

**PENGARUH BERMAIN LOMPAT TALI TERHADAP KEMAMPUAN
SOSIAL DAN MOTORIK ANAK SD DESA ENTAK, KECAMATAN
AMBAL, KABUPATEN KEBUMEN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
Ana Ervina Indriana
NIM. 15604224023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**Pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap Perkembangan Sosial dan Motorik
Anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal,
Kabupaten Kebumen**

Disusun Oleh:

**Ana Ervina Indriana
NIM. 15604224023**

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan,

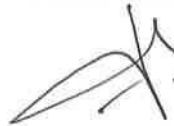
Yogyakarta, 25 Juni 2020

Mengetahui,
Koord. Prodi PGSD Penjas.



Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Sujarwo, M.Or
NIP. 19830314 200801 1 012

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

Pengaruh Bermain Permainan Lompat Tali terhadap Kemampuan Sosial dan Motorik Anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen

Disusun Oleh:

Ana Ervina Indriana
NIM. 15604224023




Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi

PGSD Penjas Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 02 Juli 2020

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sujarwo, S.Pd.Jas., M.Or. Ketua Penguji/Pembimbing		18/8-2020
Dr. Hari Yulianto, M.Kes. Sekretaris		14/8-2020
Dr. Yudanto, M.Pd. Anggota		10-08-2020

Yogyakarta, 10-08-2020

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.
NIP. 19660301 199001 1 001 a

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Ana Ervina Indriana**

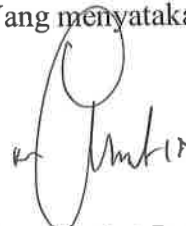
NIM : **15604224023**

Program Studi : Pendidikan PGSD Penjas Fakultas Ilmu Keolahragaan

Judul Tas : **Pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap
Pekembangan Sosial dan Motorik Anak SD Desa
Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen**

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 21 Juni 2020
Yang menyatakan



Ana Ervina Indriana
NIM. 15604224023

MOTTO

1. Sesungguhnya Sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari satu urusan, kerjakanlah sungguh-sungguh urusan lain”. (QS. AL Insyirah)
2. “Kemajuan bukanlah karena memperbaiki apa yang telah kau lakukan tapi mencapai apa yang belum kau lakukan”. (Kahlil Gibran)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk :

1. Ibu Wasinah dan Bapak Suyatno saya, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan ibu dan bapak, karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku. semua ini masih belum terbayarkan untuk kasih sayang orang tua yang tulus kepadaku selama ini, kasih ibu dan bapak sepanjang masa.
2. Adik Ilham Firdaus Pamungkas yang telah memberikan dukunganl maupun do'a.
3. Sahabat, teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan motivasi untuk segera menyelesaikan kuliah, selesai sudah tanggungjawab empat tahun ini. Terimakasih selalu mendampingiku di saat sedih, susah maupun senang.

**PENGARUH BERMAIN LOMPAT TALI TERHADAP KEMAMPUAN
SOSIAL DAN MOTORIK ANAK SD DESA ENTAK, KECAMATAN
AMBAL, KABUPATEN KEBUMEN**

Oleh
Ana Ervina Indriana
NIM. 15604224023

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh bermain lompat tali terhadap kemampuan sosial dan motorik anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*one groups pretest-posttest design*”. Instrumen tes *motor ability* yang digunakan adalah dari Nurhasan, tes ini mempunyai reliabilitas sebesar 0,93, dan validitasnya sebesar 0,87, sedangkan instrumen untuk perkembangan sosial menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 5 %.

Hasil analisis uji t pada pengaruh bermain permainan lompat tali terhadap kemampuan sosial dan motorik anak SD Desa Entak diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,064), dan nilai $p <$ dari 0,05, dengan demikian disimpulkan ada pengaruh bermain permainan lompat tali terhadap kemampuan sosial dan motorik anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen.

Kata kunci: *Permainan Lompat Tali, Kemampuan Sosial, Motorik Anak SD*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Bermain Lompat Tali terhadap Kemampuan Sosial dan Motorik Anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen.” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini pasti mengalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Sujarwo, M.Or selaku dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan, dan motivasi selama penulisan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M. Kes., selaku Dekan Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memeberikan fasilitas kepada penyusun selama melaksanakan perkuliahan di Fakultas Ilmu Keolahragaan
3. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes, Koord. Prodi PGSD Penjas Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan, kelancaran, dan masukan dalam melaksanakan penelitian.
4. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibowo, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memeberikan kesempatan lulus di Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta tenaga kependidikan Fakultas Ilmu

Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

6. Ibu Wasinah dan Bapak Suyatno, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua sehingga tersusunya karya ini.
7. Adik Ilham Firdaus Pamungkas yang telah memberikan dukunganl maupun do'a.
8. Teman-teman PGSD Penjas Fakultas Ilmu Keolahragaan yang senantiasa mendukung dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kelengkapan skripsi ini. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta, Juli 2020

Ana Ervina Indriana

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMANA MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
B. Penelitian yang Relevan.....	30
C. Kerangka Berfikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	35
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	35
C. Polulasi dan Sampel Penelitian.....	36
D. Lokasi dan Waktu.....	37

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	44
B. Pembahasan	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	54
B. Implikasi	54
Keterbatasan Penelitian	54
C. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Alternatif Jawaban Angket.....	38
Tabel 2. Tabel Pengkategorian.....	40
Tabel 3. Statistik Data Perkembangan Sosial Anak SD Desa Entak	44
Tabel 4. Kemampuan Sosial Anak SD Desa Entak saat <i>pretest</i>	45
Tabel 5. Kemampuan Sosial Anak SD Desa Entak saat <i>Posttest</i>	45
Tabel 6. Statistik Data Motorik Anak SD Desa Entak.....	46
Tabel 7. Deskripsi Motorik Anak SD Desa Entak saat <i>pretest</i>	47
Tabel 8. Kemampuan Motorik Anak SD Desa Entak saat <i>Posttest</i>	48
Tabel 9. Hasil Uji Normalitas	50
Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas	51
Tabel 11. Hasil Uji Hipotesis (UJi t).....	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. <i>One group pretest Posttest design</i>	34
Gambar 2. Kemampuan Sosial Anak SD Desa Entak saat <i>pretest</i>	45
Gambar 3. Kemampuan Sosial Anak SD Desa Entak saat <i>Posttest</i>	46
Gambar 4. Kemampuan Motorik Anak SD Desa Entak saat <i>pretest</i>	48
Gambar 5. Kemampuan Motorik Anak SD Desa Entak saat <i>Posttest</i>	49

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian	59
Lampiran 2. Angket Penelitian	60
Lampiran 3. Data penelitian	62
Lampiran 4. Statistik Penelitian	63
Lampiran 5. Uji Normalitas	79
Lampiran 6. Uji Homogenitas.....	80
Lampiran 7. Uji t.....	82
Lampiran 8. Dokumentasi.....	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain adalah pekerjaan atau aktivitas anak yang sangat penting. Melalui bermain anak akan semakin mengembangkan kemampuan dan keterampilan motorik anak, kemampuan kognitifnya, melalui kontak dunia nyata, menjadi eksis di dunianya, menjadi percaya diri dan masih banyak lagi manfaatnya (Martin, 2008: 41).

Bermain merupakan suatu kegiatan yang disenangi anak. Anak-anak selalu saja menyempatkan waktunya untuk bermain, mereka bermain dimana saja dan kapan saja, mereka menganggap semua tempat adalah arena bermainnya. Adapun (Rahmat, 2013: 11) menjelaskan bahwa melalui bermain anak belajar bagaimana menggunakan alat-alat, bagaimana mengembangkan kecapakan, bagaimana menghindar dari bahaya, dan bagaimana cara bekerja sama dengan anak lainnya.

Menurut Moslichatoen (2015: 32), menyatakan bahwa metode bermain merupakan kegiatan yang dapat membantu mengembangkan kreativitas dan fisik motorik anak. Menurut Tedjasaputra (2014:22) bermain adalah jenis bermain yang melibatkan aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh diantaranya adalah permainan bebas dan spontan, kegiatan bermain ini dilakukan dimana saja, tidak ada peraturan selama anak suka dan anak dapat melakukannya.

Kegiatan bermain adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Kegiatan bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak

aktivitas tubuh. Seberapa sering anak melakukan kegiatan bermain jenis ini dan apa saja ragam permainan yang mereka lakukan, sangat bervariasi dan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu kesehatan, penerimaan sosial dari kelompok teman bermain, tingkat kecerdasan anak, jenis kelamin, alat permainan, dan lingkungan tempat mereka tinggal atau dibesarkan.

Bermain mampu mengembangkan aspek sosial emosional anak yaitu melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian/diterima dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada. Dengan bermain secara kelompok, anak akan belajar untuk menyesuaikan tingkah lakunya dengan anak yang lain, belajar untuk menguasai diri dan egonya, belajar menahan diri, mampu mengatur emosi, dan belajar untuk berbagi dengan sesama. Dari sisi emosi, keinginan yang tak terucapkan juga semakin terbentuk ketika anak bermain imajinasi dan sosio drama. Kegiatan bermain aktif pada umumnya melibatkan sejumlah anak. Kalau anak merasa diterima oleh teman-teman sepermainannya, ia akan lebih menyukai jenis kegiatan bermain aktif dan waktu bermainnya dapat diisi dengan melakukan kegiatan ini.

Menjadi pribadi yang utuh tidak hanya berlaku untuk orang dewasa saja, melainkan juga dengan anak-anak, khususnya anak usia sekolah dasar. Untuk menjadi demikian, anak-anak perlu memiliki berbagai keterampilan yang mana salah satunya adalah kemampuan bersosialisasi. Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku di dalam masyarakat dimana anak berada. Selain itu

sosialisasi merupakan suatu kegiatan yang bertujuan agar seseorang mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku serta agar yang bersangkutan menghargainya. Di dalam interaksi sosial terjadi proses sosialisasi. Sosialisasi tersebut merupakan suatu kemampuan untuk bertingkah laku sesuai dengan harapan kelompoknya (Hurlock, 2002: 17).

Hasil penelitian juga diperoleh bahwa proses sosialisasi mempunyai kedudukan strategis bagi anak untuk dapat membina hubungan dalam berbagai lingkungan. Kegagalan dalam proses sosialisasi menyebabkan seseorang menjadi pemalu, kurang percaya diri, menyendiri, keras kepala. (Poerwanti, 2002: 25).

Selain meningkatkan perkembangan sosial, aktivitas bermain dapat melatih gerakan motorik anak menjadi lebih baik. Peningkatan keterampilan motorik seseorang akan berdampak positif pada aspek perkembangan lain. Bagi anak sekolah dasar gerakan-gerakan fisik tidak sekedar penting untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan fisik melainkan juga dapat berpengaruh positif terhadap pertumbuhan rasa harga diri dan bahkan perkembangan kognisi (Bredenkamp, 1987: 19).

Teori *cognitive-developmental* dari Jean Piaget, juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur saraf, serta mengembangkan pilar-pilar saraf pemahaman yang berguna pada masa datang. Berkaitan dengan itu pula, otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran. Berdasarkan kajian tersebut maka bermain sangat penting bagi anak karena melalui bermain dapat mengembangkan aspek-

aspek perkembangan anak salah satunya yaitu aspek fisik atau motorik.

Bermain dapat mengembangkan aspek fisik atau motorik yaitu melalui permainan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, koordinasi mata dan tangan, dan lain sebagainya. Adapun dampak jika anak tumbuh dan berkembang dengan fisik dan motorik yang baik maka anak akan lebih percaya diri, memiliki rasa nyaman dan memiliki konsep diri yang positif. Pengembangan aspek fisik motorik menjadi salah satu pembentuk aspek sosial emosional anak.

Salah satu jenis bermain yang dapat digunakan oleh anak-anak adalah permainan lompat tali. Sebenarnya permainan lompat tali karet sudah biasa dimainkan semenjak anak usia TK (sekitar 4-5 tahun) karena motorik kasar mereka telah siap, apalagi bermain lompat tali dapat menjawab keingintahuan mereka akan rasanya melompat. Tetapi umumnya permainan ini baru populer diusia sekolah dasar (sekitar usia 6 tahun). Jenis permainan lompat tali terbagi menjadi dua yaitu lompat tali yang bersifat santai dan yang bersifat *sport*/olahraga. Dengan kata lain, permainan lompat tali tersebut bisa dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan tanpa memandang gender. Selain itu permainan ini bisa menjadi media bagi anak untuk bersosialisasi. Dari sosialisasi permainan ini, anak belajar bersabar, menaati peraturan, berempati, dan menempatkan diri dengan baik diantara teman-temannya.

Kendala yang sering dialami anak-anak Anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen adalah mereka cenderung lebih senang bermaian *game online* dibandingkan bermaian bersama teman-teman yang lainnya. Hal tersebut semakin lama akan menimbulkan kesenjangan sosial, dikerenakan anak tidak mempunyai interaksi dengan teman yang lainnya. Selama aktifitas jasmani

anak-anak juga cenderung kurang gerak, karena mereka lebih senang bermaian *gadget*, membuat aktifitas gerak kurang maksimal. Mereka beranggapan aktifitas gerak membuat capek, membosankan dan membuat sakit. Berdasarkan permasalahan itulah yang menjadikan penulis lebih termotivasi dalam upaya peningkatan kemampuan social dan motorik anak dengan permaian lompat tali.

Dalam hal ini peneliti menawarkan bermaksud untuk menggunakan sebuah metode permainan, dengan permainan inilah diharapkan bias meningkatkan sosial motorik anak. Keterampilan-keterampilan untuk meningkatkan sosial dan motorik anak dapat disampaikan kepada anak melalui metode permainan. Di dalam permainan ini, anak benar-benar berperan dengan melibatkan berbagai aspek untuk merespon. Dari jenis permainan tersebut dapat kita lihat berbagai macam fungsi sosial dimana permainan lebih banyak memiliki fungsi dalam mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak, menyumbang bagi swadaya dan sosialisasi anak. Dengan ini dirasa bermain dapat meningkatkan sosial dan motorik anak.

