

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Gerak Manipulatif Siswa SD Muhammadiyah Nganjuk

by Faisol Hamid

Submission date: 10-Mar-2025 01:52PM (UTC+0700)

Submission ID: 2610459343

File name: 62538-178961-1-PB_11.pdf (259.92K)

Word count: 2284

Character count: 14219

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Gerak Manipulatif Siswa SD Muhammadiyah Nganjuk

The Influence Of Traditional Games On Manipulativ Motion Skills In Students Of Muhammadiyah Nganjuk Elementary School

Faisol Hamid ¹, Akhmad Fendi Desranto²

^{1,2}STKIP PGRI Jombang, Jombang, 61418, Indonesia

Abstrak

Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia Indonesia. Perkembangan gerak di masa ³⁷ak-anak sangat menonjol, terutama pada kemampuan gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Penyempurnaan atau perbaikan gerak dasar terjadi pada masa anak-anak. Oleh karena itu, alternatif solusinya yaitu dengan aktivitas permainan dan olahraga. Permainan Tradisional boi-boian, kasti, dan maccuke mengandung gerak atau aktivitas jasmani, melalui permainan tradisional di samping mengajarkan gerakan-gerakan fisik seperti ²⁵berlari, melompat, melempar dan memukul tetapi juga mengajarkan sikap sportif dan kerjasama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap ²⁵Gerak Manipulatif Siswa Sd Muhammadiyah Nganjuk dalam ranah keterampilan gerak manipulatif. Penelitian ini merupakan penelitian ¹⁹eksperimen, dengan pendekatan Kuantitatif, metode *Pre experiment design* menggunakan model ³⁵*One Group Pretest-Posttest Design*. teknik pengambilan sampel menggunakan metode ³²cluster. Sampel dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Nganjuk. ¹⁸Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes lempar tangkap bola ³¹nis. Penelitian ini menggunakan teknik analisis *paired sample t-test* pada taraf signifikansi 0.05 dengan bantuan program komputer SPSS 20.0 for windows. pengujian hipotesisi adalah jika (H_0) ditolak nilai Sig (*2-tailed*) < 0.05. Hasil analisis Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa pada perhitungan SPSS yang menyatakan bahwa nilai Sig. (*2-tailed*) > α diperoleh sebesar 0,052 dan nilai $\alpha = 0,05$ maka berarti $0,052 > 0,05$. Dengan hasil perhitungan T-hitung sebesar 20,637 dan T tabel 1,311. Jadi $20,637 > 1,311$ sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan gerak manipulatif pada siswa SD Muhammadiyah Nganjuk.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, boi-boian, kasti, maccuke. Gerak manipulatif.

Abstract

Physical education and sports are a long-term investment in efforts to foster the quality of Indonesian human resources. The development of motion in childhood is very prominent, especially in locomotor, non-locomotor and manipulative abilities. Improvement or improvement of basic movements occur in childhood. Therefore, alternatives the solution is with game and sport activities. Traditional games boi-boian, baseball, and maccuke contain ⁴³physical movements or activities, through traditional games in addition to teaching physical ⁴⁷movements such as running, jumping, throwing and hitting but also teach sportsmanship and cooperation. This study aims to determine the effect of traditional games on the manipulative motion of students of SD Muhammadiyah Nganjuk in the realm of manipulative movement skills. This research is an experimental research, with a quantitative approach, the *Pre experiment design* method uses the *One Group Pretest-Posttest Design* model. The sampling technique uses the cluster method. The sample in this study was 30 students in grade IV at SD Muhammadiyah Nganjuk. Data collection methods in this study used a tennis ball

growing test. This study uses paired sample t-test analysis techniques at a significance level of 0.05 with the help of a computer program SPSS 20.0 for windows. Hypothesis testing is if (H_0) is rejected Sig (2-tailed) <0.05. Analysis results Based on the results of the data analysis above, it can be concluded that the SPSS calculation states that the Sig. (2-tailed) > α obtained by 0.052 and the value of $\alpha = 0.05$, means $0.052 > 0.05$. With the results of the calculation of T-count of 20.637 and T table of 1.311. So $20.637 > 1.311$ so that it can be concluded there is the influence of traditional games on manipulative motion skills in students of SD Muhammadiyah Nganjuk.

