

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN DAN
SEMBILUN TERHADAP KAMAMPUAN MOTORIK KASAR
SISWA SD NEGERI 9 KOBA**

TESIS



Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar
Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan jasmani Sekolah Dasar

Oleh:
KURNIA SANDI
NIM. 22604251011

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023

ABSTRAK

Kurnia Sandi: Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Dan Sembilun Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Siswa SD Negeri 9 Koba. **Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan permainan tradisional bentengan dan sembilun terhadap meningkatkan kemampuan motorik kasar. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 9 koba Khususnya di kelas V. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperimental reseach* atau eksperimen semu. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 30 peserta didik yang terdiri dari 15 peserta didik untuk kelompok eksperimen 1 dan 15 peserta didik untuk kelompok eksperimen 2. Teknik pengumpulan data berupa non tes kemampuan motorik kasar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji deksripsi, uji normalitas, uji homogenitass, dan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan secara keseluruhan permainan tradisional bentengan dan sembilun memberikan pengaruh yang baik bagi perkembangan motorik kasar. Setelah adanya permainan tradisonal bentengan dan sembilun anak-anak menjadi paham bermain dengan permainan tersebut dan tidak disadar oleh anak jika perkembangan motorik kasar juga berkembang serta dibuktikan dengan hasil yang diperoleh dari data penelitian secara keseluruhan dimana adanya pengaruh permainan bentengan dan sembilun dalam perkembangan motorik kasar. Merujuk hasil perhitungan yang dilakukan dengan dalam permainan bentengan diperoleh nilai signifikan 0,008 dengan taraf signifikansi 0,05 sehingga $p < 0,05$ bisa diartikan bahwa hipotesis diterima. Maka ada pengaruh yang ditimbulkan antara setelah dan sebelum menggunakan permainan tradisional bentengan dan sembilun.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Bentengan, Sembilun, Kemampuan Motorik kasar

ABSTRACT

Kurnia Sandi: The Influence Of Traditional Bentengan And Sembilun Games On The Gross Motor Skills Of Students Of SD Negeri 9 Koba. Thesis. Yogyakarta: Faculty Of Sports And Health Sciences, Yogyakarta State University, 2023.

This study aims to explain the traditional games bentengan and sembilun to improve gross motor skills. This research was conducted at SD Negeri 9 Koba, especially in class V. The method used in this research is quasi-experimental research method or pseudo-experiment. The subjects in this study amounted to 30 students consisting of 15 students for experimental group 1 and 15 students for experimental group 2. Data collection techniques in the form of non-test gross motor skills. Data analysis techniques used in this study are data description test, normality test, homogeneity test, and hypothesis testing.

Based on the results of the tests that have been carried out, overall, traditional bentengan and sembilun games have a good influence on gross motor development. After the traditional games bentengan and sembilun, children become aware of playing with these games and are not realized by children if gross motor development also develops and is evidenced by the results obtained from the overall research data where there is an influence of bentengan and sembilun games in gross motor development. Referring to the results of calculations carried out with the bentengan game, a significant value of 0.008 was obtained with a significance level of 0.05 so that $p < 0.05$ can be interpreted that the hypothesis is accepted. Then there is an influence caused between after and before using the game.

Keywords: *Traditional games, bentengan, sembilun, gross motor skills.*

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Kurnia sandi

Nomor Mahasiswa : 22604251011

Program Studi : S-2 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan kesehatan

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Dan Sembilun Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Siswa SD Negeri 9 Koba" benar-benar karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 November 2023

Yang membuat pernyataan,



Kurnia Sandi

NIM. 22604251011

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN DAN
SEMBILUN TERHADAP KAMAMPUAN MOTORIK KASAR
SISWA SD NEGERI 9 KOKA**

TESIS

**KURNIA SANDI
NIM. 22604251011**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 12.12.2023

Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing


Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or.
NIP 19820522 200912 1 006


Prof. Dr. Komarudin, S.Pd., M.A.
NIP 19740928 200312 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN DAN SEMBILUN TERHADAP KAMAMPUAN MOTORIK KASAR SISWA SD NEGERI 9 KOB

TESIS

KURNIA SANDI
NIM. 22604251011

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 12.12.2023

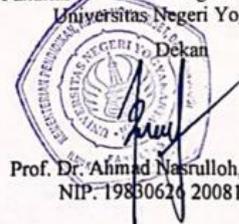
Dewan Penguji

Nama/Jabatan	Tanda/Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Guntur, M.Pd. (Ketua/Penguji)		19.12.2023
Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or. (Sekretaris/Penguji)		19/12
Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M. Or. (Penguji I)		20.12.2023
Prof. Dr. Komarudin, S.Pd., M.A. (Penguji II/Pembimbing)		19.12.2023

Yogyakarta, 21.12.2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 19830620 200812 1 002

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT Tesis ini dipersembahkan untuk:

1. Diri saya sendiri Kurnia Sandi karena telah dapat menyelesaikan rangkaian proses pada penulisan dan penelitian tesis ini.
2. Bapak Ruslan dan Ibu parmawati selaku orang tua yang telah memberikan doa, dukungan, motivasi, dan semangat selama menempuh pendidikan.
3. Adikku Aanisah yang telah memberikan doa, dukungan, Motivasi, dan semangat selama menempuh pendidikan.
4. Mrs Feren Fedora S.Pd., M.Pd. selaku the most special person in my life yang telah memberikan doa, dukungan, motivasi, dan semangat selama menempuh pendidikan.
5. Almamater saya Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Serta rekan-rekan kelas S-2 PJSD A angkatan 2022 yang senantiasa membantu dan berdiskusi selama menempuh pendidikan magister di Universitas Negeri Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Dan Sembilun Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Siswa SD Negeri 9 Koba”. Tesis ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh Gelar Magister Pendidikan Dalam Bidang Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam penyusunan tesis ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.kes., AIFO. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Tesis.
3. Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or. selaku Kaprodi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan baik selama menjadi mahasiswa.

4. Prof. Dr. Komarudin, S.Pd., M.A., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan tugas akhir tesis.
5. Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes. selaku dosen wali program magister pendidikan jasmani sekolah dasar Universitas Negeri Yogyakarta yang selalu memberikan motivasi dan dukungan selama ini.
6. Prof. Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd. selaku dosen validator dalam penelitian tesis.
7. Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. selaku dosen validator dalam penelitian tesis.
8. Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or. selaku dosen validator dalam penelitian tesis.
9. Bapak dan ibu dosen serta staf karyawan program magister pendidikan jasmani sekolah dasar Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan dan motivasi serta pelayanan kepada penulis dalam menyelesaikan program studi.
10. Khamimatur Rofingah, S.Pd., SD., selaku kepala sekolah SD Negeri 9 Koba yang telah memberikan izin dan memberikan bantuan dalam melaksanakan penelitian.
11. Iswandi, S.Pd., selaku guru pendidikan jasmani di SD Negeri 9 Koba yang telah bersedia memberikan bantuan dan membimbing saya dalam melaksanakan penelitian.
12. Apriyani Rahmatika, S.Pd., selaku guru kelas V^A SD Negeri 9 Koba yang telah bersedia memberikan bantuan dan membimbing saya dalam melaksanakan penelitian.

13. Bazuri, S.Pd., SD, selaku guru kelas V^B SD Negeri 9 Koba yang telah bersedia memberikan bantuan dan membimbing saya dalam melaksanakan penelitian.
14. Bapak/Ibu Guru dan Staf Karyawan SD Negeri 9 Koba yang telah bersedia memberikan bantuan dan membimbing saya dalam melaksanakan penelitian.
15. Saudara-saudari dari keluarga ku yang selalu membantu dan memberi semangat dalam penyelesaian tesis saya.
16. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir Tesis saya baik secara langsung maupun tidak langsung.

Teriring doa semoga bantuan dan amal kebaikan yang diberikan kepada penulis mendapatkan imbalan pahala dan ridho dari ALLAH SWT. Penulis menyadari tesis ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritikan dan saran yang membangun penulis harapkan untuk kesempurnaan tesis ini.

Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Yogyakarta, 27 November 2023

Penulis,

Kurnia Sandi

NIM. 22604251011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Hakikat Permainan Tradisional.....	11
a. Pengertian Permainan.....	11
b. Pengertian Tradisional.....	13
1) Kontinuitas	14
2) Warisan budaya	14
3) Identitas dan berlanjutan.....	14
4) Nilai-nilai dan moral.....	15
5) Adaptasi dan perubahan.....	15
c. Pengertian Permainan Tradisional.....	15
d. Jenis-Jenis Permainan Tradisional	20
1) Permainan Tradisional Bentengan.....	20
a) Pengertian Permainan Bentengan	20
b) Manfaat Permainan Bentengan	21
c) Langkah-langkah bermain bentengan	22
d) Jumlah permainan dan peraturan bentengan	24
e) Alat dan tempat yang digunakan dalam permainan bentengan.....	25
2) Permainan Tradisional Sembilun.....	26
a) Pengertian permainan sembilun.....	26
b) Manfaat permainan sembilun.....	27
c) Langkah-langkah bermain sembilun.....	28
d) Jumlah permainan dan peraturan sembilun.....	29

e) Alat dan tempet yang digunakan dalam permainan sembilang...	29
e. Manfaat permainan tradisional.....	31
f. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional	35
2. Kemampuan Gerakan motorik kasar.....	39
a. Pengertian motorik	41
b. Jenis-jenis motorik	43
1) Motorik kasar.....	43
2) Motorik Halus.....	45
c. Unsur-unsur kemampuan motorik kasar	46
d. Karakteristik Perkembangan Fisik-Motorik Anak Kelas Atas Sekolah Dasar.....	49
e. Perkembangan Motorik Anak Usia Sekolah Dasar	51
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	52
C. Kerangka pikir	54
D. Hipotesis penelitian	56
BAB III METODE PENELITIAN.....	57
A. Jenis Penelitian	57
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	58
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	58
D. Variabel Penelitian.....	59
E. Teknik Instrumen Pengumpulan Data.....	59
1. Variabel Kemampuan Motorik Kasar	60
a. Definisi Konseptual.....	60
b. Definisi Operasional.....	61
c. Kisi-kisi Instrumen Motorik Kasar	62
d. Variabel Motorik Kasar.....	63
2. Variabel Permainan Tradisional	64
a. Definisi Konseptual.....	64
b. Definisi Operasional.....	65
F. Validitas Dan Rehabilitas Instrumen	65
1. Uji Validitas	65
2. Uji Reliabilitas	66
G. Teknik Analisis Data	67
1. Ujian Deskripsi	67
2. Uji Normalitas.....	68
3. Uji Homogenitas	68
4. Pengajuan Hipotesis.....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Hasil Penelitian	71
1. Gambaran umum tempat penelitian	71
2. Deskripsi Data.....	72
3. Uji Normalitas Data	74
4. Uji Homogenitas	75
5. Uji Kesetaraan Pretest.....	76
6. Uji Hipotesis	77
B. Pembahasan	79

BAB V KESIMPULAN	83
A. Simpulan.....	83
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar.....	62
Tabel 2. Lembar Observasi Variabel Kemampuan Motorik Kasar.....	63
Tabel 3. Deskripsi <i>Pretest</i>	73
Tabel 4. Deskripsi <i>Postest</i>	74
Tabel 5. Uji Normalitas <i>Pretest</i>	75
Tabel 6. Uji Normalitas <i>Postest</i>	75
Tabel 7. Ringkasan Uji Homogenitas	76
Tabel 8. Hasil Uji <i>Pretest</i>	77
Tabel 9. Hasil Uji t <i>Postest</i>	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Permainan Bentengan.....	21
Gambar 2. Lapangan Permainan Bentengan.....	25
Gambar 3. Contoh Permainan Sembilun.....	27
Gambar 4. Lapangan Dan Keterangan Pemain Sembilun.....	30
Gambar 5. Kerangka Berpikir.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar persetujuan Proposal.	94
Lampiran 2. Lembar Pengesahan Proposal Tesis.	95
Lampiran 3. Surat Keterangan Izin Penelitian Dari Fakultas.	96
Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi Penelitian 1.	96
Lampiran 5. Lembar Instrumen Validasi Ahli kemampuan Motorik Kasar 1.	98
Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi 2.	100
Lampiran 7. Lembar instrumen Validasi Ahli Kemampuan Motorik Kasar 2. ..	101
Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi Penelitian 3.	103
Lampiran 9. Lembar instrumen Validasi Ahli Kemampuan Motorik Kasar 3. ..	104
Lampiran 10. Surat Formulir Bimbingan Penyusunan Tesis.	106
Lampiran 11. Lembar Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar.	108
Lampiran 12. Lembar Observasi Variabel Kemampuan Motorik Kasar.	109
Lampiran 13. Rekap Penilaian Jawaban Non Tes.	111
Lampiran 14. Perolehan Data Statistik.	112
Lampiran 15. Dokumentasi penelitian.	114

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain merupakan sebuah kegiatan yang sangat akrab dengan kehidupan manusia. Pada saat manusia berada dalam proses pembentukan diri dari kanak-kanak menuju dewasa, tidak satu pun di antara individu manusia yang tidak mengenal permainan, salah satunya permainan dahulu yang disebut permainan tradisional tanpa tersentuh modernisasi (Salsabilafitri & Izzati, 2022). Permainan elektronik versus permainan tradisional tidak muncul kepermukaan (menjadi perdebatan yang intens), akan tetapi disadari oleh kalangan-kalangan tertentu bahwa justru pada era globalisasi ini nilai-nilai didaktif dalam permainan tradisional perlu di gali kembali, karena permainan baru ini dianggap semakin menjauhkan anak-anak dari nilai didaktis seperti yang ada pada permainan tradisional anak.

Permainan tradisional bentengan dan sembilun merupakan satu contoh dari ribuan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Namun permainan-permainan tradisional tersebut kini semakin terkikis keberadaannya sedikit demi sedikit khususnya di kota-kota mungkin untuk anak-anak sekarang ini banyak tidak mengenal permainan tradisional yang padahal permainan tradisional adalah permainan warisan nenek moyang rakyat Indonesia (Armen & Rahmalia, 2017). Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional, permainan tradisional tiap daerah biasanya tidak sama tidak seperti

permainan jaman modern sekarang ini, seperti permainan teknologi yang rata-rata memiliki kesamaan seperti permainan (game) yang ada di komputer maupun handphone (Hairiyah & Mukhlis, 2019). Sulit diingkari bahwa permainan anak-anak tradisional di Indonesia tampaknya menghadapi masa depan yang tidak begitu cerah. Kecendrungan yang tampak adalah bahwa berbagai bentuk permainan kini tidak dikenal oleh banyak anak-anak, karena sudah sangat jarang dimainkan. Hanya beberapa permainan tertentu yang masih banyak dimainkan.

Banyak orang tua beranggapan bahwa mempelajari sesuatu di kelas non formal lebih berguna dari pada bermain. Padahal banyak hal yang dapat diambil manfaatnya dari permainan tradisional, salah satunya alat-alat yang mudah didapatkan dan memungkinkan anak untuk memperlakukannya, saat itulah anak-anak dapat melepaskan ide kreatifnya. Dalam permainan tradisional tersebut, jiwa anak akan terlihat secara utuh. Suasana keceriaan yang dibangun akan melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. Hal inilah yang menumbuhkan kehidupan masyarakat dalam suasana rukun (Prasetya & Komaini, 2019).

Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan menggunakan otot-otot besar untuk dapat melakukan Gerakan dasar, seperti Gerakan lokomotor, Gerakan non lokomotor dan Gerakan manipulatif. Dalam pembelajaran, kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar ini tidak terlepas dari pembelajaran jasmani (Syarif, 2018). Contoh dari kegiatan jasmani yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar adalah senam, berlari,

berjalan, melompat, meloncat, memanjat, menendang bola, melempar, menangkap dan memantulkan bola. Sehingga kemampuan motorik kasar seorang anak paling tidak dapat dilihat melalui empat aspek yaitu berjalan, berlari, melompat dan memanjat. Selain dapat membuat anak lebih sehat, pembelajaran jasmani pada anak juga dapat membuat anak lebih terlihat antusias dan bersemangat dalam belajar disekolah.

Pada saat pertengahan masa kanak-kanak motorik anak lebih halus dibandingkan mereka pada masa kanak-kanak awal, anak sudah mampu memainkan permainan olahraga, dan hanya ada beberapa anak saja yang mampu luwes memainkan suatu permainan yang sulit misalnya dalam melewatkan bola tenis ketsas jaring Tetapi ketika anak berusia 10 atau 11 tahun kebanyakan anak dapat belajar memainkan olahraga tersebut. Berlari, memanjat, bermain lompat tali, berenang, naik sepeda dan bermain skating hanya beberapa dari banyak keterampilan fisik yang dapat dikuasai anak sekolah dasar (Prasetya & Komaini, 2019). Jika telah dikuasai, keterampilan motorik kasar yang melibatkan aktivitas otot besar, anak laki-laki biasanya mengungguli anak perempuan.

Pada perkembangan era globalisasi banyak sekali siswa sekolah dasar tidak tahu bahkan tidak mengerti mengenai olahraga rekreasi dan permainan tradisional (Hermawan & Dewi, 2022). Mereka cenderung lebih tertarik pada permainan yang mempunyai teknologi yang canggih, sehingga berdampak buruk pada pertumbuhan motorik siswa menjadi lambat, serta membuat siswa malas untuk berolahraga dan membentuk sikap apatis terhadap masyarakat

khususnya pada teman. Meriani Armen dalam penelitiannya menjelaskan bahwa anak pada usia sekolah perkembangan motorik anak akan lebih sempurna, dan terkoordinasi dengan baik, anak terlihat sudah mampu mengontrol serta mengoordinasi gerakan anggota tubuhnya seperti tangan dari kaki dengan baik (Armen & Rahmalia, 2017). Kegiatan tersebut di sekolah dasar dilakukan seperti dasar-dasar olahraga anantara lain melakukan gerakan dasar lari atau membentuk kecepatan lari saat bermain sepak bola, dan sering juga melakukan permainan tradisonal tetapi hanya sekedar untuk kebugara jasmani dan mengisi waktu jam olahraga.