Berdasarkan penjabaran diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap Kemampuan Sosial dan Motorik Anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Anak-anak cenderung lebih suka bermain *game online* dibandingkan bermain bersama teman sebayanya.

2. Selama aktifitas jasmani anak-anak juga cenderung kurang gerak, karena mereka lebih senang bermain *gadget*, membuat aktifitas gerak kurang maksimal. Mereka beranggapan aktifitas gerak membuat capek, membosankan dan membuat sakit.
3. Pentingnya kegiatan bermain sebagai sarana belajar yang merupakan proses untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak seperti aspek motorik sosial emosi dan fisik.
4. Belum diketahuinya pengaruh bermain lompat tali terhadap kemampuan sosial dan motorik anak usia sekolah dasar Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen.

C. Batasan Masalah

Masalah yang akan dikaji pada penelitian ini dibatasi pada pengaruh bermain pada permainan lompat tali terhadap kemampuan sosial dan motorik anak sekolah dasar Desa Entak, Kecamatan Ambal

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas maka untuk membatasi ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh bermain terhadap kemampuan sosial anak sekolah dasar di Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen?.
2. Bagaimana pengaruh bermain terhadap kemampuan motorik anak sekolah dasar di Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen?.

E. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah :

1. Mengetahui pengaruh bermain lompat tali terhadap kemampuan sosial anak usia sekolah dasar Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen.
2. Mengetahui pengaruh bermain lompat tali terhadap kemampuan motorik anak usia sekolah dasar Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen.

F. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Bagi peserta didik :
 - a. Meningkatkan kemampuan sosialisasi anak.
 - b. Meningkatkan keterampilan motorik seorang anak.
 - c. Mampu mengembangkan kreativitas, dan belajar anak-anak melalui permainan lompat tali
2. Bagi guru :
 - a. Membantu guru mengetahui sejauh mana pengaruh bermain lompat tali dalam meningkatkan perkembangan sosial dan motorik anak.
 - b. Memberikan motivasi bagi guru untuk mengembangkan metode-metode pembelajaran seperti bermain lompat tali untuk diterapkan di sekolah.
3. Bagi institusi pendidikan

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan, pembelajaran dan pemahaman di institusi pendidikan tentang pengaruh bermain lompat tali dalam meningkatkan sosial dan motorik anak usia sekolah dasar.

4. Bagi masyarakat

Sebagai dasar pemahaman pengetahuan dan sikap untuk mendukung dalam penerapan bermain lompat tali terutama di masyarakat, sekolah dasar,

dalam hal ini para orang tua dan guru.

5. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan acuan, pedoman atau pertimbangan dalam melakukan penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan perkembangan sosial dan motorik anak.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Definisi kemampuan Sosial

Kemampuan sosial adalah salah satu proses perubahan yang berlangsung secara terus menerus menuju pendewasaan yang memerlukan adanya komunikasi dengan masyarakat. (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2009: 38). Menurut Yusuf (2007: 24), kemampuan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial dapat diartikan pula sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi meluruskan menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi serta kerja sama. Kemampuan sosial anak berkembang dalam berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya. Kebutuhan berinteraksi dengan orang lain telah dirasakan sejak usia enam bulan, di saat itu mereka telah mampu mengenal manusia lain, terutama ibu dan anggota keluarganya. Anak mulai mampu membedakan arti senyum dan perilaku sosial lain seperti marah dan kasih sayang.

Dalam kemampuan sosial peserta didik usia sekolah dasar, kelompok dan permainan anak memegang peranan penting. Melalui kegiatan dan kelompok permainan, anak dinilai perlu mengadakan penyesuaian sosial. Untuk itu anak perlu mempelajari berbagai keterampilan sosial seperti kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain, menolong orang lain. Perkembangan sosial dapat menumbuhkan jiwa sosial dan perhatian terhadap lingkungan tanpa ada tekanan karena kemampuan sosial berkembang dengan baik.

Dengan demikian, dapat dimengerti bahwa semakin bertambah usia anak, maka semakin kompleks perkembangan sosialnya, dalam arti mereka semakin

membutuhkan orang lain. Tidak dipungkiri lagi bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak akan mampu hidup sendiri, mereka butuh interaksi dengan manusia lainnya, interaksi sosial merupakan kebutuhan kodrati yang dimiliki manusia. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat memerlukan proses sosial yang saling berkaitan. Sehingga kegagalan dalam satu proses akan menurunkan kadar sosialisasi individu.

2. Karakteristik Kemampuan Sosial

Karakteristik dan ciri tingkah laku sosial anak sekolah dasar adalah minat terhadap kelompok makin besar, mulai mengurangi keikut sertaannya pada aktivitas keluarga. Hal ini timbulnya geng-geng pada anak tingkat sekolah dasar dalam lingkungannya. Anak membentuk geng hanyalah untuk kesenangan bermain bukan untuk melakukan kekacauan. Pengaruh yang timbul pada keterampilan sosialisasi anak diantaranya membantu anak untuk belajar bersama dengan orang lain dan bertingkah laku yang dapat diterima oleh kelompok. Membantu anak mengembangkan nilai-nilai sosial yang cenderung lebih besar mementingkan orang lain dari pada kepentingan sendiri. Membantu mengembangkan kepribadian yang mandiri dengan mendapatkan kepuasan emosional dari rasa berkawan. Anak akan melakukan penilaian diri yang sangat mempengaruhi hubungan sosial mereka (Rullyanda, 2015:41). Menurut Hurlock, ada beberapa pola perilaku dalam situasi sosial pada awal masa anak-anak yaitu kerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, meniru, dan perilaku kedekatan.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan sosial

a. Faktor keluarga

Keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan sosial

anak. Diantara faktor yang terkait dengan keluarga, hal yang banyak memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial anak adalah hal-hal yang berkaitan dengan status sosial, ekonomi keluarga, keutuhan keluarga, sikap, dan kebiasaan orang tua.

b. Kematangan atau pengalaman

Pengalaman sosial awal sangat menentukan perilaku kepribadian selanjutnya, sekolah juga mempunyai pengaruh yang sangat penting bagi perkembangan sikap sosial anak karena selama masa pertengahan dan akhir anak-anak menghabiskan waktu bertahun-tahun di sekolah sebagai anggota suatu masyarakat kecil yang harus mengerjakan sejumlah tugas dan mengikuti sejumlah aturan yang tegas yang terkadang dapat membatasi perilaku, perasaan dan sikap mereka.

c. Pendidikan

Di sekolah, guru membimbing perkembangan kemampuan sikap dan hubungan sosial yang wajar pada peserta didiknya. Hubungan sosial yang sehat dalam sekolah dan kelas adalah suatu hubungan yang diprogramkan, dikreasikan, dan dipelihara bersama-sama selama belajar, bermain dan berkompetisi sehat. Sekolah mengupayakan layanan bimbingan kepada peserta didik. Bimbingan selain untuk belajar adalah untuk penyesuaian diri ke dalam lingkungan atau juga penyesuaian terhadap lingkungannya.

4. Faktor penghambat kemampuan sosial

Faktor yang menjadi penghambat kemampuan sosial anak menurut Rullyanda (2015: 52), diantaranya :

- a. Ada faktor dari dalam keluarga penyebab pertama dari dalam diri seorang anak, karena setiap ekonomi, kebutuhan dan sosialnya adalah berbeda.

- b. Pendidikan, sangat berpengaruh didalam penghambat kemampuan sosial anak, harusnya guru tidak membedakan satu anak dengan yang lainnya. Sekolah selain untuk sarana belajar, tetapi juga untuk pelatihan perkembangan anak.

Anak-anak yang sulit untuk mengembangkan hubungan yang sportif dengan teman sebayanya digambarkan dengan anak yang agresif, cenderung tidak peka, tidak peduli, egois ataupun sangat mementingkan egoismenya sendiri, banyak teman sebayanya yang tidak menyukai kehadirannya. Kasus-kasus ekstrim mungkin menunjukkan tingkah laku antisosial seperti ketidak jujuran, pencurian, penghinaan, pemerkosaan, pembunuhan dan bentuk kejahatan lain. Anak yang malas bergabung dengan teman sebayanya karena sering kali diejek oleh teman-temannya, nantinya akan menjadi anak yang pemalu dan kurang percaya diri. Anak tersebut akan tertekan dengan keadaan yang dialaminya, dia tidak bisa menghadapi situasi yang menekan serta kurang mampu menghadapi konflik dengan teman-temannya karena dia tidak mempunyai keterampilan untuk menghadapi konflik tersebut (Safaria dalam Monawati 2015:22). Menurut Dini (2008: 27) ada empat faktor yang berpengaruh pada kemampuan anak bersosialisasi yaitu :

- a. Adanya kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang di sekitarnya dari berbagai usia dan latar belakang.

Semakin banyak dan bervariasi pengalaman dalam bergaul dengan orang-orang dilingkungannya, maka akan semakin banyak pula hal-hal yang dapat dipelajarinya, untuk menjadi bekal dalam meningkatkan keterampilan sosialisasi tersebut.

b. Adanya minat dan motivasi untuk bergaul

Semakin banyak pengalaman yang menyenangkan yang diperoleh melalui pergaulan dan aktivitas sosialnya, minat dan motivasi untuk bergaul juga semakin berkembang. Keadaan ini memberi peluang yang lebih besar untuk meningkatkan keterampilan sosialnya.

c. Adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain, yang biasanya menjadi model bagi anak.

Walaupun sosialisasi ini dapat pula berkembang melalui cara “coba salah” (*trial and error*) yang dialami oleh anak, melalui pengalaman bergaul atau dengan “meniru” perilaku orang lain dalam bergaul, tetapi akan lebih efektif bila ada bimbingan dan pengajaran yang secara sengaja diberikan oleh orang yang dapat dijadikan “model” bergaul yang baik bagi anak.

d. Adanya kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki anak.

Dalam berkomunikasi dengan orang lain, anak tidak hanya dituntut untuk berkomunikasi dengan kata-kata yang dapat dipahami, tetapi juga dapat membicarakan topik yang dapat dimengerti dan menarik bagi orang lain yang menjadi lawan bicaranya.

5. Kajian tentang Kemampuan Motorik Anak

a. Pengertian perkembangan motorik

Motorik berasal dari kata “moto” yang merupakan suatu dasar biologis atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak (*geallahue*) dengan kata lain gerak (*movement*) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses gerak motorik. Sejalan dengan hal itu, menurut Zulkifli (2009) dalam Ulum (2016: 12) yang dimaksud dengan motorik yaitu segala sesuatu yang ada hubungan dengan gerakan-gerakan tubuh. Dalam kemampuan motorik,

yang menentukan adalah otot, saraf dan otak. Ketiga unsur itu melaksanakan perannya masing-masing secara interaksi positif, artinya unsur-unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motoris yang lebih sempurna keadaanya.

Menurut Hurlock (1996:150) dalam Suyadi (2010: 67), kemampuan motorik merupakan perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Gerak tersebut berasal dari perkembangan refleks dan kegiatan yang telah ada sejak lahir. Dengan demikian sebelum perkembangan gerak motorik ini mulai berproses, maka akan tetap tak berdaya.

Kemampuan motorik dapat didefinisikan sebagai perubahan kompetensi atau kemampuan gerak dari mulai masa bayi sampai dewasa serta melibatkan berbagai aspek perilaku yang ada pada manusia ini mempengaruhi kemampuan motorik dan perkembangan motorik itu sendiri mempengaruhi kemampuan dan perilaku manusia (Ulum, 2016:69).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik adalah suatu perubahan kemampuan gerak dari bayi hingga dewasa yang memperlihatkan interaksi positif dari otak, saraf dan otot.

b. Kemampuan motorik anak usia sekolah dasar

Pada usia sekolah, kemampuan motorik anak lebih halus, lebih sempurna, dan terkoordinasi dengan baik, seiring dengan bertambahnya berat dan kekuatan badan anak. Anak-anak terlihat sudah mampu mengontrol dan mengoordinasi gerakan anggota tubuhnya seperti tangan dan kaki dengan baik. Otot-otot tangan dan kakinya sudah mulai kuat, sehingga berbagai aktivitas fisik seperti menendang melompat, melempar, menangkap dan berlari dapat dilakukan secara lebih akurat dan cepat. Di samping itu anak juga semakin

mampu menjaga keseimbangan badannya. Penguasaan badan seperti membongkok, melakukan bermacam-macam latihan senam serta aktivitas olahraga berkembang pesat.

Sejak usia enam tahun, koordinasi antara mata dan tangan (visiomotorik) yang dibutuhkan untuk membidik, menyepak, melempar dan menangkap juga berkembang. Pada usia tujuh tahun, tangan anak semakin kuat dan ia lebih menyukai pensil dari pada krayon untuk melukis. Dari usia delapan sampai sepuluh tahun, tangan dapat digunakan secara bebas, mudah dan tepat. Koordinasi motorik halus berkembang, dimana anak sudah dapat menulis dengan baik. Ukuran huruf menjadi lebih kecil dan lebih rata. Pada usia sepuluh hingga dua belas tahun, anak-anak mulai memperlihatkan keterampilan-keterampilan manipulatif menyerupai kemampuan-kemampuan orang dewasa. Mereka mulai memperhatikan gerakan-gerakan yang kompleks, rumit dan cepat, yang diperlukan untuk menghasilkan karya kerajinan yang bermutu bagus atau memainkan instrumen musik tertentu (Santrock dalam Setiani, 2013: 20).

Untuk memperhalus keterampilan-keterampilan motorik mereka, anak-anak terus melakukan berbagai aktivitas fisik. Aktivitas fisik ini dilakukan dalam bentuk permainan yang kadang-kadang bersifat informal, permainan yang diatur sendiri oleh anak, seperti permainan petak umpet. Disamping itu, anak-anak juga melibatkan diri dalam aktivitas permainan olahraga senam, berenang dan bermain hoki.