Keywords: Traditional games, boi-boian, kasti, maccuke. Manipulative Motion.

<https://dx.doi.org/10.20961/phduns.v19i1.62538>

PENDAHULUAN

Pendidikan bagian integral dari pembangunan nasional yang diarahkan menuju peningkatan kualitas manusia Indonesia seutuhnya. Sebagai bagian dari Pendidikan Nasional, upaya pendidikan jasmani perlu dilaksanakan dengan terencana, teratur dan berkesinambungan. Pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia Indonesia. Indonesia merupakan bangsa yang kaya budaya beranekaragaman kultur, etnis, suku, agama di setiap daerahnya tak luput halnya dengan permainan rakyat atau disebut juga permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung gerak atau aktivitas jasmani, melalui permainan tradisional di samping mengajarkan gerakan- gerakan fisik seperti berlari, melompat, melempar dan memukul tetapi juga mengajarkan sikap sportif dan kerjasama.

Perkembangan gerak di masa anak-anak sangat menonjol, terutama pada kemampuan gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Anak melakukan bermacam-macam gerakandasar dengan sempurna seperti berlari, melompat, mendorong, melempar dan sebagainya. Dengan bermain diharapkan siswa menjadi senang dan gembira sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Masa anak-anak merupakan masa bermain, dimana anak senang bergerak dan berpengaruh terhadap keterampilan. (Kusumawati, 2017).

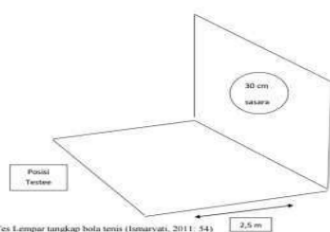
Maka dari itu, melalui penelitian ini, penulis ingin melakukan suatu upaya menerapkan permainan tradisional agar proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sesuai dengan tujuan pembelajaran bisa tercapai. sehingga penulis akan mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Gerak Manipulatif SD Muhammadiyah Nganjuk”.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-experiment dengan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain *One Group Pretest / Posttest Design*. Menurut (Arikunto, 2006). Penentuan populasi dalam status penelitian harus jelas dan tegas, karena populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Adapun

populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas III dan IV SD Muhammadiyah Nganjuk. Menurut (Arikunto, 2006) Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Peneliti menggunakan *Cluster* merupakan teknik yang di pilih untuk menjadi anggota sampel. Peneliti mendapatkan sampel kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas IV yang berjumlah 30 siswa.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes lempar tangkap bola tenis, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*teatment*) pembelajaran lempar tangkap bola tenis kepada siswa-siswi kelas IV SD Muhammadiyah Nganjuk. (Fenallampir, n.d.) Setelah testi siap, Bola dilempar dengan satu tangan dan ditangkap dengan tangan yang lain. Sebelum melakukan tes, siswa boleh mencoba terlebih dahulu sampai merasa terbiasa. Bola harus dilemparkan dari arah bawah (*under arm*) Bola harus mengenai sasaran Bola harus dapat langsung ditangkap tangan tanpa halangan sebelumnya. Tidak boleh beranjak atau berpindah keluar garis batas menangkap bola. Jumlahkan nilai hasil 10 lemparan pertama dan 10 lemparan kedua. Nilai total yang mungkin dapat dicapai adalah 20.

