

**HUBUNGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERKEMBANGAN  
MOTORIK PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI SINDUADI 1  
KAPANEWON MLATI SLEMAN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar  
Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

**Oleh:**  
**SOBRI FUADI AL ASROR**  
**NIM 20604221058**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2024**



**HUBUNGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERKEMBANGAN  
MOTORIK PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI SINDUADI 1  
KAPANEWON MLATI SLEMAN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar  
Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

**Oleh:**  
**SOBRI FUADI AL ASROR**  
**NIM 20604221058**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2024**



# **HUBUNGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERKEMBANGAN MOTORIK PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI SINDUADI 1 KAPANEWON MLATI SLEMAN**

Oleh:  
Sobri Fuadi Al Asror  
NIM 20604221058

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 yang berjumlah 56 peserta didik dan terbagi menjadi dua rombongan belajar yaitu kelas A (27 peserta didik) dan kelas B (29 peserta didik). Teknik dalam pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan *Total Sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk pengumpulan data permainan tradisional dan *Test Motor Ability* dari Nurhasan untuk pengambilan data perkembangan motorik.

Hasil penelitian hubungan permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara permainan tradisional dan perkembangan motorik.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional, Perkembangan Motorik, Peserta Didik Kelas IV



***CORRELATION BETWEEN THE TRADITIONAL GAME AND THE  
MOTORIC GROWTH OF THE FOURTH GRADE STUDENTS  
OF SD NEGERI SINDUADI 1, MLATI DISTRICT,  
SLEMAN REGENCY***

***ABSTRACT***

*This research aims to determine the significant correlation between traditional games and motoric growth of the fourth grade students of SD Negeri Sinduadi 1 (Sinduadi 1 Elementary School), Mlati District, Sleman Regency.*

*This research was a quantitative correlation study. The research population was the fourth grade students of SD Negeri Sinduadi 1 totaling 56 students and divided into two class groups: class A (27 students) and class B (29 students). The research sampling technique used Total Sampling. The research instruments were questionnaires to collect data on traditional games and Nurhasan's Motor Ability Test to collect data on motor development.*

*The research findings on the correlation between traditional games and motoric growth of fourth grade students of SD Negeri Sinduadi 1, Mlati District, Sleman Regency show a significance value of  $0.000 < 0.05$ . This indicates a significant correlation between traditional games and motoric growth.*

***Keywords:*** *Traditional Games, Motoric Growth, Fourth Grade Students*



## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sobri Fuadi Al Asror  
NIM : 20604221058  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Judul Skripsi : Hubungan Permainan Tradisional dengan  
Perkembangan Motorik Peserta Didik Kelas IV  
SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman

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

Yogyakarta, 29 Oktober 2024  
Yang Menyatakan,



Sobri Fuadi Al Asror  
NIM 20604221058



**LEMBAR PERSETUJUAN**

**HUBUNGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERKEMBANGAN  
MOTORIK PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI SINDUADI 1  
KAPANEWON MLATI SLEMAN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

**SOBRI FUADI AL ASROR  
NIM 20604221058**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 20/10/2021



Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing

Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.  
NIP 196707011994121001

Dr. Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or.  
NIP 198005072023211014



## LEMBAR PENGESAHAN

### HUBUNGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERKEMBANGAN MOTORIK PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI SINDUADI 1 KAPANEWON MLATI SLEMAN

#### TUGAS AKHIR SKRIPSI

Sobri Fuadi Al Asror  
NIM 20604221058

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 12 November 2024

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or Ketua Penguji		28/11-2024
Dr. Pasca Tri Kaloka, M.Pd Sekretaris Penguji		28/11 2024
Dr. R. Sunardianta, M.Kes Penguji Utama		26/11/2024

Yogyakarta, 30 November 2024  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Dr. Hedi Ardyananto Hermawan, S.Pd., M.Or.  
NIP 197702182008011002



## MOTTO

*Wa man jahada fa inna ma yujahidu linafsih*

"Dan barangsiapa berjuang, maka sesungguhnya perjuangannya itu adalah untuk dirinya sendiri."

(QS. Al-Ankabut: 6)

*lâ yukallifullâhu nafsan illâ wus 'ahâ*

"Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya."

(QS. Al-Baqarah: 286)

*"The moment you give up is the moment you let someone else win."*

-Kobe Bryant-



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur dan hormat, penulis persembahkan karya tulis ini kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Yusri Ahmad dan Ibu Maria Ulfa. Terima kasih atas cinta, kasih, doa, dan dukungan tanpa henti yang telah kalian berikan. Kalian adalah sumber motivasi, inspirasi, dan kekuatan penulis dalam tiap langkah perjalanan ini. Semoga pencapaian ini dapat menjadi sebuah kebanggaan bagi kalian sebagaimana kalian yang selalu menjadi kebanggaan bagi penulis.



## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Skripsi berjudul “Hubungan Permainan Tradisional dengan Perkembangan Motorik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman” dengan baik. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan program studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah banyak membantu penulis dalam proses penelitian hingga penulisan. Terima kasih kepada Bapak Dr. Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, kritik, dan saran kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini tanpa kendala yang berarti. Selain itu, dengan penuh rasa hormat dan rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or., yang telah memberikan persetujuan dan izin dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
2. Ketua Departemen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Bapak Dr. Hari Yuliarto, S.Pd., M.Kes., yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
3. Dosen Penguji yang telah memberikan koreksi dan perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Guru PJOK kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Bapak Dwi Santoso, S.Pd.Jas yang telah banyak membantu penulis dalam proses pengambilan data penelitian ini.
5. Peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 yang bersedia menjadi subjek penelitian dan berpartisipasi aktif dalam penelitian ini.
6. Seluruh keluarga besar Bapak Kariyono dan Bapak Ahmad Djayadi selaku kakek penulis yang selalu memberikan dorongan dalam pengerjaan Tugas



Akhir Skripsi.

7. Seluruh teman-teman Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar angkatan 2020 dan seluruh rekan yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.

Akhir kata, penulis menyampaikan permohonan maaf apabila terdapat kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari pihak manapun.

Yogyakarta, 29 Oktober 2024

Penulis,

Sobri Fuadi Al Asror



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i> .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN .....	v
LEMBAR PENGESAHAN .....	vi
MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori .....	9
1. Hakikat Permainan Tradisional .....	9
2. Hakikat Perkembangan Motorik .....	25
3. Hakikat Pendidikan Jasmani .....	30
4. Hakikat Karakteristik Peserta didik Kelas 4 SD .....	35
B. Penelitian yang Relevan.....	38
C. Kerangka Pikir .....	40
D. Hipotesis Penelitian.....	41
BAB III METODE PENELITIAN .....	43
A. Jenis Penelitian .....	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	44



C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	44
D. Definisi Operasional Variabel .....	45
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	51
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
A. Hasil Penelitian.....	55
1. Deskripsi Penelitian .....	55
2. Uji Prasyarat.....	60
3. Uji Hipotesis .....	62
B. Pembahasan .....	64
C. Keterbatasan Penelitian .....	66
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>67</b>
A. Simpulan.....	67
B. Implikasi .....	67
C. Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>72</b>



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Penelitian.....	47
Tabel 2. Kelas Interval.....	52
Tabel 3. Deskriptif Statistik Permainan Tradisional Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 .....	56
Tabel 4. Norma Penilaian Permainan Tradisional Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 .....	56
Tabel 5. Deskriptif Statistik Permainan Tradisional Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 .....	58
Tabel 6. Norma Penilaian Perkembangan Motorik .....	59
Tabel 7. Hasil Uji Normalitas pada Variabel Permainan Tradisional dan Perkembangan Motorik .....	60
Tabel 8. Hasil Uji Linearitas pada Variabel X dan Y .....	61
Tabel 9. Hasil Uji Linearitas dengan Nilai Signifikansi.....	62
Tabel 10. Koefisiensi Korelasi Permainan Tradisional dan Perkembangan Motorik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 .....	62
Tabel 11. Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi .....	63



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Gobak Sodor .....	16
Gambar 2. Lapangan Engklek .....	21
Gambar 3. Permainan Petak Umpet.....	22
Gambar 4. Lapangan Permainan Bentengan .....	24
Gambar 5. Egrang .....	25
Gambar 6. Kerangka Pikir .....	41
Gambar 7. Desain Penelitian .....	43
Gambar 8. Diagram Batang Permainan Tradisional Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 .....	57
Gambar 9. Diagram Batang Perkembangan Motorik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 .....	59
Gambar 10. Test Shuttle Run 4 x 10 Meter .....	92
Gambar 11. Tes Lempar Tangkap Bola Jarak 1 Meter Dengan Tembok .....	92
Gambar 12. Test Stork Stand Positional Balance .....	93
Gambar 13. Tes Lari Cepat 30 Meter .....	93
Gambar 14. Peserta Didik Mengisi Angket Permainan Tradisional.....	94