Anak-anak usia sekolah ini mengembangkan kemampuan untuk melakukan permainan dengan peraturan, sebab mereka sudah dapat memahami dan mentaati aturan-aturan dari suatu permainan. Pada waktu yang sama, anak-anak mengalami peningkatan dalam koordinasi dan pemilihan waktu yang tepat

dalam melakukan berbagai cabang olahraga, baik secara individu maupun kelompok.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kemampuan motorik

Menurut Syah (2003) dalam Ulum (2016: 68) bahwa anak yang baru lahir sudah mempunyai bekal sebagai dasar perkembangan kehidupannya selama di dunia, yaitu (1) bekal kapasitas motor (jasmani) dan (2) bekal kapasitas panca indera (sensori).

Selanjutnya, dalam bukunya *Psikologi Belajar* selain dua macam bekal bawaan tersebut, Syah (2003) dalam Ulum (2016:70) juga menjelaskan bahwa faktor-faktor lain yang mendorong keterampilan motorik anak ada empat, yang memungkinkan campur tangan dari orang tua dan guru dalam mengarahkannya, yaitu : (1) pertumbuhan dan perkembangan sistem saraf; (2) pertumbuhan otot-otot; (3) pertumbuhan dan perkembangan fungsi kelenjar endogtrin; dan (4) perubahan struktur jasmani.

Menurut Hastuti, (2008) dalam Ulum (2016:73) beberapa hal yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan motorik anak diantaranya adalah sebagai berikut, (1) kesehatan yang kurang baik dapat menghambat anak menikmati yang ia lakukan; (2) lingkungan yang tidak mendukung, karena lingkungan yang demikian tidak memberikan kesempatan dan tidak merangsang anak memperoleh kesempatan untuk menggunakan kemampuannya semaksimal mungkin; (3) bimbingan yang kurang tepat, baik dari guru maupun orang tua, terutama bimbingan dalam belajar dan berperilaku secara sosial; (4) keputusan yang kurang tepat dan tidak terencana mengakibatkan anak tidak akan mengerti apa yang seharusnya dilakukan dan diinginkan darinya oleh orang tua maupun guru; (5) tidak diberikan kebebasan pada anak untuk mengekspresikan dirinya;

dan (6) harapan-harapan yang realistis, sesuai dengan kemampuan anak sehingga anak memperoleh kesempatan yang wajar untuk meraih kesuksesan, sehingga demikian dapat mendorong konsep diri yang baik.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan motorik, dapat disimpulkan bahwa ada dua hal yang dapat mempengaruhi keterampilan motorik anak yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu dan faktor yang berasal dari luar diri individu.

d. Hambatan dan solusi perkembangan motorik

Berk (2007) dalam Ulum (2016:83), dalam pengamatan yang lebih mendalam, ia menemukan perbedaan dalam setiap perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Dengan kata lain, setiap anak pasti mempunyai ciri khas tertentu yang tidak dimiliki oleh anak yang lain.

Disamping itu terdapat perbedaan kemampuan motorik anak berdasarkan jenis kelamin, perkembangan motorik antara anak laki-laki dan perempuan. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus memisahkan mereka dalam jenis-jenis permainan tertentu. Sebab, anak laki-laki mempunyai karakter kepemimpinan yang lebih kuat dari pada anak perempuan. Sebaliknya, anak-anak perempuan memiliki kelebihan dalam hal motorik halus dan beberapa motorik kasar yang membutuhkan kombinasi gerakan keseimbangan yang baik dan gerakan kaki.

Perbedaan berfikir dan kapasitas motorik terlihat masih kurang stabil hingga usia dewasa. Artinya, kemampuan motorik antara laki-laki dan perempuan akan sebanding dengan penambahan usia. Pengaruh penambahan kemampuan motorik itu sendiri selalu berbeda-beda, terlebih lagi antara anak laki-laki dan perempuan. Dengan kata lain, pencapaian perkembangan motorik anak perempuan pada usia sekolah misalnya belum tentu sama dengan kemampuan

motorik anak laki-laki pada usia tersebut.

Penyebab anak mengalami keterlambatan perkembangan motorik antara lain : (a) Encephalopathy (gangguan sebelum atau mendekati kelahiran) statis termasuk kelahiran prematur; (b) kelainan otak; (c) kelainan kromosom; (d) infeksi; (e) Encephalopathy progresif termasuk penyakit metabolik dan hidrocephalus. Selain faktor kelainan di dalam tubuh si anak, keterlambatan perkembangan motorik anak juga bisa disebabkan oleh sedikitnya rangsangan yang diterima si kecil baik oleh pengasuh orang tua atau melalui mainannya. Pola asuh dari orang tua juga berpengaruh, orang tua yang sangat berhati-hati atau protektif bisa berkontribusi terhadap keterlambatan motorik anak, seperti tidak membiarkan anak bermain dengan bebas Dtk (2009) dalam Ulum (2016: 42).

e. Pengaruh kemampuan motorik

Beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap konstelasi perkembangan individu dipaparkan oleh Hurlock (2008) dalam Ulum (2016: 45) : sebagai berikut :

- 1) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, membedakan warna atau memainkan alat-alat mainan.
- 2) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia pra sekolah atau usia-usia kelas awal sekolah dasar anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis dan baris-berbaris.
- 3) Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya

dalam kehidupannya ke kondisi yang independen. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri.

- 4) Melalui kemampuan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak yang *fringer* (terpinggirkan).
- 5) Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan sel konsep atau kepribadian anak.

6. Kajian Pustaka tentang Bermain

a. Definisi bermain

Aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, meskipun hal tersebut tidak menghasilkan komoditas tertentu misalnya keuntungan finansial (uang). Anak bebas mengekspresikan perasaan takut, cemas, gembira atau perasaan lainnya, sehingga dengan memberikan kebebasan bermain orang tua mengetahui suasana hati anak (Nursalam, 2005:20).

Bermain merupakan bentuk infantile dari kemampuan orang dewasa untuk menghadapi berbagai macam pengalaman dengan cara menciptakan model situasi tertentu dan berusaha untuk menguasainya melalui eksperimen dan perencanaan. Dengan demikian, bermain pada anak dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa, karena keduanya sama-sama melakukan suatu aktivitas. Misalnya saja ketika dalam bermain anak mendapat peran sebagai orang tua dan anak, maka akan ada pembagian tugas mengenai siapa yang memerankan ibu, bapak, dan anak (Nursalam, 2005: 21).

Bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran,

menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Sebagai suatu aktivitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan, kognitif dan efektif maka sepatutnya diberlakukan suatu bimbingan, mengingat bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan bagi dirinya sebagaimana kebutuhan lainnya seperti kebutuhan makan, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang dan lain-lain (Alimul, A. H, 2008: 24).

Menurut tokoh-tokoh pendidikan anak-anak, seperti : Plato, Aristoteles, Froebel, Hurlock dan Spencer, bermain adalah suatu upaya anak untuk mencari kepuasan, melarikan diri ke alam fantasi dengan melepaskan segala keinginannya yang tidak dapat tersalurkan, seperti : keinginan untuk menjadi presiden, raja, premaisuri, dan lain-lain. Bermain sebagai kegiatan mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Sedangkan menurut Hurlock, bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan. Disamping itu bermain bagi anak adalah upaya yang menyalurkan energi yang berlebihan dan dapat menghindari hal-hal negatif yang diakibatkan dari tenaga yang berlebihan, salah satu contoh akibat dari kelebihan tenaga ini adalah timbulnya perkelahian antar pelajar.

Bermain bagi anak adalah apa yang mereka lakukan sepanjang bermain adalah kehidupan dan kehidupan adalah bermain. Anak-anak tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak adalah pemain alami, mereka menikmati bermain dan dapat berkonsentrasi dalam waktu yang lama untuk sebuah keterampilan. Bermain merupakan motivasi intrinsik bagi anak dan tidak ada seorangpun yang dapat mengatakan apa yang dilakukan dan bagaimana melakukannya.

Dalam bermain anak dapat mengembangkan mental, menumbuhkan kemampuan untuk memecahkan masalah dalam hidupnya (perkembangan sosial) dan meningkatkan kebugaran komponen motoriknya tidak ada satu definisi yang dapat menjelaskan arti bermain yang sebenarnya (Mary Maysky, 1990: 11).

Permainan anak-anak merupakan wadah dasar dan indikator pengembangan mental. Bermain memungkinkan anak-anak untuk memajukan perkembangannya seperti sensori motor, intelegensi pada bayi, mulai dari operasional sampai operasional konkret pada anak sekolah juga mengembangkan kognitif fisik dan perkembangan sosial ekonomi (Maxsim, 1992: 32).

b. Manfaat bermain bagi anak

Bermain bagi anak, selain merupakan alat belajar juga merupakan kebutuhan bagi setiap anak. Diperlukan waktu yang cukup banyak untuk bermain bagi anak terutama pada saat diusia SD, menurut Laurence Tecik (2006) diperlukan 4-5 jam per hari bagi anak untuk bermain, pada saat bermain anak dapat memenuhi kebutuhan gerakannya. Penelitian oleh Kemper di negeri Belanda dengan memasang alat pedometer (alat pengukur langkah, skor 1 setara dengan satu langkah) anak yang aktif melakukan 102.000 langkah per minggu, maka rerata memerlukan aktifitas fisik perhari adalah $102.000 : 7 = 14.000$ per hari atau setara dengan 3,5 jam, jika 2 x 45 menit menunjukkan skor 4.000 langkah.

Kebutuhan 3,5 jam tersebut tidak mungkin dipenuhi pada jam pelajaran di sekolah. Oleh sebab itu guru pendidikan jasmani harus dapat memenuhi kebutuhan gerak anak didiknya dengan berbagai alternatif permainan yang dapat dimainkan siswa saat jam istirahat atau di rumah, karena anak tidak merasa

betah bila duduk seharian di ruang kelas, mereka butuh bergerak dan bermain yang lebih banyak dan merasa gembira ketika menyongsong jam istirahat karena memiliki kesempatan untuk bermain sambil melepaskan kepenatan dan memulihkan kondisinya.

Sedangkan menurut Claparade (2006: 27) bermain bukan hanya memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan organ tubuh anak yang disebabkan aktif bergerak tetapi bermain juga berfungsi sebagai proses sublimasi artinya suatu pelarian dari perasaan tertekan yang berlebihan menuju hal-hal positif, melalui sublimasi anak akan menuju ke arah yang lebih mulia, lebih indah dan lebih kreatif. Adapun manfaat lain dari bermain bagi anak :

- 1) Anak dapat kesempatan untuk mengembangkan diri, baik perkembangan fisik (melatih keterampilan motorik kasar dan motorik halus), perkembangan psiko sosial (melatih pemenuhan kebutuhan emosi) serta perkembangan kognitif (melatih kecerdasan).
- 2) Bermain merupakan sarana bagi anak untuk bersosialisasi.
- 3) Bermain bagi anak adalah untuk melepaskan diri dari ketegangan.
- 4) \Bermain merupakan dasar bagi pertumbuhan mentalnya.
- 5) Melalui bermain anak-anak dapat mengeluarkan energi yang ada dalam dirinya ke dalam aktifitas yang menyenangkan.
- 6) Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya seluas mungkin.
- 7) Melalui bermain anak-anak dapat berpetualang menjelajah lingkungan dan menemukan hal-hal baru dalam kehidupan.
- 8) Melalui bermain anak dapat belajar bekerja sama, mengerti peraturan, saling berbagi dan belajar menolong sendiri dan orang lain serta menghargai waktu.

- 9) Bermain juga merupakan sarana mengembangkan kreativitas anak.
- 10) Bermain dapat mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.
- 11) Melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu.

c. Ciri utama bermain

Pentingnya arti bermain bagi anak mendorong seorang tokoh psikologi dan filsafat terkenal Johan Huizinga untuk ikut merumuskan teori bermain. Ia mengemukakan bahwa bermain adalah hal dasar yang membedakan manusia dengan hewan. Melalui kegiatan bermain tersebut terpancar kebudayaan suatu bangsa. Namun beberapa orang tidak dapat membedakan kegiatan bermain dengan kegiatan tidak bermain.

Menurut Rubin, Fein, dan Fandenberg dalam Hughes ada lima ciri utama bermain yang dapat mengidentifikasi kegiatan bermain dan yang bukan bermain :

- 1) Bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri anak. Anak akan melakukannya apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya. Bukan untuk mendapatkan hadiah atau karena diperintahkan oleh orang lain.
- 2) Bermain dipilih secara bebas oleh anak. Jika seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus, maka aktivitas itu bukan lagi merupakan kegiatan bermain.
- 3) Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, tidak menjadi tegang atau stres. Biasanya ditandai dengan tertawa dan komunikasi yang hidup.
- 4) Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya. Khususnya pada anak usia pra sekolah sering dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi

mereka.

- 5) Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis, maupun keduanya sekaligus.

d. Pengaruh permainan pada perkembangan anak

Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Pengaruh bermain bagi perkembangan anak :

- 1) Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak
- 2) Bermain dapat digunakan sebagai terapi
- 3) Bermain dapat mempengaruhi pengetahuan anak
- 4) Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak
- 5) Bermain dapat mengembangkan tingkah laku sosial anak
- 6) Bermain dapat mempengaruhi nilai moral.

Contoh macam-macam permainan dan manfaatnya bagi perkembangan jiwa anak :

1) Permainan Aktif

a) Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi

Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut. Anak terus bermain dengan permainan tersebut selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan dan anak akan berhenti apabila permainan tersebut sudah tidak menyenangkannya. Dalam permainan ini anak melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba, dan mengenal hal-hal baru.

b) Drama

Dalam permainan ini, anak memerankan suatu peranan, menirukan

karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata, atau dalam masa media.

c) Bermain musik

Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu bekerja sama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi musik, menyanyi, berdansa atau memainkan alat musik.

d) Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu

Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak dari pada teman-temannya. Disamping itu mengumpulkan benda-benda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerja sama dan bersaing.

e) Permainan olahraga

Dalam permainan olahraga, anak banyak menggunakan energi fisiknya, sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Disamping itu kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, memainkan peran, memimpin serta menilai diri dan kemampuannya secara realistis dan sportif.

