

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga adalah aktivitas fisik yang dilakukan secara teratur dengan tujuan untuk meningkatkan kesehatan fisik, kebugaran, dan kesejahteraan secara keseluruhan. Ini juga bisa menjadi cara yang bagus untuk menghilangkan stres dan meningkatkan suasana hati. Olahraga memiliki peran yang sangat penting dalam mempromosikan gaya hidup sehat, meningkatkan kualitas hidup, dan membentuk masyarakat yang aktif dan berdaya. Menurut Pranata & Kumaat (2022:108) menyatakan “Olahraga adalah suatu kegiatan yang menggunakan unsur fisik untuk memperoleh kegembiraan dan memulihkan kesehatan fisik dan mental”. Olahraga sangat penting yang telah banyak dirasakan oleh seseorang, maka dari itu olahraga perlu diketahui oleh anak-anak generasi muda. Masa remaja adalah periode penting dalam perkembangan fisik dan psikologis seseorang.

Pada tahap ini, kebugaran fisik memainkan peran krusial dalam membentuk pola hidup sehat dan kemampuan atletik. Kecepatan lari, sebagai salah satu indikator utama kebugaran fisik, memiliki relevansi yang besar dalam menentukan tingkat kesehatan dan kesejahteraan individu. Menurut Aryatama (2021:37) “Kondisi fisik yang bagus merupakan salah satu cara untuk pencapaian prestasi”. Kondisi fisik yang baik merupakan salah satu faktor penting untuk mencapai prestasi. Ini berarti tubuh yang sehat dan kuat dapat membantu seseorang dalam mencapai tujuan atau prestasi yang diinginkan, baik itu dalam olahraga, pekerjaan, atau kehidupan secara umum. *Motor educability* adalah kemampuan seseorang untuk mempelajari keterampilan gerak baru secara cermat dan tepat. Istilah ini cukup populer di kalangan guru pendidikan jasmani dan aktivis olahraga. *Motor educability* merupakan salah satu faktor penting dalam pengembangan keterampilan olahraga. Seseorang yang memiliki kemampuan motor educability yang baik, diduga akan lebih berhasil menyelesaikan tugas keterampilan motorik khusus.

Kata *motor educability* berasal dari kata-kata berikut: Motor artinya bergerak, *Educatic* artinya pengetahuan, *Ability* artinya kemampuan. Keterampilan motorik adalah gerakan apa pun yang menggunakan tubuh yang dapat dilakukan oleh anak atau orang tanpa bantuan. Untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan gerak tetapi jika melihat dari antara *educability* motorik tinggi lebih baik dari pada dengan *educability* motorik rendah (Aisyah et al., 2020). Bedasarkan beberapa penelitian (Syirot et.,2017), (Syamsuddin,2014), dan (Aisyah et al.,2020) bahwa dengan memberikan metode latihan yang lebih efektif dapat meningkatkan keterampilan gerak dengan memperhatikan gaya mengajar dan motor *educability* dengan interaksi yang baik kepada siswa walaupun melihat dari *educability* motorik tinggi lebih baik dari *educability* motorik yang rendah. Ternyata ada hubungan signifikan antara motor *educability* dengan percaya diri (Pradana & Noval, 2018). Dan juga ada hubungan yang signifikan antara motivasi olahraga dan kemampuan motorik dengan hasil pendidikan jasmani (Asnaldi et al., 2018). Adapun motor *educability* tidak hanya berkontribusi dalam cabang olahraga saja melainkan juga pada kegiatan outbound (Rustiawan & Rohendi, 2021). Pengembangan motorik menjadi satu bagian pengembangan kemampuan dasar dan untuk melatih motorik anak khususnya motorik kasar dapat menggunakan gerak *lokomotor*, *non lokomotor*, dan gerak manipulatif (Cendra et al., 2018).

Pembelajaran pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan gerak tetapi jika melihat dari antara *educability* motorik tinggi lebih baik dari pada dengan *educability* motorik rendah (Aisyah et al., 2020). Bedasarkan beberapa penelitian (Syirot et.,2017), (Syamsuddin,2014), dan (Aisyah et al.,2020) bahwa dengan memberikan metode latihan yang lebih efektif dapat meningkatkan keterampilan gerak dengan memperhatikan gaya mengajar dan *motor educability* dengan interaksi yang baik kepada siswa walaupun melihat dari *educability* motorik tinggi lebih baik dari *educability* motorik yang rendah.

