

NASKAH PUBLIKASI

**PENGARUH METODE PERMAINAN ICE BREAKING TERHADAP
KEMAMPUAN KETERAMPILAN GERAK DASAR LOKOMOTOR PADA
SISWA SEKOLAH DASAR**

**THE EFFECT OF THE ICE BREAKING GAME METHOD ON THE ABILITY OF
BASIC LOCOMOTOR MOVEMENTS IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

SHAMILA BASHAYEVA¹, JULIANUR²



**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN SYARAT
GUNA MENCAPAI DERAJAT SARJANA PENDIDIKAN PADA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR**

**OLEH:
SHAMILA BASHAYEVA
NIM:
1811102422034**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN
TIMUR
2023**

Naskah Publikasi

PENGARUH METODE PERMAINAN ICE BREAKING TERHADAP KEMAMPUAN KETERAMPILAN GERAK DASAR LOKOMOTOR PADA SISWA SEKOLAH DASAR

THE EFFECT OF THE ICE BREAKING GAME METHOD ON THE ABILITY OF BASIC LOCOMOTOR MOVEMENTS IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

SHAMILA BASHAYEVA¹, JULIANUR²



**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Syarat
Guna Mencapai Derajat Sarjana Pendidikan Pada Fakultas
Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Kalimantan Timur**

Oleh:
Shamila Bashayeva
Nim: 1811102422034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
KALIMANTAN TIMUR
2023**

NASKAH PUBLIKASI

**PENGARUH METODE PERMAINAN *ICE BREAKING* TERHADAP KEMAMPUAN
KETERAMPILAN GERAK DASAR LOKOMOTOR PADA SISWA SEKOLAH
DASAR**

Oleh :

SHAMILA BASHAYEVA

1811102422034

Samarinda,

Telah disetujui Oleh

Pembimbing



JULIANUR, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1115079001

Naskah Publikasi

**PENGARUH METODE PERMAINAN *ICE BREAKING* TERHADAP KEMAMPUAN
KETERAMPILAN GERAK DASAR LOKOMOTOR PADA SISWA SEKOLAH
DASAR**

Yang disiapkan dan disusun Oleh

Nama : Shamila Bashayeva
NIM : 1811102422034
Program Studi : Pendidikan Olahraga

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal Juli 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan guna mencapai derajat sarjana Pendidikan Olahraga pada Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.

Susunan Penguji :

Penguji I : Julianur, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1115079001
Penguji II : Dr. Galih Priyambada, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1131089003

Mengetahui,


Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Ali Saukah, M.A., Ph.D
NIDK. 8912620021


Ketua
Prodi Pendidikan Olahraga

Nanda Alfian Mahardhika, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1117089101

Persetujuan Publikasi

Kami dengan ini mengajukan surat publikasi penelitian dengan

Judul :

PENGARUH METODE PERMAINAN ICE BREAKING TERHADAP KEMAMPUAN KETERAMPILAN GERAK DASAR LOKOMOTOR PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Bersama dengan surat ini persetujuan ini kami lampirkan makalah publikasi

Penguji 1



Julianur, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1115079001

Peneliti



Shamila Bashayeva
NIM. 1811102422034

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1
Pendidikan Olahraga



Nanda Alfran Mahardhika, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 1117089101



UMKKT
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
Kalimantan Timur

Kampus 1 : Jl. Ir. H. Juanda, No.15, Samarinda
Kampus 2 : Jl. Pelita, Pesona Mahakam, Samarinda
Telp. 0541-748511 Fax.0541-766832



SURAT KETERANGAN ARTIKEL PUBLIKASI

Assalamualaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Julianur, S.Pd., M.Pd
NIDN : 1115079001
Nama : Shamila Bashayeva
NIM : 1811102422034
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : S1 Pendidikan Olahraga

Menyatakan bahwa artikel ilmiah yang berjudul “Pengaruh Metode Permainan *Ice Breaking* Terhadap Kemampuan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Sekolah Dasar” telah di submit pada Jurnal JEPEN : JURNAL PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN pada tahun 2023

<https://jepen.pgri-kaltim.id/index.php/jepenpgri/article/view/17>

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Mahasiswa

Shamila Bashayeva
NIM. 1811102422034

Samarinda, 23 Mei 2023

Pembimbing

Julianur, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1115079001



PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (PGRI)
PROVINSI KALIMANTAN TIMUR