2) Permainan Pasif

a) Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang sehat, membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sehingga anakpun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya.

b) Mendengarkan radio

Mendengarkan radio dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. Pengaruh positifnya adalah anak akan bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal-

hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan, kriminalitas atau hal-hal negatif lainnya.

c) Menonton televisi

Menonton televisi pengaruhnya sama dengan seperti mendengarkan radio, baik pengaruh positif maupun negatifnya.

Berdasarkan banyak pendapat para ahli baik ditinjau dari segi aspek fisiologis maupun psikologis dengan aktivitas fisik secara teratur, terukur dan cukup akan diperoleh manfaat seperti : meningkatnya kinerja sistem syaraf, dengan bertambah banyaknya jumlah percabangan sel-sel syaraf dan sinapsisnya, makin rimbun hubungan antara sel syaraf, makin tinggi pula tingkat kecerdasan (Markam, S, 2005: 31). Aktivitas fisik juga menuntut seluruh bagian tubuh untuk bergerak yang memungkinkan terjadinya respon terhadap kedua bagian otak. Para peneliti telah melaporkan bahwa perkembangan otak sebenarnya terjadi ketika anak-anak bergerak dan bermain. Kemungkinan besar fungsi otak dan keterampilan motorik berkembang secara beriringan, proses ini tidak mungkin diperoleh dari aktivitas pembelajaran selain bermain.

Bermain sambil belajar merupakan salah satu cara agar seorang anak dapat meningkatkan perkembangan dalam dirinya. Baik perkembangan fisik maupun psikisnya dan khususnya anak-anak usia lima sampai dua belas tahun (TK, SD) merupakan masa-masa yang sangat penting. Menurut Sigmund Freud tingkah laku seseorang dimasa yang akan datang merupakan hasil manifestasi dari perkembangannya dimasa kanak-kanak.

Karenanya kiat untuk meningkatkan kemampuan sosial anak-anak bukanlah menyuruh mereka menyapa tetapi melibatkan semua anak dalam kegiatan dan bermain bersama. Ini sesuai dengan tahapan usianya yang

menuntut pemahaman konkret mengenai suatu konsep. Dan dengan permainan seperti ini dapat meningkatkan serta membantu perkembangan fisik dan psikisnya.

7. Kajian Pustaka Lompat Tali

Permainan lompat tali adalah permainan yang menyerupai tali yang disusun dari karet gelang, ini merupakan permainan yang terbilang sangat populer sekitar tahun 70-an sampai 80-an, menjadi favorit saat keluar main disekolah dan setelah pulang sekolah. Sederhana tapi bermanfaat, bisa dijadikan sarana bermain sekaligus olahraga. Tali yang digunakan terbuat dari jalinan karet gelang yang banyak terdapat disekitar kita. Cara bermainnya bisa dilakukan perorangan atau kelompok, jika hanya bermain seorang diri biasanya anak akan mengikatkan tali pada tiang atau apapun yang memungkinkan lalu melompatinya. Jika bermain secara kelompok biasanya melibatkan minimal tiga anak, dua anak akan memegang ujung tali (satu dibagian kiri, satu lagi dibagian kanan) sementara anak yang lainnya mendapat giliran untuk melompati tali. Tali direntangkan dengan ketinggian bergradasi, dari paling rendah hingga paling tinggi. Yang pandai melompat tinggi dialah yang keluar sebagai pemenang. Sementara yang kalah akan berganti posisi menjadi pemegang tali. Permainan secara soliter bisa juga dengan cara skipping, yaitu memegang kedua ujung tali kemudian mengayunkannya melewati kepala sampai kaki sambil melompatinya.

Sebenarnya permainan lompat tali karet sudah bisa dimainkan semenjak anak usia TK (sekitar 4-5 tahun) karena motorik kasar mereka telah siap, apalagi bermain lompat tali dapat menjawab keingintahuan mereka akan rasanya melompat. Tetapi umumnya permainan ini memang baru populer diusia sekolah (sekitar 6 tahun). Jenis permainan lompat tali terbagi menjadi dua : lompat kaki

yang bersifat santai dan yang bersifat *sport* atau olahraga. Lompat tali yang santai biasanya dimainkan oleh anak perempuan sedangkan yang olahraga dimainkan oleh anak laki-laki. Dengan kata lain, permainan lompat tali tersebut bisa dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan tanpa memandang gender.

Manfaat permainan lompat tali : (1) memberikan kegembiraan pada anak, (2) melatih semangat kerja keras pada anak-anak untuk memenangkan permainan dengan melompati berbagai tahap lompatan tali, (3) melatih kecermatan anak untuk dapat melompati tali (terutama pada posisi-posisi tinggi), kemampuan anak untuk memperkirakan tinggi tali dan lompatan yang harus dilakukannya akan sangat membantu keberhasilan anak melompati tali. Selain itu permainan lompat tali dapat memberikan manfaat untuk :

a. Melatih motorik kasar anak

Untuk membentuk otot yang padat, fisik yang kuat dan sehat, serta mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan yang dilakukan dengan lompatan-lompatan ini juga bermanfaat menghindarkan anak dari resiko mengalami obesitas.

b. Melatih keberanian anak dalam mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan.

Hal ini karena untuk melompat tali dengan ketinggian tertentu membutuhkan keberanian untuk melakukannya. Anak juga harus mengambil keputusan apakah akan melompat atau tidak.

c. Menciptakan emosi positif bagi anak.

Ketika bermain lompat tali, anak bergerak, berteriak, dan tertawa. Gerakan, tawa, dan teriakan ini sangat bermanfaat untuk membuat emosi menjadi positif.

- d. Menjadi media bagi anak untuk bersosialisasi.

Dari sosialisasi permainan ini, anak belajar bersabar, menaati peraturan, berempati, dan menempatkan diri dengan baik diantara teman-temannya.

- e. Membangun sportifitas anak.

Pembelajaran melalui sportifitas ini diperoleh anak ketika harus menggantikan posisi pemegang tali ketika ia gagal melompat.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan beberapa penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh:

1. Penelitian dari Beny Novianta (2011) yang berjudul: Kemampuan Motorik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri 1 Wiro Kecamatan Bayat tahun ajaran 2011/2012. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan motorik siswa kelas atas Sekolah Dasar Negeri 1 Wiro Kecamatan Bayat tahun ajaran 2011/2012. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survai dan menggunakan teknik tes dan pengukuran. Instrumen yang digunakan: lompat jauh tanpa awalan dengan validitas sebesar 0,974 dan reliabilitas sebesar 0,9477, lempar tangkap bola kasti dengan validitas sebesar 0,087 dan reliabilitas sebesar 0,6117, lari *dodging run* dengan validitas sebesar 0,978 dan reliabilitas sebesar 0,9569, dan lari jarak pendek 40 meter dengan validitas 0,983 dan reliabilitas sebesar 0,9601. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV, V dan VI Sekolah Dasar Negeri 1 Wiro Kecamatan Bayat Kabupaten Klaten berkategori sedang. Secara rinci kemampuan motorik adalah sebagai berikut: berkategori baik sekali sebanyak 6 siswa (9,2%), berkategori baik sebanyak 16 siswa (24,6%), berkategori sedang sebanyak 22 siswa (33,8%), berkategori kurang sebanyak

16 siswa (24,6%), berkategori kurang sekali sebanyak 5 siswa (7,7%).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Elifah Esti Andarini (2013) dengan berjudul “Kemampuan Motorik Siswa Kelas Atas SD Negeri Kepek Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan motorik siswa kelas atas SD Negeri Kepek Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan deskriptif dengan metode survey dan teknik pengumpulan data dengan tes dan pengukuran. Subjek dari penelitian ini adalah siswa SD Negeri Kepek kelas IV,V dan VI jumlah siswa sebanyak 73 siswa yang terdiri dari 44 siswa putra dan 29 putri. Pengambilan data menggunakan tes dan pengukuran dengan instrumen tes kemampuan motorik yaitu lari jarak pendek 40 meter dengan validitas (0,983) dan reliabilitas (0,9601), lari bolak balik dengan validitas (0,974) dan reliabilitas (0,8680), lempar tangkap bola kasti dengan validitas (0,807) dan reliabilitas (0,6117). Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan presentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik siswa SD Negeri Kepek kelas IV,V dan VI tanpa melihat jenis kelamin terdapat 7 (9,6%) siswa berkategori baik sekali, 15 (20,5%) siswa kategori baik, 28 (34,4%) siswa berkategori cukup, 21 (28,8%) siswa kategori kurang dan 2 (2,7%) siswa kategori kurang sekali.
3. Penelitian oleh Galang Suryajaya Islami (2007) dengan judul “Pengaruh Bermain Tali Karet Gelang terhadap Peningkatan Lompat Jauh Gaya Jongkok pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Purworejo Tahun 2013/2014”. Tujuan Penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh bermain tali karet gelang terhadap peningkatan lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas VII SMP

Negeri 20 Purworejo Tahun 2013/2014. hasil penelitian dan pembahasan diperoleh nilai $t_{hitung} (2,414) > t_{tabel} (2,262)$, dan nilai $p (0,000) <$ dari 0,05, dapat disimpulkan ada pengaruh bermain tali karet gelang terhadap peningkatan lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Purworejo Tahun 2013/2014

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia untuk dapat memperoleh suatu pengetahuan dan pengalaman ataupun keterampilan. Pendidikan sangat penting sebagai dasar pondasi utama bagi pembentukan generasi penerus bangsa yang berpotensi. Generasi yang berpotensi identik dengan generasi yang memiliki kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotorik dan pendidikan jasmanilah yang salah satu wadah dalam pembentukan generasi yang berpotensi.

Pendidikan Sekolah Dasar sangatlah penting, karena sebagai pondasi awal untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya. Pendidikan Jasmani merupakan wadah yang mampu berperan mendidik siswa untuk mendekati kesempurnaan hidup yang secara alamiah dapat memberikan masukan yang nyata terhadap kehidupan sehari-hari.

Kemampuan yang diperoleh pada saat usia pertumbuhan dan perkembangan sangat berguna untuk menguasai teknik gerak dalam pembelajaran penjas. Oleh sebab itu, seseorang yang memiliki kemampuan motorik yang baik akan lebih mudah melakukan tugas geraknya, baik secara kualitas dan kuantitas. Selain itu mampu bertahan lebih lama dalam beraktivitas yang intensif jika dibandingkan dengan seseorang yang tingkat kemampuan motoriknya kurang.

Dari uraian di atas terlihat bahwa kemampuan motorik memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Kemampuan motorik akan dapat tercapai secara optimal jika metodenya tepat dan aktivitas atau latihan dilakukan secara terus menerus. Oleh karena itu, perlu adanya proses evaluasi dengan melakukan pengukuran.

Bermain dapat mengembangkan aspek fisik atau motorik yaitu melalui permainan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, koordinasi mata dan tangan, dan lain sebagainya. Adapun dampak jika anak tumbuh dan berkembang dengan fisik dan motorik yang baik maka anak akan lebih percaya diri, memiliki rasa nyaman dan memiliki konsep diri yang positif. Pengembangan aspek fisik motorik menjadi salah satu pembentuk aspek sosial emosional anak

Keterampilan-keterampilan untuk meningkatkan sosial dan motorik anak dapat disampaikan kepada anak melalui metode permainan. Di dalam permainan ini, anak benar-benar berperan aktif dengan melibatkan berbagai aspek untuk merespon. Dari jenis permainan aktif tersebut dapat kita lihat berbagai macam fungsi sosial dimana permainan aktif lebih banyak memiliki fungsi dalam mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak, menyumbang bagi swadaya dan sosialisasi anak. Dengan ini dirasa bermain aktif dapat meningkatkan sosial dan motorik anak.

Berdasarkan penjabaran diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Permainan Lompat Tali Terhadap Kemampuan Sosial dan Motorik Anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen”.

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

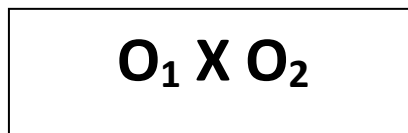
Ho : tidak ada pengaruh bermain permainan lompat tali terhadap kemampuan sosial dan motorik anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen.

Ha : Ada pengaruh bermain permainan lompat tali terhadap perkembangan sosial dan motorik anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Arikunto (2010: 9) eksperimen adalah untuk membangkitkan timbulnya suatu keadaan atau kejadian, eksperimen dilakukan dengan maksud melihat suatu akibat atau *treatment*. Jenis eksperimen dalam penelitian ini menggunakan adalah eksperimen semu. Menurut Sukardi (2003: 42) eksperimen semu (*Quasi Eksperimen Research*) ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok eksperimen. Desain *one group pretest posttest* digunakan sebagai desain penelitian ini, berikut gambar rancangan *one group pretest posttest*:



Gambar 1. *One group pretest posttest design*

Keterangan:

O₁ = *pretest*
X = *Treatment*
O₂ = *Posttest*

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.

Terdapat tiga variabel dalam penelitian ini yaitu satu variabel dependen dan dua variabel independen. Berikut penjelasan terperinci mengenai variabel penelitian.

1. Variabel Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi Anak SD Desa Entak Kecamatan Ambal Kabupaten Kebumen, anak bebas mengekspresikan perasaan takut, cemas, gembira atau perasaan lainnya, sehingga dengan memberikan kebebasan bermain orang tua mengetahui suasana hati anak.

2. Variabel perkembangan sosial dan motorik

- a. perkembangan sosial sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi meluruskan menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi serta kerja sama
- b. perkembangan motorik adalah suatu perubahan kemampuan gerak Anak SD Desa Entak yang memperlihatkan interaksi positif dari otak, saraf dan otot.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2005: 68). Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah dasar kelas atas yang berada di Kecamatan Pengasih tahun 2019 yang berjumlah 25 anak.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian (Nursalam, 2003: 34). Sampel penelitian ini diambil dari anak usia sekolah dasar kelas atas yang berada di wilayah Kecamatan Pengasih tahun 2019. Dalam penelitian eksperimen ini dibutuhkan sampel, yaitu kelompok perlakuan.

