0.16 with low criteria. The observation of hard motoric activity when applying outdoor learning assisted by traditional games like Engklek and Kucingan, showed 81.25% with good categories. The conclusion from this study was that the outdoor learning assisted by traditional games like Engklek and Kucingan was more effective towards hard motoric skills in the SBdP learning of class 1 of elementary schools in Diponegoro Cluster, Jakenan.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Desa Sendangsoko RT 04 RW 01, Jakenan, Pati
E-mail: novitarochmah97@gmail.com

ISSN 2252-6366

PENDAHULUAN

Cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan generasi penerus bangsa adalah melalui pendidikan. Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat membantu siswa untuk menjadi pribadi yang lebih baik dalam berbagai aspek yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Apa lagi menurut Restian (dalam jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, 2014) dalam pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kemampuan siswa pada aspek psikomotorik melalui unjuk kerja secara praktek perlu ditekankan, dikembangkan dan diajarkan dengan baik. Namun, hal yang terjadi selama ini pelaksanaan pendidikan SBdP di sekolah dalam proses pembelajarannya masih terpusat pada penjelasan dari guru sehingga keterlibatan siswa saat proses pembelajaran masih kurang. Akibatnya hal tersebut mempengaruhi rendahnya kemampuan siswa pada berbagai aspek yang meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan terutama aspek psikomotorik. Dewi (dalam Jurnal Sendratasik, 2013) menemukan suatu kenyataan bahwa selama ini guru dalam mengajarkan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya khususnya bidang seni tari di suatu sekolah dasar yang seharusnya diperlukan lebih banyak praktek, tetapi dalam pelaksanaannya masih melakukan teknik mengajar secara langsung dengan metode demonstrasi dan lebih banyak melakukan ceramah sehingga menyebabkan pemahaman anak bergantung pada penjelasan guru dan suasana pembelajaran di kelas menjadi kurang interaktif karena siswa merasa bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Kurangnya praktek yang dilakukan oleh guru dan juga siswa mengakibatkan rendahnya kemampuan gerak anak pada pelaksanaan tes praktek psikomotorik. Hal yang sama terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di bidang seni tari pada siswa kelas I SDN Gugus Diponegoro. Selain kurangnya pembelajaran praktek yang dilakukan, proses pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga membuat pemahaman siswa hanya mengacu pada penjelasan dari guru yang mengakibatkan kurang terjadinya suasana proses belajar mengajar yang aktif antara guru dan siswa yang membuat terbatasnya kemampuan berpikir siswa pada aspek kognitif, afektif dan terutama dalam aspek psikomotorik. Pelaksanaan pembelajaran yang sering dilakukan di dalam kelas sehingga terjadi keterbatasan ruang bagi anak untuk bereksresi dengan bebas dalam menggerakkan tubuhnya sehingga mengakibatkan kemampuan motorik kasar anak kurang berkembang.

Guru di sekolah kurang bisa menerapkan suatu model pembelajaran yang tepat serta dapat mengasah kemampuan motorik kasar siswa pada aspek ketrampilan dalam menggerakkan

tubuhnya pada pembelajaran SBdP bidang seni tari. Padahal ketika anak bergerak hal itu juga dapat memacu kemampuan motorik mereka. Untuk materi tentang gerak anggota tubuh melalui tari dalam pembelajaran SBdP akan dapat lebih bermakna bagi siswa jika guru mampu menerapkan suatu model yang dapat membuat anak belajar melalui pengalaman langsung sehingga proses pembelajarannya dapat lebih bermakna bagi mereka tidak hanya sekedar pemahaman secara konseptual dan teoritis. Pembelajaran yang bermakna dapat diperoleh dengan pembelajaran di luar kelas disesuaikan dengan materi yang ingin dijelaskan oleh guru.