JEPEN : JURNAL PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN

<https://jepen.pgri-kaltim.id/index.php/jepenpgri/index>

Gedung Guru Kaltim Jl. Harva, Prevab No. 1 Samarinda Telp. 0541.7803462

E-mail: kaltimpgri@gmail.com, website : pgrikaltim.or.id / jepenpgri@gmail.com



Pengaruh Metode Permainan Ice Breaking Terhadap Kemampuan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Sekolah Dasar

Program Studi Pendidikan Olahraga

Shamilabashayeva0111@gmail.com, julianur@umkt.ac.id

Abstrak

Keterampilan gerak dasar sendiri merupakan hal penting dalam Pendidikan jasmani, karena pada pembelajaran dasar awalnya Pendidikan jasmani sudah diajarkan di SD dengan aspek gerak yang lebih dominan dan bangunan dasar untuk aktivitas fisik dan olahraga ke depannya. Tujuan penelitian ini yaitu ingin mengetahui dan memahami Pengaruh *Ice Breaking* pada siswa sekolah dasar, dan sasaran penelitian kali ini adalah siswa SDN 001 Sungai Kunjang.

Jenis penelitian yang di gunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen, populasi terdiri 115 siswa menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *nonprobability sampling* dengan mengambil 28 siswa kelas 3 SDN 001 Cendana Sungai Kunjang Dikarakan total populasi yang ada terbilang menjadi 4 kelas yaitu, maka peneliti mengambil sampel $\frac{1}{4}$ (seperempat) dari total populasi.

Hasil dari penelitian ini Hasil uji t untuk keterampilan gerak dasar lokomotor dapat dilihat bahwa t hitung sebesar $5.444 > 2,07$ (t-tabel) dan besar nilai signifikansi probability $0,000 < 0,05, 05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengaruh metode *Ice Breaking* terhadap kemampuan keterampilan gerak dasar lokomotor pada sekolah SDN 001 Sungai Kunjang, disimpulkan bahwasanya hasil penerapan *Ice Breaking* bisa mempengaruhi keterampilan gerak dasar lokomotor secara positif.

Kata kunci: Permainan, *Ice Breaking*, Gerak Lokomotor

1. Pendahuluan

Pendidikan Jasmani (Penjas) adalah metode pengajaran termasuk latihan fisik yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa, pemahaman tentang hidup sehat, sportivitas, dan kecerdasan emosional. Kinerja seorang guru dinilai dari hasil ujian terakhir yang diselenggarakan; tujuan pencapaian bagi guru meliputi kemampuan siswa dan pengetahuan belajar. Pengajar dianggap berhasil dalam mengajarkan konten jika nilai ujian akhir lebih tinggi dari yang diharapkan. Namun, jika nilai ujian akhir siswa kurang dari nilai yang diinginkan, pengajar dianggap gagal dalam memfasilitasi pembelajaran.

Sugito dan hanif (2015) berpendapat bahwa keterampilan gerak dasar dibagi menjadi tiga macam keterampilan gerak, yaitu (1) keterampilan gerak lokomotor (2) keterampilan nonlokomotor, dan (3) keterampilan manipulative. Keterampilan gerak dasar lokomotor adalah gerakan berpindah tempat dimana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat. *Ice breaking* ini sendiri adalah salah satu permainan dan juga metode yang bisa guru/pengajar lakukan untuk menarik fokus perhatian anak-anak serta mencairkan suasana menjadi keadaan yang lebih bersemangat. Guru dapat menerapkan *ice breaking* diawal pembelajaran agar lebih optimal hasil yang didapatkan serta di sela-sela proses pembelajaran agar dapat menghilangkan suasana sepi menjadi makin riang dan ramai (Mi & Baten, 2021).

(2) Tujuan penelitian; Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk “Mengetahui pengaruh metode *Ice Breaking* terhadap peningkatan gerak dasar lokomotor

siswa Sekolah Dasar Negeri 001 Sungai Kunjang” dan (3) tujuan penelitian dan kontribusi penelitian (manfaat); Temuan penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan jurusan pengajaran sekolah dasar.