Teknik pengambilan data ini biasanya didasarkan oleh pertimbangan tertentu, missal keterbatasan waktu, tenaga dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh. Ada cara dalam penentuan sampel, penulis menggunakan *purposive sampel*. Hal ini dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Menurut Metode Penelitian oleh Sugiyono (2012: 81) menjelaskan bahwa

purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Berdasarkan Arikunto (2010: 183) menjelaskan bahwa syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam menentukan sampel berdasarkan tujuan tertentu, yaitu:

- a. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi.
- b. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-bener merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi.
- c. Penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat di dalam studi pendahuluan.

Berdasarkan teknik pengambilan data dengan *purposive sampling* maka sampel dalam penelitian ini adalah Anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen, sehingga jumlah sampel yang digunakan sebanyak 25 anak.

D. Lokasi dan Waktu

1. Lokasi

Penelitian dilaksanakan di Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen

2. Waktu

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada awal 15 Agustus 2019 sampai 24 September 2019

E. Instrumen dan Metode pengumpulan data

1. Instrumen

a. kemampuan Sosial

Instrumen penelitian kemampuan solil yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data yaitu angket. Menurut Achmadi (2007: 19), “metode angket adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pernyataan mengenai sesuatu masalah atau bidang yang akan diteliti.” Pendapat tersebut selaras dengan pendapat Arikunto

(2002: 128), “kuesioner atau angket adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.” Skala yang digunakan dalam angket ini adalah skala Likert di dalam buku Sukardi (2008: 147) dengan empat alternatif jawaban yaitu : Sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Skor yang diberikan kepada masing-masing alternatif adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Alternatif Jawaban Angket

Pernyataan	Alternatif Pilihan			
	SS	S	TS	STS
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Hadi (1991: 6-10), menyatakan bahwa menyusun instrument ada tiga langkah yang perlu diperhatikan, yaitu :

a. Mendefinisikan konstruk.

Konstruk atau konsep yang akan diteliti atau diukur dalam penelitian ini adalah kemampaun Sosial Anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen.

b. Menyidik faktor.

Kedua adalah menyidik unsur-unsur atau faktor-faktor yang menyusun konsep. Faktor-faktor ini akan dijadikan titik tolak untuk menyusun instrumen berupa pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada responden. Faktor dalam penelitian ini terdiri atas Kedisiplinan, Tanggung jawab, Toleransi, Kerja sama, sopan atau santun Percaya diri

c. Menyusun butir-butir pertanyaan.

Ketiga yaitu menyusun butir-butir pertanyaan yang berdasarkan faktor-faktor yang menyusun konstruk. Selanjutnya faktor-faktor diatas akan dijadikan indikator-indikator yang lebih sempit kemudian dijabarkan ke dalam butir-butir pertanyaan.

b. Kemampuan Motorik

Instrumen tes *motor ability* yang digunakan adalah dari Nurhasan. Menurut Nurhasan (2004: 6). tes ini mempunyai reliabilitas sebesar 0,93, dan validitasnya sebesar 0,87. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan gerak dasar bagi siswa sekolah dasar. Instrumen tes *motor ability* dari Nurhasan, (2004: 6) sebagai berikut:

- a. Tes *Shuttle-Run* 4 x 10 meter, untuk mengukur kelincahan dalam bergerak mengubah arah.
- b. Tes lempar tangkap bola jarak 1 meter dengan tembok selama 30 detik, mengukur kemampuan koordinasi mata dengan tangan.
- c. Tes *Stork Stand Positional Balance*, mengukur keseimbangan tubuh.
- d. Tes lari cepat 30 meter, mengukur kecepatan.

Menurut Tudor dalam Lutan (1995: 5) pokok yang harus diperhatikan dalam menyusun program perencanaan latihan adalah sebagai berikut:

- 1) Frekuensi: untuk memperoleh kesegaran jasmani yang optimal seseorang harus melakukan olahraga secara benar dan teratur peroleh kesegaran jasmani yang optimal seseorang harus melakukan olahraga secara benar dan teratur 3-5 kali per minggu jarak antar latihan tidak lebih dari 2 hari. Dalam penelitian ini latihan yang dilakukan selama 4 kali dalam satu minggu, sehingga dalam waktu satu bulan diperoleh 16 kali pertemuan.
- 2) Intensitas: latihan harus cukup, yang dimaksud dengan intensitas di sini adalah

kelincahan dalam berolahraga yaitu 80-100%.

- 3) Durasi: masa latihan sebaiknya pada kondisi tubuh yang baik, biasanya lama olahraga yang benar adalah antara 1/2 sampai 1 jam per sesi.

2. Data dan sumber data

a. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber penelitian yaitu di sekolah dasar di Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diambil dari instansi terkait tentang jumlah anak usia sekolah dasar di Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen.

F. Teknik Analisa Data

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data, kemudian dilakukan penyortiran data yang diperoleh untuk mengetahui persamaan dan perbedaan ukuran masing-masing item tes kemampuan motorik. Dari hasil setiap tes yang dicapai setiap siswa yang telah mengikuti tes disebut hasil kasar. Kemampuan motorik anak tidak dapat dinilai secara langsung berdasarkan hasil tes tersebut, karena satuan ukuran masing-masing tidak sama, yaitu:

1. Kelincahan yang diperoleh melalui *shuttle-run* 4 x 10 meter dengan satuan detik (s).
2. Koordinasi mata dengan tangan yang diperoleh melalui lempar tangkap bola jarak 1 meter ke tembok.
3. Keseimbangan yang diperoleh melalui *stork stand positional balance* dengan satuan detik (s).
4. Kecepatan yang diperoleh melalui lari cepat 30 meter dengan satuan detik (s).

Hasil kasar yang didapatkan dari keempat item tes tersebut, perlu disamakan satuannya dengan menggunakan *T-Score*. Adapun rumus *T-Score* yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Rumus T-Skor untuk lari cepat jarak 30 meter dan *shuttle run* adalah: T-Skor

$$=50+\left[\frac{\bar{X}-X}{SD}\right] \times 10$$

- b. Sedangkan untuk rumus T-Skor untuk lempar tangkap bola dan tes *stork stand position balance* adalah:

$$=50+\left[\frac{X-\bar{X}}{SD}\right] \times 10$$

Keterangan : X = Nilai kasar

: \bar{X} = Mean (rata-rata)

: SD = Standar Deviasi

Pengkategorian kemampuan ssia dan motorik siswa tersebut, menggunakan rumus pengkategorian dari Syarifudin (2009: 113), sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel Pengkategorian

No	Interval Skor	Kategori
1	> M + 1,5 SD	Sangat tinggi
2	M + 0,5 SD - M + 1,5 SD	Tinggi
3	M - 0,5 SD - M + 0,5 SD	Sedang
4	M - 1,5 SD - M - 0,5 SD	Rendah
5	X < M - 1,5 SD	Sangat rendah

Sumber: B.Syarifudin (2009)

Keterangan :

X : Skor yang diperoleh

M : Mean (Rata-rata)

SD : Standar Deviasi

Untuk mengetahui jumlah masing-masing kategori perkembangan ssia dan kemampuan motorik, menggunakan rumus persentase dari Sudijono, (2011: 45)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- = Persentase
- = Skor
- = Jumlah Siswa

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan uji prasyarat. Pengujian data hasil pengukuran yang berhubungan dengan hasil penelitian bertujuan untuk membantu analisis agar menjadi lebih baik. Untuk itu dalam penelitian ini akan diujikan normalitas dan uji homogenitas data.

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov test* dengan bantuan SPSS 20.0. Dalam uji ini akan menguji sebaran data yang berasal dari populasi berdistribusi normal. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga *Signifikansi* dengan 0,05. Kriteria penerimaan hipotesis apabila nilai Signifikansi lebih besar dari 0,05.

b. Uji Homogenitas

Disamping pengujian terhadap penyebaran data yang akan dianalisis, perlu adanya uji homogenitas untuk mengetahui bahwa kelompok-kelompok yang membentuk sampel berada dari populasi yang homogen. Uji homogenitas menggunakan uji F dengan menggunakan bantuan program SPSS 20.0.

2. Pengujian Hipotesis

Setelah kedua persyaratan dipenuhi, maka selanjutnya dilakukan pengujian

hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *paired t test*.

Berikut disajikan rumus uji *paired t test*:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 v}{N(N-1)}}$$

(Arikunto, 2010: 349)

Dengan keterangan :

Md	=	mean dari perbedaan pre test dengan post test
xd	=	deviasi masing-masing subjek
\sum	=	jumlah kuadrat deviasi
N	=	Subjek pada sampel
d.b.	=	ditentukan dengan N-1

Hasil dikonsultasikan dengan dengan taraf signifikan 5% dan db = N-1. Kriteria pengujian Ho diterima jika kurang dari hasil rata-rata. Untuk harga lainnya Ho ditolak.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh bermain permainan lompat tali terhadap kemampuan sosial dan motorik anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen. Hasil penelitian diperoleh berdasarkan pada hasil *pretest* dan *posttest* data kemampuan sosial dan motorik anak, hasil masing-masing data tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Kemampuan Sosial Anak SD Desa Entak

Hasil statistik data kemampuan sosial anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3. Statistik Data kemampuan Sosial Anak SD Desa Entak

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Mean</i>	92,96	99
<i>Median</i>	94	98
<i>Mode</i>	94	94
<i>Std. Deviation</i>	4,66	6,08
<i>Minimum</i>	85	89
<i>Maximum</i>	101	115

Deskripsi Data kemampuan Sosial Anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen hasil penelitian tersebut disajikan sebagai berikut.

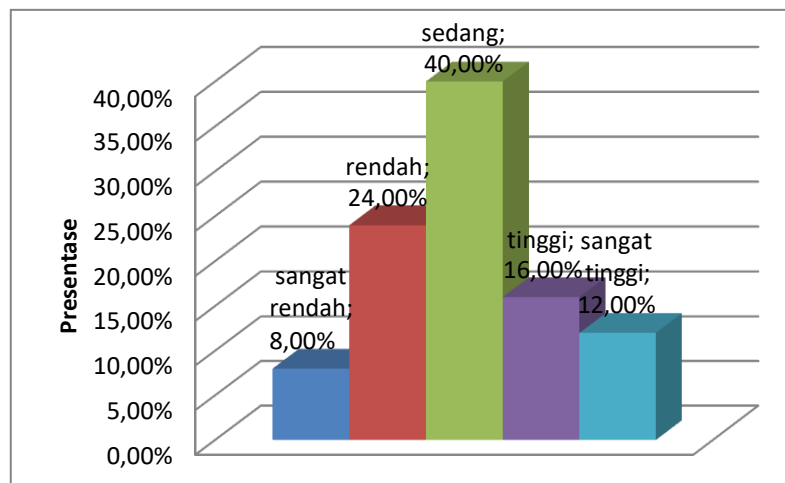
a. *Pretest*

Deskripsi hasil penelitian kemampuan Sosial Anak SD Desa Entak Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen saat *pretest* dalam penelitian ini di deskripsikan sebagai berikut

Tabel 4. Kemampuan Sosial Anak SD Desa Entak saat *pretest*

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
> 99, 93	Sangat Tinggi	3	12
95,28 – 99,93	Tinggi	4	16
90,63 – 95,27	Sedang	10	40
85,98 – 90,62	Rendah	6	24
< 85, 98	Sangat Rendah	2	8
Jumlah		25	100

Hasil penelitian kemampuan Sosial Anak SD Desa Entak apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ni :



Gambar 2. Kemampuan Sosial Anak SD Desa Entak saat *Pretest*

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil kemampuan sosial anak SD Desa Entak saat *pretest* yang masuk dalam kategori sangat tinggi sebesar 12 %, kategori tinggi sebesar 16 %, kategori sedang sebesar 40 %, kategori rendah sebanyak sebesar 24 %, dan kategori sangat rendah sebesar 8 %.

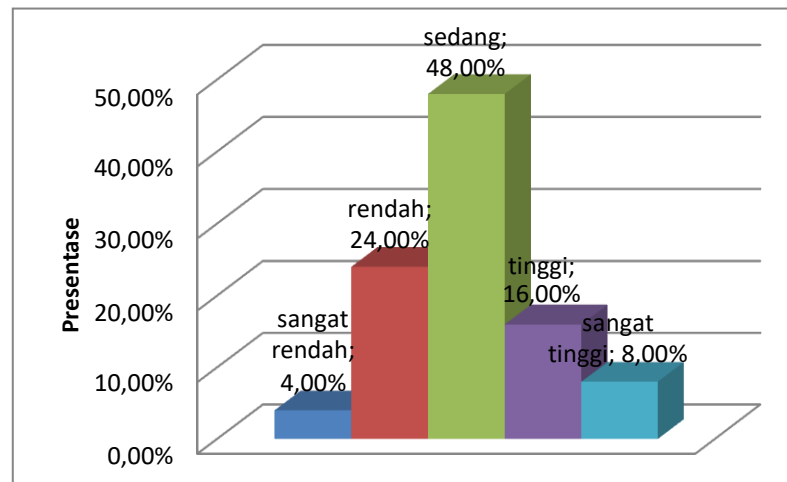
b. *Posttest*

Deskripsi hasil penelitian Kemampuan Sosial Anak SD Desa Entak saat *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 5. Kemampuan Sosial Anak SD Desa Entak saat *Posttest*

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
> 108,12	Sangat Tinggi	2	8
102,04 – 108,12	Tinggi	4	16
95, 96 – 102,03	Sedang	12	48
8 9,88 – 95, 95	Rendah	6	24
< 8 9,88	Sangat Rendah	1	4
Jumlah		25	100

Hasil penelitian kemampuan Sosial Anak SD Desa Entak saat *posttttest* apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3. Kemampuan Kemampuan Sosial Anak SD Desa Entak saat *Posttest*

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil kemampuan sosial anak SD Desa Entak yang masuk dalam kategori sangat tinggi sebesar 8 %, kategori tinggi sebesar 16 %, kategori sedang sebesar 48 %, kategori rendah sebanyak sebesar 24 %, dan kategori sangat rendah sebesar 4 %.

2. Motorik Anak SD Desa Entak

Hasil statistik data Motorik Anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen diperoleh sebagai berikut :

Tabel 6. Statistik Data Motorik Anak SD Desa Entak

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Mean</i>	49,37	51,31
<i>Median</i>	49,67	49,55
<i>Mode</i>	36,19	37,82
<i>Std. Deviation</i>	6,42	7,03
<i>Minimum</i>	36,19	37,82
<i>Maximum</i>	61,93	63,38

Hasil data Motorik Anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen penelitian tersebut disajikan sebagai berikut.