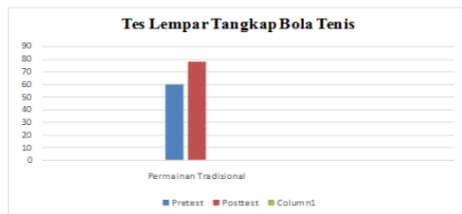


Gambar 1. Tata Cara Lempar Tangkap Bola (Pamugar, 2016)

Teknik analisis data adalah cara untuk menganalisis data yang diperoleh. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah berupa data kuantitatif, karena data yang diperoleh berupa angka atau nilai hasil tes, yaitu skor hasil *pre-test* dan *post-test* dan diuji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak, untuk menguji normalitas data, peneliti menggunakan perhitungan dengan bantuan program SPSS for Windows versi 20,0, yaitu uji Kolmogorov-smirnov, dan hasilnya dengan melihat tabel One Sample Kolmogorov-smirnov test. Sedangkan homogenitas pengujian terhadap normal tidaknya distribusi data, peneliti perlu melakukan pengujian terhadap kesamaan (Homogenitas) beberapa sampel, yakni seragam tidaknya variasi sampel – sampel yang diambil dari populasi yang sama (Arikunto, 2010:363). Dengan menggunakan uji-t dan perhitungannya dilakukan dengan bantuan program SPSS for Windows versi 20,0, dengan melihat tabel *Paired Samples Test*.

HASIL

Dari data didapatkan perubahan dari data *pre-test* dan *post-test*. Hal ini agar mudah dipahami maka akan digambarkan melalui grafik berikut ini :



Gambar 2. Hasil Tes Lempang Tangkap Bola Tennis

Sedangkan dari data juga didapatkan hasil dari rata-rata atau mean dari penilaian *pretest* dan juga nilai mean dari *posttest*.

Tabel 1. Deskripsi Hasil data awal (*Pre test*)

Metode	N	Minimum	Maximum	Mean
Permainan Tradisional	30	50	65	60

Tabel 2. Deskripsi Hasil data awal (*Post test*)

Metode	N	Minimum	Maximum	Mean
Permainan Tradisional	30	70	85	78

Dari hasil diatas menunjukkan hasil dari *pre test* dan *post test*. Kedua tabel tersebut menunjukkan gambaran data yang akan dianalisis selanjutnya yaitu data rata-rata, nilai maksimal dan nilai minimal. Penghitungan data secara manual, didapatkan perubahan nilai hasil pemberian perlakuan. Selanjutnya untuk mengetahui hasil dari perubahan data setelah diberikan perlakuan akan dijabarkan.

Tabel 3. Perubahan Hasil Penelitian Skor Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

Metode	N	Pre Test	Post Test	Selisih
Permainan Tradisional	30	60	78	18

Uji Normalitas

Data yang diuji kenormalannya adalah nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Nganjuk. Data yang diperoleh akan diuji menggunakan kolmogorof- smirnov, sebagai berikut :

Tabel 4. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	59,6667	77,8333
	Std. Deviation	5,03151	5,24130
Most Extreme Differences	Absolute	,225	,247
	Positive	,154	,247
	Negative	-,156	-,225
Kolmogorov-Smirnov Z		1,234	1,351
Asymp. Sig. (2-tailed)		,052	,095

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan *output* SPSS di atas diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) pada nilai *pretest* adalah $(,052) > \alpha$, maka terima H_0 jadi data berdistribusi normal. Sedangkan untuk nilai Asymp. Sig. (2-tailed) pada nilai *posttest* adalah $(,095) > \alpha$, maka terima H_0 jadi data berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas data antara *pretest* dan *posttest* dapat dilihat padasebagai berikut :

Tabel 5. Test of Homogeneity of Variances Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,540	3	26	,078

Berdasarkan data dari tabel hasil *output* SPSS uji homogenitas di atas dengan $\alpha = 0,05$ didapatkan nilai sig untuk *Based on Mean* sebesar ,078. Ha ini berarti nilai sig $(,078) > \alpha$, maka terima H_0 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* bersifat homogenatau memiliki varian yang sama.