Ternyata ada hubungan signifikan antara *motor educability* dengan percaya diri (Pradana & Noval, 2018). Dan juga ada hubungan

yang signifikan antara motivasi olahraga dan kemampuan motorik dengan hasil pendidikan jasmani (Asnaldi et al., 2018). Adapun *motor educability* tidak hanya berkontribusi dalam cabang olahraga saja melainkan juga pada kegiatan outbound (Rustiawan & Rohendi, 2021).

Perkembangan anak merupakan proses yang kompleks dan *multidimensional*, mencakup aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, serta motorik. Di antara semua aspek tersebut, perkembangan motorik memainkan peran penting dalam menunjang aktivitas sehari-hari anak dan menjadi dasar bagi keberhasilan dalam belajar dan berinteraksi dengan lingkungannya. Salah satu cara efektif untuk merangsang dan mengembangkan kemampuan motorik anak adalah melalui permainan. Dalam konteks inilah, konsep *motor educability* menjadi relevan untuk dibahas sebagai pendekatan yang mengintegrasikan unsur edukatif dalam aktivitas motorik.

Motor educability merujuk pada potensi atau kapasitas individu, khususnya anak-anak, untuk belajar dan mengembangkan keterampilan motorik melalui latihan dan pengalaman. Potensi ini tidak muncul secara otomatis, tetapi harus dikembangkan secara bertahap melalui aktivitas yang terencana dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dalam hal ini, permainan memiliki peran strategis sebagai media pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan.

Permainan pada dasarnya merupakan bagian integral dari dunia anak. Melalui bermain, anak-anak tidak hanya mendapatkan kesenangan, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang sangat berharga. Kegiatan bermain, terutama yang melibatkan aktivitas fisik, dapat melatih keterampilan motorik kasar seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap, maupun keterampilan motorik halus seperti memegang benda kecil, menggunting, atau merangkai. Selain itu, permainan juga mendorong anak untuk mengembangkan koordinasi mata dan tangan, keseimbangan, kelincahan, serta kekuatan otot.

Dalam konteks pendidikan dan pengasuhan, permainan tidak hanya dipandang sebagai kegiatan hiburan semata, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang mampu meningkatkan kualitas perkembangan motorik anak. Oleh karena itu, penting bagi guru, pendidik, dan orang tua untuk memahami nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam permainan, serta merancang aktivitas bermain yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki muatan pembelajaran yang jelas. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *motor educability*, di mana permainan menjadi sarana utama untuk mengeksplorasi dan meningkatkan kemampuan motorik anak secara optimal.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang secara aktif terlibat dalam permainan yang bersifat fisik cenderung memiliki kemampuan motorik yang lebih baik, tingkat kebugaran yang lebih tinggi, dan keterampilan sosial yang lebih matang. Sebaliknya, anak-anak yang kurang mendapatkan kesempatan bermain atau mengalami kekurangan stimulasi gerak cenderung menunjukkan keterlambatan dalam perkembangan motorik dan kurangnya kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas fisik. Oleh karena itu, pemanfaatan permainan dalam pengembangan motor *educability* harus menjadi bagian penting dalam program pendidikan anak usia dini maupun pendidikan dasar.

Permainan yang bersifat edukatif juga memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang alami dan tidak menekan. Dalam suasana bermain yang bebas dari tekanan, anak-anak lebih mudah untuk mengekspresikan diri, mencoba hal-hal baru, dan belajar dari kesalahan mereka. Pendekatan ini memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan kemandirian, kemampuan mengambil inisiatif, serta daya kreativitas yang tinggi. Semua aspek ini sangat berkontribusi terhadap perkembangan motorik dan keseluruhan kepribadian anak.

Dengan mempertimbangkan pentingnya peran permainan dalam mendukung *motor educability*, maka diperlukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana permainan dapat dirancang, dimodifikasi, dan diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran. Hal ini mencakup

pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan usia dan kemampuan anak, penyesuaian tingkat kesulitan permainan, serta penciptaan lingkungan belajar yang aman, menyenangkan, dan mendukung partisipasi aktif.

Dengan demikian, permainan bukan sekadar aktivitas pengisi waktu luang, tetapi merupakan bagian integral dari proses pendidikan anak yang berfokus pada pengembangan potensi motorik secara menyeluruh. Melalui pendekatan motor educability, permainan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan keterampilan gerak anak, tetapi juga memperkuat fondasi bagi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional yang seimbang.