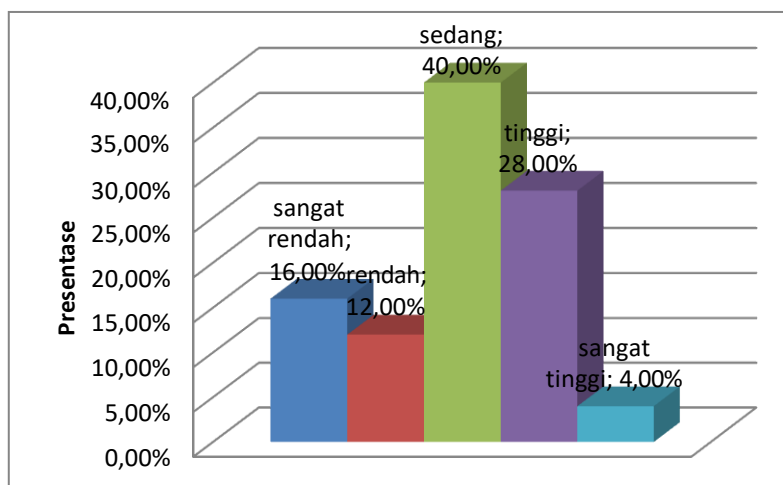
a. *Pretest*

Deskripsi hasil penelitian *pretest* kemampuan motorik anak daaam peneitian ini di deskripsikan sebagai berikut

Tabel 7. Deskripsi Motorik Anak SD Desa Entak saat *Pretest*

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
> 59,01	Sangat Tinggi	1	4
52,28 – 59,00	Tinggi	7	28
46,16 – 52,27	Sedang	10	40
39,74 – 46,15	Rendah	3	12
< 39,74	Sangat Rendah	4	16
Jumlah		25	100

Hasil penelitian Kemampuan Motorik Anak SD Desa Entak apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ni :



Gambar 4. Kemampuan Motorik Anak SD Desa Entak saat *pretest*

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil Motorik Anak SD Desa Entak saat *pretest* yang masuk dalam kategori sangat tinggi sebesar 4 %, kategori tinggi sebesar 28 %, kategori sedang sebesar 40 %, kategori rendah sebanyak sebesar 12 %, dan kategori sangat rendah sebesar 16 %.

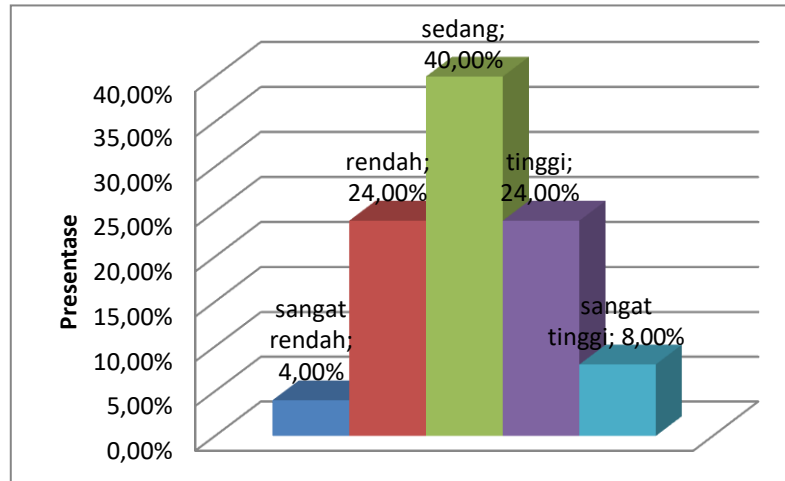
b. *Posttest*

Deskripsi hasil penelitian Motorik Anak SD Desa Entak saat *Posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 8. Kemampuan Motorik Anak SD Desa Entak saat *Posttest*

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
> 61,85	Sangat Tinggi	2	8
54,82 – 61,85	Tinggi	6	24
47,79 – 54,81	Sedang	10	40
40,76 – 47,78	Rendah	6	24
< 40,76	Sangat Rendah	1	4
Jumlah		25	100

Hasil penelitian Kemampuan Motorik Anak SD Desa Entak saat *Posttest* apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ni :



Gambar 5. Kemampuan Motorik Anak SD Desa Entak saat *Posttest*

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil kemampuan motorik siswa SD Desa Entak saat *Posttest* yang masuk dalam kategori sangat tinggi sebesar 8 %, kategori tinggi sebesar 24 %, kategori sedang sebesar 40 %, kategori rendah sebanyak sebesar 24 %, dan kategori sangat rendah sebesar 4 %.

3. Analisis Data

Analisis data digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan pada bab sebelumnya. Uji analisis yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesisi (uji t). Hasil uji normalitas dan uji t dapat dilihat sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui mengetahui normal tidaknya suatu sebaran. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov-smirnof* Kriteria yang digunakan untuk

mengetahui normal tidaknya suatu sebaran adalah jika $p > 0,05$ (5 %) sebaran dinyatakan normal, dan jika $p < 0,05$ (5 %) sebaran dikatakan tidak normal.

Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas

Variabel		Z	P	Sig 5 %	Keterangan
Kemampuan Sosial	<i>Pretest</i>	0,629	0,823	0,05	Normal
	<i>Posttest</i>	0,793	0,555	0,05	Normal
Motorik Anak SD Desa Entak	<i>Pretest</i>	0,742	0,641	0,05	Normal
	<i>Posttest</i>	0,900	0,393	0,05	Normal

Dari hasil pada tabel di atas, diketahui data kemampuan sosial dan motorik diperoleh $p > 0,05$, Hasil dapat disimpulkan data-data penelitian berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk menguji kesamaan sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel yang diambil dari populasi. Kriteria homogenitas jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ test dinyatakan homogen, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ test dikatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas

Test	df	F tabel	F hit	P	Keterangan
Kemampuan Sosial	1:48	4,04	0,706	0,405	Homogen
Motorik Anak SD Desa Entak	1:48	4,04	0,497	0,484	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas data kemampuan sosial dan motorik anak SD Desa Entak, diperoleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ (4,49), dengan hasil yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa varians bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji t dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Hasil uji hipotesis (uji-t) dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 11. Hasil Uji t *Paired Sampel t test* data Kemampuan Sosial dan Motorik Anak SD Desa Enta

<i>Pretest – Posttest</i>	df	t _{tabel}	t _{hitung}	P	Sig 5 %
Kemampuan Sosial	24	2,064	5,549	0,000	0,05
Motorik Anak SD Desa Entak	24	2,064	2,107	0,046	0,05

Berdasarkan hasil analisis uji t pada pengaruh bermain permainan lompat tali terhadap kemampuan sosial anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen diperoleh nilai $t_{hitung} (5,549) > t_{tabel} (2,064)$, dan nilai $p < 0,05$, Dengan demikian diartikan ada pengaruh bermain permainan lompat tali terhadap kemampuan sosial anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen.

Berdasarkan hasil analisis uji t pada pengaruh bermain permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen diperoleh nilai $t_{hitung} (2,107) > t_{tabel} (2,064)$, dan nilai $p < 0,05$, Dengan demikian diartikan ada pengaruh bermain permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen.

B. Pembahasan

Kemampuan motorik adalah kemampuan gerak dasar atau kualitas hasil gerak yang berasal dari dalam maupun dari luar diri anak untuk mengacu pada ketrampilan gerak rendah yang dapat ditingkatkan melalui latihan. Dalam kemampuan motorik koordinasi kerja sistem saraf motorik yang dilakukan oleh

seseorang akan menimbulkan reaksi dalam bentuk gerakan-gerakan atau kegiatan secara tepat, sesuai antara rangsangan dan responsnya. Dalam hal ini akan ditemui ada anak yang cekatan dan terampil, tetapi ada pula anak yang lamban dalam mereaksi sesuatu. Seseorang yang memiliki kemampuan motorik yang tinggi diduga akan lebih tinggi dan berhasil dalam melakukan berbagai tugas ketrampilan dibandingkan seseorang yang memiliki kemampuan motorik rendah. Kemampuan motorik yang dimiliki seseorang berbeda-beda dan tergantung kepada banyaknya pengalaman gerakan yang dikuasai. Seperti halnya Siswa SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, mempunyai tingkat keterampilan motorik yang berbeda-beda. Untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan motorik anak tersebut dalam hal ini perlu adanya media dan metode yang baik, salah satunya dengan permainan lompat tali.

Permainan lompat tali merupakan permainan yang menyerupai tali yang disusun dari karet gelang, Permainan Lompat Tali ini mudah dimainkan oleh siswa SD, bahkan Permainan Lompat Tali cenderung sering dimainkan oleh beberapa siswa sekolah dasar. Dengan demikian Permainan Lompat Tali diharapkan dapat meningkatkan perkembangan sosial dan motorik anak SD.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,064), dan nilai p (0,000) < dari 0,05, Dengan hasil tersebut menunjukkan ada pengaruh bermain permainan lompat tali terhadap kemampuan sosial dan motorik anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen. Permainan lompat tali yang dilakukan disini tidak hanya dilakukan sendiri tetapi juga dilakukan secara bersama teman atau berkempok. Hal ini yang dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi antar teman serta kerjasama antar teman. sehingga terbentuk rasa

sosial yang baik antara teman, dengan hal tersebut maka kemampuan sosial anak menjadi meningkat.

Sedangkan permainan lompat tali yang selama ini dilakukan merangsang otot tubuh untuk selalu melakukan gerakan. Latihan lompat tali ini dilakukan secara bergantian dan di setiap beberapa sesi latihan. Rangsangan yang diberikan secara fisik tersebut secara tidak langsung akan memberikan perkembangan yang baik dalam meningkatkan motorik anak.

Sesuai dengan uraian sebelumnya diketahui Manfaat permainan lompat tali untuk :

1. Melatih motorik kasar anak, Untuk membentuk otot yang padat, fisik yang kuat dan sehat, serta mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan yang dilakukan dengan lompatan-lompatan ini juga bermanfaat menghindarkan anak dari resiko mengalami obesitas.
2. Melatih keberanian anak dalam mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan. Hal ini karena untuk melompat tali dengan ketinggian tertentu membutuhkan keberanian untuk melakukannya. Anak juga harus mengambil keputusan apakah akan melompat atau tidak.
3. Menciptakan emosi positif bagi anak, Ketika bermain lompat tali, anak bergerak, berteriak, dan tertawa. Gerakan, tawa, dan teriakan ini sangat bermanfaat untuk membuat emosi menjadi positif.
4. Menjadi media bagi anak untuk bersosialisasi, Dari sosialisasi permainan ini, anak belajar bersabar, menaati peraturan, berempati, dan menempatkan diri dengan baik diantara teman-temannya.

5. Membangun sportifitas anak, Pembelajaran melalui sportifitas ini diperoleh anak ketika harus menggantikan posisi pemegang tali ketika ia gagal melompat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya diperoleh:

1. Hasil analisis uji t pada pengaruh bermain permainan lompat tali terhadap kemampuan sosial diperoleh nilai $t_{hitung} (5,549) > t_{tabel} (2,064)$, dan nilai $p <$ dari 0,05, Dengan demikian disimpulkan ada pengaruh bermain permainan lompat tali terhadap kemampuan sosial anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen.
2. Hasil analisis uji t pada pengaruh bermain permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik diperoleh nilai $t_{hitung} (2,107) > t_{tabel} (2,064)$, dan nilai $p <$ dari 0,05, Dengan demikian disimpulkan ada pengaruh bermain permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini berimplikasi pada:

1. Menjadi catatan yang bermanfaat bagi guru SD Desa Entak, mengenai data kemampuan Sosial dan Motorik Anak SD Desa Entak.
2. Hasil penelitian diketahui ada pengaruh bermain permainan lompat tali terhadap kemampuan sosial dan Motorik, dengan demikian dapat menjadi acuan bagi guru untuk membuat program pembelajaran yang ebuah menarik dan menyenangkan untuk anak SD.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Peneliti tidak mengontrol lebih lanjut setelah penelitian selesai, sehingga hasilnya dapat bersifat sementara, perlu adanya latihan yang rutin dilakukan.