Pengembangan sikap sosial dapat di lakukan melalui permainan tradisional. Sifat anak yang suka akan bermain serta permainan tradisional yang mempunyai nilai-nilai positif untuk pengembangan sikap sosial siswa, sehingga permainan tradisional cocok dimasukkan kedalam pembelajaran untuk mengembalikan sikap sosial siswa yang mulai luntur akibat kemajuan teknologi dan tujuan pendidikan bisa tercapai dengan baik (Listyaningrum, 2018). Untuk mencapai tujuan guru harus berpedoman pada kurikulum yang berlaku. Di dunia pendidikan khususnya pendidikan sekolah dasar permainan tradisional masuk kedalam materi pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 permainan tradisional dijadikan salah satu tema untuk kelas 3, yaitu pada tema 5 “Olah Raga dan Permainan Tradisional”. Memasukkan bermacam-macam permainan tradisional kedalam pembelajaran, salah satunya yaitu permainan tradisional sembilun.

H. Misbach dalam penelitiannya menjelaskan bahwa permainan tradisional memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan identitas bangsa (H Misbach et al., 2019). Permainan tradisional banyak menyumbang karakter- karakter dan kearifan lokal yang menjadi pandangan hidup suku bangsa dimana karakter-karakter tersebut saat ini mulai luntur sedikit demi sedikit. Secara garis besar, nilai-nilai kearifan lokal itu meliputi nilai gotong royong, tenggang rasa, kesetiakawanan dan senasib sepenanggungan, cinta persaudaraan dan perdamaian. Adapun Penelitian serupa juga dilakukan oleh Agung Nugroho Dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa semua permainan tradisional perlu dilestarikan karena pada dasarnya permainan tradisional sarat dengan nilai-nilai luhur (Nugroho et al., 2020). Nilai-nilai luhur yang dimaksud adalah nilai-nilai karakter yang dapat dijadikan bekal dan pedoman hidup.

Permainan tradisional akhir-akhir ini mengalami penurunan dikalangan generasi saat ini (Louth & Jamieson-Proctor, 2019; Anne Hafina et al., 2022). Inisiatif ini bertujuan untuk meminimalisir dampak globalisasi, terutama pada anak sekolah dasar. Selain itu, melestarikan dan bangga dengan budaya kearifan lokal mencerminkan karakter suatu bangsa (Hafina et al., 2022). Berdasarkan uraian di atas, permainan tradisional berperan penting dalam membentuk karakter anak usia sekolah dasar sehingga permainan tradisional perlu dilestarikan masyarakat. Dari banyaknya permainan tradisional yang ada, permainan tradisional bentengan dan sembilun merupakan jenis permainan tradisional yang masih eksis dimainkan oleh siswa SD termasuk

siswa SD Negeri 9 Koba di kelas atas khususnya kelas V. Ketika melakukan pengamatan, peneliti melihat anak-anak SD sangat menikmati permainan bentengan dan sembilun hasil pengamatan yang telah dilaksanakan peneliti menunjukkan bahwa permainan tradisional tersebut secara tidak langsung membentuk beberapa sikap yang menonjol. Sikap yang dimaksud yaitu karakter demokratis yang ditunjukkan pada saat anak-anak menentukan bagiandalam permainan, serta sikap disiplin yang ditunjukkan ketika berlangsungnya permainan tersebut. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang permainan tradisional bentengan dan sembilun dalam kemampuan motorik kasar dan sikap siswa terutama pada karakter demokratis dan disiplin pada siswa di SD Negeri 9 Koba. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan maret 2023 di SD Negeri 9 Koba memiliki halaman sekolah, ruang uks, ruang guru dan perpustakaan melihat situasi sekolah merupakan wilayah industri yang minin anak-anak melakukan aktivitas bermain dilapangan anak lebih cendrung melakukan permainan online seperti *game mobile* dari pada beraktivitas fisik dilapangan. Ditinjau dari sudut pandang akademis pendidikan olahraga yang ada di SD Negeri 9 Koba yang tidak mensupport dalam menyambung perkembangan motorik anak serta kemajuan teknologi membuat perubahan dalam proses bermain anak. Permainan tradisional yang mengajarkan banyak sikap sosial serta nilai-nilai positif sudah mulai luntur bahkan tidak dikenali oleh anak, anak lebih suka bermain game yang menggunakan teknologi digital seperti *play station*, *game online* dan masih banyak lagi, sehingga anak kurang bersosialisasi

menyebabkan sikap sosial anak didalam masyarakat pun berkurang. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN DAN SEMBILUN TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR SISWA SD NEGERI 9 KOBA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka masalah dapat di identifikasikan sebagai berikut :

1. Kurangnya perhatian terhadap pengembangan kemampuan motorik kasar siswa.
2. Minimnya penggunaan permainan tradisional bentengan dan sembilun dalam pembelajaran.
3. Kurangnya penelitian tentang pengaruh permainan tradisional bentengan dan sembilun terhadap kemampuan motorik kasar siswa.
4. Pentingnya penelitian tentang pengaruh permainan tradisional bentengan dan sembilun terhadap kemampuan motorik kasar siswa dalam rangka meningkatkan pembelajaran dan kesehatan siswa.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian metode eksperimen ini mempunyai fokus masalah penelitian yang telah ditentukan, agar pembahasan tidak meluas. Oleh karena itu, dengan melihat latar belakang yang telah terurai di awal maka fokus

penelitian ini tentang pengaruh permainan tradisional bentengan dan permainan sembilun terhadap kemampuan motorik kasar di kelas V siswa SD Negeri 9 Koba.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penenlitian ini sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh permainan tradisional bentengan dan sembilun terhadap kemampuan motorik kasar siswa SD Negeri 9 Koba?
2. Seberapa besar perbedaan pengaruh permainan tradisional bentengan dan sembilun terhadap kemampuan motorik kasar siswa SD Negeri 9 Koba?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang akan di bahas dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan permainan tradisional bentengan dan sembilun terhadap kemampuan motorik kasar siswa SD Negeri 9 Koba?
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional bentengan dan sembilun terhadap peningkatan kamampuan motorik kasar siswa SD Negeri 9 Koba?

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini di harapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi mahasiswa fakultas ilmu keolahragaan dan kesehatan terutama bagi mahasiswa pendidikan jasmani sekolah dasar.
- b. Agar dapat digunakan sebagai bahan informasi dan kajian penelitian selanjutnya.
- c. Bahan referensi dalam memberikan materi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat mengetahui permainan tradisional yang memiliki kaitan dengan motorik kasarnya siswa, serta mengenalkan kembali permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan.

b. Bagi Guru

Menambah pengetahuan guru tentang permainan tradisional yang berhubungan dengan motorik kasar siswa.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan masukan sekaligus pengetahuan mengenai pengaruh permainan tradisional sembilun terhadap kemampuan motorik kasar siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat memberikan gambaran dan juga acuan mengenai pengaruh permainan tradisional sembilun terhadap kemampuan motorik kasar siswa. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi peneliti lain dalam hal jenis permainan tradisional yang berkaitan dengan motorik kasar siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan

Permainan merupakan aktivitas yang penting bagi anak-anak khususnya anak usia dini. Permainan dipandang sebagai salah satu alat yang cocok untuk digunakan dengan siswa sekolah dasar (Hackett & Rautio, 2019). Permainan dapat dijadikan anak sebagai aktivitas untuk belajar memahami dirinya sendiri maupun orang lain, mengenal lingkungan disekitarnya dan dengan sarana permainan anak bisa menikmati olahraga untuk menjaga kebugaran tubuhnya dengan menyenangkan dan bermanfaat bagi gerak dasar tubuhnya. Dengan adanya permainan membuat anak mempunyai sarana tumbuh dan berkembang yang baik bagi tubuhnya. Melalui permainan anak melakukan gerakan-gerakan yang bermanfaat untuk pertumbuhan. Permainan juga sarana belajar yang esensial bagi anak-anak. Melalui permainan anak belajar tentang negosiasi, berkomunikasi, sudut pandang, pikiran dan perasaan orang lain. Dengan adanya permainan sebagai aktivitas, anak akan termotivasi untuk mempraktekkan keterampilannya yang mengarahkan perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan psikomotorik, dan

perkembangan fisik. Pengalaman bermain akan mendorong anak untuk lebih kreatif dan aktif dalam melakukan aktivitas yang dijalani. Sehingga Permainan juga suatu kegiatan yang mana bisa dilakukan sendiri atau Bersama-sama dengan tujuan bersenang-bersenang atau mengisi waktu luang dimanaseseorang terlibat dalam sebuah konteks dengan peserta lain (sekelompok orang), serta suatu kegiatan yang ditandai oleh persyaratan-persyaratan serta aturan-aturan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukansuatu kegiatan dalam tindakan yang bertujuan (Nguh Arya Yudaparmita et al.,2021).

Permainan adalah dimasukkannya konflik atau persaingan dalam aktivitasnya. Permainan mempunyai dampak yang baik bagi kesehatan peserta didik yang melakukan aktivitas permainan, Serta bermain tidak lepas dari kehidupan anak-anak hingga dewasa nanti, karena bermain juga merupakan suatu kebutuhan bagi setiap anak Dengan bermain interaksi dengan orang lain semakin erat, dan menjadikan anak semakin kreatif. Bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh individu, bahkan mengisi Sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Bermain juga dapat mengontrol motorik kasar. Pada saat bermain itulah mereka dapat mengontrol motorik kasar seperti berlari, melompat, meloncat, dan Gerakan lainnya (Aurava et al., 2021). Permainan adalah kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Permainan adalah cara bermain dengan

mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun kelompok guna untuk mencapai tujuan tertentu, bahkan permainan kelompok sangat berkontribusi terhadap kualitas hidup anak-anak dan remaja mengenai baik kesejahteraan fisik maupun mental. Permainan merupakan suatu aktivitas yang menarik dan menantang bagi peserta didik dengan aturan-aturan yang telah dibuat sebelumnya menjadi aktivitas permainan menjadi kian kompetitif ditingkat peserta didik disamping aktivitas yang menarik dan menyenangkan permainan bermanfaat bagi kesehatan fisik peserta didik serta membentuk mental bertanding anak yang lebih baik (Setiawati et al., 2019).

b. Pengertian Tradisional

Tradisional merupakan suatu sikap mental dimana sikap mental tersebut dapat memberikan respon terhadap berbagai persoalan dalam masyarakat berdasarkan tradisi. Di dalamnya terkandung metodologi atau cara berpikir serta bertindak yang berpegang teguh terhadap pedoman pada tradisi yang ada. Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa tradisional adalah sistem dari transformasi nilai-nilai penting kebudayaan. Artinya, jika ada perubahan dimasyarakat, namun masyarakat tidak serta-merta meninggalkan tradisi yang ada. Dalam konteks budaya, tradisional mengacu pada adat istiadat, nilai-nilai, norma, upacara, dan praktik-praktik yang diteruskan dari masa lalu dan

dihormati oleh suatu kelompok masyarakat. Hal ini dapat mencakup berbagai aspek ke kehidupan, seperti pakaian, seni, musik, tarian, masakan, permainan dan Bahasa. Tradisional adalah esensi atau sifat inti dari sesuatu yang bersifat tradisional. Ini mencerminkan nilai-nilai, keyakinan, dan praktik yang mendasari warisan budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi. Tradisionak mencakup beberapa aspek penting, yaitu sebagai berikut (Nguhah Arya Yudaparmita et al., 2021). :

1) Kontinuitas

Tradisi mengandung aspek kotinuitas yang kuat, di mana praktik- praktik dan nilai-nilai yang diwariskan berlangsung secara terus- menerus dari masa lalu hingga sekarang.

2) Warisan budaya

Tradisi adalah cara untuk mempertahankan dan mewariskan warisan budaya kepada generasi mendatang. Ini melibatkan pengetahuan, keahlian, seni, Bahasa, dan praktik yang membedakan suatu budaya atau masyarakat.

3) Identitas dan berlanjutan

Tradisi membantu membentuk identitas kelompok masyarakat tertentu dan memberikan rasa keterikatan dan keberlanjutan kepada anggotanya. Hal ini menciptakan rasa solidaritas dan kesatuan.

4) Nilai-nilai dan moral

Tradisi sering kali mencerminkan nilai-nilai dan moral yang dianggap penting oleh suatu masyarakat. Praktik-praktik tradisional sering kali didasarkan pada prinsip keadilan, kesopanan, saling menghormati, dan etika yang diterima dalam kelompok tertentu.

5) Adaptasi dan perubahan

Meskipun tradisi memiliki akar yang kuat dalam masa lalu, mereka juga dapat mengalami adaptasi dan perubahan seiring waktu. Tradisi dapat menyesuaikan dengan perkembangan sosial, politik, dan teknologi untuk tetap relevan dalam konteks yang berubah

Sehingga tradisional bervariasi diberbagai budaya dan masyarakat, tetapi pada dasarnya mencerminkan penghargaan terhadap warisan budaya dan upaya untuk mempertahankan dan memperbarui praktik-praktik dan nilai-nilai yang dianggap penting.

c. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna mampu

membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa (Siti Anisah & Holis, 2020).

Dunia permainan memiliki banyak jenis, ada yang disebut dengan permainan tradisional dan ada yang digolongkan ke dalam permainan modern. Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi. Alat bantu dalam permainan terbuat dari kayu, bambu, batok dan benda-benda disekitar. Artinya, permainan tradisional tidak membutuhkan biaya besar (Maulana & Nurunnisa, 2018).

Permainan tradisional merupakan bagian dari kearifan lokal, hasil pola pikir yang bersumber dari kebiasaan dan pengalaman yang dialami oleh masyarakat. Salah satu kearifan lokal yang ada di Indonesia yaitu permainan tradisional antara lain dapat berupa Bahasa rakyat, ungkapan tradisional, teka-teki, cerita rakyat, nyanyian rakyat, permainan rakyat, teater rakyat, kepercayaan rakyat, arsitektur rakyat, music rakyat, dan sebagainya (Rosala, 2016). Permainan rakyat sering kali juga disebut sebagai permainan anak tradisional. Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara kolektif tertentu, berbentuk tradisional, dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa

penciptanya, dan dari mana asalnya. Biasanya, disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang mempunyai pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (Lintangkawuryan et al., 2018).

Permainan anak tradisional disebut permainan rakyat karena permainan tradisional tumbuh dari masyarakat serta bersifat rekreatif. Permainan anak tradisional juga dipercaya sebagai peninggalan nenek moyang yang berkembang hingga sekarang masih dimainkan oleh anak-anak (Mahadiun & Masalah, 2023).

Permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional adalah segala sesuatu yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi, Permainan tradisional adalah suatu bentuk permainan anak yang mempergunakan alat atau tidak yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang sebagai sarana hiburan atau menyenangkan hati (Mardika & Yuniati, 2022).

Misbach berpendapat bahwa permainan tradisional anak adalah salah satu dari bentuk folklore yang berada secara lisan diantara anggota kolektif, banyaknya variasi, berbentuk tradisional, dan diwarisi secara turun-temurun. Karena termasuk folklore, maka dari itu ciri dan

sifat dari permainan tradisional sudah tua usianya, siapa penciptanya, serta bagaimana asal-usulnya. Biasanya permainan tradisional disebarkan dari mulut ke mulut dan terkadang mengalami perubahan nama ataupun bentuk meskipun secara permainan dasarnya sama. Jika dilihat dari akar, permainan tradisional tidak lain adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan suatu warisan dari generasi terdahulu yang dilakukan oleh manusia (anak-anak) dengan tujuan untuk mendapatkan kegembiraan (Ngurah Arya Yudaparmita et al., 2021).

Permainan Tradisional adalah suatu aktivitas jasmani yang dilakukan oleh anak-anak atau masyarakat yang dilakukan secara suka rela, baik menggunakan motorik halus maupun motorik kasar yang dilakukan secara turun-temurun tanpa mengenal tingkat usia, kedudukan atau kasta, latar belakang ekonomi, maupun keturunan, dan bersifat kedaerahan atau budaya daerah setempat, dan budaya masyarakat tinggal (Lorena et al., 2020).

Permainan Tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Permainan tradisional juga suatu hasil budaya masyarakat yang berasal dari zaman yang sangat tua yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-laki perempuan, kaya-miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya. Permainan Tradisional bukan hanya

sekedar alat penghibur hati, penyegar pikiran, atau sarana berolahraga. Lebih dari itu permainan tradisional memiliki berbagai latar belakang yang bercorak kreatif, kompetitif, pedagogis, magis, dan relegius. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain sebagainya (Susanti et al., 2022).

Berdasarkan kajian di atas peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari budaya terdahulu yang wajib dan perlu dilestraikan oleh masyarakat dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang dimainkan secara kelompok atau minimal dua orang. Serta permainan tradisional mengandung nilai pendidikan serta dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati peraturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian dapat dipahami bahwa permainan tradisional memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan keadaan budaya setempat. Kegiatannya dilakukan secara rutin maupun untuk mengisi hiburan semata serta dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

d. Jenis-Jenis Permainan Tradisional

1) Permainan Tradisional Bentengan

a) Pengertian Permainan Bentengan

Benteng atau Bentengan merupakan salah satu jenis olahraga tradisional yang dilakukan oleh dua regu. Setiap regu terdiri atas 4-8 orang. Salah satu regu akan memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya berupa tiang atau, batu, pilar rumah sebagai benteng.

Olahraga ini bertujuan untuk menyerang dan mengambil alih benteng lawan. Caranya dengan menyentuh benteng benteng yang menjadi markas regu lawan sambil meneriakkan kata “benteng”. Kemenangan juga dapat diraih sebuah regu jika berhasil menawan seluruh anggota regu lawan dengan menyentuh tubuhnya. menentukan regu yang berhak menjadi penawan atau tertawan dapat ditentukan berdasarkan waktu terakhir ketika si penawan atau tertawan menyentuh benteng masing-masing. Regu yang berhak menjadi penawan adalah regu yang waktunya paling cepat ketika menyentuh benteng. Regu ini dapat mengejar dan dapat menyentuh anggota regu lawan untuk menjadikannya tawanan. Tawanan akan ditempatkan di sekitar benteng musuh dan dapat terbebaskan jika teman regu yang ditawan menyentuh dirinya. Pada permainan ini, tiap-tiap anggota regu memiliki tugas sebagai penyerang, mata-mata, pengganggu, penjaga benteng.

Permainan ini memerlukan kecepatan berlari dan kemampuan strategi yang tepat (Ahmad Yanuar Syauki, 2021).