Jika nilai ujian akhir siswa kurang dari nilai yang diinginkan, pengajar dianggap gagal dalam memfasilitasi pembelajaran. Pendidikan Jasmani (Penjas) adalah metode pengajaran termasuk latihan fisik yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa, pemahaman tentang hidup sehat, sportivitas, dan kecerdasan emosional. Kinerja seorang guru dinilai dari hasil ujian terakhir yang diselenggarakan; tujuan pencapaian bagi guru meliputi kemampuan siswa dan pengetahuan belajar. Pengajar dianggap berhasil dalam mengajarkan konten jika nilai ujian akhir lebih tinggi dari yang diharapkan. Namun, jika nilai ujian akhir siswa kurang dari nilai yang diinginkan, pengajar dianggap gagal dalam memfasilitasi pembelajaran.

2. Kajian Pustaka dan pengembangan hipotesis

Setiap orang berpartisipasi dalam latihan *ice breaking* untuk menarik perhatian pada diri mereka sendiri dan mengembalikan lingkungan ruangan ke kondisi yang menyenangkan (Satriani, 2018: 62). Dan setiap orang harus mencontoh ruh ini ketika melakukan suatu aktivitas (Kurnia & Setiawan, 2021). *Ice Breaking* dapat digunakan oleh guru baik di awal maupun selama pembelajaran agar siswa tidak bosan dan memaksimalkan hasil belajar.

Di kelas, *ice breaking* dapat membantu siswa menjadi kurang defensif, sinis, dan optimis. Dapat melatih Kerjasama Antar Siswa, menjadikan siswa lebih aktif, dan dapat mengetahui berbagai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan dalam penerapannya (Sumardi 2014:28). Menurut (Wulandari 2018:20), menggunakan *Ice Breaking* dapat menimbulkan situasi yang menyenangkan, menggairahkan, membuat wanita lebih bersemangat, dan lebih serius saat mendiskusikan ide atau lelucon..

Selain membuat siswa lebih aktif, *Ice Breaking* merupakan metode pengajaran yang menarik dan efektif. Hal ini sangat berguna untuk mengurangi rasa bosan, gelisah, dan malaise saat belajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh siswa yang menggunakan *ice braking* selama percobaan di kelas, diyakini bahwa pengajaran di kelas dapat dibuat lebih kreatif, dan sebagai hasilnya, siswa lebih antusias untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Pendidikan dikelas telah dicatat tidak lagi terfokus pada guru dan masih dapat dimodifikasi untuk fokus pada siswa.

Permainan merupakan suatu kegiatan yang bisa melatih ketangkasan dan keterampilan seorang anak dan juga mendidik anak untuk bersikap tidak malas dan juga mau untuk belajar berkreasi atau bahkan memiliki semangat kreativitas. Salah satu media terbaik untuk belajar adalah bagaimana permainan itu bekerja. Anak-anak mungkin bersenang-senang bermain. Meskipun permainan berakhir, tanpa disadari mereka mempelajari sesuatu. Anak-anak belajar melalui permainan nilai menghargai orang lain, lingkungan, dan Tuhan.

Gerak dasar lokomotor yang bisa di terapkan pada Usia anak-anak antara lain yaitu melompat, berjalan dan berlari. Penelitian Louise menemukan bahwa anak muda yang sering melakukan latihan yang sangat berulang pada gerakan dasar alat gerak memiliki gerakan yang lebih berkembang. Contoh ini menunjukkan sejauh mana anak-anak muda yang terbiasa melakukan gerak lokomotor memiliki keterampilan gerak. Contoh ini menunjukkan bagaimana anak-anak muda yang terbiasa melakukan gerak dasar lebih aktif dalam berbagai fungsi lokomotor dan perkembangan fisiknya.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk metode kuantitatif dengan desain eksperimen sampel tidak terpisah, karena tidak dapat mengontrol semua variabel yang mempengaruhi hasil penelitiannya memiliki satu kelompok (sampel) saja, yang diukur dua kali, pengukuran pertama dilakukan sebelum subjek diberi perlakuan (pre-test), kemudian perlakuan (*treatment*), yang akhirnya ditutup dengan pengukuran kedua (post-test). Menurut