Outdoor learning adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan suasana di luar kelas sebagai situasi pembelajaran terhadap berbagai permainan, sebagai media transformasi konsep-konsep yang disampaikan dalam pembelajaran Vera (2012:17). Ketika proses pembelajaran dilakukan di luar ruangan atau kelas anak dapat belajar sambil bermain. Pembelajaran tersebut bermanfaat bagi mereka untuk menggali potensi dan kemampuan yang dimilikinya baik itu kemampuan secara kognitif, afektif maupun psikomotorik. Dalam kemampuan psikomotorik yang lebih diasah adalah kemampuan motorik kasar siswa dalam melakukan gerakan anggota tubuh.

Ketika guru menerapkan suatu model pembelajaran, guru tentu memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu pada pelaksanaan proses belajar mengajar. Pada penelitian ini dalam pembelajaran SBdP seni tari guna mengukur kemampuan motorik kasar siswa, media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis manusia dengan bantuan menggunakan permainan tradisional. Pemilihan penggunaan permainan tradisional ini disesuaikan pada karakteristik anak kelas rendah di kelas 1 SDN Gugus Diponegoro yang masih tergolong masa kanak-kanak. Pada masa ini anak dapat belajar sambil bermain. Banyak manfaat yang didapatkan anak saat melakukan aktivitas bermain, baik untuk perkembangan fisik motorik, kognitif maupun sosial emosional anak (Achroni, 2012:18). Ketika melakukan permainan tradisional anak tentu akan banyak melakukan gerak anggota tubuh sehingga hal tersebut mampu mengasah kemampuan motorik kasar anak.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan untuk mendukung dan menguatkan penerapan *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan terhadap kemampuan motorik kasar siswa diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Setyawan, Hendra dan Dimiyati tahun 2015 "*Model Permainan Aktivitas Luar Kelas untuk Mengembangkan Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa SMA*" dalam penelitian ini kemampuan siswa dalam tiga aspek yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik masih rendah. Hal tersebut dilihat dari adanya bukti dalam kegiatan sehari-hari siswa yang menunjukkan rendahnya kemampuan dalam ketiga aspek. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Marliza, dkk tahun 2018 "*Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Kucing dan Tikus*

terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru” permasalahan dalam penelitian ini kemampuan motorik anak masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya koordinasi gerak anggota tubuh menggunakan otot-otot besar sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan latar belakang terhadap tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan efektif terhadap kemampuan motorik kasar pada pembelajaran SBdP untuk siswa kelas I SDN di Gugus Diponegoro Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati dan bagaimanakah kemampuan motorik kasar siswa kelas I SDN di Gugus Diponegoro Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati pada pembelajaran SBdP dengan menggunakan *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional Engklek dan Kucingan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model *outbound* berbantuan permainan tradisional engklek dan kucingan terhadap kemampuan motorik kasar pada pembelajaran SBdP untuk siswa kelas I serta dapat mendeskripsikan aktivitas kemampuan motorik kasar siswa pada pembelajaran SBdP dengan menggunakan model *outbound* berbantuan permainan tradisional engklek dan kucingan.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) karena kelompok kontrol yang digunakan tidak dapat berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2015 : 114-116). Bentuk penelitian menggunakan *nonequivalent control group design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I di Gugus Diponegoro Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* yaitu secara acak dipilih tiga kelas dalam populasi. Tiga kelas tersebut yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen, satu kelas sebagai kelas kontrol, dan satu kelas lagi sebagai kelas uji coba. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Sonorejo sebagai kelas eksperimen, siswa kelas I SDN Tambahmulyo 02 sebagai kelas kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional engklek dan kucingan, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar pada pembelajaran SBdP seni tari kelas I. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes unjuk kerja, wawancara dan observasi untuk memperoleh informasi pada pra penelitian, dokumentasi digunakan untuk mengetahui informasi data nilai dan nama siswa, observasi untuk

mengetahui aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut. Analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis, uji n-gain, dan analisis pengamatan aktivitas kemampuan motorik kasar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data Awal Uji Normalitas *Pretest*

Uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak menggunakan program komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22 dengan *Kolmogorov-Smirnov*.

Penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan terhadap hasil uji normalitas yang telah dianalisis, yaitu jika $Sig > 0,05$, maka data berdistribusi normal. Namun, jika $Sig < 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal (Sujarweni, 2015: 55). Hasil uji normalitas *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Uji Normalitas Data *Pretest* Siswa Kelas I SDN Gugus Diponegoro Jakenan

Kelas	Ban yak Sisw a	Rat a- rat a	Has il Asy m. Sig. (2- taile d)	Si g.	Keteran gan
Eksperi men	21	69, 76	0,20 0	0, 05	Berdistr ibusi normal
Kontrol	20	68, 00	0,20 0		Berdistr ibusi normal

Uji Homogenitas *Pretest*

Uji homogenitas untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians sama atau tidak. Uji homogenitas data *pretest* ini menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22 dengan *One Way ANOVA*. Penarikan kesimpulan berdasar signifikansi yaitu jika Signifikansi $> 0,05$ maka varians homogen, tetapi jika signifikansi $< 0,05$ maka varians tidak homogen (Priyatno, 2017: 208-215). Berikut hasil uji homogenitas data *pretest*:

Tabel 2 Uji Homogenitas Data *Pretest* Siswa Kelas I SDN Gugus Diponegoro Jakenan

Test of Homogeneity of Variances			
Pretest			
Levene	Statistic	df1	df2
			Sig.

,129 1 39 ,722

dilihat pada *Equal Variance Assumed* (Sujarweni, 2015: 99).**Hasil Analisis Data Akhir****Uji Normalitas *Posttest***

Langkah-langkah pengujian pada tahap ini sama dengan pengujian normalitas pada analisis data awal. Berikut adalah hasil uji normalitas *posttest* :

Tabel 3 Uji Normalitas Data *Posttest* Siswa Kelas I SDN Gugus Diponegoro Jakenan

Kelas	Ban yak Sisw a	Rat a- rat a	Has il Sig. (2- tail ed)	Si g.	Keteran gan
Eksperi men	21	85, 95	0,0 55	0, 05	Berdistr ibusi normal
Kontrol	20	72, 50	0,2 00		Berdistr ibusi normal

Uji Homogenitas *Posttest*

Langkah-langkah pengujian pada tahap ini sama dengan pengujian normalitas pada analisis data awal.

Berikut hasil uji homogenitas *posttest* :

Tabel 4 Uji Homogenitas Data *Posttest* Siswa Kelas I SDN Gugus Diponegoro Jakenan

Test of Homogeneity of Variances			
Posttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,258	1	39	,269

Uji T- Test

Pada pengujian hipotesis kedua kelas, pada penelitian ini menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan program komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22. Untuk mengetahui apakah uji *t-test* nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut sama atau tidak dapat dilihat jika Sig t hitung > 0,05 dan t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka rata-rata nilai *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama. Namun, jika Sig t hitung < 0,05 dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah berbeda,

Tabel 5. Uji *Independent Sample T-Test* Data *Posttest* Siswa Kelas I SDN Gugus Diponegoro Jakenan

	Leven e's Test for Equali ty of Varia nces	t-test for Equality of Means				
		F	Si g.	T	Df	Sig. (2- tail ed)
Postt est	Equal varian ces assum ed	1,258	,269	2,765	39	0,009
	Equal varian ces not asum med			2,749	36,091	0,009

Berdasarkan tabel 4.6, hasil perhitungan independent sample t-test dapat diketahui bahwa nilai thitung berdasarkan Equal variances assumed adalah 4,313, sedangkan nilai ttabel yaitu (df) n-2 atau 41-2 = 39, hasil diperoleh untuk ttabel sebesar 2,023, thitung lebih besar dari ttabel (2,765 > 2,023). Sedangkan berdasarkan signifikansi, diketahui bahwa pada tabel 4.6 signifikansi < 0,009 (0,00 < 0,05) maka H_0 ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada perbedaan rata-rata nilai *posttest* kemampuan motorik kasar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi gerak anggota tubuh muatan pembelajaran SBdP seni tari pada siswa kelas I SDN Gugus Diponegoro.