2. Pengambilan data peneliti tidak mampu mengontrol aktivitas subyek, sehingga keadaan subyek pada waktu tes ada yang dalam keadaan fit dan ada yang kurang fit. Namun demikian data yang diperoleh tetap digunakan karena untuk menghemat waktu dan biaya penelitian

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi siswa yang masih mempunyai kemampuan Sosial dan Motorik rendah dapat meningkatkan dengan Permainan Lompat Tali.
2. Bagi guru dapat menggunakan permainan lompat tali dimasukkan dalam RPP sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran PJOK.
3. Bagi peneliti yang akan datang agar dapat mengadakan pertimbangan penelitian ini dengan menggunakan subyek yang lain, baik dalam kuantitas maupun tingkatan kualitas pemain.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarini, Elifah Esti (2013) *Kemampuan Motorik Siswa Kelas Atas SD Negeri Kepek Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013* FIK UNY
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. Khayyun,
- B Syarifudin. (2009). *Panduan TA Keperawatan dan Kebidanan Dengan SPSS*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Novianta, Beny (2011) *Kemampuan Motorik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri 1 Wiro Kecamatan Bayat tahun ajaran 2011/2012*. FIK UNY
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, (2009) *Undang Undang sistem pendidikan nasional No. 20, Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas
- Islami, Galang Suryajaya (2007) *Pengaruh Bermain Tali Karet Gelang Terhadap Peningkatan Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Purworejo Tahun 2013/2014* FIK UNY
- Hurlock, Elizabeth B. (2002). *Perkembangan Motorik Anak Jilid II (Terjemahan) Edisi Keenam*. Jakarta: Penerbit Erlangga Santrock.
- Sujiono dkk (2014), *Metode Pengembangan Fisik* (Universitas Terbuka : Tangerang Selatan
- Izzaty, Rita Eka (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lismadiana (2017), *Jurnal Peran Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini*. (FIK UNY : Yogyakarta)
- Martin, (2008) *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada (GP)
- Moslichatoen (2015) *Meningkatkan Kemampuan Berfikir*. FKIP UMP.
- Markam, S, (2005) *Pengantar Psikologi Klinis* Jakarta: UII
- Muhibbin Syah (2003) *Psikologi belajar* Jakarta: PT Grafindo.
- Nursalam, (2005) *Asuhan Keperawatan Bayi Dan Anak* Jakarta : Salembada.
- Nurhasan (2000) *Tes Pengukuran Pendidikan Olahraga* FPOK: UPI
- Poerwanti, (2002) *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: UMM Press

- Rachmawati dan Nugraha (2013) *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Rahmat, (2013) *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Konsep praktik PAUD Islam*, (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada
- Rusli Lutan. (1998). *Belajar Ketrampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. (2005). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Statistik III*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM.
- Susanto (2013) *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana
- Sudijono, Anas (2011) *Statistik untuk Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo
- Sunarti, (2001). *Ketahanan Keluarga Dan Pengaruhnya* Jakarta.
- Sukardi (2003) *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi Dan Praktiknya* Jakarta: Bumi aksara
- Yusuf, Syamsul (2007). *Psikologi perkembangan anak Remaja* Rosda karya Jakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan



PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN
KECAMATAN AMBAL
DESA ENTAK

DESA ENTAK KECAMATAN AMBAL –KEBUMEN

KODE POS 54392

SURAT KETERANGAN

Nomor : 045.2/ 248

Yang bertanda tangan di bawah ini kami Kepala Desa Entak,
Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen Menerangkan bahwa :

Nama : Rajemin
Tempat, tanggal lahir : Kebumen, 19 Oktober 1969
Jenis kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Jabatan : Atas nama Kepala Desa

Menerangkan bahwa :
Nama : Ana Ervina Indriana
Tempat dan tanggal lahir : Kebumen, 23 Oktober 1997
NIM : 15604224023
Alamat : Desa Entak, RT 02 RW 04, Kecamatan
Ambal, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah
Judul Penelitian : Pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap
Perkembangan Sosial dan Motorik Anak
Sekolah Dasar di Desa Entak, Kecamatan
Ambal, Kabupaten Kebumen

Mahasiswa tersebut diatas telah menyelesaikan penelitian di desa
Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen, sejak tanggal 24
Agustus sampai dengan 15 September 2019.
Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan
sebagaimana mestinya.

Entak, 18 Oktober 2019

An. Kepala Desa Entak



Lampiran 2 Angket Penelitian

ANGKET KEMAMPUAN SOSIAL

Nama Peneliti :
Sekolah :
Hari/Tanggal :
Nama Responden :
Umur :
Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon kesediaan Saudara mengisi kuesioner dengan jawaban yang jujur.
2. Berikan tanda silang (X) pada setiap jawaban yang menurut Saudara anggap sesuai.
3. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain.
4. Setelah diisi mohon dikembalikan kepada petugas pengumpul kuesioner.

no	Pernyataan	Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Sangat tidak setuju
1	Datang tepat waktu				
2	Patuh pada tata tertib atau aturan bersama/ sekolah				
3	Mengerjakan/mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan				
4	mengikuti kaidah dan aturan dari tugas yang baik dan benar				
5	melaksanakan tugas individu dengan baik				
6	Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan				
7	Menyalahkan/menuduh orang lain tanpa bukti yang akurat				
8	Mengembalikan barang yang dipinjam				
9	Mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan				
10	Menyalahkan orang lain untuk kesalahan tindakan kita sendiri				

11	Mengganggu teman yang berbeda pendapat atau yang tidak sepaham				
12	Menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapatnya				
13	Dapat menerima kekurangan orang lain				
14	Memaafkan kesalahan orang lain				
15	Mampu dan mau bekerja sama dengan siapa pun				
16	Memaksakan pendapat atau keyakinan diri pada orang lain				
17	Kesediaan untuk belajar dari keyakinan dan gagasan orang lain agar dapat memahami orang lain lebih baik				
18	Terbuka terhadap atau kesediaan untuk menerima sesuatu yang baru				
19	Terlibat aktif dalam bekerja sama				
20	Tidak bersedia melakukan tugas sesuai kesepakatan				
21	Bersedia membantu orang lain asal diberi imbalan				
22	Aktif dalam kerja kelompok				
23	Mendorong orang lain untuk bekerja sama demi mencapai tujuan bersama				
24	Memusatkan perhatian pada tujuan kelompok				
25	Menghormati orang yang lebih tua.				
26	Tidak menyela pembicaraan pada waktu yang tidak tepat				
27	Mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan orang lain				
28	meminta izin ketika akan memasuki ruangan atau keluar ruangan di kelas atau di lapangan				
29	Memperlakukan orang lain sebagaimana diri sendiri ingin				

	diperlakukan				
30	Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu				
31	Mampu membuat keputusan dengan cepat				
32	Tidak Mudah putus asa				
33	Sungguh-sungguh dalam bertindak				
34	Berani dalam berpresentasi di depan anak				
35	Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan				

Lampiran 3 Data Peneitian

NO	JK	Suttle Run		lempar tangkap		strok stand		lari cepat	
		<i>Prettest</i>	<i>Psttest</i>	<i>Prettest</i>	<i>Psttest</i>	<i>Prettest</i>	<i>Psttest</i>	<i>Prettest</i>	<i>Psttest</i>
1	L	10,85	10,02	27	32	4,56	10,74	5,09	4,55
2	L	12,41	11,15	28	30	5,03	6,45	5,69	4,87
3	L	12,09	10,05	25	28	9,69	10,24	4,97	4,65
4	L	12,56	11,87	21	25	6,47	7,84	6,53	5,5
5	L	11,31	10,11	24	30	10,25	20,25	5,38	5,15
6	L	11,31	11,25	24	25	16,04	25,12	6,21	5,82
7	L	11,19	9,25	22	28	4,75	8,33	5,53	5,21
8	L	12,16	10,25	23	30	10,35	30,12	5,5	5,21
9	L	11,85	11,1	27	31	22,9	30,25	5	4,92
10	L	12,31	11,15	21	25	5,22	6,49	7,13	6,78
11	L	11,63	10,25	19	21	7,28	15,29	5,62	5
12	L	11,54	11,5	20	27	5,65	6,58	5,75	5,71
13	L	11	9,42	23	28	3,75	30,21	5,25	4,75
14	L	12,05	10,52	18	22	4,25	24,22	6,15	6
15	L	12,59	11,35	24	28	11,28	15,32	5,25	5
16	P	11,53	11	22	30	3,56	18,82	4,97	4
17	P	12,87	11,05	16	19	11,18	15,75	6,28	6,12
18	P	13,35	13,05	22	25	16,81	19,35	7,28	7,21
19	P	13	13	24	27	10,25	15,24	6,59	6,38
20	P	12,25	12	25	30	11,28	16,73	5,47	5,05
21	P	10,94	9,35	21	25	6,75	16,76	5,1	4,8
22	P	11,65	10,76	18	21	5,84	5,85	5,47	5,25
23	P	14,78	11,25	15	17	4,28	14,7	7,4	7,1
24	P	14,03	12,6	18	20	9,13	10,17	7,16	6,77
25	P	12,03	11,88	17	19	6,19	14,15	6,35	6,21

Data Penelitian Perkembangan Sosial

Pretest

responden	BUTIR SOAL																																	JUMLAH		
	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	x16	x17	x18	x19	x20	x21	x22	x23	x24	x25	x26	x27	x28	x29	x30	x31	x32	x33			
1	2	3	3	3	4	2	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	94
2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90	
3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	2	2	2	2	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	2	2	2	2	3	2	4	95		
4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	89		
5	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	101		
6	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	85		
7	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	98		
8	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	88	
9	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	3	3	3	3	100		
10	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	90		
11	2	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	2	3	2	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	100		
12	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	97		
13	3	3	4	2	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	4	2	2	4	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	93		
14	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	87		
15	3	3	4	3	2	3	4	2	2	2	2	3	2	4	3	3	4	3	2	3	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	4	3	3	94		
16	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	86		
17	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	85		
18	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	94		
19	3	3	4	2	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	96			
20	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	91		
21	3	3	4	3	2	3	4	2	2	2	2	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	2	2	2	2	3	2	4	3	3	94		
22	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	91		
23	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	97		
24	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	94		
25	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	95		

Posttest

responden	BUTIR SOAL																																	JUMLAH	
	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	x16	x17	x18	x19	x20	x21	x22	x23	x24	x25	x26	x27	x28	x29	x30	x31	x32	x33		
1	2	3	3	3	4	2	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	94	
2	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	97		
3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	2	2	2	2	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	2	2	2	2	3	2	4	95	
4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	89	
5	4	4	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	99	
6	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	4	4	2	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	99	
7	4	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	98	
8	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	90	
9	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	115	
10	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	97	
11	2	3	2	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	108	
12	3	2	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	111	
13	3	3	4	2	2	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	4	3	3	4	2	2	4	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	94	
14	2	3	3	2	2	4	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	94	
15	3	3	4	3	2	4	3	2	2	2	4	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	2	2	2	2	3	2	4	4	3	97	
16	3	3	3	3	2	4	3	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	4	2	3	4	4	4	4	3	96	
17	3	3	3	3	2	4	3	2	2	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	105	
18	3	3	3	3	2	3	2	3	2	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	99	
19	3	3	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	4	3	2	4	4	3	4	4	4	3	103	
20	2	3	3	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	98	
21	3	3	4	3	2	3	4	4	2	2	2	3	2	4	3	3	4	3	3	4	4	2	3	4	2	2	4	2	3	2	4	4	3	100	
22	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	2	2	3	2	3	3	4	3	95	
23	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	104	
24	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	96	
25	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	102

Data Penelitian Kemampuan Motorik

NO	JK	pettest	Psttest
1	L	57,17079	57,58411
2	L	49,15256	49,55479
3	L	53,08511	53,75309
4	L	39,5961	41,37087
5	L	54,07393	56,96597
6	L	53,33647	48,67065
7	L	49,63066	53,18683
8	L	49,14815	60,11355
9	L	61,92692	59,5127
10	L	37,56802	37,82393
11	L	45,96692	48,17285
12	L	45,91172	42,73122
13	L	52,00357	63,02801
14	L	39,68398	47,4861
15	L	49,67589	50,27531
16	P	53,83799	63,38042
17	P	48,07659	50,02032
18	P	51,63105	48,62563
19	P	51,62854	49,41172
20	P	57,55453	57,41803
21	P	55,98296	61,00053
22	P	50,96465	47,96969
23	P	36,18597	45,45911
24	P	43,29896	42,28488
25	P	47,30464	47,01281

Lampiran 4 Statistik Data Penelitian

Laki- laki

Frequencies

Statistics								
	Suttle Run (pretest)	Suttle Run (Posttest)	lempar tangkap (Pretest)	lempar tangkap (Posttest)	strok stand (pretest)	strok stand (Posttest)	lari cepat (pretest)	lari cepat (Posttest)
N Valid	15	15	15	15	15	15	15	15
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	11,7147	10,6573	23,5333	27,3333	8,6313	15,3633	5,6693	5,4767
Median	11,6300	10,5200	24,0000	28,0000	6,4700	15,2900	5,5300	5,2100
Mode	11,31	10,25	24,00 ^a	28,00	3,75 ^a	6,45 ^a	5,25	5,21
Std. Deviation	,59273	,81486	2,87518	3,19970	5,32732	8,67085	,60764	,61850
Minimum	10,85	9,25	19,00	21,00	3,75	6,45	4,97	4,85
Maximum	12,59	12,00	28,00	32,00	22,90	30,21	7,13	6,78
Sum	175,72	159,86	353,00	410,00	129,47	230,45	85,04	82,15

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Suttle Run (pretest)				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 10,85	1	6,7	6,7	6,7
11,00	1	6,7	6,7	13,3
11,09	1	6,7	6,7	20,0
11,19	1	6,7	6,7	26,7
11,31	2	13,3	13,3	40,0
11,54	1	6,7	6,7	46,7
11,63	1	6,7	6,7	53,3
11,72	1	6,7	6,7	60,0
12,05	1	6,7	6,7	66,7
12,16	1	6,7	6,7	73,3
12,31	1	6,7	6,7	80,0
12,41	1	6,7	6,7	86,7
12,56	1	6,7	6,7	93,3
12,59	1	6,7	6,7	100,0