Gambar 1. Contoh Permainan Bentengan



Sumber: Dokumentasi Pribadi

b) Manfaat Permainan Bentengan

Permainan bentengan merupakan bentuk aktivitas yang memiliki berbagai manfaat. Berdasarkan simpulan penelitian (Hidayat, 2023) permainan bentengan memiliki manfaat sebagai berikut :

- (1) Melatih ketangkasan fisik.
- (2) Melatih sikap kerja sama.
- (3) Melatih seseorang untuk disiplin.
- (4) Menumbuhkan kemampuan berkompetisi dengan baik.
- (5) Melatih individu untuk berjuang dalam mencapai tujuan.
- (6) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi.
- (7) Melepaskan ketegangan-ketegangan psikologis.

Tidak ada peralatan dan syarat khusus untuk memainkan permainan bentengan karena permainan ini bisa dimainkan oleh siapa saja, baik laki- laki ataupun perempuan, anak kecil maupun orang dewasa, kaya atau miskin semua bisa memainkan permainan bentengan. Pada dasarnya permainan bentengan dimainkan dengan tujuan sebagai sarana hiburan, karena biasa dimainkan disela-sela kesibukan atau di waktu luang dan menimbulkan rasa senang dengan teriakan-teriakan yang dikeluarkan oleh semua pemain. Namun permainan bentengan juga bisa digunakan sebagai sarana berolahraga, karena ketika permainan dimulai semua pemain akan berlarian untuk menjaga bentengnya dan merebut benteng lawan. Unsur-unsur yang terkandung dalam permainan bentengan tersebut dapat melatih kebugaran jasmani anak, oleh karena itu permainan ini cocok untuk menjadi alternatif dalam penyampaian materi pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

c) Langkah-langkah bermain bentengan

Permainan bentengan dilaksanakan dengan menggunakan cara bermain atau langkah-langkah yang harus ditaati oleh setiap pemain. Untuk memainkan permainan bentengan, pemain harus memahami cara bermain permainan tersebut. Menurut (Hidayat, 2023), Langkah- langkah dalam permainan bentengan dibagi

menjadi dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan permainan. Dua tahap tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

(1) Persiapan

- (a) Mencari atau mengumpulkan pemain dengan jumlah sepuluh sampai enam belas pemain.
- (b) Mencari tempat untuk bermain.
- (c) Pemain dibagi menjadi dua kelompok.
- (d) Menentukan benda atau alat seperti batu, kayu, tiang, dan lain sebagainya untuk dijadikan sebagai benteng.

(2) Pelaksanaan

- (a) Pemain yang telah dibagi menjadi dua tim akan menempatkan diri pada benteng mereka masing-masing.
- (b) Pemain yang telah dibagi menjadi dua tim akan menempatkan diri pada benteng mereka masing-masing.
- (c) Pemain akan menyerang dengan cara meninggalkan bentengnya dan berusaha untuk mendapatkan tawanan ataupun menyentuh benteng tim lawan, selain menyerang pemain juga akan berusaha untuk mempertahankan bentengnya, jadi dalam satu tim akan ada pemain yang bertugas untuk menyerang dan bertugas untuk bertahan.
- (d) Permainan akan berakhir ketika salah satu tim berhasil menangkap seluruh anggota pemain lawan atau salah satu tim berhasil menyentuh benteng tim lawan.

d) Jumlah permainan dan peraturan bentengan

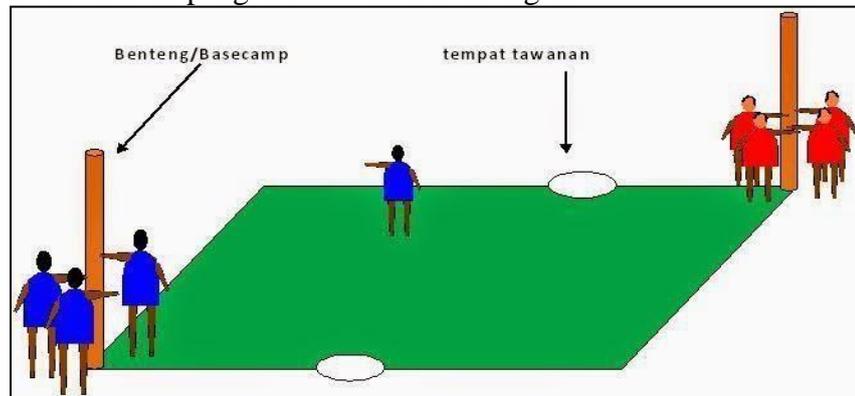
Untuk memainkan sebuah permainan bentengan biasanya dalam satu regu berjumlah 4-8 orang. Dalam permainan bentengan juga dibutuhkan aturan-aturan yang berbeda-beda antara satu permainan dengan permainan yang lainnya. Begitu juga dengan permainan bentengan mempunyai aturan-aturan yang harus dipatuhi setiap pemain untuk memainkannya agar permainan dapat berjalan dengan lancar. Permainan bentengan mempunyai peraturan-peraturan sebagai berikut:

- (1) Pemain yang keluar dari area bentengnya terlebih dahulu akan menjadi pemain yang akan dikejar oleh pemain lawan.
- (2) Pemain yang berhasil dikejar dan ditangkap oleh lawan akan menjadi tahanan yang ditempatkan di area tahanan lawan.
- (3) Pemain yang menjadi tahanan dapat dibebaskan dengan cara ditarik oleh kawan atau pemain yang merupakan anggota tim.
- (4) Apabila semua pemain dapat ditangkap oleh lawan atau benteng dapat disentuh oleh pemain lawan maka permainan berakhir.
- (5) Tim yang berhasil menangkap semua pemain lawan atau dapat menyentuh benteng lawan dinyatakan sebagai pemenang.

e) Alat dan tempat yang digunakan dalam permainan bentengan

Permainan bentengan tidak bisa dilaksanakan dalam tempat yang sempit, karena permainan bentengan merupakan permainan kelompok yang memerlukan tempat permainan yang luas agar semua pemain dapat bergerak dengan leluasa, tempat yang paling cocok untuk memainkan permainan ini adalah lapangan. Pemain akan membuat lapangan yang mereka pilih menjadi sebuah area permainan dengan menentukan batas-batas untuk bermain. Bentuk lapangan untuk bermain permainan bentengan adalah sebagai berikut:

Gambar 2. Lapangan Permainan Bentengan



Sumber: <https://permainan-tradisional-bentengan/>

2) Permainan Tradisional Sembilun

a) Pengertian permainan sembilun

Sembilun juga disebut dengan gobak sodor galah asin. Sembilun merupakan salah satu permainan daerah di Indonesia. Permainan ini dilakukan oleh dua regu yang tiap-tiap regu terdiri atas enam orang atau lebih. Satu regu berperan sebagai penjaga, sementara regu lainnya berperan sebagai regu lawan. Inti permainan adalah menghadang atau melakukan penjagaan terhadap lawan. Hal ini dilakukan agar lawan tidak dapat melewati garis hingga garis terakhir secara bolak balik. Regu yang anggotanya lengkap dapat melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan (Carolus Borromeus Mulyatno, 2022).

Anggota tim yang mendapat giliran jaga akan menjaga lapangan, caranya yang dijaga adalah garis horisontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Untuk menjaga garis horisontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapat tugas untuk menjaga garis vertikal maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Kemenangan akan diperoleh regu yang menyerang dengan semua pemain penyerang dapat kembali semua lengkap (Silfia, 2020).

Gambar 3. Contoh Permainan Sembilun



Sumber: Dokumentasi Pribadi

b) Manfaat permainan sembilun

Permainan sembilun mempunyai beberapa manfaat, yaitu untuk melatih motorik kasar, melatih keberanian anak dalam mengasah kemampuannya seperti kelincihan gerak tubuh, melatih kecepatan, mengasah kemampuan dalam mencari strategi yang tepat, mengembangkan keterampilan gerak dasar berlari dan rekreasi, melatih kerja sama dalam sebuah tim, meningkatkan kekuatan dan ketangkasan, menanamkan sportivitas serta kesadaran hidup sehat, sedangkan untuk manfaat Kesehatan mentalnya yaitu melatih kepemimpinan, mengasah kemampuan otak, mengembangkan sikap sosial yang dimiliki anak untuk menyelamatkan temannya dari garis lawan, melatih kecermatan

anak dalam menyelesaikan suatu masalah, kesempatan dapat menerima kemenangan dan kekalahan dengan sikap lapang dada, dan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman-temannya (najamuddin & Ashari, 2021).

c) Langkah-langkah bermain sembilun

Setiap permainan pasti memiliki Langkah-langkah dalam bermain, sehingga Langkah-langkah dalam bermain sembilun ialah sebagai berikut (Silfia, 2020):

- (1) Pertama-tama membuat kotak (menggunakan tali rafia) sebanyak 8 buah kotak baris dua dengan waktu permainan 2 x 5 menit.
- (2) Kemudian ditentukan siapa tim yang terlebih dahulu menyerang dan tim yang bertahan agar areanya tidak ditembus pemain lawan.
- (3) Nilai diberikan kepada pemain yang berhasil keluar dari area lawan yang dijaga dan jika ada salah satu lawan tertangkap atau tersentuh oleh pemain lawan maka dilakukan rotasi lagi tim yang menyerang dan bertahan.
- (4) Siapa yang berhasil memperoleh nilai terbanyak maka tim tersebutlah yang menang.

d) Jumlah permainan dan peraturan sembilun

Jumlah pemain dan aturan yang harus dipahami Ketika ingin bermain sembilun ialah sebagai berikut (Silfia, 2020) :

- (1) Pemain dibagi menjadi 2 tim yaitu tim penjaga dan tim penyerang. Setiap bisa terdiri dari 4-6 orang pemain, tergantung kesempatan pemain yang bermain.
- (2) Jika dalam 1 tim terdapat 5 pemain, lapangan yang dipakai harus dibagi menjadi 4 kotak persegi Panjang yang berukuran 3 m x 5 m.
- (3) Tim penjaga bertugas untuk menjaga benteng agar tim lawan tidak melewati garis *finish* untuk merebut benteng.
- (4) Tim lawan harus bisa berusaha mencapai garis start Kembali dan tidak boleh tersentuh oleh penjaga tim. Jika tersentuh maka tim lawan akan dinyatakan kalah. Jika sudah begitu maka tim lawan akan berubah menjadi tim penjaga dan sebaliknya.
- (5) Tim lawan dapat dikatakan sebagai pemenang apabila mampu Kembali ke garis start tanpa tersentuh oleh tim penjaga.

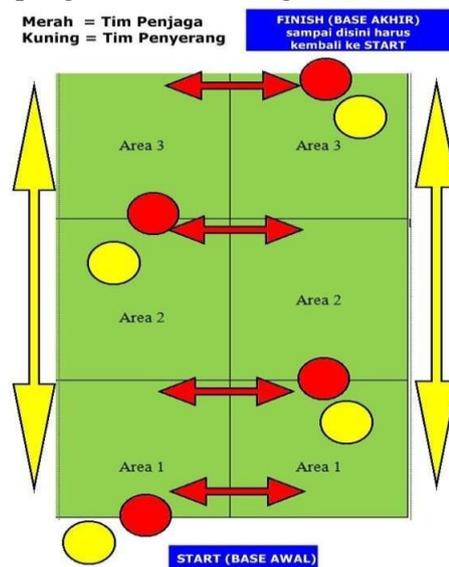
e) Alat dan tempat yang digunakan dalam permainan sembilun

Dalam bermain pasti kita menggunakan suatu tempat untuk bermain serta alat yang digunakan dalam bermain, sehingga

tempat dan alat yang digunakan dalam bermain sembilun ialah sebagai berikut (Silfia, 2020):

- (1) Alat-alat yang digunakan dalam bermain sembilun itu hanya membutuhkan sebuah kapur ataupun tali rapih dan lapangan yang berbentuk persegi Panjang. Kemudian antar garis Panjang ditarik garis melintang sehingga berbentuk beberapa persegi Panjang. Setelah itu Tarik garis tengah yang tegak lurus dengan garis melintang sehingga akan berbentuk petak yang sama besar.
- (2) Tempat yang digunakan dalam bermain sembilun yaitu halaman atau lapangan yang cukup luas sehingga bisa mempermudah dalam melakukan permainan sembilun tersebut.

Gambar 4. Lapangan Dan Keterangan Pemain Sembilun



Sumber: <https://student-activity>.

e. Manfaat permainan tradisional

Permainan tradisional bermanfaat untuk memberikan kegembiraan pada anak yang melakukannya. Pada umumnya permainan tradisional memiliki sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah juga muncul di daerah lainnya. Tetapi setiap daerah memiliki ciri khas dalam melakukan permainan tradisional. Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan ini. Beberapa kriteria dapat ditelaah dari sudut penguasaan bahasa, senandung atau nyanyian atau aktivitas fisik dan aktivitas psikis. Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang dan hal ini akan membantu perkembangan anak kearah lebih baik dikemudian hari, serta manfaat permainan tradisional untuk anak ialah dapat mengembangkan kreativitas anak dalam ide atau pembelajaran meningkatkan kemampuan sosial, meningkatkan rasa persaudaraan, dapat mengasah kecerdasan antar personal, kecerdasan natural, melatih keakraban dengan alam dan menunjang nilai-nilai sportivitas. Sehingga permainan tradisional dapat membawa banyak manfaat diantaranya adalah sebagai berikut (Susanti et al., 2022):

1) Bagi pendidik

- a) Memperkenalkan, melestarikan sekaligus dapat meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya dan nilai-nilai luhur yang terdapat di dalamnya, sebagai seorang pendidik dan pengelola maupun bagi anak didiknya di tengah meroketnya pengaruh

budaya serta teknologi modern.

- b) Memperkaya pembelajaran yang sudah ada sebelumnya.
- c) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak, karena proses kegiatannya menstimulasi anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak.

2) Bagi anak didik

- a) Membuat anak menjadi lebih kreatif dan cinta pada lingkungan sekitar
- b) Dapat digunakan sebagai terapi bagi anak. Karena dengan adanya permainan tradisional ini anak dapat berteriak, tertawa dan dapat mengontrol emosinya.
- c) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak (*Multiple Intellegences*).

3) Bagi masyarakat umum

- a) Mengenalkan kembali permainan tradisional bagi anak-anak di lingkungan sekitar.
- b) Meningkatkan rasa kekeluargaan.
- c) Memberikan sarana bermain bagi anak yang murah dan mudah. Permainan tradisional memiliki sifat positif bagi pelakunya (Hasanah, 2017). menjelaskan sisi positif yang timbul dari permainan tradisional yaitu sebagai berikut:

- (1) Permainan tradisional biasanya dilakukan dalam suasana suka cita. Permainan tersebut membuat jiwa anak akan terlihat

secara utuh dan suasana keceriaan yang dibangun dari permainan tersebut akan melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. Hal inilah yang menumbuhkan kehidupan masyarakat dalam suasana rukun.

- (2) Kerukunan dapat dibangun secara bersama-sama. Permainan dilakukan secara wajar, dalam hal ini para pelaku akan bekerjasama dalam membuat aturan main. Para pelaku mulai belajar untuk mematuhi aturan yang dibuat atas dasar kesepakatan bersama.
- (3) Keterampilan anak akan terasah ketika membuat sesuatu permainan dari bahan di sekitarnya. Daya kreasi anak dalam mengasah keterampilan lainnya membuat kemampuan motorik akan menjadi terasah. Pada sisi lain, proses kreatif merupakan tahapan dalam mengembangkan daya cipta, karsa, dan imajinasi anak.
- (4) Pemanfaatan bahan untuk membuat permainan tidak terlepas dari sumber daya alam di lingkungan sekitar. Kebersamaan dengan alam menjadi bagian terpenting dalam proses pengenalan manusia terhadap lingkungannya.
- (5) Hubungan erat dapat melahirkan penghayatan terhadap kenyataan hidup manusia. Alam merupakan sesuatu yang harus dihayati keberadaannya. Oleh sebab itu itulah alam tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia.

(6) Melalui permainan tradisional anak memperoleh kesempatan berkembang sesuai pertumbuhan jiwanya. Permainan tradisional memberikan kesempatan anak mengembangkan perkembangan dirinya sesuai dengan pertumbuhan jiwanya.

Selain terdapat sisi positif permainan tradisional bagi pelakunya, terdapat juga sisi negatif dari permainan tradisional (Hasanah, 2017). menjelaskan kekurangan dari permainan tradisional sebagai berikut:

- (1) Kata dalam lagu-lagu yang dinyanyikan pada beberapa permainan tradisional menjurus pada hal-hal yang bernuansa kasar. Hal ini dapat memberikan efek negatif bagi anak karena memang belum sesuai dengan perkembangan mereka. Sebagai solusi dari permainan ini redaksi kalimat diganti.
- (2) Bermain permainan tradisional bersifat pura-pura atau tidak senyatanya kegiatan bermain ini dilakukan tidak sesuai dengan kehidupan nyata sehingga anak-anak berperan menjadi orang lain dan menimbulkan konflik selama permainan.
- (3) Bermain permainan tradisional dianggap mengganggu dalam kegiatan pembelajaran karena dapat menimbulkan kebisingan dan keributan dan hal ini dapat mengganggu proses pembelajaran di kelas lain.

Berdasarkan uraian di atas, manfaat permainan tradisional adalah dapat membantu anak menjalin komunikasi dengan teman sebaya, dapat mengatasi permasalahan, dapat dilakukan bersama-sama dalam suasana suka cita, melatih kreativitas dalam memanfaatkan alam sekitar sebagai lahan permainan dan juga mencari alat dan bahan yang digunakan untuk membuat permainan tradisional, melatih keterampilan sosial, moral, emosional, fisik dan mental anak dan dapat melestarikan warisan leluhur, walaupun ada sisi buruk yang perlu dipahami.

f. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional

Permainan tradisional mengandung beberapa nilai yang dapat dinamakan. Nilai-nilai tersebut antara lain rasa senang, bebas, rasa berteman, demokratis, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu, yang semuanya merupakan nilai-nilai sangat baik dan berguna dalam kehidupan masyarakat. Sehingga banyak sekali nilai pendidikan yang terkandung di dalam permainan tradisional. Nilai-nilai tersebut terdapat dalam gerak permainannya atau dalam tembang ataupun syair lagunya, maka nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut (Sudarto, 2018):

1) Nilai demokrasi

Nilai demokrasi dalam permainan tradisional sebenarnya telah ditunjukkan oleh anak-anak sebelum mereka mulai bermain. Terbukti

dengan cara memilih dan menentukan jenis permainan harus mengikuti tata tertib atau aturan yang disepakati. Semua itu dilakukan secara berunding atau bermusyawarah secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar, contohnya dengan melakukan hompimpa ataupun suit. Dengan demikian anak-anak sebenarnya sejak dahulu telah memiliki jiwa yang demokratis.