Hasil uji hipotesis pada penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti pada tahun 2017 yang dimuat dalam *Unnes Science Education Journal* Vol. 6 No. 1 dengan judul "The Optimization of Scientific Approach Through Outdoor Learning with School Yard Basis". Dalam penelitian tersebut *outdoor learning* digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif sehingga membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Penelitian lain yang relevan yaitu penelitian dari Augusta, dkk tahun 2017 yang dimuat dalam *Jurnal Pendidikan* Vol. 3 No. 4 dengan judul "Implementasi Strategi Outdoor Learning Variasi Outbound untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar" dari hasil analisis data disimpulkan bahwa penerapan *outdoor learning* yang dikemas dalam bentuk variasi permainan dalam *outbound* mampu membuat anak lebih memiliki tingkat kreativitas dan kerja sama yang

tinggi.. Anak lebih merasa tertarik dan semangat untuk mengikuti pembelajaran tentang melalui penggunaan permainan *outbound* yang dilaksanakan di luar ruangan karena anak dapat memiliki pengalaman belajar secara langsung.

Selain itu dari penelitian yang dilakukan oleh Indrawati, tahun 2018, yang dimuat dalam *Journal of Children Advisory Research and Education* Vol. 5 No. 2 dengan judul “*Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan pada Anak Kelompok B TK RT 17 Kejuron Kota Madiun*” menyimpulkan bahwa dari hasil analisis data yang telah dilakukan terjadi peningkatan pada kemampuan motorik kasar anak di kelompok B dari aspek keseimbangan, kecepatan, dan kelincahan. Hal tersebut dapat dikatakan berhasil karena 75% dari jumlah anak mencapai indikator kemampuan motorik kasar pada kriteria baik.

Uji N-Gain

Dalam uji n-gain, peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat melalui analisis rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji n-gain pada kelas eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel 6 Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Nilai <i>n-gain</i>	Kriteria
Eksperimen	69,76	85,95	1,15	Tinggi
Kontrol	68	72,50	0,16	Rendah

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen dengan penggunaan *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional engklek dan kucingan menghasilkan peningkatan rata-rata hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif di dalam kelas di kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh Yoga Awalludin Nugraha, dkk pada tahun 2018 dengan judul penelitian “*Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning of Elementary School*”. Hasil penelitian menggunakan N-Gain memperoleh hasil pada kelas control kategori tertinggi memperoleh presentase 0% sedangkan kategori tertinggi kelas eksperimen memperoleh presentase 13% sehingga hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perolehan keterampilan sosial siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Ai Melis Kusmiati dan Gano Sumarno

pada tahun 2018. Judul penelitian tersebut adalah “*Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawati II Garut Kota*”. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan tradisional berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan perseptual motorik anak di SDN Margawati II Garut Kota. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Charles dkk, tahun 2017 dengan judul *The Effectiveness of Traditional Games Intervention Program in the Improvement of Form One School-Age Children’s Motor Skills Related Performance Components*. Hasil penelitian menyatakan bahwa setiap intervensi permainan tradisional menunjukkan perbedaan efek dari masing-masing komponen kebugaran motorik. Maka dari itu, seorang guru yang mengajarkan materi berkaitan dengan olah tubuh perlu menerapkan intervensi permainan tradisional untuk meningkatkan kinerja kebugaran motorik pada anak.