Keterampilan gerak dan *educability* motorik memiliki peran yang penting untuk mempelajari gerakan keterampilan dasar (Sriningsih et al., 2017). Ternyata ada perbedaan antara kinerja motorik tinggi dan motorik rendah dalam kelompok *educability* (Komarudin et al., 2020), (Dwi Candra & Hidayah, 2015) dan (Dwi et al., 2015) . Berdasarkan penelitian diatas (Cahyadi et al., 2019a), (Ida Zubaida et al., 2021, (Cahyadi et al., 2019b), (Sriningsih et al., 2017), (Komarudin et al., 2020), (Dwi Candra & Hidayah, 2015), dan (Dwi et al., 2015) bahwa gaya mengajar memberikan pengaruh terhadap keterampilan gerak sehingga menjadi acuan guru dalam menyampaikan materi yang disampaikan kepada siswa dengan melihat aspek *educability* motorik walaupun ada perbedaan kinerja motorik tinggi dan motorik rendah. Antara gaya mengajar dan motor *educability* dengan adanya interaksi disini sangat diperlukan (Syiroj et al., 2017). Pentingnya interaksi dalam penerapan antara gaya latihan dengan *educability* motorik terhadap hasil yang ditunjukkan kepada siswa (Syamsuddin, 2014). Dengan metode latihan lebih efektif untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan gerak tetapi jika melihat dari antara *educability* motorik tinggi lebih baik dari pada dengan *educability* motorik rendah (Aisyah et al., 2020). Berdasarkan beberapa penelitian (Syiroj et., 2017), (Syamsuddin, 2014), dan (Aisyah et al., 2020) bahwa dengan memberikan metode latihan yang lebih efektif dapat meningkatkan keterampilan gerak dengan memperhatikan gaya mengajar dan

motor *educability* dengan interaksi yang baik kepada siswa walaupun melihat dari *educability* motorik tinggi lebih baik dari *educability* motorik yang rendah. Ternyata ada hubungan signifikan antara motor *educability* dengan percaya diri

(Pradana & Noval, 2018). Dan juga ada hubungan yang signifikan antara motivasi olahraga dan kemampuan motorik dengan hasil pendidikan jasmani (Asnaldi et al., 2018). Adapun *motor educability* tidak hanya berkontribusi dalam cabang olahraga saja melainkan juga pada kegiatan outbound (Rustiawan & Rohendi, 2021). Pengembangan motorik menjadi satu bagian pengembangan kemampuan dasar dan untuk melatih motorik anak khususnya motorik kasar dapat menggunakan gerak lokomotor, non lokomotor, dan gerak manipulatif (Cendra et al., 2018).

Pembelajaran pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan gerak tetapi jika melihat dari antara *educability* motorik tinggi lebih baik dari pada dengan *educability* motorik rendah (Aisyah et al., 2020). Berdasarkan beberapa penelitian (Syirot et.,2017), (Syamsuddin,2014), dan (Aisyah et al.,2020) bahwa dengan memberikan metode latihan yang lebih efektif dapat meningkatkan keterampilan gerak dengan memperhatikan gaya mengajar dan motor *educability* dengan interaksi yang baik kepada siswa walaupun melihat dari *educability* motorik tinggi lebih baik dari *educability* motorik yang rendah. Ternyata ada hubungan signifikan antara *motor educability* dengan percaya diri (Pradana & Noval, 2018). Dan juga ada hubungan yang signifikan antara motivasi olahraga dan kemampuan motorik dengan hasil pendidikan jasmani (Asnaldi et al., 2018).

Adapun *motor educability* tidak hanya berkontribusi dalam cabang olahraga saja melainkan juga pada kegiatan outbound (Rustiawan & Rohendi, 2021). Pengembangan motorik menjadi satu bagian pengembangan kemampuan dasar dan untuk melatih motorik anak khususnya motorik kasar dapat menggunakan gerak lokomotor, non lokomotor, dan gerak manipulatif (Cendra et al., 2018). Selain itu juga di zaman modernisasi sekarang ini anak-

anak kurang mengenal dan kurang mengetahui tentang suatu budaya yang ada, yang mereka ketahui kebanyakan hanyalah permainan-permainan modern saja.Kegiatan belajar dirancang mengikuti prinsip-prinsip dasar metode pembelajaran anak usia dini, yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain (Rahman, 2005:72).Dalam mengembangkan kemampuan fisik tubuh anak,guru dapat memulainya dengan hal yang dekat pada diri anak. Dunia anak adalah dunia bermain karena bermain merupakan media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak (*Plato, Aristoteles,dan Frobel*) dalam Mutiah (2012:92). Oleh sebab itu,stimulasi yang diberikan sebaiknya disesuaikan dengan dunia anak,yaitu dengan permainan-permainan yang menarik bagi anak.