Margono (2017) populasi adalah keseluruhan data yang menjadi pusat perhatian seseorang peneliti dalam ruang lingkup dan waktu yang telah ditentukan. Populasi berkaitan dengan data-data, jika seseorang manusia memberikan suatu data, maka ukuran atau banyaknya populasi akan sama banyaknya manusia. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SDN 001 Sungai Kunjang yang berjumlah empat kelas yaitu 3A, 3B, 3C, 3D dengan total jumlah siswanya kurang lebih 115 Siswa. Sampel menurut Sugiyono (2018) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut sampel yang diambil dari populasi tersebut harus betul-betul representative atau mewakili populasi yang diteliti. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan Teknik *nonprobability sampling* yang juga digunakan dalam penelitian ini yaitu purposive sampling. *Purposive sampling* adalah suatu teknik penetapan sampel dengan menentukan sampel dengan sebuah pertimbangan tertentu. Dikarenakan total populasi yang ada terbilang menjadi 4 kelas yaitu, maka peneliti mengambil sampel $\frac{1}{4}$ (seperempat) dari total populasi atau hanya mengambil 1 kelas sebagai sampel yaitu kelas 3 C. Sehingga sampel kali ini berjumlah 28 siswa kelas 3 SDN 001 Cendana Sungai Kunjang.

Menurut Sugiyono (2015), ada dua macam variabel yang berbeda yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Istilah yang sering digunakan untuk Variabel Independen termasuk stimulus, prediktor, dan anteseden. Ini sering disebut sebagai variabel independen dalam bahasa Indonesia. Pembentukan variabel dependen (terikat) dapat dipengaruhi atau disebabkan oleh faktor independen. Variabel independen, di sisi lain, kadang-kadang disebut sebagai variabel keluaran, kriteria, atau konsekuensi. Ini sering disebut sebagai variabel dependen dalam bahasa Indonesia.

- a) Variabel terikat yaitu kemampuan Keterampilan gerak dasar lokomotor
- b) Variabel yang mempengaruhi yaitu metode permainan *ice breaking*

Menurut sugiyono (2018) "Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur nilai variable yang diteliti. Data yang dikumpulkan saat melakukan observasi atau penelitian harus valid agar dapat menunjang keberhasilan penelitian kali ini. Pada penelitian ini menggunakan pengambilan data kemampuan dasar motorik anak sekolah dasar kelas III dengan pendekatan proses yaitu penilaian yang lebih menekankan kepada kualitas (benar tidaknya) suatu Gerakan bukan kepada kuantitas seperti cepat, seberapa jauh dan seberapa banyak.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai lembar pengamatan yang digunakan untuk mengukur kemandirian belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Tes

Jenis tes yang dibawakan oleh peneliti adalah jenis *test pre-test* dan *post-test*. tes yang dilakukan sebelum guru memulai kegiatan pembelajaran. *Pre-test* diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait materi yang akan disampaikan. Sedangkan *post-test* adalah suatu evaluasi akhir dalam bentuk pertanyaan yang penulis berikan kepada masyarakat sasaran setelah pelajaran/materi telah tersampaikan.

Berdasarkan hasil permasalahan yang telah terkemukakan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa sekolah dasar. Untuk komponen tes dan pengukuran dalam metode permainan *ice breaking* terhadap keterampilan gerak dasar lokomotor siswa sekolah dasar ini yaitu:

A. *Pre-test & Post-test*

- 1) berlari
- 2) melompat

B. *Treatment*

Sam-Sam

- 1) Siswa dibagi menjadi 3 bagian untuk memainkan sebuah sam-sam. Dan diberikan sebuah patahan keramik kecil sebagai alat melempar untuk memainkan sebuah sam-sam.

- 2) Dan mereka mulai memainkan secara bersamaan seperti berlomba dan jangan sampe melewati batas garis yang sudah di gambarkan.
- 3) Kemudian terus bermain jika tidak gagal dalam melewati garis yang tergambar.
- 4) Dan sampai menyelesaikan bagian akhir kotak kotak yang tergambar.

4. Hasil dan Pembahasan

Deskripsi statistic Pre-test dan Post-test Gerak

Dasar lokomotr

lari zig-zag	Pre-test	Post-test
Mean	28	36
Median	30	36
Standar Deviasi	6	5
Max	40	48
Min	19	28
Range	21	20

Tabel 4.1 Deskripsi Gerak dasar lokomotor.

Berdasarkan Data diatas dapat diketahui bahwa masing masing nilai rata rata Setelah diperoleh dari hasil pre-test dan post-test berlari Zig-zag pada siswa kelas 3 di sekolah 001 sungai kunjang yaitu pre-test nilai rata 40, nilai tengahnya 28, nilai simpangan baku 6, nilai terendah 19 dan terbesar 40. Sedangkan masukan ke penilai post-test nilai rata-rata 36, nilai tengah 28, nilai simpangan baku 5, nilai terendah 28 dan nilai terbesar 48.