2) Nilai Pendidikan

Permainan tradisional baik untuk pendidikan aspek kejasmanian maupun kerohanian, Misalnya sifat sosial, sifat disiplin, etika, kejujuran, kemandirian, dan percaya diri.

3) Nilai kepribadian

Aktivitas bermain merupakan media yang sangat tepat bagi anak untuk mengembangkan mengungkapkan jati dirinya. Dengan bermain anak-anak dapat mempunyai kesiapan mental dan kesiapan diri untuk mengatasi masalah sehari-hari. Disamping itu juga dapat mengembangkan pribadinya. Melalui bermain dapat melatih anak untuk mengolah cipta, rasa dan karsa sehingga sikap seperti itu dapat menumbuhkan kearifan dan kebijaksanaan ketika dewasa.

4) Nilai keberanian

Pada dasarnya setiap permainan tradisional dituntut sikap keberanian bagi semua pesertanya. Sifat berani yang dimaksud adalah berani mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategi-strategi tertentu sehingga dapat memenangkan permainan.

5) Nilai Kesehatan

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur lari, melompat, berkejar-kejaran sehingga otot-otot tubuh dapat bergerak. Seorang anak yang sehat akan terlihat dari kelincahan dalam gerak.

6) Nilai persatuan

Permainan kelompok dapat dikatakan sebagai permainan yang sangat positif karena masing-masing anggota kelompok harus mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan untuk mencapai suatu tujuan, yaitu kemenangan. Oleh karena itu masing-masing anggota harus mempunyai solidaritas kelompok tinggi. Itu sebabnya rasa solidaritas yang meliputi saling menjaga, saling menolong, saling membantu harus selalu ditumbuhkan dalam diri anak.

7) Nilai moral

Dengan permainan tradisional anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsa serta pesan-pesan moral tersebut, maka diharapkan permainan tradisional yang telah dilakukan dapat tumbuh kembali.

Selain itu pada penelitiannya juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut (Sudarto, 2018):

- 1) Aspek motorik, dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensor motorik kasar dan motorik halus.

- 2) Aspek kognitif, dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual.
- 3) Aspek emosi, dengan media katarsis emosional, dapat mengasah empati, dan pengendalian diri.
- 4) Aspek bahasa, berupa pemahaman konsep-konsep nilai.
- 5) Aspek sosial, dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa serta masyarakat secara umum.
- 6) Aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung.
- 7) Aspek ekologis, dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- 8) Aspek nilai-nilai atau moral, dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu ke generasi selanjutnya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas disebutkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak, karena permainan tradisional sangat sarat dengan nilai-nilai budaya tertentu yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Kemampuan Gerakan motorik kasar

Hurlock menjelaskan bahwa kemampuan motorik kasar merupakan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan-kegiatan yang terkoordinir antara susunan syaraf, otot, otak, spinal cord. Kemampuan motorik kasar diperlukan sejak usia balita sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang saling terkoordinasi (Laely et al., 2023). Hampir dimana kita ketahui anak sekolah dasar sudah mampu menendang, berjalan, berlari, melompat dan naik turun tangga.

Menurut Gallahue dan Ozmun, motorik kasar adalah penggunaan beberapa otot besar untuk melakukan sebuah gerakan, kemampuan lokomotor termasuk berlari, meloncat, melompat, mendorong, keterampilan manipulatif termasuk menarik dengan kedua tangan, melambungkan bola, menangkap, menendang, melempar dengan ayunan tangan yang tinggi, menggelinding dengan ayunan rendah, dan komponen dari kemampuan motorik termasuk koordinasi, keseimbangan, kecepatan, ketangkasan, kekuatan. Santrock juga mengemukakan bahwa kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan (Nisa monicha, 2020). Berdasarkan teori yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan sebagian maupun keseluruhan anggota tubuh yang meliputi komponen koordinasi,

keseimbangan, kecepatan, ketangkasan, dan kekuatan dalam setiap gerakan lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif.

Kemampuan motorik kasar pada dasarnya bahwa merupakan kesempatan yang sangat luas untuk bergerak, aktivitas sensorik motor yang meliputi penggunaan dari otot-otot besar yang memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik serta menjadi pengalaman belajar untuk menemukan, serta kemampuan motorik kasar ialah kemampuan seseorang untuk menggunakan otot-otot besar pada tubuhnya (Mediakarya et al., 2022).

Kemampuan motorik kasar sangat erat kaitannya dengan kinerja otot-otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas seperti olahraga. Kemampuan ini pun berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerakan (Adha & Wiguno, 2022). Sehingga membagi kemampuan motorik kasar kedalam tiga katagori, yaitu:

a. Kemampuan Locomotor

Kemampuan lokomotor adalah kemampuan yang digunakan untuk memerintahkan kinerja tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain, seperti berlari, berjalan, melompat, naik turun tangga, dan meluncur (Hidayat, 2023).

b. Kemampuan Non Locomotor

Kemampuan non-lokomotor ini adalah kemampuan yang digunakan tanpa sedikitpun memindahkan tubuh atau gerak di tempat.

Contoh dari gerakan kemampuan non-lakomotor adalah mendorong, menekuk, jalan di tempat, loncat di tempat, menarik, berdiri dengan satu kaki, dan mengayuhkan kaki secara bergantian (Hidayat, 2023).

c. Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif adalah kemampuan yang dikembangkan saat anak sedang menguasai berbagai macam objek serta kemampuan ini lebih banyak melibatkan tangan dan kaki. Contoh dari gerakan kemampuan manipulatif ini adalah gerakan memukul, melempar, dan melakukan berbagai macam tugas. Kemampuan dalam melakukan sesuatu dapat dipelajari melalui berbagai praktek dan bergantung pada kemampuan yang mendasarinya, seperti keseimbangan (Hidayat, 2023).

Berdasarkan pengertian yang dijelaskan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang berhubungan dengan kinerja atau gerakan otot-otot besar dalam upaya untuk melakukan pengendalian gerakan tubuh melalui kemampuan lakomotor, non-lakomotor, dan manipulatif.

a. Pengertian motorik

Motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yang menurut Gallahue adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain, gerak (movement) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik (Astuti & Leksana, 2021).

Menurut Muhibbin juga menyebut motorik dengan istilah “motor”. Menurutnya, motor diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga sekresinya (pengeluaran cairan/getah). Secara singkat, motor dapat pula dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi/rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik. Contoh dari aktivitas motorik kasar seperti melakukan pola-pola gerakan yang cukup dan terkoordinasi melibatkan proses mental yang sangat kompleks, proses mental ini disebutnya sebagai proses ranah cipta (Nur et al., 2017).

Menurut Palisano motorik merupakan proses tumbuh kembang dari kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini dapat berkembang seiring dengan berkembangnya kematangan saraf dan otot anak. Walaupun anak hanya dapat melakukan aktivitas yang sederhana, namun hal tersebut merupakan hasil dari pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol anak. Perkembangan motorik setiap anak tidak sama, tergantung dari proses tumbuh kembang dan kematangan sang anak itu sendiri, khususnya pada anak dengan retardasi mental tentunya mengalami perkembangan motorik yang lambat dibandingkan dengan anak normal seusianya (Hasanah, 2016).

Motorik ialah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Dalam perkembangan motorik, unsur-unsur yang menentukan ialah otot, saraf dan otak. Ketiga unsur itu melaksanakan masing-masing peranannya 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 keadaannya. Selain mengandalkan kekuatan otot, rupanya kesempurnaan otak juga turut menentukan keadaan. Anak yang pertumbuhan otaknya mengalami gangguan tampak kurang terampil menggerak-gerakkan tubuhnya (Kiranida, 2019).

Merujuk pada pendapat para ahli di atas, maka dapat dikatakan bahwa motorik adalah gerakan dari suatu tindakan terkoordinasi yang melibatkan proses mental yang sangat kompleks yang berhubungan dengan kematangan dan pengendalian gerak tubuh.

b. Jenis-jenis motorik

1) Motorik kasar

Menurut Sage, motorik kasar adalah kapasitas individu yang berhubungan dengan kinerja tubuh dalam melakukan berbagai keterampilan yang didapatkan sejak masa kanak-kanak (Ritonga, 2022).

Motorik kasar adalah gerakan dari suatu tubuh yang menggunakan otot-otot besar sebagian atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Motorik juga merupakan pengendalian dari gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, otot yang terkoordinasi, dan urat saraf. Contoh dari gerakan motorik kasar yaitu berlari, melompat, beridiri, memanjat, berdiri dengan satu kaki, mendorong, menarik (Fitriani& Adawiyah, 2018).

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh dalam menggunakan otot-otot besar, yang diperlukan agar seseorang dapat duduk, berlari, menendang, memanjat pohon, menaiki tangga, dan sebagainya (Hasanah, 2016).

Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerakan dasar lakomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Gerakan motorik kasar merupakan bagian dari aktivitas-aktivitas yang mencakup keterampilan otot-otot besar, dalam gerakan yang diperoleh ini lebih menuntut terhadap kekuatan fisik dan keseimbangan (Novita et al., 2022).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dikatakan bahwa motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar sebagian besar atau seluruh anggota tubuh.

2) Motorik Halus

Motorik halus adalah suatu kegiatan yang meningkatnya pengoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil atau detail. Kelompok otot dan syaraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus, seperti meremas kertas, menyobek, menggambar, menulis dan lain sebagainya (Damayanti & Aini,2020).

Motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh bagian-bagian tubuh tertentu dan hanya melibatkan sebagian kecil otot tubuh. Gerakan ini tidak memerlukan tenaga, tetapi perlu adanya koordinasi antara mata dan tangan. Motorik halus adalah merupakan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil. Karena tidak memerlukan tenaga, meskipun begitu, gerakan halus ini memerlukan koordinasi yang cermat (Oktarina et al., 2020).

Adapun gerakan motorik halus yang merupakan hasil dari latihan dan belajar dengan memperhatikan kematangan fungsi organ-organ motoriknya.

c. Unsur-unsur kemampuan motorik kasar

Kemampuan motorik kasar pada setiap anak pada dasarnya berbeda-beda tergantung dari gerakan-gerakan yang dikuasai tiap anak. kemampuan motorik merupakan unsur kematangan dan pengendalian dari gerakan tubuh. Sujiono berpendapat bahwa unsur-unsur kemampuan motorik kasar merupakan gerakan yang meliputi otot-otot besar dari bagian tubuh dan memerlukan tenaga yang cukup besar. Ia berpendapat bahwa unsur-unsur kemampuan motorik kasar meliputi kekuatan, kecepatan, power, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas dan koordinasi (Saripudin, 2019).

1) Kekuatan

Kekuatan termasuk unsur penting dalam kemampuan motorik kasar. Pasalnya, kemampuan motorik kasar berhubungan erat dengan kerja otot, sehingga memunculkan gerakan tubuh atau bagian-bagian tubuh. Unsur kekuatan motorik kasar ini akan membuat anak menjadi tangkas, bertenaga, dan berlari cepat. Unsur kekuatan berkaitan dengan ketahanan anak karena otot bekerja secara tepat (Ritonga, 2022).

2) Kecepatan

Kecepatan dalam unsur kemampuan motorik kasar diartikan sebagai kapasitas seorang anak agar berhasil melakukan gerakan atas beberapa pola dalam waktu yang sangat cepat. Namun kecepatan dapat dipengaruhi oleh banyak hal, misalnya berat badan, kapasitas

badan, kekenyalan otot, serta penampilan mekanis dan strukturalis, seperti panjang tungkai dan fleksibilitas tulang sendi (Mu'mala, Abad & Nadlifah, 2019).

3) Power

Power merupakan kapasitas para siswa untuk mengkontraksikan otot-otot secara maksimum. Power sebagai ledakan aksi yang dapat menghasilkan kecepatan dalam waktu yang singkat. Desakan ini muncul dan dilakukan dengan kekuatan otot dan kecepatan (Buahana & Suparno, 2022)

4) Ketahanan

Dalam hal ketahanan ini, terbagi menjadi dua. Pertama, ketahanan dari para siswa yang diasosiasikan dengan faktor kekuatan. Kedua, ketahanan yang diasosiasikan dengan sistem dari sirkulasi pernapasan. Kedua tekanan tersebut saling berhubungan. Pada umumnya, siswa yang memiliki fisik kuat dapat melakukan gerakan motorik kasar lebih lama dibandingkan dengan siswa yang lebih lemah. Ketahanan bisa ditingkatkan dengan penerapan beberapa bentuk prinsip yang lebih berat (Ritonga, 2022).

5) Kelincahan

Kelincahan adalah salah satu dari faktor yang penting yang mempengaruhi gerakan baik sikap maupun tindakan dalam pembelajaran motorik di sekolah. Kelincahan dalam motorik merupakan suatu kemampuan yang dimiliki tubuh untuk mengubah

arah secara tepat dan cepat. Selain itu kelincahan meliputi koordinasi antara otot-otot besar pada suatu tubuh dalam suatu pembelajaran serta kelincahan dapat menjadi standar dari kualitas tes kemampuan siswa dalam bergerak cepat dari suatu posisi ke posisi yang lainnya atau dari suatu gerakan ke gerakan lainnya (Asmuddin et al., 2022).

6) Keseimbangan

Keseimbangan adalah suatu aspek dari merespon gerak yang efektif dan efisien yang menjadi faktor gerak dasar. Kemampuan keseimbangan ini dapat membantu menjaga atau memelihara sistem (Mukhlisa & Kurnia, 2020).

7) Fleksibilitas

Unsur fleksibilitas adalah merupakan suatu faktor kemampuan gerak tubuh yang dilakukan oleh seseorang atau merupakan sebagai rangkaian gerakan dalam sebuah sendi. Unsur fleksibilitas dapat diukur dengan tes rangkaian gerakan pada sendi yang khusus. Misalnya dengan flexometer dan juga dengan tes menyentuh ujung jari ke lantai (Arhesa, 2019).

8) Koordinasi

Yang terakhir adalah koordinasi. Koordinasi adalah merupakan faktor yang menjadi dasar pelaksanaan, khususnya yaitu pada gerakan yang kompleks. Koordinasi merupakan kemampuan pelaksana untuk mengintegrasikan jenis-jenis gerakan ke dalam bentuk yang lebih khusus. Unsur koordinasi sangat erat kaitannya dengan faktor-faktor

lain dan tidak dapat berdiri sendiri. Beberapa contoh dari gerakan perpindahan dengan koordinasi meliputi keseimbangan, kecepatan, kinesitas dan ketangkasan (Noviardila, 2020).

d. Karakteristik Perkembangan Fisik-Motorik Anak Kelas Atas Sekolah Dasar

Manusia terdiri dari fisik dan psikis, fisik merupakan tempat berkembangnya berbagai perkembangan dalam diri manusia. Di dalam fisik selalu terjadi perkembangan kognitif, Sosial, Moral, Agama, dan Bahasa. Fisik manusia berkembang dalam beberapa tahapan, yaitu dimulai dari masa anak- anak, remaja, dewasa, dan usia lanjut. Sehingga bahwa sesuatu perubahan yang paling menonjol dan nampak di dalam diri individu adalah terjadinya perubahan fisik. Fisik atau tubuh manusia merupakan sistem organ yang kompleks dan sangat mengagumkan. Secara garis besarnya, pertumbuhan dan perkembangan fisik peserta didik dapat dibagi menjadi tiga tahapan yaitu tahapsetelah lahir hingga usia 3 tahun, kemudian tahap anak- anak hingga masa prapubertas (3-10 tahun), tahap pubertas (10-14 tahun), dan tahap remaja/ *adolescence* (usia 12 tahun ke atas) (Deteksi et al., 2022).

Seiring dengan pertumbuhan fisiknya yang beranjak matang, maka perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Dia mengerakkan anggota badannya dengan tujuan yang jelas seperti,

menggerakkan tangan untuk menulis, menggambar, mengambil makanan, melempar bola, dan mengerakkan kaki untuk menendang bola, melompat, berlari pada saat bermain. sehingga perkembangan fisik individu meliputi empat aspek yaitu sistem syaraf, otot-otot, kelenjar endokrin dan struktur fisik/ tubuh. Bagi anak-anak usia sekolah dan remaja pertumbuhan dan perkembangan fisik yang optimal sangat penting, sebab pertumbuhan dan perkembangan fisik anak secara langsung atau tidak langsung akan mempengaruhi prilakunya sehari-hari. Secara langsung pertumbuhan fisik anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak, sedangkan secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain. Hal ini akan terlihat dari pola penyesuaian diri anak secara umum ketika berqada di lingkungan sekitar mereka (Sayfi'i & Ilmayanti, 2021).

Bahkan anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut, yaitu menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik, belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok, belajar menjalankan peran sosial sesuai dengan jenis kelamin, belajar membaca, menulis dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat dan memiliki rasa ingin tahu berpikir efektif (Agustian, 2022).

e. Perkembangan Motorik Anak Usia Sekolah Dasar

Pada usia sekolah perkembangan motorik anak lebih halus dan lebih sempurna dan terkoordinasi dengan baik seiring dengan bertambahnya berat dan kekuatan badan anak. Anak-anak terlihat sudah mampu mengontrol dan mengkoordinasikan gerakan anggota tubuhnya seperti menggerakkan 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. Disamping itu anak juga semakin mampu menjaga keseimbangan badannya. Penguasaan badan, seperti membongkok melakukan bermacam-macam latihan senam serta aktivitas olahraga berkembang pesat. mereka juga memperlihatkan gerakan- gerakan yang kompleks, rumit, dan cepat, yang diperlukan untuk menghasilkan karya kerajinan yang bermutu bagus atau memainkan instrumen musik tertentu (Umajjah et al., 2021).

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, peraturan yang diatur sendiri oleh anak, seperti permainan bentengan dan permainan sembilun dimana anak menggunakan keterampilan motoriknya. Disamping itu anak-anak juga melibatkan diri dalam aktivitas permainan yang bersifat formal, seperti olahraga, senam, berenang, atau permainan hoki (Bujuri, 2018).