Uji Hipotesis

Berikut ini adalah hasil perhitungan uji t berdasarkan Out Put SPSS 20.0 for Windows :

Tabel 6. Paired-Sample T-test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Posttest - Pair 1 Pretest	18,16667	4,82153	,88029	16,36628	19,96705	20,637	29	,000

Berdasarkan tabel *paired sample test* diperoleh Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Dasar pengambilan keputusan adalah terima H_0 jika Sig. (2-tailed) $> \alpha$ dan tolak H_0 jika Sig. (2-tailed) $< \alpha$ dimana $\alpha = 0,05$. Karena nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, berarti $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dengan kata lain H_a diterima. Dan hasil t-test menggunakan SPSS diperoleh T_{hitung} sebesar 20,637 dan diperoleh T_{tabel} didapatkan dari tabel dengan rumus df-1 selanjutnya melihat tabel dengan nilai tingkat signifikansi 5% adalah 1,311. Dari hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima karena nilai $T_{hitung} = 20,637$ lebih besar dari $T_{tabel} = 1,311$.

PEMBAHASAN

Berdasarkan permainan temuan yang diperoleh dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa tradisional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu gerak manipulatif menggunakan permainan tradisional berpengaruh terhadap keterampilan siswa SD Muhammadiyah Nganjuk. Selanjutnya dilihat dari data *pretest* dengan nilai rata-rata 60 dan *posttest* dengan nilai rata-rata 78, dari data tersebut maka nilai $60 > 78$ atau nilai *posttest* lebih besar dari pada *pretest* dengan selisih 18, dan didapatkan rata-rata kenaikan dari nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 18%. Maka menunjukkan bahwa tingkat signifikansi dan presentase pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan gerak manipulatif pada siswa SD Muhammadiyah Nganjuk.

Terlihat bahwa permainan tradisional dapat mempengaruhi keterampilan gerak manipulatif. Hal ini dapat terjadi karena pembelajaran ini menggunakan permainan tradisional, dimana siswa lebih mudah dalam menggunakan sarana pembelajaran dan dituntut lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional, peneliti memberikan 8 kali pertemuan, untuk pertemuan pertama dilakukan *pre-test*, pertemuan kedua dan lima permainan tradisional boi-boian, pertemuan tiga dan enam permainan tradisional kasti dan pertemuan empat dan tujuh permainan tradisional maccuke. Pertemuan kedelapan dilakukan *posstest* lempar tangkap bola tenis. Dalam permainan tradisional ini, permainan yang digunakan terdiri dari boi-boian, kasti, dan maccuke.

Dari kegiatan pembelajaran yang dibahas di atas dapatlah dipahami bahwa pada keterampilan gerak manipulatif dengan menggunakan permainan tradisional, siswa mendapat pengalaman belajar yang lebih variatif sehingga memperoleh hasil keterampilan gerak yang lebih baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan gerak manipulatif pada siswa SD Muhammadiyah Nganjuk. penulis lakukan.

Adapun saran yang dapat diajukan: (1) Disarankan menggunakan modifikasi permainan tradisional bagi guru disekolah untuk meningkatkan keterampilan gerak siswa. Berdasarkan penelitian ini modifikasi permainan tradisional telah terbukti efektif. (2) Disarankan menggunakan modifikasi permainan boi-boian, kasti, dan Maccuke bagi guru disekolah untuk meningkatkan

keterampilan gerak manipulatif siswa. Berdasarkan penelitian ini modifikasi permainan tradisional boi-boian, kasti, dan Maccuke telah terbukti efektif dapat meningkatkan keterampilan gerak manipulatif pada siswa SD Muhammadiyah Nganjuk.

Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa pada perhitungan *SPSS* yang menyatakan bahwa nilai Sig. (2-tailed) > α diperoleh sebesar 0,052 dan nilai $\alpha = 0,05$ maka berarti $0,052 > 0,05$. Dengan hasil 2perhitungan T-hitung sebesar 20,637 dan T tabel 1,311. Jadi $20,637 > 1,311$ sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan gerak manipulatif pada siswa SD Muhammadiyah Nganjuk.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh permainan tradisional terhadap hasil lempar tangkap bola tenis pada siswa SD Muhammadiyah Nganjuk yang signifikan, sehingga ada pengaruh permainan tradisional terhadap hasil lempar tangkap bola tenis pada siswa SD Muhammadiyah Nganjuk.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*.
Fenanlampir, A. (n.d.). *Tes & Pengukuran Dalam Olahraga*.
Pamugar, D. (2016). *Koordinasi Mata Tangan Dan Kaki Siswa Tunagrahita Kelas Atas SLB Negeri 1 Yogyakarta Daerah Istimewa Yogyakarta*.
Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4.

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Gerak Manipulatif Siswa SD Muhammadiyah Nganjuk

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	acikerisim.sakarya.edu.tr Internet Source	1 %
2	digilib.uinsa.ac.id Internet Source	1 %
3	Submitted to IAIN Pekalongan Student Paper	1 %
4	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1 %
5	a-research.upi.edu Internet Source	1 %
6	etd.uinsyahada.ac.id Internet Source	1 %
7	journal31.unesa.ac.id Internet Source	1 %
8	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	1 %
9	baadalsg.inflibnet.ac.in Internet Source	<1 %
10	devisujarwanti.wordpress.com Internet Source	<1 %
11	journal3.um.ac.id Internet Source	<1 %
12	mulok.library.um.ac.id Internet Source	<1 %

13	ojs.umsida.ac.id Internet Source	<1 %
14	repositori.uma.ac.id Internet Source	<1 %
15	repository.poltekkes-denpasar.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.stma-trisakti.ac.id Internet Source	<1 %
17	www.asjp.cerist.dz Internet Source	<1 %
18	dewey.petra.ac.id Internet Source	<1 %
19	digilib.esaunggul.ac.id Internet Source	<1 %
20	eprints.peradaban.ac.id Internet Source	<1 %
21	jbasic.org Internet Source	<1 %
22	nanopdf.com Internet Source	<1 %
23	repository.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
24	ejournal.iaimbima.ac.id Internet Source	<1 %
25	jptam.org Internet Source	<1 %
26	jurnal.minartis.com Internet Source	<1 %
27	jurnalstkipmelawi.ac.id Internet Source	<1 %

28	repository.mercubuana.ac.id Internet Source	<1 %
29	snhrp.unipasby.ac.id Internet Source	<1 %
30	snowie-world.blogspot.com Internet Source	<1 %
31	Laksono, Sigit Budi. "Kinerja Digital Bisnis Ekosistem", Universitas Islam Sultan Agung (Indonesia), 2023 Publication	<1 %
32	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
33	etd.repository.ugm.ac.id Internet Source	<1 %
34	j-adbis.polinema.ac.id Internet Source	<1 %
35	jurnal.fkip.unmul.ac.id Internet Source	<1 %
36	karyailmiah.unisba.ac.id Internet Source	<1 %
37	lppm.usni.ac.id Internet Source	<1 %
38	pta.trunojoyo.ac.id Internet Source	<1 %
39	repository.unibos.ac.id Internet Source	<1 %
40	sport.vnu.edu.ua Internet Source	<1 %
41	Desy Rizka Erwanda, Panggung Sutapa. "Pengembangan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan	<1 %

42

Safitri Kurnia Lestari, Ningrum Ningrum.
"PENGARUH PENGGUNAAN COOPERATIVE
LEARNING TIPE THINK-PAIR-SHARE (TPS)
TERHADAP HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN
SISWA KELAS X SEMESTER GENAP SMK
KARTIKATAMA 1 METRO T.P 2015/2016",
PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi), 2016

<1 %

Publication

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On