5. Deskripsi Frekuensi & Persentase *Pre-test & Post-test*

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Pre-Test

Berlari Zig-Zag Pre-test		
Interval	Frekuensi	Persentase
<26	10	35.7%
26-34	12	42.9%
>34	6	21.4%
	28	100%

Diatas merupakan tabel distribusi post-test untuk berlari zig-zag adalah untuk frekuensi 10 adalah dengan interval <26 dengan persentase 35.7%, selanjutnya frekuensi 12 adalah 26-34 dengan frekuensi 42.9%, selanjutnya frekuensi 6 adalah dengan interval >34 dengan persentasi 21.4%, dan selanjutnya total dari 28 frekuensi dengan persentase 100%. Berikut adalah diagram frekuensi pengkategorian *Pretest* berlari Zig-Zag.

Berlari Zig-Zag Post-test		
Interval	Frekuensi	Persentase
<35	10	35.7%
35-41	12	42.9%
>41	6	21.4%
	28	100%

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Post-test

Diatas merupakan tabel distribusi Post-test untuk berlari zigzag adalah untuk frekuensi 10 adalah dengan interval <35detik dengan persentase 25.7%, selanjutnya untuk frekuensi 12 adalah dengan interval 35-41 dengan persentase 42.9%, selanjutnya lagi untuk frekuensi 6 interval lebih dari >41 dengan persentase 21.1%, dan selanjutnya total dari 28 frekuensi dengan persentase 100%.

Hasil uji t terangkum dalam tabel berikut:

t-test for equality of means				
	t-hitung	t-tabel	Sig.(2-tailed)	Mean Diference
Gerak dasar lokomotor	5.444	2,07	0,000	8.10714

Hasil uji t keterampilan gerak dasar lokomotor menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan permainan *Ice Breaking* terhadap keterampilan gerak dasar lokomotor siswa SD Negeri 001 Sungai Kunjang. Nilai t hitung adalah $5,444 > 2,07$ (t-tabel) dan nilai signifikansi probabilitas $0,000 < 0,05$.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, anak-anak kelas 3 hingga sekolah dasar akan dinilai kemampuan gerak dasar mereka untuk melihat bagaimana pendekatan permainan *Ice Breaking* mempengaruhi mereka. Dapat dilihat dari hasil uji t kemampuan gerak dasar lokomotor, Ho ditolak dan Ha diterima, hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang cukup besar. Nilai t hitung adalah $5,444 > 2,07$ (t-tabel) dan nilai signifikansi probabilitas adalah $0,000 < 0,05$. Keterampilan gerak dasar anak adalah hal-hal sederhana yang harus dapat dilakukan anak agar dapat berkembang sesuai dengan usianya. Namun, beberapa anak masih kesulitan dalam melakukan fungsi alat gerak sederhana. bahwa tantangan-tantangan tersebut dapat mengakibatkan keterlambatan perkembangan anak, yang mengakibatkan sangat sedikitnya pergerakan dari anak. Jika anak memperhatikan penggunaan bagian tubuh yang terkoordinasi saat berjalan, melompat, dan berjalan ke kiri dan ke kanan, gerak dasar lokomotor dapat dianggap berkembang pada anak tersebut. Anak-anak dengan kemampuan gerak dasar yang kuat juga akan mampu membantu diri mereka sendiri untuk menunjukkan sikap yang sangat baik dan hati-hati. Mereka mampu menyelesaikan masalah yang mereka atau anak-anak ini hadapi secara teratur.