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini akan dibahas untuk membandingkan penelitian, mengetahui posisi penelitian, memperkuat hasil penelitian dan menyetujui penelitian yang telah dilakukan. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wardatun Nafisah pada tahun 2016 yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali terhadap”.

Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin pada anak usia sekolah dasar (Nafisah, 2016).

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada variabel x (bebas) sama-sama menggunakan permainan tradisional dalam penelitian yang melibatkan semua siswa dalam suatu kelas. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya untuk pembentukan karakter demokratis dan disiplin, sedangkan peneliti melakukan penelitian ini untuk kemampuan motorik kasar serta perbedaan lainnya yaitu lokasi tempat penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Haerani Nur pada tahun 2013 yang berjudul “Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa membangun karakter anak melalui permainan tradisional (Veldman et al., 2018).

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada variabel y (terikat) sama-sama menggunakan motorik kasar dalam penelitian yang melibatkan semua siswa dalam suatu kelas. Perbedaannya yaitu pada variabel x (bebas), penelitian yang dilakukan sebelumnya untuk membangun karakter anak, sedangkan peneliti menggunakan permainan tradisional sebagai variabel x serta perbedaan lainnya yaitu lokasi tempat penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayatu Munawaroh pada tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran dengan permainan engklek sebagai sarana stimulasi (Marwany, 2022).

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada variabel X (bebas) sama-sama menggunakan permainan tradisional dalam penelitian yang melibatkan semua siswa dalam suatu kelas. Perbedaannya yaitu terletak pada variabel Y (terikat), penelitian yang dilakukan sebelumnya untuk sarana stimulasi perkembangan anak usia dini, sedangkan peneliti sendiri untuk kemampuan motorik kasar serta perbedaan lainnya yaitu lokasi tempat penelitian.

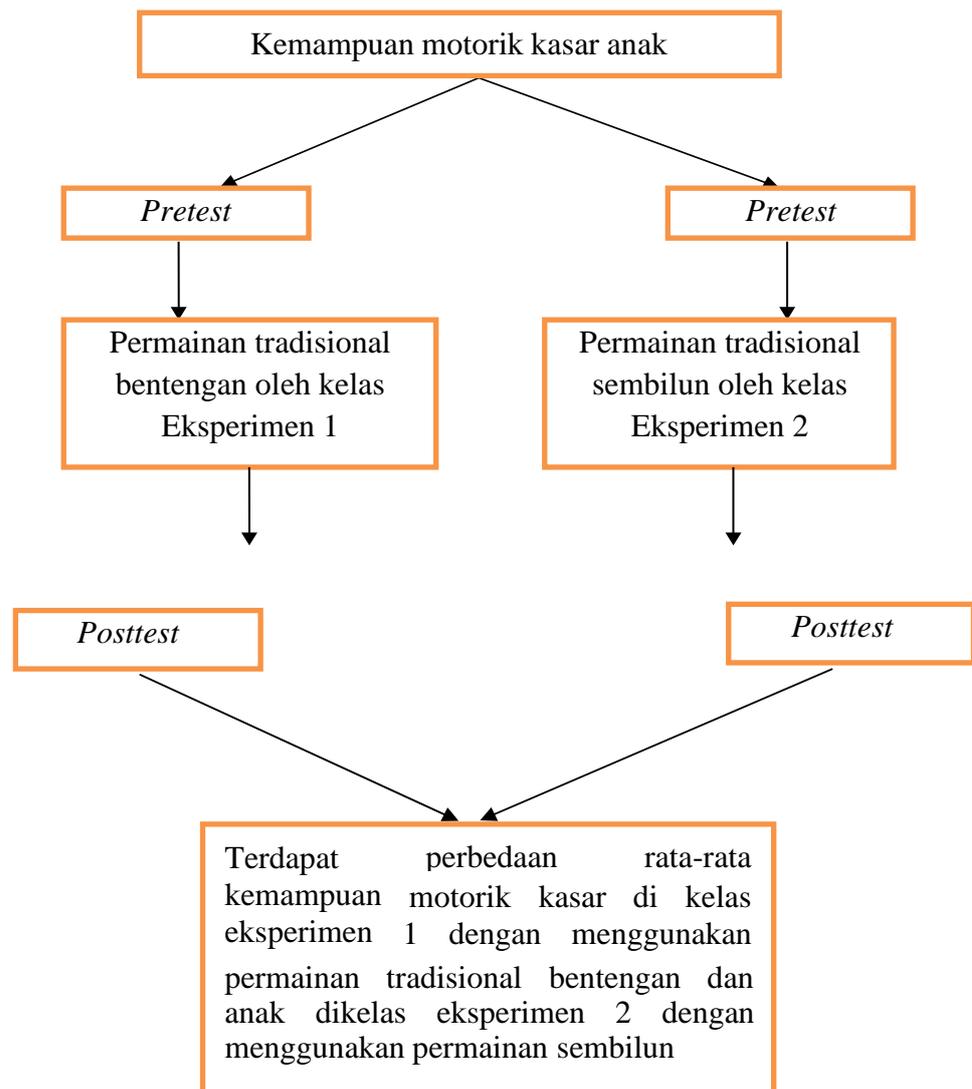
C. Kerangka pikir

Bermain memiliki fungsi yang luas bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni. Salah satu dari enam aspek perkembangan yang penting bagi anak usia dini adalah kemampuan motorik kasar. Perkembangan secara fisik meliputi berlari, berjalan, melompat, mamonjat, berguling dan sebagainya. Penelitian ini berfokus pada fisik motorik anak sekolah dasar terutama motorik kasar. Pada awalnya anak-anak belum terampil untuk berlari, tetapi dengan bermain kejar-kejaran, maka anak berminat untuk melakukannya menjadi lebih terampil. Hal yang sederhana ini dapat membuat kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang dan terus meningkat. Di SD Negeri 9 Koba mengenai kemampuan motorik kasar anak masih kurang, faktanya anak belum dapat mengontrol gerakan anggota tubuh atau mengkoordinasikan seluruh anggota tubuh secara terampil karena kurangnya latihan fisik seperti berlari, melompat, berjalan di garis lurus, berjalan maju dan mundur dengan tumit, menendang bola, dan melakukan permainan ketangkasan dan kelincahan dalam permainan bentengan. Tidak hanya dengan permainan bentengan saja, permainan sembilun dapat pula melatih kemampuan motorik kasar anak. Kedua permainan tersebut merupakan permainan tradisional yang dapat melatih serta merangsang kemampuan motorik anak serta anak dapat belajar mengkoordinasikan seluruh anggota tubuh bertahap secara lincah dan tangkas melalui permainan tradisional bentengan dan sembilun. Di mana pada era modern sekarang ini

anak-anak tidak banyak yang tahu mengenai kedua permainan tradisional bentengan dan sembilun tersebut. Dengan menggunakan kedua permainan tradisional ini, dapat melatih kemampuan motorik kasar anak dengan membantu anak untuk mengendalikan tubuh dan dirinya sendiri, dapat melatih anak untuk membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, dan yang terpenting dapat melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan bentengan dan sembilun.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 5. Kerangka Berpikir



D. Hipotesis penelitian

Hipotesis penelitian ini antara lain:

H_a = Terdapat pengaruh permainan tradisional bentengan dan sembilun terhadap kemampuan motorik kasar siswa SD Negeri 9 Koba Bangka Tengah.

H_0 = Tidak Terdapat pengaruh permainan tradisional bentengan dan sembilun terhadap kemampuan motorik kasar siswa SD Negeri 9 Koba Bangka Tengah.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan yang digunakan adalah *metode Quasi Experimental Research* atau eksperimen semu. *Quasi Experimental Research* adalah jenis metode penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random (Gopalan et al., 2020). Peneliti menggunakan *metode Quasi Experimental Research* karena dalam penelitian ini terdapat variabel-variabel dari luar yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti. Dalam penelitian ini melibatkan dua kelas eksperimen yaitu kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2, yang mana kedua kelas ini diberikan perlakuan yang berbeda. Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar siswa di SD Negeri 9 Koba diperoleh dari tes yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*).

Menurut Sugiyono, ada beberapa jenis desain penelitian eksperimen. Pertama, ada desain pre-eksperimental (non-desain) yang mencakup studi kasus satu kali, *pretest-posttest* satu kelompok, dan perbandingan antar kelompok. Kedua, ada desain true-eksperimental yang mencakup hanya kelompok pasca uji, desain kelompok kontrol *pretest-posttest*. Ketiga, ada desain eksperimen faktorial. Keempat, ada desain quasi-eksperimental yang mencakup desain seri waktu dan desain kelompok kontrol tidak setara (Arifin, 2020).

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 9 Koba yang beralamat di Desa Guntung Kecamatan Koba Kabupaten Bangka Tengah Provinsi Bangka Belitung. Sedangkan waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak disusunnya judul tesis yakni bulan Maret 2023 sampai dengan selesai.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek atau wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas atas di SD Negeri 9 Koba Bangka Tengah.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu dengan cara Purposive Sampling yaitu salah satu teknik sampling non random sampling dimana sampel dipilih dengan cara peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu (Campbell et al., 2020). Teknik ini digunakan dengan pertimbangan bahwa kelas yang dipilih berada pada jenjang kelas yang sama, jumlah siswa yang sama (sedikit perbedaan pada jumlah siswa tidak menjadi masalah), karakteristik kelas yang sama. Sampel dalam penelitian ini peserta didik kelas V (A dan B) yang berjumlah 30 peserta didik, yang terdiri dari kelas A 15 peserta didik dan kelas B 15 peserta didik, serta karakteristik guru atau wali kelas yang sama meliputi disiplin ilmu yang sama serta gelar yang sama.

D. Variabel Penelitian

Variable penelitian adalah suatu sifat, atribut, baik meliputi objek maupun kegiatan yang memiliki variasi tertentu (Ulfa, 2021). yang ditetapkan dalam penelitian untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, variabel bebas (*independent variabel*) yaitu permainan bentengan dan sembilan. Sedangkan variable terikat (*dependent variable*) yaitu motorik kasar.

E. Teknik Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa-peristiwa atau karakteristik- karakteristik sebagian atau seluruh elemen populasi yang akan menunjang atau mendukung adanya penelitian.cara untuk memperoleh data yang objektif didapat dan dapat dipertanggungjawabkan keberadaannya secara alamiah di dalam sebuah penelitian, diperlukan teknik yang mampu mengungkapkan data sesuai dengan pokok permasalahannya (Anufia & Alhamid, 2019).

Adapun metode dan instrumen sangat berkaitan satu sama lain, karena dengan pemilihan satu jenis metode seringkali memerlukan lebih dari satu jenis instrumen dalam sebuah penelitian harus menggunakan instrumen yang disesuaikan dengan metode yang digunakan dalam pengumpulan data. Pada dasarnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun fenomena alam, sehingga memerlukan alat ukur yang baik untuk menghasilkan pengukuran yang akurat. Teknik pengumpulan data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes unjuk kerja atau dengan menggunakan instrumen non tes kemampuan motorik kasar.

Penelitian non tes motorik kasar terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Peneliti mengamati anak secara langsung pada saat *pretest*, setelah itu dilakukan treatment/perlakuan pada kedua kelas yang meliputi kelas eksperimen 1 dengan treatment bentengan dan kelas eksperimen 2 dengan treatment sembilun sebanyak masing-masing 5 kegiatan dengan model yang berbeda. Setelah diberikan treatment, dilakukan *posttest* dengan mengamati anak secara langsung setelah dilakukan treatment kepada masing-masing anak. Ini digunakan untuk melihat perbedaan kemampuan motorik kasar siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment permainan tradisional. Berikut Kisi-kisi instrument yang digunakan:

1. Variabel Kemampuan Motorik Kasar

a. Definisi Konseptual

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang berhubungan dengan kinerja atau gerakan otot-otot besar dalam upaya untuk melakukan pengendalian gerakan tubuh melalui kemampuan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Semua itu terdiri dari indikator atau dimensi:

- 1) Kekuatan
- 2) Kecepatan
- 3) Power

- 4) Ketahanan
- 5) Kelincahan
- 6) Keseimbangan
- 7) Fleksibilitas
- 8) Koordinasi

b. Definisi Operasional

Kemampuan motorik kasar adalah skor total yang berhubungan dengan kinerja atau gerakan otot-otot besar dalam upaya untuk melakukan pengendalian gerakan tubuh melalui kemampuan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Semua itu terdiri dari indikator atau dimensi: 1) Kekuatan, 2) Kecepatan, 3) Power, 4) Ketahanan, 5) Kelincahan, 6) Keseimbangan, 7) Fleksibilitas, 8) Koordinasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skor penilaian dengan memberikan skor nilai 1 apabila indikator kemampuan motorik kasar anak Belum Berkembang (BB), skor nilai 2 apabila indikator kemampuan motorik kasar anak Mulai Berkembang (MB), skor nilai 3 apabila indikator kemampuan motorik kasar anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan skor nilai 4 apabila indikator kemampuan motorik kasar anak Berkembang Sangat Baik (BSB).

c. Kisi-kisi Instrumen Motorik Kasar

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar

No	Dimensi	Indikator	Nomor Butir	Jumlah	Ket.
1.	Kekuatan	a. Berdiri dengan kedua kaki b. Berdiri dengan satu kaki c. Berlari dan melompat	1,2,3 4,5 6		
2.	Kecepatan	a. kecepatan menyelesaikan permainan motorik kasar b. kecepatan berlari c. berhenti berjalan dan berlari dengan mudah	7 8 9		
3.	Power	mampu berlari dan melompat kedepan, kebelakang dan ke samping	10,11,12		
4.	Ketahanan	a. melakukan Gerakan berlari-lari kecil ditempat dan melompat ditempat. b. Melakukan berjalan jongkok	13,14 15		
5.	Kelincahan	Berlari zig-zig dan melompat dengan satu kaki dan dua kaki berbarengan.	16,17,18		
6.	Keseimbangan	a. Melompati kotak tanpa terjatuh b. Melompat tanpa terjatuh	19 20		
7.	fleksibilitas	Memutar kedua tangan berbarengan	21		
8.	Koordinasi	Melompat dengan satu kaki sembari kedua tangan direntangkan	22,23		
Total					

d. Variabel Motorik Kasar

Tabel 2. Lembar Observasi Variabel Kemampuan Motorik Kasar

No.	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1.	Anak mampu berdiri dengan kedua kaki dengan seimbang				
2.	Anak mampu menggerakkan kakinya ke depan, ke samping, dan ke belakang				
3.	Anak dapat berjalan ke depan, ke belakang, ke kanan dan ke kiri dengan kedua kaki				
4.	Anak mampu menyeimbangkan gerakan berdiri dengan satu kaki				
5.	Anak dapat melakukan gerakan sederhana seperti berlari <i>zig-zag</i> dan melompat-lompat dengan satu kaki.				
6.	Anak dapat berlari dan melompat ke depan, ke belakang, ke kanan dan ke kiri				
7.	Anak mampu menyelesaikan permainan motorik kasar dengan waktu yang cepat				
8.	Anak mampu melakukan gerakan berlari dengan cepat				
9.	Anak mampu berhenti berjalan dan berlari dengan mudah				
10.	Anak mampu menggerakkan seluruh tubuhnya dengan lincah				
11.	Anak mampu melakukan gerakan melompat dan berlari dengan cepat				
12.	Anak terlihat mengeluarkan tenaga yang dimilikinya untuk melakukan gerakan-gerakan bebas				
13.	Anak dapat melakukan gerakan lari-lari kecil di tempat				
14.	Anak dapat melakukan gerakan melompat-lompat di tempat				
15.	Anak dapat melakukan gerakan berjalan Jongkok				
16.	Anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu kaki di garis lurus dan melakukan lari bolak-balik jarak pendek dengan cepat				

17.	Anak dapat melakukan gerakan melompat dengan kedua kaki di garis Lurus				
18.	Anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu kaki dan kedua kaki di garis lurus berbarengan				
19.	Anak mampu melompati kotak demi kotak tanpa terjatuh				
20.	Anak mampu melompat tanpa terjatuh				
21.	Anak dapat melakukan gerakan memutar-mutarkan kedua tangan berbarengan				
22.	Anak mampu melakukan berdiri dengan Satu kaki sembari kedua tangan direntangkan.				
23.	Anak Mampu melakukan Gerakan melompat dengan satu kaki sembari tangan direntangkan.				

Keterangan:

BB = Kemampuan motorik kasar anak belum berkembang dengan skor nilai 1

MB = Kemampuan motorik kasar anak mulai berkembang dengan skor nilai 2

BSH = Kemampuan motorik kasar anak berkembang sesuai dengan skor nilai 3

BSB = Kemampuan motorik kasar anak berkembang sangat baik dengan skor nilai 4

2. Variabel Permainan Tradisional

a. Definisi Konseptual

Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan secara turun-temurun oleh masyarakat dan merupakan hasil dari

penggalian budaya lokal yang dapat dimainkan secara kelompok atau minimal dua orang. Serta permainan tradisional sebagai bentuk permainan dan olahraga yang menjadi kebiasaan masyarakat dan berkembang. Permainan tradisional memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan keadaan budaya setempat. Kegiatannya dilakukan secara rutin maupun untuk mengisi hiburan semata.

b. Definisi Operasional

Permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini meliputi permainan tradisional Bentengan dan Sembilun. Dalam penelitian ini, seluruh anak di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol dijadikan sampel dalam penelitian. Penilaian dilakukan dengan cara menilai anak satu demi satu melalui lembar observasi dari instrumen yang telah dibuat dengan kriteria skor nilai yang berbeda-beda.

F. Validitas Dan Rehabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Dalam sebuah penelitian, uji validitas digunakan untuk mengukur instrumen penelitian. Validitas atau kesahihan adalah dapat dikatakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mampu mengukur apa yang ingin diukur (Yusup, 2018).

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah instrumen non tes. Berdasarkan hal tersebut, maka uji validitas yang digunakan adalah dengan pengujian validitas konstruksi. Untuk pengujian validitas konstruksi, dapat digunakan dari pendapat para ahli (expert judgment). Setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka dikonsultasikan dengan ahli, para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Dalam hal ini, ahli yang dimintai pendapatnya adalah dosen pembimbing tesis yang telah ditentukan oleh jurusan.