Analisis Pengamatan Aktivitas Siswa

Penilaian aktivitas siswa bertujuan untuk mengetahui seberapa besar aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Suharsimi (dalam Marliza 2018:5) untuk menentukan kriteria penilaian terhadap kemampuan motorik kasar pada anak dapat dilakukan dengan mengelompokkan empat kriteria penilaian, yaitu baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Penilaian dilakukan oleh peneliti sebagai observer. Hasil penilaian aktivitas siswa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Analisis Penilaian Aktivitas Kemampuan Motorik Kasar Siswa

Kelas	Persentase Aktivitas Siswa				Rata-rata
	Ke-1	Ke-2	Ke-3	Ke-4	
Eksperimen	70%	80%	85%	90%	81,25%

Berdasarkan tabel 7, hasil analisis secara keseluruhan, rata-rata aktivitas kemampuan motorik kasar siswa pada kelas eksperimen adalah 81,25% yang termasuk dalam kriteria baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *outdoor learning* berbantuan permainan tradisional engklek dan kucingan efektif terhadap kemampuan motorik kasar pembelajaran SBdP seni tari siswa kelas I di Gugus Diponegoro Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar kemampuan motorik kasar SBdP seni tari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji n-gain juga menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dengan penerapan *outdoor learning* berbantuan

permainan tradisional engklek dan kucingan menghasilkan peningkatan kemampuan motorik kasar lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif di dalam kelas pada kelas kontrol. Selain itu, hasil analisis aktivitas siswa secara keseluruhan pada kelas eksperimen juga menunjukkan kriteria yang baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dr. Deasylina da Ary, M.Sn. selaku dosen pembimbing, kepada Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn. sebagai mitra bestari I, Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd. sebagai mitra bestari II, dan kepada Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D selaku penyunting bahasa inggris yang telah berkenan membimbing artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.

Agusta, Akhmad Riandy, Punaji Setyosari, Cholis Sa'adijah. 2018. Implementasi Strategi *Outdoor Learning* Variasi *Outdoor learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 3 (4): 453-459.

Wijayanti, Astuti dan Aris Munandar. 2017. *The Optimization of Scientific Approach Through Outdoor Learning with School Yard Basis*. *Unnes Science Education Journal*, 6 (1): 1465-1471

Charles, Alli Gipit, dkk. 2017. *The Effectiveness of Traditional Games Intervention Program in the Improvement of Form One School-Age Children's Motor Skills Related Performance Components*. *Journal of Physical and Sport*, 17 (3): 925-930

Dewi, Kumara, Yuliasmara dan Idawati Syarif. 2013. Peningkatan Kemampuan Menari Siswa Dengan Menggunakan Metode Kelompok Di Kelas V Sd Plus Marhamah. *Jurnal Sendratasik*, 2 (1): 47-55

Indrawati. 2018. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan pada Anak Kelompok B TK RT 17 Kejuron Kota Madiun, *Jurnal Children Advisory Research and Education*, 5(2): 52-61

Kusmiati, Ai Meis & Gano Sumarno. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SD N Margawalu II Garut Kota. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2): 17-23.

Marliza, Ria Novianti dan Devi Risma. 2018. Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Kucing Dan Tikus terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Negeri Pembina 3 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5 (1): 1-15

Nugraha, Yoga Awalludin, dkk. 2018. *Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning of Elementary School*. *Journal of Primary Education*, 7(2): 220-227.

Priyatno, Duwi. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Andi

Restian, Arina. 2014. Desain Pembelajaran Tari Dengan Pendekatan Paikem Gembrot dalam *Theory Of Art* Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 1 (3): 146-149

Setyawan, Henda dan Dimyati. 2015. Model Permainan Aktivitas Luar Kelas untuk Mengembangkan Ranah Kognitif Afektif, dan Psikomotorik Siswa SMA *Jurnal Keolahragaan*, 3 (2): 164-177

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujarweni, Wiratna. 2015. *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Vera, Adelia. 2012. *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (Outdoor Study)*. Yogyakarta: Diva Pres