Permainan yang menarik tidak terbatas pada permainan modern saja, permainan tradisional juga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak. Anak dapat diajak belajar diluar kelas untuk menunjang kemampuan anak dalam bereksplorasi dan menumbuhkan kecintaannya terhadap permainan-permainan melalui pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dengan praktik langsung di lapangan seperti bermain dengan permainan tradisional di sekolah. James Danandjaja dalam Achroni (2012:45) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anank-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun serta banyak mempunyai variasi. Permainan tradisional dikenal memiliki beberapa keunggulan dibanding permainan modern pada masa kini, diantaranya tidak memerlukan biaya untuk memainkannya, melatih kreativitas anak, mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak, mendekatkan anak-anak pada alam, sebagai media pembelajaran nilai-nilai, mengembangkan kemampuan motorik anak, bermanfaat untuk kesehatan, mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, memberikan kegembiraan dan kecerian, dapat dimainkan lintas usia, dan mengasah kepekaan seni anak. Salah satu permainan tradisional yang dapat mendukung

meningkatnya perkembangan motorik kasar (keseimbangan tubuh) pada anak adalah permainan tradisional contohnya lompat kodok. Menurut Achroni (2012:51) permainan lompat kodok (dalam bahasa Bengkulu), merupakan permainan melompati satu kotak ke kotak lainnya menggunakan satu kaki. Permainan tradisional lompat kodok (dalam bahasa Bengkulu) ini dikenal dengan nama engklek (Jawa), Gala hadang (Kalimantan), Tengge-tengge (Gorontalo), Cak Lingking (Bangka), Teprok (Bali), Gili-gili (Marauke), Deprok (Betawi), Gedrik (Banyuwangi), Bak-baan (Lamongan), Bendang (Lumajang), Engkleng (Pacitan), Sonda (Mojokerto), Tepok Gunung (Jawa Barat), Balap karung (Jawa), Lompat tali (Jawa, Sumatra). Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas bahwa masalah yang ada siswa SDN 7 yaitu masih rendahnya keseimbangan tubuh anak, maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional". Dengan penelitian ini, peneliti berharap nantinya motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak dapat meningkat dengan optimal melalui permainan Engklek, Galah hadang, Lompat tali, Tarik tambang pada siswa Sekolah Dasar Negeri 7 Sungai Raya.

Berdasarkan permasalahan Dengan semakin berkurangnya aktivitas fisik anak akibat dominasi permainan berbasis teknologi modern, keterampilan motorik dasar yang seharusnya berkembang secara optimal menjadi terhambat. Permainan tradisional, yang sarat dengan gerak fisik dan interaksi sosial, diyakini mampu menjadi salah satu solusi alternatif dalam meningkatkan kemampuan motor educability siswa sekolah dasar. Hal ini penting mengingat fase usia sekolah dasar merupakan masa emas perkembangan motorik dan kognitif anak.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik edukatif siswa, serta untuk mengkaji kembali nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam budaya lokal yang mulai terlupakan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pendidik dan pembuat kebijakan dalam mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran di

sekolah dasar sebagai bagian dari pendidikan yang holistik dan kontekstual. Berdasarkan kenyataan yang ada peneliti bermaksud mengadakan penelitian secara pasti dengan judul “ Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan *Motor Educability* Pada Sekolah Dasar Negeri 7 Sungai Raya”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kemampuan motor educability sebelum diberi perlakuan permainan tradisional di SDN 7 sungai raya?
2. Bagaimana kemampuan motor educability setelah diberi perlakuan permainan tradisional di SDN 7 sungai raya?
3. Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional motor educability di SDN 7 sungai raya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui motor educability sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional pada siswa SDN 7 sungai raya?
2. Untuk mengetahui motor educability setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional pada siswa SDN 7 sungai raya?
3. Ada tidaknya pengaruh permainan tradisional terhadap motor educability pada siswa di SDN 7sungai raya?

D. Manfaat Penelitian

Data dan informasi yang diperoleh dari hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat baik praktis maupun teoritis. Penelitian Hasil penulis yang diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Menambah Wawasan dalam Bidang Pendidikan Motorik Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan tentang motor educability (kemampuan motorik yang mendukung proses belajar) pada remaja, serta memberikan wawasan baru mengenai cara-cara yang efektif untuk meningkatkan motor educability melalui aktivitas fisik seperti permainan tradisional Kontribusi pada Pengembangan Teori Pendidikan Fisik Hasil penelitian ini dapat memperkuat atau mengembangkan teori-teori yang berkaitan dengan pendidikan fisik, khususnya yang berfokus pada penggunaan permainan tradisional dalam mendukung perkembangan motorik siswa di tingkat sekolah negeri dasar (SDN). Menambah Literatur tentang Permainan Tradisional dalam Pendidikan Penelitian ini akan memperkaya literatur mengenai manfaat permainan tradisional dalam pendidikan jasmani dan memberikan bukti empiris tentang kontribusi permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik siswa, yang selama ini mungkin kurang dieksplorasi dalam konteks pendidikan formal.