Setelah instrumen dicek dan dikatakan valid oleh ahli, selanjutnya instrumen tersebut diuji cobakan kepada siswa dengan turun langsung ke lapangan untuk menilai sejauh mana instrumen ini valid. Dalam hal ini, siswa yang dijadikan sebagai uji coba untuk alat ukur uji validitas meliputi 30 siswa yang berada pada tingkat kelas yang sama. Suatu syarat dapat dikatakan valid adalah jika nilai pearson correlation $> 0,361$ (taraf signifikansi jika $N = 30$). Jika nilai pearson correlation yang diperoleh $> 0,361$, maka instrumen dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Dalam sebuah penelitian, reliabilitas berkenaan dengan keajegan (konsisten) hasil pengukuran. Hal itu berarti bahwa kesenjangan skor yang dicapai oleh suatu kelompok bila tes kembali dengan tes yang sama. Pengujian reliabilitas untuk mengukur konsistensi internal butir-butir

pertanyaan. Suatu syarat dapat dikatakan reliabel adalah jika signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,6$ (*cronbach alpha*). Jika signifikansi yang diperoleh $> 0,6$, maka instrumen dapat dinyatakan reliabel (dapat dipercaya) (Yusup, 2018). Untuk mendapatkan alat ukur yang dapat dipercaya (reliabel) digunakan dengan rumus *Alpha Cronbach*.

G. Teknik Analisis Data

Setelah data dari semua responden atau sumber data lain dikumpulkan, langkah berikutnya adalah menganalisis data tersebut. Dalam penelitian ini, digunakan beberapa teknik analisis data, seperti uji deskripsi data, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Untuk melakukan analisis data, digunakan perangkat lunak SPSS 23 (Statistical Product and Service Solutions). SPSS adalah program yang membantu dalam pengolahan, perhitungan, dan analisis data secara statistik, baik yang sederhana, rumit, maupun kompleks.

1. Uji Deskripsi

Uji analisis deskriptif statistik digunakan untuk memberikan gambaran mengenai data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada dua variabel. Hal ini mencakup menghitung nilai rata-rata (mean), nilai tengah (median), nilai yang sering muncul (modus), nilai minimum, nilai maksimum, rentang data (range), dan simpangan baku (standard deviation).

2. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji persyaratan tentang kelayakan data untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Melalui uji ini akan diketahui normal tidaknya suatu distribusi data. Pada penelitian ini menggunakan *uji Kolmogorov Smirnov*. Data dapat dikatakan normal apabila nilai signifikan lebih besar dari pada 0,05 pada ($P > 0,05$) dan sebaliknya (Usmadi, 2020).

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memeriksa apakah varians dari dua atau lebih distribusi serupa atau tidak. Uji homogenitas varians diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih, untuk memastikan bahwa perbedaan yang diamati bukan disebabkan oleh perbedaan dalam data dasar atau ketidak homogenan data yang dibandingkan. Salah satu rumus yang digunakan untuk uji homogenitas adalah *uji Levene* (Usmadi, 2020). Dalam penelitian ini, program SPSS 23 digunakan dengan menerapkan teknik *uji Levene*.

4. Pengajuan Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian data dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, apabila data sudah berdistribusi normal dan sudah dinyatakan homogen maka dilakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan program SPSS Statistik 23 yaitu

Sample t-Test. *Sample t-Test* adalah pengujian yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal (Montolalu & Langi, 2018). Sampel berpasangan berasal dari subjek yang sama, namun setiap variabel diambil dari situasi dan keadaan yang berbeda. Taraf signifikansi uji sampel bebas *Sample t-Test* adalah 0,05. Pengujian hipotesis dilakukan pada data nilai *pretest-posttest* kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Adapun langkah-langkah uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t sebagai berikut:

a. Tetapkan Hipotesis Statistik

H_0 = Tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan motorik kasar anak di kelas eksperimen 1 dengan menggunakan permainan tradisional bentengan dan anak di kelas eksperimen 2 dengan menggunakan permainan tradisional sembilun.

H_a = Terdapat perbedaan rata-rata kemampuan motorik kasar anak di kelas eksperimen 1 dengan menggunakan permainan tradisional bentengan dan anak di kelas eksperimen 2 dengan menggunakan permainan tradisional sembilun.

b. Gunakan Ketentuan Penerima/Penolakan H_0 Sebagai Berikut:

1) Jika signifikansi (*2-tailed*) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, dengan kesimpulan tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan motorik kasar anak di kelas eksperimen 1 dengan menggunakan permainan tradisional bentengan dan anak di kelas eksperimen 2

dengan menggunakan permainan tradisional sembilun.

- 2) Jika signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan kesimpulan terdapat perbedaan rata-rata kemampuan motorik kasar anak di kelas eksperimen 1 dengan menggunakan permainan tradisional bentengan dan anak di kelas eksperimen 2 dengan menggunakan permainan tradisional sembilun.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran umum tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 9 Koba yang beralamat di Desa Guntung, Kecamatan Koba, Kabupaten Bangka Tengah, Kepulauan Bangka Belitung, dengan kode pos 33681 dan email sekolah: 9kbsd@gmail.com. Kegiatan di SD Negeri 9 koba berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SD Negeri 9 Koba berdiri pada tahun 1981, yang mengalami perubahan nama sebanyak 4 kali yaitu pertama Sekolah Rakyat (SR), Kedua SD Negeri 188 Koba, Ketiga SD Negeri 9 Koba dan terakhir mengalami perubahan lagi menjadi UPDT Satuan Pendidikan SD Negeri 9 Koba. Dibandingkan dengan tahun pertama berdiri, saat ini SD Negeri 9 Koba mengalami kemajuan yang signifikan dalam hal sarana dan prasarana. Di SD Negeri 9 Koba memiliki 20 ruangan yang terdiri dari Ruang Kepala Sekolah, Ruang Guru, Ruang Kelas, Perpustakaan, UKS, Kantin, Mushola, Perumahan Guru, Toilet.

SD Negeri 9 Koba terus mengalami peningkatan dari tahun ketahun dengan berbagai prestasi yang terus diraih baik dalam bidang akademik maupun non akademik. Selain itu, SD Negeri 9 Koba juga merupakan sekolah yang berbudaya lingkungan, memiliki program peduli

lingkungan bersih dan sehat. Oleh karena prestasi-prestasi itu yang telah diraih tersebut, SD Negeri 9 Koba memperoleh predikat akreditasi B.

Menjalankan program pendidikan sesuai dengan amanat undang-undang, SD Negeri 9 Koba memiliki visi dan misi yang akan dicapai. Adapun visinya yaitu “Mewujudkan Insan Yang Bertakwa, Berakhlak Mulia, Berprestasi, Berkarakter, Berliterasi Dan Berwawasan Lingkungan (6B). Kemudian untuk misinya yaitu:

- a. Peningkatan Ketaqwaan Kepada Allah SWT
- b. Peningkatan Akhlak Mulia
- c. Peningkatan Potensi Kecerdasan Dan Prestasi Peserta Didik
- d. Memiliki Karakter Yang Tangguh
- e. Budaya Literasi
- f. Peningkatan Kebersihan Dan Keindahan Lingkungan

SD Negeri 9 Koba saat ini memiliki tenaga pendidik berjumlah 9 orang, tenaga non Pendidik berjumlah 4 orang dan mempunyai siswa dari kelas 1 sampai kelas 6 berjumlah 114 siswa dengan dipimpin oleh ibu Khamimatur Rofingah, S.Pd., SD.

2. Deskripsi Data

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen. Data penelitian terdiri dari *Pretest* dan *Posttest* dengan menggunakan metode *Quasi Experimental Reseach* atau eksperimen semu. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* merupakan tes yang

diberikan kepada siswa sebelum diberi perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah siswa diberi mendapatkan perlakuan. Data pada penelitian ini diperoleh dari skor *pretest* dan *posttest* masing-masing kelas. *Pretest* terlebih dahulu diberikan sebelum proses pembelajaran, kemudian diberikan perlakuan, dan terakhir memberikan *posttest*. Dengan demikian diperoleh empat data motorik kasar siswa yaitu, skor *pretest* kelas eksperimen 1, skor *pretest* kelas eksperimen 2, skor *posttest* kelas eksperimen 1, dan skor *posttest* kelas eksperimen 2. Berdasarkan hasil analisis jawaban siswa terhadap soal *pretest* yang diberikan pada kedua kelas diperoleh hasil analisis sebagai berikut.

Tabel 3. Deskripsi *Pretest*

Kelas	<i>Mean</i>	Modus	Median	<i>Std. Deviation</i>	Skor Maximum	Skor Minimum
Eksperimen 1	61,47	50	62	7,46	73	50
Eksperimen 2	58,00	49	59	7,81	70	47

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh skor *mean* dan skor maksimum *pretest* kelas eksperimen 1 lebih tinggi dibandingkan skor *mean* dan skor maksimum *pretest* kelas eksperimen 2. Pada tabel di atas juga menunjukkan skor modus dan median kelas eksperimen 1 lebih besar dibandingkan kelas eksperimen 2, yang artinya secara deskriptif data *pretest* pada kelas eksperimen 1 lebih baik dibandingkan data kelas eksperimen 2. Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis soal *posttest* yang diberikan pada kedua kelas, diperoleh hasil analisis sebagai berikut.

Tabel 4. Deskripsi *Posttest*

Kelas	<i>Mean</i>	Modus	Median	<i>Std. Deviation</i>	Skor Maximum	Skor Minimum
Eksperimen 1	82,47	74	84	5,63	90	74
Eksperimen 2	74,87	64	75	8,68	89	60

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh skor *mean* dan skor maksimum *posttest* kelas eksperimen 1 lebih tinggi dibandingkan skor *mean* dan skor maksimum *posttest* kelas eksperimen 2. Pada tabel di atas juga menunjukkan skor modus dan median kelas eksperimen 1 lebih besar dibandingkan kelas eksperimen 2, yang artinya secara deskriptif data *posttest* pada kelas eksperimen 1 lebih baik dibandingkan data kelas eksperimen 2.

3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah semua variable berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan *uji Shapiro-Wilk*, karena jumlah data pada masing-masing kelas kurang dari 50. Dasar pengambilan keputusan dalam uji, dapat dilakukan melalui pendekatan probabilitas, signifikansi yang digunakan $\alpha=0,05$. Dasar pengambilan keputusan adalah melihat angka probabilitas, dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika skor *p-value* > 0.05 maka asumsi normalitas terpenuhi.
- Jika skor *p-value* < 0.05 maka asumsi normalitas tidak terpenuhi.

a. Uji Normalitas *Pretest*

Tabel 5. Uji Normalitas *Pretest*

Kelas	N	<i>p-value</i>
Eksperimen 1	15	0,469
Eksperimen 2	15	0,275

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas, diketahui bahwa *p-value* untuk data *pretest* pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 masing-masing sebesar 0,469 dan 0,275, *p-value* ini lebih besar dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Hal ini berarti asumsi normalitas terpenuhi.

b. Uji Normalitas *Posttest*

Tabel 6. Uji Normalitas *Posttest*

Kelas	N	<i>p-value</i>
Eksperimen 1	15	0,216
Eksperimen 2	15	0,849

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas, diketahui *p-value* untuk data *posttest* pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 masing-masing sebesar 0,216 dan 0,849, *p-value* ini lebih besar dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Hal ini berarti asumsi normalitas terpenuhi.

4. Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan teknik statistik *Levene's Test*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Levene's Test*, dapat dilakukan melalui pendekatan probabilitas, signifikansi yang digunakan $\alpha=0,05$. Dasar pengambilan keputusan adalah melihat angka probabilitas, dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika skor *p-value* > 0.05 maka asumsi homogenitas terpenuhi.
- Jika skor *p-value* < 0.05 maka asumsi homogenitas tidak terpenuhi.

Tabel 7. Ringkasan Uji Homogenitas

Tes	<i>p-value</i>
<i>pretest</i>	0,659
<i>posttest</i>	0,149

Berdasarkan hasil uji homogenitas data pada tabel diatas, diketahui pertama *p-value pretest* sebesar 0,659, lebih besar dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Hal ini berarti antara data *pretest* kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 memiliki varians data yang homogen. Kedua, *p-value posttest* sebesar 0,149, lebih besar dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Hal ini berarti antara data *posttest* kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 juga memiliki varians data yang homogen.

5. Uji Kesetaraan *Pretest*

Setelah uji prasyarat normalitas dan homogenitas terpenuhi selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan uji t-test sampel independen. Adapun bunyi hipotesis yang diuji yaitu sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata *pretest* antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata *pretest* antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji *t-test*, dapat dilakukan melalui pendekatan probabilitas, signifikansi yang digunakan $\alpha=0,05$. Dasar pengambilan keputusan adalah melihat angka probabilitas, dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika skor *p-value* > 0.05 maka H_0 diterima.
- Jika skor *p-value* < 0.05 maka H_0 ditolak.

Tabel 8. Hasil Uji *Pretest*

t-hitung	df	<i>p-value</i>
1,243	28	0,224

Berdasarkan hasil uji *t-test* data pada tabel diatas, diketahui bahwa *p-value* sebesar 0,224, lebih besar dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Hal ini berarti H_0 diterima atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata *pretest* antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Dengan demikian, kemampuan awal siswa kedua kelas setara, sehingga apabila terjadi perbedaan pada *posttest* itu disebabkan karena perbedaan perlakuan yang diberikan.

6. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat normalitas dan homogenitas terpenuhi selanjutnya

dapat dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan uji t-test sampel independen. Adapun bunyi hipotesis yang diuji yaitu sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan motorik kasar anak di kelas eksperimen 1 dengan menggunakan permainan tradisional bentengan dan anak di kelas eksperimen 2 dengan menggunakan permainan tradisional sembilun.

H_1 : Terdapat perbedaan rata-rata kemampuan motorik kasar anak di kelas eksperimen 1 dengan menggunakan permainan tradisional bentengan dan anak di kelas eksperimen 2 dengan menggunakan permainan tradisional sembilun.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji *t-test*, dapat dilakukan melalui pendekatan probabilitas, signifikansi yang digunakan $\alpha=0,05$. Dasar pengambilan keputusan adalah melihat angka probabilitas, dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika skor *p-value* > 0.05 maka H_0 diterima.
- Jika skor *p-value* < 0.05 maka H_0 ditolak.

Tabel 9. Hasil Uji t *Postest*

t-hitung	df	p-value
2,846	28	0,008

Berdasarkan hasil uji *t-test* data pada tabel diatas, diketahui harga *p-value* sebesar 0,008, lebih kecil dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Hal ini berarti H_0 ditolak atau terdapat perbedaan rata-rata kemampuan motorik kasar anak di kelas eskperimen 1 dengan menggunakan permainan

tradisional bentengan dan anak di kelas eksperimen 2 dengan menggunakan permainan tradisional sembilun.

B. Pembahasan

Hasil uji t dengan nilai rata-rata eksperimen 1 lebih unggul dari pada kelas eskperimen 2 yaitu dengan selisih 7,06, nilai rata-rata kelas eksperimen 1 82,47 sedangkan kelas eksperimen 2 sebesar 74,87. Penelitian ini mendukung kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan dan sembilun. Adapun dengan menggunakan permainan tradisional bentengan dan sembilun dapat menguatkan otot-otot besar anak. Setelah dilakukannya perlakuan dan hasil perhitungan yang dilakuan oleh peneliti, terlihat bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara hasil perolehan nilai pada kelas eksperimen 1 setelah diberi perlakuan dengan permainan tradisional bentengan lebih tinggi dari perolehan nilai kelas eksperimen 2 yang diberi perlakuan dengan permainan tradisonal sembilun.

Keterampilan motorik kasar adalah tentang penggunaan otot-otot besar di tubuh anak untuk bergerak. Seiring bertambahnya usia, keterampilan motorik kasar anak semakin baik. Untuk membantu hal tersebut diperlukan permainan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, agar sesuai dengan usianya dan tidak mengganggu perkembangan anak tahap selanjutnya. Kemampuan motorik kasar yaitu kemampuan gerak yang utuh serta menyeluruh dalam melibatkan otot tubuh bagian besar. Untuk mendapatkan gerak yang efesien dan sifat dasar dalam perkembangan

motorik yang lebih baik. Bermain adalah salah satu aktivitas yang sangat penting bagi anak-anak karena membantu anak menggunakan energi dan mengekspresikan emosi. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting dalam perkembangan aspek anak, terutama dalam motorik. Menurut Santroc mengatakan permainan tradisional adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Kegiatan bermain memungkinkan anak melepaskan energi fisik dan membebaskan perasaan yang terpendam. Permainan tradisional adalah permainan nenek moyang yang dimainkan dahulu. Menurut James permainan tradisional merupakan salah satu bentuk permainan anak-anak yang dapat dimainkan juga oleh orang dewasa. Hasil ini sejalan dengan pendapat Fajar Anugrah, 2020 dalam penelitiannya bentengan merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan motorik kasar anak yaitu berlari dan juga melompat. ketika permainan dimulai semua pemain akan berlarian untuk menjaga bentengnya dan merebut benteng lawan. Unsur-unsur yang terkandung dalam permainan bentengan tersebut dapat melatih kebugaran jasmani anak (Prasetio & Paramdana, 2020). Sedangkan permainan sembilun dapat juga mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yaitu dengan berlari dan melompat.