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Pembimbing Penyusunan Proposal TA .....	73
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Penyusunan TA.....	74
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian .....	75
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah .....	75
Lampiran 5. Angket Instrumen Permainan Tradisional.....	76
Lampiran 6. Data Permainan Tradisional .....	80
Lampiran 7. Data Perkembangan Motorik.....	83
Lampiran 8. Hasil Uji Normalitas.....	86
Lampiran 9. Hasil Uji Linearitas.....	87
Lampiran 10. Hasil Uji Hipotesis .....	88
Lampiran 11. Tabel r <i>Product Moment</i> .....	89
Lampiran 12. Tabel Distribusi f Probabilitas.....	90
Lampiran 13. Dokumentasi.....	92



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi anak-anak tingkat Sekolah Dasar (SD), yaitu dari umur 7 sampai dengan 13 tahun untuk meningkatkan kecerdasan dan membangun karakter anak. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya dan masyarakat (Rahman dkk, 2022, p. 2). Pendidikan sangat memiliki peran penting dalam peningkatan kualitas kehidupan secara global. Tanpa adanya pendidikan manusia tidak akan dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Setiap negara mempunyai caranya masing-masing dalam menjalankan pendidikan. Di Indonesia sendiri, sistem pendidikan diatur oleh kebijakan kurikulum. Dalam kurikulum itu sendiri memuat salah satunya yaitu pendidikan jasmani atau yang sering disebut *physical education* (Mustafa, 2022, p. 69).

Pendidikan jasmani sendiri merupakan bagian dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan atau potensi peserta didik melalui gerak sehingga dapat mencapai kesehatan serta tujuan pendidikan yang diharapkan yaitu mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Mustafa and Dwiyogo, 2020, p. 428). Pendidikan jasmani berfokus pada pengembangan fisik dan kesehatan peserta didik melalui berbagai aktivitas olahraga dan latihan fisik. Dalam



kegiatan jasmani yang dilakukan oleh peserta didik dapat menjadi suatu pengalaman yang dapat membantu dalam memahami aktivitasnya dan mampu mengembangkan nilai-nilai yang terkandung dalam proses pembelajaran olahraga seperti kerja sama, kejujuran, kedisiplinan, menghargai lawan, dan bersedia berbagi dengan yang lainnya. Proses pembelajaran pendidikan jasmani berbeda dengan pelajaran lainnya. Pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya diberikan secara teoritis atau pengamatan saja, melainkan lebih terfokus pada aktivitas fisik di luar kelas melalui keterampilan gerak.

Pendidikan jasmani tentunya memiliki tujuan tersendiri dalam sistem pendidikan. Saleh dan Malinta (2020, p. 57) menyatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani dapat dibagi menjadi empat yaitu: (1) perkembangan fisik, merupakan perkembangan dengan kemampuan melakukan aktivitas fisik yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh, (2) perkembangan gerak, merupakan perkembangan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna, (3) perkembangan mental, merupakan perkembangan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya, (4) perkembangan sosial, merupakan perkembangan dengan kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat tertentu. Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani tersebut, tentunya guru akan mempersiapkan rancangan pembelajaran dan media pembelajaran untuk diberikan kepada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang digunakan yaitu permainan tradisional.



Permainan tradisional sebagai salah satu unsur budaya nasional tidak boleh dianggap remeh keberadaannya karena mempunyai beberapa dampak yang besar terhadap perkembangan psikologis, karakter, dan sosial anak di masa depan. Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang telah dimainkan secara tradisi oleh anak-anak pada daerah tertentu (Hartati dkk, 2012, p. 28). Kusumawati (2018, p. 132) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan permainan daerah dimana setiap daerahnya memiliki cara bermain dan permainan yang berbeda-beda. Dalam permainan tradisional terdapat berbagai macam unsur yang dapat membantu perkembangan peserta didik, salah satunya yaitu perkembangan motorik.

Perkembangan motorik adalah suatu proses pematangan motorik atau gerakan yang melibatkan otot-otot untuk melakukan gerakan dan proses persarafan yang membuat seseorang dapat menggerakkan bagian tubuhnya. Pendapat lain mengatakan bahwa perkembangan motorik merupakan aspek perilaku motorik dan pengendalian motorik yang berkaitan dengan perubahan performa motorik selama rentang kehidupan (Rohendi dan Seba, 2017, p. 20). Peserta didik pada tingkatan sekolah dasar merupakan fase dimana anak mulai berkembang. Oleh karena itu, pada usia ini, perkembangan motorik peserta didik harus dimaksimalkan.