Total	15	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

Suttle Run (Posttest)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9,25	1	6,7	6,7	6,7
	9,42	1	6,7	6,7	13,3
	10,02	1	6,7	6,7	20,0
	10,05	1	6,7	6,7	26,7
	10,25	3	20,0	20,0	46,7
	10,52	1	6,7	6,7	53,3
	11,10	1	6,7	6,7	60,0
	11,15	1	6,7	6,7	66,7
	11,25	1	6,7	6,7	73,3
	11,35	1	6,7	6,7	80,0
	11,50	2	13,3	13,3	93,3
	12,00	1	6,7	6,7	100,0
Total		15	100,0	100,0	

lempar tangkap (Pretest)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	19,00	1	6,7	6,7	6,7
	20,00	2	13,3	13,3	20,0
	21,00	1	6,7	6,7	26,7
	22,00	2	13,3	13,3	40,0
	23,00	1	6,7	6,7	46,7
	24,00	3	20,0	20,0	66,7
	25,00	1	6,7	6,7	73,3
	27,00	3	20,0	20,0	93,3
	28,00	1	6,7	6,7	100,0
Total		15	100,0	100,0	

lempar tangkap (Posttest)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	21,00	1	6,7	6,7	6,7
	22,00	1	6,7	6,7	13,3
	25,00	3	20,0	20,0	33,3
	27,00	1	6,7	6,7	40,0
	28,00	4	26,7	26,7	66,7
	30,00	3	20,0	20,0	86,7
	31,00	1	6,7	6,7	93,3
	32,00	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

strok stand (pretest)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,75	1	6,7	6,7	6,7
	4,25	1	6,7	6,7	13,3
	4,56	1	6,7	6,7	20,0
	4,75	1	6,7	6,7	26,7
	5,03	1	6,7	6,7	33,3
	5,22	1	6,7	6,7	40,0
	5,65	1	6,7	6,7	46,7
	6,47	1	6,7	6,7	53,3
	7,28	1	6,7	6,7	60,0
	9,69	1	6,7	6,7	66,7
	10,35	1	6,7	6,7	73,3
	11,28	1	6,7	6,7	80,0
	12,25	1	6,7	6,7	86,7
	16,04	1	6,7	6,7	93,3
	22,90	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

strok stand (Posttest)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6,45	1	6,7	6,7	6,7
	6,49	1	6,7	6,7	13,3
	6,58	1	6,7	6,7	20,0
	6,74	1	6,7	6,7	26,7
	7,84	1	6,7	6,7	33,3
	8,33	1	6,7	6,7	40,0
	10,24	1	6,7	6,7	46,7
	15,29	1	6,7	6,7	53,3
	15,32	1	6,7	6,7	60,0
	20,12	1	6,7	6,7	66,7
	20,25	1	6,7	6,7	73,3
	22,25	1	6,7	6,7	80,0
	24,22	1	6,7	6,7	86,7
	30,12	1	6,7	6,7	93,3
	30,21	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

lari cepat (pretest)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4,97	1	6,7	6,7	6,7
	5,00	1	6,7	6,7	13,3
	5,09	1	6,7	6,7	20,0
	5,25	2	13,3	13,3	33,3
	5,37	1	6,7	6,7	40,0
	5,50	1	6,7	6,7	46,7
	5,53	1	6,7	6,7	53,3
	5,62	1	6,7	6,7	60,0
	5,69	1	6,7	6,7	66,7
	5,75	1	6,7	6,7	73,3
	6,15	1	6,7	6,7	80,0
	6,21	1	6,7	6,7	86,7
	6,53	1	6,7	6,7	93,3

7,13	1	6,7	6,7	100,0
Total	15	100,0	100,0	

lari cepat (Posttest)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4,85	1	6,7	6,7	6,7
	4,87	1	6,7	6,7	13,3
	4,92	1	6,7	6,7	20,0
	5,00	1	6,7	6,7	26,7
	5,01	1	6,7	6,7	33,3
	5,14	1	6,7	6,7	40,0
	5,21	2	13,3	13,3	53,3
	5,25	1	6,7	6,7	60,0
	5,55	1	6,7	6,7	66,7
	5,71	1	6,7	6,7	73,3
	6,00	1	6,7	6,7	80,0
	6,15	1	6,7	6,7	86,7
	6,50	1	6,7	6,7	93,3
	6,78	1	6,7	6,7	100,0
Total		15	100,0	100,0	

Statistik Data Penelitian

Perempuan

Frequencies

[DataSet0]

Statistics

	Suttle Run (pretest)	Suttle Run (Posttest)	lempar tangkap (Pretest)	lempar tangkap (Posttest)	strok stand (pretest)	strok stand (Posttest)	lari cepat (pretest)	lari cepat (Posttest)
N Valid	10	10	10	10	10	10	10	10
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	12,5930	11,7320	20,0000	22,6000	8,6870	14,3520	6,2070	6,0220
Median	12,3100	12,0000	19,5000	22,5000	7,9400	15,2250	6,3150	6,1650
Mode	10,94 ^a	12,00	18,00 ^a	20,00 ^a	3,56 ^a	5,85 ^a	5,47	4,00 ^a
Std. Deviation	1,19362	1,13886	3,82971	4,32563	4,16198	4,18954	,91270	1,05941
Minimum	10,94	9,35	15,00	17,00	3,56	5,85	4,97	4,00
Maximum	14,78	13,05	27,00	30,00	16,81	19,35	7,40	7,21
Sum	125,93	117,32	200,00	226,00	86,87	143,52	62,07	60,22

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Suttle Run (pretest)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 10,94	1	10,0	10,0	10,0
11,53	1	10,0	10,0	20,0
11,65	1	10,0	10,0	30,0

12,03	1	10,0	10,0	40,0
12,25	1	10,0	10,0	50,0
12,37	1	10,0	10,0	60,0
13,00	1	10,0	10,0	70,0
13,35	1	10,0	10,0	80,0
14,03	1	10,0	10,0	90,0
14,78	1	10,0	10,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Suttle Run (Posttest)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9,35	1	10,0	10,0	10,0
	10,86	1	10,0	10,0	20,0
	11,00	1	10,0	10,0	30,0
	11,25	1	10,0	10,0	40,0
	12,00	2	20,0	20,0	60,0
	12,21	1	10,0	10,0	70,0
	12,60	1	10,0	10,0	80,0
	13,00	1	10,0	10,0	90,0
	13,05	1	10,0	10,0	100,0
Total		10	100,0	100,0	

lempar tangkap (Pretest)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15,00	1	10,0	10,0	10,0
	16,00	1	10,0	10,0	20,0
	17,00	1	10,0	10,0	30,0
	18,00	2	20,0	20,0	50,0
	21,00	1	10,0	10,0	60,0
	22,00	2	20,0	20,0	80,0
	24,00	1	10,0	10,0	90,0

27,00	1	10,0	10,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

lempar tangkap (*Posttest*)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	17,00	1	10,0	10,0	10,0
	18,00	1	10,0	10,0	20,0
	19,00	1	10,0	10,0	30,0
	20,00	2	20,0	20,0	50,0
	25,00	2	20,0	20,0	70,0
	26,00	2	20,0	20,0	90,0
	30,00	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

strok stand (*pretest*)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,56	1	10,0	10,0	10,0
	4,28	1	10,0	10,0	20,0
	5,84	1	10,0	10,0	30,0
	6,19	1	10,0	10,0	40,0
	6,75	1	10,0	10,0	50,0
	9,13	1	10,0	10,0	60,0
	10,25	1	10,0	10,0	70,0
	11,28	1	10,0	10,0	80,0
	12,78	1	10,0	10,0	90,0
	16,81	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

strok stand (*Posttest*)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5,85	1	10,0	10,0	10,0
	10,17	1	10,0	10,0	20,0
	11,24	1	10,0	10,0	30,0
	14,15	1	10,0	10,0	40,0
	14,70	1	10,0	10,0	50,0
	15,75	1	10,0	10,0	60,0
	16,73	1	10,0	10,0	70,0
	16,76	1	10,0	10,0	80,0
	18,82	1	10,0	10,0	90,0
	19,35	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

lari cepat (*pretest*)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4,97	1	10,0	10,0	10,0
	5,10	1	10,0	10,0	20,0
	5,47	2	20,0	20,0	40,0
	6,28	1	10,0	10,0	50,0
	6,35	1	10,0	10,0	60,0
	6,59	1	10,0	10,0	70,0
	7,16	1	10,0	10,0	80,0
	7,28	1	10,0	10,0	90,0
	7,40	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

lari cepat (*Posttest*)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4,00	1	10,0	10,0	10,0
	5,00	1	10,0	10,0	20,0

5,25	1	10,0	10,0	30,0
5,55	1	10,0	10,0	40,0
6,12	1	10,0	10,0	50,0
6,21	1	10,0	10,0	60,0
6,78	1	10,0	10,0	70,0
7,00	1	10,0	10,0	80,0
7,10	1	10,0	10,0	90,0
7,21	1	10,0	10,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Statistik Data Penelitian

Kemampuan Sosial dan Kemampuan motorik

Frequencies

		Statistics			
		<i>pretest</i> kemampuan Motorik	<i>psstest</i> kemampuan Motorik	<i>pretest</i> Kemampuan Sosial	<i>psstest</i> Kemampuan Sosial
N	Valid	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0
Mean		49,3759	51,3125	92,9600	99,0000
Median		49,6759	49,5548	94,0000	98,0000
Mode		36,19 ^a	37,82 ^a	94,00	94,00 ^a
Std. Deviation		6,42135	7,03406	4,65904	6,08276
Minimum		36,19	37,82	85,00	89,00
Maximum		61,93	63,38	101,00	115,00
Sum		1234,40	1282,81	2324,00	2475,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

		<i>pretest</i> kemampuan Motorik			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	36,19	1	4,0	4,0	4,0
	37,57	1	4,0	4,0	8,0

39,60	1	4,0	4,0	12,0
39,68	1	4,0	4,0	16,0
43,30	1	4,0	4,0	20,0
45,91	1	4,0	4,0	24,0
45,97	1	4,0	4,0	28,0
47,30	1	4,0	4,0	32,0
48,08	1	4,0	4,0	36,0
49,15	1	4,0	4,0	40,0
49,15	1	4,0	4,0	44,0
49,63	1	4,0	4,0	48,0
49,68	1	4,0	4,0	52,0
50,96	1	4,0	4,0	56,0
51,63	1	4,0	4,0	60,0
51,63	1	4,0	4,0	64,0
52,00	1	4,0	4,0	68,0
53,09	1	4,0	4,0	72,0
53,34	1	4,0	4,0	76,0
53,84	1	4,0	4,0	80,0
54,07	1	4,0	4,0	84,0
55,98	1	4,0	4,0	88,0
57,17	1	4,0	4,0	92,0
57,55	1	4,0	4,0	96,0
61,93	1	4,0	4,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

psttest kemampuan Motorik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	1	4,0	4,0	4,0
	1	4,0	4,0	8,0
Valid	1	4,0	4,0	12,0
	1	4,0	4,0	16,0
	1	4,0	4,0	20,0
	1	4,0	4,0	24,0
	1	4,0	4,0	24,0

47,49	1	4,0	4,0	28,0
47,97	1	4,0	4,0	32,0
48,17	1	4,0	4,0	36,0
48,63	1	4,0	4,0	40,0
48,67	1	4,0	4,0	44,0
49,41	1	4,0	4,0	48,0
49,55	1	4,0	4,0	52,0
50,02	1	4,0	4,0	56,0
50,28	1	4,0	4,0	60,0
53,19	1	4,0	4,0	64,0
53,75	1	4,0	4,0	68,0
56,97	1	4,0	4,0	72,0
57,42	1	4,0	4,0	76,0
57,58	1	4,0	4,0	80,0
59,51	1	4,0	4,0	84,0
60,11	1	4,0	4,0	88,0
61,00	1	4,0	4,0	92,0
63,03	1	4,0	4,0	96,0
63,38	1	4,0	4,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

pretest Kemampuan Sosial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
85,00	2	8,0	8,0	8,0
86,00	1	4,0	4,0	12,0
87,00	1	4,0	4,0	16,0
88,00	1	4,0	4,0	20,0
89,00	1	4,0	4,0	24,0
Valid 90,00	2	8,0	8,0	32,0
91,00	2	8,0	8,0	40,0
93,00	1	4,0	4,0	44,0
94,00	5	20,0	20,0	64,0
95,00	2	8,0	8,0	72,0

96,00	1	4,0	4,0	76,0
97,00	2	8,0	8,0	84,0
98,00	1	4,0	4,0	88,0
100,00	2	8,0	8,0	96,0
101,00	1	4,0	4,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Posttest Kemampuan Sosial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
89,00	1	4,0	4,0	4,0
90,00	1	4,0	4,0	8,0
94,00	3	12,0	12,0	20,0
95,00	2	8,0	8,0	28,0
96,00	2	8,0	8,0	36,0
97,00	3	12,0	12,0	48,0
98,00	2	8,0	8,0	56,0
99,00	3	12,0	12,0	68,0
Valid 100,00	1	4,0	4,0	72,0
102,00	1	4,0	4,0	76,0
103,00	1	4,0	4,0	80,0
104,00	1	4,0	4,0	84,0
105,00	1	4,0	4,0	88,0
108,00	1	4,0	4,0	92,0
111,00	1	4,0	4,0	96,0
115,00	1	4,0	4,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Lampiran 5 Uji Normaitas

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>pretest</i> kemampuan Motorik	<i>psttest</i> kemampuan Motorik	<i>pretest</i> Kemampuan Sosial	<i>psttest</i> Kemampuan Sosial
N		25	25	25	25
Normal	Mean	49,3759	51,3125	92,9600	99,0000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	6,42135	7,03406	4,65904	6,08276
most extreme Differences	Absolute	,126	,159	,148	,180
	Positive	,094	,159	,063	,180
	Negative	-,126	-,109	-,148	-,126
Kolmogorov-Smirnov Z	,629	,793	,742	,900	
Asymp. Sig. (2-tailed)	,823	,555	,641	,393	

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 6 Uji Homogenitas

Oneway

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
kemampuan Motorik	,706	1	48	,405
Kemampuan Sosial	,497	1	48	,484

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
kemampuan motorik	Between Groups	46,883	1	46,883	1,034	,314
	within Groups	2177,083	48	45,356		
	Total	2223,966	49			
kemampuan sosial	Between Groups	456,020	1	456,020	15,536	,000
	within Groups	1408,960	48	29,353		
	Total	1864,980	49			

Lampiran 7 Uji t

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>pretest</i> kemampuan Motorik	49,3759	25	6,42135	1,28427
	<i>psstest</i> kemampuan Motorik	51,3125	25	7,03406	1,40681

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	<i>pretest</i> kemampuan Motorik & <i>psstest</i> kemampuan Motorik	25	,770	,000

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	<i>pretest</i> kemampuan Motorik - <i>psstest</i> kemampuan Motorik	1,93666	4,59565	,91913	3,83365	,03967	2,107	24	,046

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>pretest</i> Kemampuan Sosial	92,9600	25	4,65904	,93181
	<i>psttest</i> Kemampuan Sosial	99,0000	25	6,08276	1,21655

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	<i>pretest</i> Kemampuan Sosial & <i>psttest</i> Kemampuan Sosial	25	,513	,009

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 <i>pretest</i> Kemampuan Sosial - <i>psttest</i> Kemampuan Sosial	6,04000	5,44273	1,08855	8,28665	3,79335	5,549	24	,000

Lampiran 8 Dokumentasi



Persiapan dan pemberian arahan



Pelaksanaan lompat tali



Evaluasi setelah pelaksanaan



Pelaksanaan lompat tali pada perempuan