Permainan tradisional sendiri memiliki banyak manfaat seperti anak dapat mengembangkan wawasan, anak dapat mengasah kecerdasan berhitung adapun menurut novi mulyani (dalam Silvia, 2022). Adapun manfaat dari permainan tradisional untuk anak ialah dapat mengembangkan

keaktivitas anak dalam ide atau pembelajaran meningkatkan kemampuan sosial, meningkatkan rasa persaudaraan, dapat mengasah kecerdasan antar personal, kecerdasan natural, melatih keakraban dengan alam dan menunjang nilai-nilai sportivitas (Febryansari et al., 2022). Selanjutnya pada saat anak melakukan kegiatan permainan tradisional bentengan dan sembilun tidak disadari secara langsung peserta didik di SD Negeri 9 Koba melatih perkembangannya melalui permainan tradisional bentengan dan sembilun. Hal ini dibuktikan dengan hasil data penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan dalam perkembangan motorik kasar. Dari sebelum dan sesudah, sebelum menggunakan permainan tradisional bentengan didapatkan nilai *pretest* sebesar 61,47 dan permainan sembilun sebesar 58,00 hal ini dapat dikarenakan pada saat melakukan permainan tradisional bentengan anak-anak sebelum diajarkan secara langsung, bagaimana cara memainkan permainan tradisional, sedangkan setelah melaksanakan kegiatan permainan tradisional bentengan dan sembilun mengalami peningkatan dengan nilai *posttest* permainan bentengan 82,47 dan permainan sembilun sebesar 78,87. Hal ini dikarenakan pada saat melakukan kegiatan permainan tradisional bentengan dan sembilun anak-anak melakukan langsung dan sudah tahu bagaimana cara bermainnya.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan secara keseluruhan permainan tradisional bentengan dan sembilun memberikan pengaruh yang baik bagi perkembangan motorik kasar. Setelah adanya permainan tradisional bentengan dan sembilun anak-anak menjadi paham bermain

dengan permainan tersebut dan tidak disadar oleh anak jika perkembangan motorik kasar juga berkembang serta dibuktikan dengan hasil yang diperoleh dari data penelitian secara keseluruhan dimana adanya pengaruh permainan bentengan dan sembilun dalam perkembangan motorik kasar. Merujuk hasil perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS dalam permainan bentengan diperoleh nilai signifikan 0,008 dengan taraf signifikansi 0,05 sehingga $p < 0,05$ bisa diartikan bahwa hipotesis diterima. Sesuai dengan rumusan hipotesis yang menyatakan bahwa jika nilai $p > 0,05$ maka tidak ada pengaruh yang di timbulkan antara setelah dan sebelum menggunakan permainan tradisional bentengan dan sembilun dan jika nilai $p < 0,05$ maka ada pengaruh yang ditimbulkan antara setelah dan sebelum menggunakan permainan tradisional bentengan dan sembilun.

BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan

Hasil uji t dengan nilai rata-rata eksperimen 1 lebih unggul dari pada kelas eksperimen 2 yaitu dengan selisih 7,06, nilai rata-rata kelas eksperimen 1 82,47 sedangkan kelas eksperimen 2 sebesar 74,87. Penelitian ini mendukung kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan dan sembilun. Adapun dengan menggunakan permainan tradisional bentengan dan sembilun dapat menguatkan otot-otot besar anak. Setelah dilakukannya perlakuan dan hasil perhitungan yang dilakukan oleh peneliti, terlihat bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara hasil perolehan nilai pada kelas eksperimen 1 setelah diberi perlakuan dengan permainan tradisional bentengan lebih tinggi dari perolehan nilai kelas eksperimen 2 yang diberi perlakuan dengan permainan tradisional sembilun. Sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu dilakukan *pretest* yaitu berupa instrument non tes kemampuan motorik kasar pada kedua kelas tersebut.

Pada kelas eksperimen 1 diperoleh skor tertinggi *pretest* 73, skor terendah *pretest* 50, rata-rata *pretest* 61,47, median sebesar 62, dan standar deviasi sebesar 7,46. Pada kelas eksperimen 2 diperoleh skor *pretest* tertinggi 70, skor terendah *pretest* 47, rata-rata *pretest* 58,00, median sebesar 59 dan standar deviasi sebesar 7,81. Setelah dilakukan *pretest*

selama dua hari kepada kelas yang dijadikan objek penelitian yaitu kelas V^A sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas V^B sebagai kelas eksperimen 2, kemudian kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda selama 5 kali pertemuan, setelah pertemuan kelima selesai atau pertemuan terakhir, kedua kelas penelitian selama dua hari dilakukan *posttest*. Adapun nilai rata-rata yang berhasil diperoleh siswa pada kedua kelas penelitian menunjukkan angka yang berbeda.

Kelas eksperimen 1 memperoleh skor *posttest* tertinggi 90, skor terendah *posttest* 74, rata-rata *posttest* 82,47, median sebesar 84, dan standar deviasi 5,63. Kelas eksperimen 2 memperoleh skor *posttest* tertinggi sebesar 89, skor terendah *posttest* 60, skor rata-rata *posttest* 74,87, median sebesar 75, dan standar deviasi sebesar 8,68. Dari hasil *posttest* terlihat bahwa nilai kelas eksperimen 1 yang menggunakan permainan tradisional bentengan jauh lebih tinggi dari pada nilai kelas eksperimen 2 yang menggunakan permainan tradisional sembilang. Hal ini berarti bahwa permainan tradisional bentengan efektif digunakan untuk kemampuan motorik kasar anak terutama pada kelas V. hal tersebut juga ditunjukkan dengan uji t skor *pretest* dan *posttest* kemampuan motorik kasar pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Pengujian uji t skor *pretest* dan *posttest* ini dilakukan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Dari perhitungan uji beda rata-rata kemampuan motorik kasar dilihat jika $<0,05$ maka H_a diterima. Pada uji t *pretest-posttest* terlihat bahwa nilai probabilitas

pada signifikansi adalah 0,008. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan motorik kasar dikelas eksperimen 1 dengan menggunakan permainan tradisional bentengan dan dikelas eksperimen 2 dengan menggunakan permainan tradisional sembilun.

B. Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa hendaknya untuk terus bermain permainan tradisional dan mengurangi bermain *game online*, karena permainan tradisional lebih bermanfaat untuk perkembangan motorik kasar anak.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah mampu mengenalkan kembali permainan tradisional khususnya permainan bentengan dan sembilun.

3. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan perbandingan dan referensi untuk penelitian, dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya dengan mencari variable lain yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. F., & Wiguno, L. T. H. (2022). Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik Kelas Rendah Usia 9-12 Tahun SD Se-Gugus 05 Kecamatan Klojen Kota Malang. *Sport Science and Health*, 4(4), 322–330. <https://doi.org/10.17977/um062v4i42022p322-330>
- Agustian, S. (2022). Kebijakan Pendidikan Dasar Perspektif Karakteristik Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 10–23.
- Ahmad Yanuar Syauki. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Bebentengan Terhadap Pembelajaran Atletik Sprint. *TULIP (Tulisan Ilmiah Pendidikan)*, 10(1), 6–12. <https://doi.org/10.54438/tulip.v10i1.179>
- Ajaran, T. (2022). *Gross Motor*. 2021–2022.
- Amalia, I. A. (n.d.). *Aspek Perkembangan Motorik Dan Hubungannya Dengan Aspek Fisik Dan Intelektual Anak*. 1–12.
- Arhesa, S. (2019). Pengaruh latihan push-up dan squat-jump terhadap kecepatan renang gaya bebas pada atlet arhesa swimming club. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1025–1029.
- Arosquipa Lopez, J. Y., Nuñoncca Huaycho, R. N., Yallercco Santos, F. I., Mendoza, F. T., & Rucano Paucar, F. H. (2023). The Impact of Serious Games on Learning in Primary Education: A Systematic Literature Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(3), 379–395. <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.3.23>
- Armen, M., & Rahmalia, A. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Rondes dan Gobak Sodor terhadap Kemampuan Gerak Motorik Kasar Siswa Kelas V SD. *UNES Journal of Education*, 1(4), 323–330. <http://journal.univ-ekasakti-pdg.ac.id>
- Ashandi, D. A., Pramono, P., & Astuti, W. (2022). Analisis Kegiatan Stimulasi Keseimbangan Tubuh Anak Usia 3-4 Tahun Di Rw 02 Kelurahan Lesanpuro Malang. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 2(1), 9–18. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2021.2.1.9-18>
- Asmuddin, A., Salwiah, S., & Arwih, M. Z. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak – Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3429–3438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068>

- Astuti, R. D., & Leksana, D. M. (2021). Permainan Outbound Untuk Mengembangkan. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 551–558.
- Aurava, R., Meriläinen, M., Kankainen, V., & Stenros, J. (2021). Game jams in general formal education. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 28, 100274. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100274>
- BANGSA MELALUI PENDIDIKAN KARAKTER “ BANDUNG MASAGI ” DI SEKOLAH DASAR Disusun Oleh: TIM PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT Tim* : (2018).
- Buahana, B. N., & Suparno, S. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Benteng Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Prasekolah. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(03), 507–512. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i03.1912>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Damayanti, A., & Aini, H. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Melipat Kertas Bekas. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 67–68.
- Daniel, B. K., & Harland, T. (2017). Higher Education Research Methodology. *Higher Education Research Methodology*. <https://doi.org/10.4324/9781315149783>
- Deteksi, A., Dan, D., Perkembangan, S., & Usia, A. (2022). *khadijah Sri Mardiana Nuri Syahputri 2022 Analisa Deteksi Dini Dan Stimulasi Perkembangan Anak Usia Prasekolah*. 4, 139–146.
- Eva Kristiani. (2018). Berguna dari Clap hand games untuk mengoptimalkan aspek cogtivite dalam pendidikan anak usia dini. *Prodi PG-PAUD Universitas Pahlawan Tuanku Tembusai*, 2(2), 162–169.
- Faradiyah Nurul, R., Intani, K. I. N., Andreas, R., & Mahardika, D. A. (2022). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Baratan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2, 8–16. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.35>
- Fatimah, F. N. (2013). Penerapan Teknik Self-Instruction untuk Mengurangi Perilaku Off Task Siswa Kelas X di SMK Negeri 12 Surabaya. *Jurnal BK UNESA: Universitas Negeri Surabaya*, 04(01), 259–265.

- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>
- Hanrianto, S. (2015). Pengaruh permainan tradisional gobag sodor terhadap peningkatan kemampuan penyesuaian sosial siswa kelas Iv di madrasah ibtidaiyah yaspuri kota Malang. *Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 11–46.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hasanah, U. (2017). Permainan Tradisional sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 2(1), 83–110. <https://doi.org/10.33367/psi.v2i1.346>
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195–200. <https://www.neliti.com/id/publications/117598/peningkatan-kemampuan-motorik-kasar-anak-melalui-permainan-bakiak>
- Hidayat, L. (2023). No Title UPAYA MENINGKATANKEMAMPUAN GERAK DASAR LARIMELALUI PERMAINAN BENTENGAN DI KELAS IVSD NEDERISISIR 03 BATUTAHUN PELAJARAN 2022/2023. *Pendidikan Taman Widya Humaniora(JPTWH)*, 2(1), 457–483.
- Kiranida, O. (2019). Memaksimalkan Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar Melalui Pelajaran Penjaskes. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 318–328. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/download/969/906/>
- Laely, K., Madyawati, L., Hermahayu, H., Rizki, S. F., & Chomisah, C. (2023). Implementation Outdoor Learning Activities (OLA) to Develop Early Childhood Language Skills. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 786–795. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3980>
- Lintangkawuryan, Y., Tinggi, S., & Trisakti, P. (2018). *Pengenalan Permainan Tradisional Cublak-Cublak*. 23(3), 202–210.
- Lorena, H., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2020). Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 68–76. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.22261>
- Mahadiun, L., & Masalah, L. B. (2023). “ *Pengembangan Model Permainan Tradisional Main Selodor untuk Pembelajaran Penjaskes Kelas VIII*

SMPN 8 Pujut Tahun Pelajaran. 8(1).

- Mardika, I. P., & Yuniati, K. (2022). Komunikasi Budaya dalam Pemertahanan Permainan Megangsing di Catur Desa, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng. *Communicare*, 3(1), 51. <https://doi.org/10.55115/communicare.v3i1.2144>
- Marwany, M. (2022). Aspek Perkembangan Anak Usia Dini dalam Permainan Tradisional Nogarata Suku Kaili Palu. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7283–7292. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3439>
- Maulana, K., & Nurunnisa, E. C. (2018). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda. *Tarbiyah Al-Aulad* |, 3(2), 27. <http://riset-iaid.net/index.php/TA>
- Mediakarya, J., Pendidikan, M., Vol, I., & P-issn, P. I. (2022). *DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK Siti Marsuroh Program Studi Pendidikan slam Anak Usia Dini , Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Cendekia Abditama Email : Smasuroh99june@Gmail.com Amita Diananda Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Un. 03(March).*
- Mu'mala, Abad, K., & Nadlifah. (2019). Optimalisasi Permainan Lompat Tali dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Khuri Abad Mu'mala, Nadlifah | 57. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1), 57–68.
- Mukhlisa, N., & Kurnia, selia dwi. (2020). Penerapan permainan papan titian dalam mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini. *Educhild*, 2(1), 65–75.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Nafisah, W. (2016). *Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis Dan Disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Sdn Pakukerto 1 Sukorejo.* 1–164.
- najamuddin, N., & Ashari, M. A. (2021). Pengembangan Permainan Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Porkes*, 4(2), 134–139. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4850>
- Nana Syaodih Sukmadinata, A. &. (2010). Pengembangan Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya Untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa Terhadap Budaya Lokal. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2(2), 189–203. <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.339>

- Ngurah Arya Yudaparmita, G., Surya Adnyana, K., & Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, S. (2021). *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permasinan Tradisional Pada Peserta Didik*. 2(2), 183–190. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Noviardila, I. (2020). Hubungan Koordinasi Mata-Kaki Dan Kelincahan Dengan Kemampuan Menggiring Bola Pada Sekolah Sepakbola Bina Bintang Muda Kepri. *Olahraga, Bersama Asia, Laju*, 2, 1–21.
- Novita, N., Fatriani, M., & Rohaya, R. (2022). Pengaruh Senam Fantasi Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah di PAUD SPNF SKB Negeri KM 5 Kota Palembang. *Nursing Care and Health Technology Journal (NCHAT)*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.56742/nchat.v2i1.31>
- Nugraha, D., & Hasanah, A. (2021). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Budaya Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v2i1.40803>
- Nur, L., Mulyana, E. H., & Perdana, M. A. (2017). Permainan Bola Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK Pertiwi DWP Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 53–65. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7161>
- Nurnaningsih. (2013). Pendidikan Karakter Anak Era Milenial Di Lingkungan Masyarakat. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Oktarina, A., Sa'idy, S., Anggraini, W., & Susilawati, B. (2020). Penggunaan Media Kolase Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 187–200. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i2.7408>
- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5342–5351. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1640>
- Ritonga, S. A. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di Tk Diponegoro Asam Jawa. *Tarbiyah Bil Qalam*, VI(1), 26.
- Rosala, D. (2016). Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *Ritme*, 2(1), 1–26.

- Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Pusat Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114. <https://doi.org/10.24235/equalita.v1i1.5161>
- Sayfi'i, I., & Ilmayanti, A. F. F. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Pada Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Tari Kelompok B di TK Hasyim Asyari Suarabaya. *Islamic Edkids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 44–51.
- Scarlet, D. (2013). Bermain Papan Titian Dapat Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Di TK Piri Nitikan Yogyakarta. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>
- Silfia, S. (2020). Permainan Tradisional Sembilun dari Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dan Pembentukan Karakter Gemar Membaca Pada Peserta Didik MI/SD di Indonesia. *As-Sibyan*, 3(1), 1–17. https://doi.org/10.52484/as_sibyan.v3i1.149
- Siti Anisah, A., & Holis, A. (2020). Enkulturasikan Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(2), 318. <https://doi.org/10.52434/jp.v14i2.1005>
- Sudarto, S. (2018). Peningkatan keterampilan sosial melalui permainan gobak sodor. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(1), 85–95. <https://doi.org/10.21831/jppm.v5i1.10374>
- Susanti, A., Darmansyah, A., & Aulia, N. (2022). Upaya Pewarisan Budaya Dan Pendidikan Karakter Melalui Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan Dan Menggembirakan*, 3, 279–286.
- Syahrial, B. (2015). Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak. In *Unp Press* (Vol. 1).
- Tantriyani, A. nur. (2013). permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok A di Tk Pertiwi Sumber Trucuk Klaten Tahun Pelajar 2012-2013. *Jurnal Publikasi*.
- Umajjah, N. T., Angraeni, Asrika, Jannah, R., Rifkah, A., Agustin, W., Yunita, Intan, Erna, Bunga, Asisah, Indah, Wahyuni, R., Syahwaliyah, P., Amelia, R., Qolbi, N., & Annisa, N. A. (2021). Perkembangan Biologis, Motorik, Kognitif, dan Sosioemosional (Pada Masa Anak-Anak). *Jurnal Teknologi*

Pendidikan Madrasah, 4, 63–75. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6303456>

Veldman, S. L. C., Jones, R. A., Santos, R., Sousa-Sá, E., & Okely, A. D. (2018). Gross motor skills in toddlers: Prevalence and socio-demographic differences. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 21(12), 1226–1231. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2018.05.001>

Widiyanto, S. (2018). Pengaruh Metode Cooperative Scrift dan Peran Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Khazanah Pendidikan*, 11(1), 1–12. <https://doi.org/10.30595/jkp.v11i1.2307>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar persetujuan Proposal.

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN DAN
SEMBILUN TERHADAP KAMAMPUAN MOTORIK KASAR
SISWA SD NEGERI 9 KOBA**

PROPOSAL TESIS

**KURNIA SANDI
NIM 22604251011**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Proposal Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 13 September 2023

Kordinator Program Studi	Dosen Pembimbing
--------------------------	------------------

 Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or. NIP 198205222009121006	 Prof. Dr. Komarudin, S.Pd., M.A. NIP 197409282003121002
---	--

ii

Lampiran 2. Lembar Pengesahan Proposal Tesis.

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN DAN
SEMBILUN TERHADAP KAMAMPUAN MOTORIK KASAR
SISWA SD NEGERI 9 KOBA**

PROPOSAL TESIS

**KURNIA SANDI
NIM 22604251011**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proposal Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 13 September 2023

Dewan Penguji

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Komarudin, S.Pd., M.A. (Ketua/Penguji)		20-10-2023
Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or (Sekretaris/Penguji)		17-10-2023
Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or (Penguji 1)		08-10-2023

Yogyakarta,.....
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan


Prof. Dr. Alimul Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 198306262008121002

iii

Lampiran 3. Surat Keterangan Izin Penelitian Dari Fakultas.