Tingkat Kemampuan seorang anak-anak tidak bisa sepenuhnya bisa berjalan dengan mulus. Kenyataan dilapangan sangat tidak mudah berjalan. Teori yang digunakan diatas masih banyak sekali orangtua sekarang sangat menyuruh anak-anak agar bisa lebih pandai dalam hal apapun, contohnya membaca dan berhitung daripada melakukan kegiatan fisiknya. Seperti di era modern seperti sekarang anak-anak lebih lebih suka dan cenderung ke waktunya dengan kegiatan yang seperti aktivitas non fisik contoh bermain handphone dan menonton television. Tetapi hal disebabkan karena masih banyak sekali para orang tua yang selalu memberi barang elektronik kepada anak-anak. Agar lebih nyaman melakukan aktivitas yang lainnya. Banyak penelitian telah dilakukan tentang cara terbaik menggairahkan anak kecil sehingga tahap perkembangan fisik mereka selanjutnya dapat berkembang dengan baik. Keterampilan gerak dasar anak-anak yang lebih tua lebih memuaskan daripada anak-anak yang lebih muda karena mereka lebih sering digunakan. Latihan sehari-hari atau perilaku kebiasaan inilah yang menyebabkan perbedaan ini. Pernyataan eleni juga anak laki-laki lebih aktif dibandingkan anak perempuan, dikarenakan segi kontrolnya yang sangat berbeda jauh.

Maka dari itu pada penelitian kali ini yang menggunakan metode permainan *Ice Breaking* dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui tingkatan gerak dasar lokomotor pada siswa SDN 001 Sungai Kunjang.

Pada penelitian kali ini yang sama menggunakan sebuah metode permainan *Ice Breaking* dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui tingkatan gerak dasar lokomotor pada siswa sekolah dasar lokomotor pada siswa SDN 001 Sungai Kunjang,

Ada beberapa tes gerak dasar lokomotor untuk mengetahui tingkatan gerak dasar lokomotor pada siswa SDN 001 Sungai Kunjang yaitu Berlari zig-zag, sprint dan melompat untuk melatih kelincihan dan keseimbangan tubuh.

Dari pernyataan pembahasan diatas bahwasannya peningkatan kemampuan keterampilan gerak dasar lokomotor pada siswa yang signifikan ini menunjukkan bahwa beberapa metode permainan Ice Breaking dapat digunakan sebagai media atau metode pembelajaran bagi para tenaga pendidik untuk meningkatkan beberapa ketangkasan, kelincihan dan keseimbangan siswa dalam gerak dasar lokomotor.

6. Kesimpulan dan Keterbatasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengaruh metode *Ice Breaking* terhadap kemampuan keterampilan gerak dasar lokomotor pada sekolah SDN 001 Sungai Kunjang, kesimpulannya bahwasannya hasil penggunaan *Ice Breaking* dapat mempengaruhi keterampilan gerak dasar lokomotor secara positif.

Keterbatasan

Peneliti Berusaha keras memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan, namun bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan.

Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan disini antara lain:

1. Peneliti tidak dapat mengontrol factor-faktor yang mungkin mempengaruhi hasil test, seperti waktu istirahat, kondisi tubuh, factor psikologis, dan sebagainya.
2. Peneliti juga sudah mengontrol kesungguhan tiap-tiap siswa dalam melakukan tes maupun *treatment* namun masih ada beberapa siswa yang kurang serius.

Referensi

- Satriani, N, Md. P, & Kt. Pudjawan, & I Md. Suarjana. Pengaruh Model Pembelajaran Arias dengan Selingan Ice Breaker terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 2(3) , 312-320
- Sugito., & Hanif. (2015) Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif*, 1(1). 60-73
- Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sumardani. (2014). Pengaruh Penerapan Teknik Ice Breaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3 (10), 1-10.

Artikel Milaaaaaaaaaaaaaaaa

ORIGINALITY REPORT

25%
SIMILARITY INDEX

24%
INTERNET SOURCES

13%
PUBLICATIONS

11%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	7%
2	journal3.um.ac.id Internet Source	2%
3	dspace.umkt.ac.id Internet Source	1%
4	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	1%
6	eprints.binadarma.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Merdeka Malang Student Paper	1%
8	journal.unugiri.ac.id Internet Source	1%
9	www.bimbelan.com Internet Source	1%

(1) WhatsApp x Submissions | JEP x (464) YouTube x (464) HEBOH x PANDANGAN H x Pilu Putri Mantar x New Tab x

jepen.pgri-kaltim.id/index.php/jepengpri/submissions#archive

JEPEN : Jurnal Pendidikan dan Pengajaran

Submissions

My Queue 1 Archives 1 Help

Archived Submissions Search Filters New Submission

17	Bashayeva et al. Pengaruh Metode Permainan Ice Breaking Terhadap Kemampuan Keterampilan Gerak Dasar Lokom...	Published	View	
----	--	-----------	------	--

Show desktop

30°C Berawan Search 12:20 25/07/2023