2. Manfaat Praktis

Memberikan Rekomendasi bagi Pendekatan Pembelajaran di Sekolah Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pendidik dan pihak sekolah tentang pentingnya mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum pendidikan fisik. Dengan menggunakan permainan tradisional sebagai sarana pengembangan motor educability, sekolah dapat memberikan variasi kegiatan yang lebih menarik dan efektif dalam pembelajaran fisik.

Meningkatkan Pemahaman tentang Pentingnya Pendidikan Motorik pada Remaja Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam kepada guru olahraga dan pihak sekolah mengenai pentingnya peningkatan keterampilan motorik pada siswa SDN. Hasil penelitian ini dapat mendorong pengembangan program pendidikan fisik yang lebih menyeluruh, yang tidak hanya berfokus pada olahraga kompetitif, tetapi juga pada permainan tradisional yang lebih inklusif dan menyenangkan. Menghidupkan Kembali

Permainan Tradisional sebagai Bagian dari Budaya Lokal Dengan menunjukkan pengaruh positif permainan tradisional terhadap perkembangan motorik, penelitian ini juga memiliki potensi untuk menghidupkan kembali permainan tradisional dalam kehidupan siswa. Hal ini juga bisa berkontribusi pada pelestarian budaya lokal melalui pendidikan.

Manfaat bagi Pengambil Kebijakan Pendidikan Hasil penelitian ini dapat memberikan dasar bagi pengambil kebijakan di bidang pendidikan untuk merancang kurikulum atau program ekstrakurikuler yang lebih fokus pada kegiatan fisik berbasis permainan tradisional, sebagai alternatif dalam pengembangan motorik dan karakter siswa.

E. Ruang Lingkup

Untuk membatasi penelitian ini agar jelas ruang lingkupnya maka dalam pembahasan ini akan dikemukakan tentang variabel penelitian dan definisi operasional.

1. Variabel Penelitian

Variabel merupakan suatu konsep yang memiliki variabelitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian (Hartono 2018 :25) walisen dan wiener dalam Garaika Darmana, (2019 :17) apabila suatu konsep memiliki lebih dari satu keadaan, nilai dn kondisi, konsep tersebut merupakan variabel. Hatch dan Farhady dalam Garaika Darmana, (2019:17) secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan orang lain atau satu objek dengan objek lain. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penelitian ini sebagai berikut:

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan pada variabel lain, tanpa dipengaruhi oleh variabel manapun. Menurut Sugiyono (2017:61), variabel bebas sering disebut

sebagai variabel stimulus, prediktor, atau antecedent, yaitu variabel yang memengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat . Sementara itu, Arikunto (2017:173) menyatakan bahwa variabel bebas adalah variabel yang berdiri sendiri dan tidak dipengaruhi oleh variabel lain, tetapi memengaruhi variabel lain . Dalam konteks penelitian kuantitatif, Creswell (2017) menjelaskan bahwa variabel bebas adalah atribut atau karakteristik yang memengaruhi hasil (variabel terikat) dalam penelitian . Berdasarkan penjelasan para ahli di atas penulis menarik kesimpulan bahwa adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah Permainan Tradisional (Variabel X).

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas dan menjadi akibat dari adanya perubahan variabel tersebut. Menurut Sugiyono (2019:69) variabel terikat sering disebut sebagai variabel output, kriteria, atau konsekuensi karena merupakan hasil dari pengaruh variabel bebas. Pada edisi sebelumnya, Sugiyono (2018:61) juga menyatakan bahwa variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variabel bebas. Dengan demikian, variabel terikat berperan penting dalam mengukur dampak atau hasil dari suatu perlakuan atau intervensi dalam penelitian. Berdasarkan penjelasan para ahli diatas penulis menarik kesimpulan yaitu adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah *Motor Educability* (Variabel Y).

2. Definisi Operasional

Bentuk aktivitas jasmani adalah jenis-jenis aktivitas jasmani untuk meningkatkan perkembangan *Motor Educability* anak SDN 7 sungai raya, Pengenalan Permainan Tradisional

- a. Permainan tradisional permainan adalah, bentuk dari bermain yang memiliki karakteristik tertentu, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara spontan karena disenangi, bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang diperlukan agar anak dapat berkembang secara wajar.