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-peneliti>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/304/UN34.16/PT.01.04/2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

26 Oktober 2023

Yth . Kepala Sekolah SD Negeri 9 Koba
Jl. Namang - Koba, Guntung, Kec. Koba, Kabupaten Bangka Tengah, Kepulauan Bangka
Belitung 33681

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Kurnia Sandi
NIM : 22604251011
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN DAN SEMBILUN TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR SISWA SD NEGERI 9 Koba BANGKA TENGAH
Waktu Penelitian : Senin - Selasa, 30 - 31 Oktober 2023

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi Penelitian 1.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or.
Jabatan/Pekerjaan : Lektor
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan dan Sembilun Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Siswa SD Negeri 9 Koba Bangka Tengah

dari mahasiswa:

Nama : Kurnia Sandi
NIM : 22604251011
Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa catatan & masukan pada instrumen dan beberapa kemampuan
2. Bertujuan pertambahan sehingga dapat menjawab rumusan masalah
3. Perkuat instrumen dengan kisi-kisi

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 17 Oktober 2023
Validator,

Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or.
N.P.R.: 1910041072022031606

Lampiran 5. Lembar Instrumen Validasi Ahli kemampuan Motorik Kasar 1.

Keperagaan: ~ Selatan:

- Nama:

Nama : Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or

- Jabatan:

Jabatan : Lektor

- dll :

INSTRUMENT VALIDASI AHLI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR

No.	Indikator	Penilaian				
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
1.	Anak mampu berdiri dengan kedua kaki dengan seimbang					✓
2.	Anak mampu menggerakkan kakinya ke depan, ke samping, dan ke belakang					✓
3.	Anak dapat berjalan ke depan, ke belakang, ke kanan dan ke kiri dengan kedua kaki					✓
4.	Anak mampu menyeimbangkan gerakan berdiri dengan satu kaki					✓
5.	Anak dapat melakukan gerakan sederhana seperti berlari zig-zag dan melompat-lompat dengan satu kaki.					✓
6.	Anak dapat berlari dan melompat ke depan, ke belakang, ke kanan dan ke kiri					✓
7.	Anak mampu menyelesaikan permainan motorik kasar dengan waktu yang cepat					✓
8.	Anak mampu melakukan gerakan berlari dengan cepat					✓
9.	Anak mampu berhenti berjalan dan berlari dengan mudah					✓
10.	Anak mampu menggerakkan seluruh tubuhnya dengan lincah					✓
11.	Anak mampu melakukan gerakan Melompat dan berlari dengan cepat					✓
12.	Anak terlihat mengeluarkan tenaga yang dimilikinya untuk melakukan gerakan-gerakan bebas					✓
13.	Anak dapat melakukan gerakan lari-lari kecil di tempat					✓
14.	Anak dapat melakukan gerakan melompat-lompat di tempat					✓
15.	Anak dapat melakukan gerakan berjalan					✓

	jongkok				
16.	Anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu kaki di garis lurus dan melakukan lari bolak-balik jarak pendek dengan cepat				✓
17.	Anak dapat melakukan gerakan melompat dengan kedua kaki di garis lurus				✓
18.	Anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu kaki dan kedua kaki di garis lurus berbarengan				✓
19.	Anak mampu melompati kotak demi kotak tanpa terjatuh				✓
20.	Anak mampu melompat tanpa terjatuh				✓
21.	Anak dapat melakukan gerakan memutar-mutarkan kedua tangan berbarengan				✓
22.	Anak mampu melakukan berdiri dengan Satu kaki sembari kedua tangan direntangkan.				✓
23.	Anak Mampu melakukan Gerakan melompat dengan satu kaki semabri tangan direntangkan.				✓

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembang Sangat Baik

Catatan:

- Apakah semua pertanyaan berfokus pada gerakan kaki? anggota tubuh lain bagaimana?
- Bagaimana instrumen ini dibuat?

17-10-2023
Evaluator

[Signature]
Pudina Gata Wajaya

Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi 2.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Lektor Kepala
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan dan Sembilun Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Siswa SD Negeri 9 Koba Bangka Tengah

dari mahasiswa:

Nama : Kurnia Sandi
NIM : 22604251011
Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. *Sebenarnya instrumen penelitian itu untuk kelas berapa harus jelas.*
2. *Kin-kis penilaian belum ada jika dilakukan Berkembang sangat baik apa kriterianya*
3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 7 September 2023
Validator,

Dr. Nurhadi Santoso

Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19740317 200812 1 003

Lampiran 7. Lembar instrumen Validasi Ahli Kemampuan Motorik Kasar 2.

Nama : Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd.,M.Pd

Jabatan : Dosen

INSTRUMENT VALIDASI AHLI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR

No.	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1.	Anak mampu berdiri dengan kedua kaki dengan seimbang				
2.	Anak mampu menggerakkan kakinya ke depan, ke samping, dan ke belakang				
3.	Anak dapat berjalan ke depan, ke belakang, ke kanan dan ke kiri dengan kedua kaki				
4.	Anak mampu menyeimbangkan gerakan berdiri dengan satu kaki				
5.	Anak dapat melakukan gerakan sederhana seperti berlari <i>zig-zag</i> dan melompat-lompat dengan satu kaki.				
6.	Anak dapat berlari dan melompat ke depan, ke belakang, ke kanan dan ke kiri				
7.	Anak mampu menyelesaikan permainan motorik kasar dengan waktu yang cepat				
8.	Anak mampu melakukan gerakan berlari dengan cepat				
9.	Anak mampu berhenti berjalan dan berlari dengan mudah				
10.	Anak mampu menggerakkan seluruh tubuhnya dengan lincah				
11.	Anak mampu melakukan gerakan Melompat dan berlari dengan cepat				
12.	Anak terlihat mengeluarkan tenaga yang dimilikinya untuk melakukan gerakan-gerakan bebas				
13.	Anak dapat melakukan gerakan lari-lari kecil di tempat				
14.	Anak dapat melakukan gerakan melompat-lompat di tempat				
15.	Anak dapat melakukan gerakan berjalan				

	jongkok				
16.	Anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu kaki di garis lurus dan melakukan lari bolak-balik jarak pendek dengan cepat				
17.	Anak dapat melakukan gerakan melompat dengan kedua kaki di garis lurus				
18.	Anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu kaki dan kedua kaki di garis lurus berbarengan				
19.	Anak mampu melompati kotak demi kotak tanpa terjatuh				
20.	Anak mampu melompat tanpa terjatuh				
21.	Anak dapat melakukan gerakan memutar-mutarkan kedua tangan berbarengan				
22.	Anak mampu melakukan berdiri dengan Satu kaki sembari kedua tangan direntangkan.				
23.	Anak Mampu melakukan Gerakan melompat dengan satu kaki semabri tangan direntangkan.				

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembang Sangat Baik

Catatan:

*Harus ada kriteria khusus dalam penilaian
Bisa dikatakan BSB (Berkembang sangat baik) jika
kriteria sehingga orang lain tahu. serta kriteria
yang lainnya.*

7 September 2023
Evaluator

Flora

Nurhadi Santoso

Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi Penelitian 3.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Guru Besar
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan dan Sembilun Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Siswa SD Negeri 9 Koba Bangka Tengah

dari mahasiswa:

Nama : Kurnia Sandi
NIM : 22604251011
Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. *Instrumen di kembangkan dg keipian teori*
2. *skor paku di buat*
- 3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 5 September 2023
Validator,

Lampiran 9. Lembar instrumen Validasi Ahli Kemampuan Motorik Kasar 3.

Nama : Prof. Dr. Sugeng Purwanto. M.Pd
 Jabatan : Dosen

INSTRUMENT VALIDASI AHLI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR

No.	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1.	Anak mampu berdiri dengan kedua kaki dengan seimbang				
2.	Anak mampu menggerakkan kakinya ke depan, ke samping, dan ke belakang				
3.	Anak dapat berjalan ke depan, ke belakang, ke kanan dan ke kiri dengan kedua kaki				
4.	Anak mampu menyeimbangkan gerakan berdiri dengan satu kaki				
5.	Anak dapat melakukan gerakan sederhana seperti berlari zig-zag dan melompat-lompat dengan satu kaki.				
6.	Anak dapat berlari dan melompat ke depan, ke belakang, ke kanan dan ke kiri				
7.	Anak mampu menyelesaikan permainan motorik kasar dengan waktu yang cepat				
8.	Anak mampu melakukan gerakan berlari dengan cepat				
9.	Anak mampu berhenti berjalan dan berlari dengan mudah				
10.	Anak mampu menggerakkan seluruh tubuhnya dengan lincah				
11.	Anak mampu melakukan gerakan Melompat dan berlari dengan cepat				
12.	Anak terlihat mengeluarkan tenaga yang dimilikinya untuk melakukan gerakan-gerakan bebas				
13.	Anak dapat melakukan gerakan lari-lari kecil di tempat				
14.	Anak dapat melakukan gerakan melompat-lompat di tempat				
15.	Anak dapat melakukan gerakan berjalan				

	jongkok				
16.	Anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu kaki di garis lurus dan melakukan lari bolak-balik jarak pendek dengan cepat				
17.	Anak dapat melakukan gerakan melompat dengan kedua kaki di garis lurus				
18.	Anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu kaki dan kedua kaki di garis lurus berbarengan				
19.	Anak mampu melompati kotak demi kotak tanpa terjatuh				
20.	Anak mampu melompat tanpa terjatuh				
21.	Anak dapat melakukan gerakan memutar-mutarkan kedua tangan berbarengan				
22.	Anak mampu melakukan berdiri dengan Satu kaki sembari kedua tangan direntangkan.				
23.	Anak Mampu melakukan Gerakan melompat dengan satu kaki semabri tangan direntangkan.				

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembang Sangat Baik

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....
Evaluator

.....

Lampiran 10. Surat Formulir Bimbingan Penyusunan Tesis.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR PROGRAM MAGISTER
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092.
Laman : <http://www.fikk.unv.ac.id>. Surel : humas_fikk@unv.ac.id

FORMULIR BIMBINGAN PENYUSUNAN TESIS

Nama Mahasiswa : Kurnia Sandi
Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Komarudin, S.Pd., M.A
NIM : 22604251011
Program Studi : S-2 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul Tesis : Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan dan Sembilun Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Siswa SD Negeri 9 Koba

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Hasil/Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	6 Maret 2023	Mengkonfirmasi Dosen pembimbing serta memberikan bukti Sk pembimbingan tesis	Diterima oleh dosen pembimbing	
2.	31 Maret 2023	Mengajukan proposal tesis bab 1 ke dosen pembimbing	Revisi terkait latar belakang masalah harus didukung fakta-fakta dilapangan, bisa melalui studi pendahuluan dan benar-benar yang diangkat harus berupa masalah (das sein dan das sollen), identifikasi masalah juga harus berdasarkan latar belakang sehingga batasan dan rumusan masalah menjadi lebih jelas.	
3.	15 Mei 2023	Mengajukan hasil revisian proposal tesis bab 1 ke dosen pembimbing	Revisian diterima dosen pembimbing dan dilanjutkan bab 2 dan 3.	
4.	24 Mei 2023	Mengajukan proposal tesis bab 2 dan 3	Revisi terkait jelaskan variabel yang akan diteliti apa? Metode penelitian yang digunakan apa? Instrumen penelitiannya gimana?	

			Daftar pustaka belum ada	
5	19 juni 2023	Mengajukan hasil revisian proposal tesis bab 2 dan 3	Menjawab pertanyaan hasil revisian di whatsapp sesuai pertanyaan yang dikasih dosen pembimbing sesuai revisian yang terkait proposal tesis bab 2 dan 3, setelah itu jawaban diterima dan melanjutkan membuat validasi instrumen penelitian dan harus menemui minimal 3 validator.	
6	30 Agustus 2023	Mengajukan ujian seminar proposal tesis ke dosen pembimbing	Diterima, silahkan mendaftarkan ujian seminar proposal tesis.	
7	13 September 2023	Melaksanakan ujian seminar proposal penelitian	Terlaksanakan, Lulus dengan revisian	
8	27 september 2023	Mengajukan hasil revisian terkati setelah seminar proposal penelitian	Diterima dan dilanjutkan untuk mengambil data penelitian bab 4.	
9	27 Oktober 2023	Mengajukan hasil penelitian bab 4 dan 5	Disarankan oleh dosen pembimbing tesis untuk mengeprint semua naskah tesis lengkap	

Mengetahui
Koord.Prodi S2 PJSD

Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 19820522 200912 1 006

Yogyakarta,

Mahasiswa,

Kurnia Sandi
NIM. 22604251011

Lampiran 11. Lembar Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar

No	Dimensi	Indikator	Nomor Butir	Jumlah	Ket.
1.	Kekuatan	d. Berdiri dengan kedua kaki e. Berdiri dengan satu kaki f. Berlari dan melompat	1,2,3 4,5 6		
2.	Kecepatan	d. kecepatan menyelesaikan permainan motorik kasar e. kecepatan berlari f. berhenti berjalan dan berlari dengan mudah	7 8 9		
3.	Power	mampu berlari dan melompat kedepan, kebelakang dan ke samping	10,11,12		
4.	Ketahanan	c. melakukan Gerakan berlari-lari kecil ditempat dan melompat ditempat. d. Melakukan berjalan jongkok	13,14 15		
5.	Kelincahan	Berlari zig-zig dan melompat dengan satu kaki dan dua kaki berbarengan.	16,17,18		
6.	Keseimbangan	c. Melompati kotak tanpa terjatuh d. Melompat tanpa terjatuh	19 20		
7.	fleksibilitas	Memutar kedua tangan berbarengan	21		
8.	Koordinasi	Melompat dengan satu kaki sembari kedua tangan direntangkan	22,23		
Total					

Lampiran 12. Lembar Observasi Variabel Kemampuan Motorik Kasar.

No.	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1.	Anak mampu berdiri dengan kedua kaki dengan seimbang				
2.	Anak mampu menggerakkan kakinya ke depan, ke samping, dan ke belakang				
3.	Anak dapat berjalan ke depan, ke belakang, ke kanan dan ke kiri dengan kedua kaki				
4.	Anak mampu menyeimbangkan gerakan berdiri dengan satu kaki				
5.	Anak dapat melakukan gerakan sederhana seperti berlari <i>zig-zag</i> dan melompat-lompat dengan satu kaki.				
6.	Anak dapat berlari dan melompat ke depan, ke belakang, ke kanan dan ke kiri				
7.	Anak mampu menyelesaikan permainan motorik kasar dengan waktu yang cepat				
8.	Anak mampu melakukan gerakan berlari dengan cepat				
9.	Anak mampu berhenti berjalan dan berlari dengan mudah				
10.	Anak mampu menggerakkan seluruh tubuhnya dengan lincah				
11.	Anak mampu melakukan gerakan melompat dan berlari dengan cepat				
12.	Anak terlihat mengeluarkan tenaga yang dimilikinya untuk melakukan gerakan-gerakan bebas				
13.	Anak dapat melakukan gerakan lari-lari kecil di tempat				
14.	Anak dapat melakukan gerakan melompat-lompat di tempat				
15.	Anak dapat melakukan gerakan berjalan Jongkok				
16.	Anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu kaki di garis lurus dan melakukan lari bolak-balik jarak pendek dengan cepat				
17.	Anak dapat melakukan gerakan melompat dengan kedua kaki di garis Lurus				
18.	Anak dapat melakukan gerakan melompat				

	dengan satu kaki dan kedua kaki di garis lurus berbarengan				
19.	Anak mampu melompati kotak demi kotak tanpa terjatuh				
20.	Anak mampu melompat tanpa terjatuh				
21.	Anak dapat melakukan gerakan memutar-mutarkan kedua tangan berbarengan				
22.	Anak mampu melakukan berdiri dengan Satu kaki sembari kedua tangan direntangkan.				
23.	Anak Mampu melakukan Gerakan melompat dengan satu kaki sembari tangan direntangkan.				

Keterangan:

BB = Kemampuan motorik kasar anak belum berkembang dengan skor nilai 1

MB = Kemampuan motorik kasar anak mulai berkembang dengan skor nilai 2

BSH = Kemampuan motorik kasar anak berkembang sesuai dengan skor nilai 3

BSB = Kemampuan motorik kasar anak berkembang sangat baik dengan skor nilai 4

Lampiran 13. Rekap Penilaian Jawaban Non Tes.

Eksperimen 1		
No	Pretest	Posttest
1	50	76
2	73	90
3	61	79
4	62	79
5	59	77
6	53	74
7	68	74
8	70	86
9	50	82
10	58	84
11	62	84
12	64	90
13	54	88
14	68	88
15	70	86

Eksperimen 2		
No	Pretest	Posttest
1	59	74
2	54	60
3	50	64
4	67	83
5	60	79
6	49	64
7	70	89
8	53	69
9	60	75
10	47	75
11	49	68
12	54	73
13	70	86
14	64	81
15	64	83

Lampiran 14. Perolehan Data Statistik

Statistics

		Pretest.1	Posttest.1	Pretest.2	Posttest.2
N	Valid	15	15	15	15
	Missing	0	0	0	0
Mean		61.4667	82.4667	58.0000	74.8667
Median		62.0000	84.0000	59.0000	75.0000
Mode		50.00 ^a	74.00 ^a	49.00 ^a	64.00 ^a
Std. Deviation		7.46292	5.62985	7.81025	8.67564
Variance		55.695	31.695	61.000	75.267
Range		23.00	16.00	23.00	29.00
Minimum		50.00	74.00	47.00	60.00
Maximum		73.00	90.00	70.00	89.00
Sum		922.00	1237.00	870.00	1123.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Eksperimen 1	.143	15	.200 [*]	.946	15	.469
	Eksperimen 2	.162	15	.200 [*]	.930	15	.275
Posttest	Eksperimen 1	.141	15	.200 [*]	.923	15	.216
	Eksperimen 2	.095	15	.200 [*]	.969	15	.849

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.199	1	28	.659
	Based on Median	.164	1	28	.688
	Based on Median and with adjusted df	.164	1	27.893	.688
	Based on trimmed mean	.201	1	28	.657
Posttest	Based on Mean	2.199	1	28	.149
	Based on Median	2.136	1	28	.155
	Based on Median and with adjusted df	2.136	1	24.150	.157
	Based on trimmed mean	2.195	1	28	.150

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	.199	.659	1.243	28	.224	3.46667	2.78921	-2.24677	9.18010
	Equal variances not assumed			1.243	27.942	.224	3.46667	2.78921	-2.24730	9.18063
Posttest	Equal variances assumed	2.199	.149	2.846	28	.008	7.60000	2.67035	2.13003	13.06997
	Equal variances not assumed			2.846	24.015	.009	7.60000	2.67035	2.08884	13.11116

Lampiran 15. Dokumentasi penelitian.

Stretching



Permainan Bentengan



Permainan Sembilun



Foto SD Negeri 9 Koba Bangka Tengah