Perkembangan motorik terdiri dari motorik kasar dan halus. Kemampuan motorik kasar adalah pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi dari sistem saraf, otot, otak, dan sumsum tulang belakang, yaitu kemampuan yang diperlukan anak sejak usia dini sebagai bagian dari tumbuh



kembangnya (Hurlock, 1978, p. 150). Motorik halus adalah kemampuan mengkoordinasikan atau mengendalikan otot-otot kecil atau halus, seperti gerakan mata dan tangan, mencoret, memotong, menulis, dan lain-lain.

Pendidikan jasmani tentunya memiliki peran penting dalam perkembangan motorik peserta didik. Salah satu materi yang diajarkan di pembelajaran penjas yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional di dalamnya memiliki berbagai manfaat untuk membantu perkembangan motorik peserta didik. Hanya saja ada beberapa peserta didik yang kurang berminat dengan permainan tradisional. Hal tersebut dikarenakan permainan tradisional sudah terkikis oleh perkembangan zaman dan semakin banyaknya permainan modern yang menyenangkan dan mudah untuk dimainkan. Permainan modern lebih mudah dimainkan dan tanpa ada aktivitas gerak. Tentunya peserta didik yang kurang berminat dengan permainan tradisional akan memilih permainan modern yang dimana hal itu dapat menghambat perkembangan motoriknya.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 yang terletak di Kapanewon Mlati Kabupaten Sleman. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) masuk dalam pembelajaran intrakurikuler. Setiap kelas memiliki jadwal pembelajaran PJOK seminggu sekali atau satu pertemuan dalam satu minggu. Permainan tradisional menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran menggunakan media permainan tradisional, ada beberapa peserta didik yang tidak mengikuti arahan guru untuk melakukan aktivitas gerak. Hal tersebut tentunya akan menghambat perkembangan



motoriknya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama melaksanakan Praktik Kependidikan (PK) di SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman yaitu dalam proses pembelajaran guru menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Permainan tradisional memiliki banyak unsur di dalamnya yang tentunya dapat membantu perkembangan motorik peserta didik. Tetapi dalam pelaksanaannya ada beberapa peserta didik yang kurang antusias dalam pembelajaran tersebut. Hal tersebut dikarenakan pada zaman modern ini, peserta didik kurang tertarik dengan permainan tradisional dan lebih tertarik dengan permainan modern seperti bermain *game* di *gadget* yang hampir tidak ada aktivitas gerak dalam memainkannya. Hasil pengamatan ketika pembelajaran, terdapat perbedaan kemampuan gerak yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan baik dengan peserta didik yang kurang aktif dan antusias dengan materi yang diberikan ketika pembelajaran. Kemampuan motorik peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan benar tentunya akan lebih baik dari pada yang tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Selain itu, di SD Negeri Sinduadi 1 sendiri juga belum pernah diadakan tes perkembangan motorik. Belum diketahui kategori tingkat perkembangan motorik di sekolah tersebut. *Tes motor ability* dapat digunakan untuk mengukur dan mengetahui perkembangan motorik yang dimiliki oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara permainan tradisional terhadap perkembangan



motorik peserta didik perlu dilakukan penelitian tentang “Hubungan Permainan Tradisional dengan Perkembangan Motorik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Kabupaten Sleman”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang ada dalam penelitian ini yaitu:

1. Aktivitas gerak yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman masih terlihat pasif yang dapat menghambat perkembangan motoriknya.
2. Peserta didik yang kurang berminat dengan permainan tradisional dikarenakan lebih memilih permainan modern.
3. Hubungan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman belum diketahui.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, untuk memperjelas masalah yang akan diteliti agar lebih terfokus dan mendalam, maka diperlukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada Hubungan Permainan Tradisional dengan Perkembangan Motorik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Kabupaten Sleman.



#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah hubungan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis.

##### **1. Manfaat secara Teoritis**

- a. Bagi para pembaca dapat memberikan informasi tentang hubungan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman.
- b. Memberikan sumbangan keilmuan pada pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran PJOK.
- c. Dapat dijadikan acuan atau gambaran bagi penelitian lain jenis untuk mengupas lebih jauh tentang hubungan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman.



## **2. Manfaat secara praktis**

- a. Bagi penulis, dapat mengetahui kebenaran hubungan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik.
- b. Bagi guru PJOK, dapat mengetahui pentingnya hubungan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat memperbaiki persoalan-persoalan maupun hambatan yang dijumpai guru PJOK dalam kegiatan belajar mengajar pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, sehingga guru dapat memperbaiki kinerjanya secara optimal.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Permainan Tradisional**

###### **a. Pengertian Permainan**

Permainan dapat diartikan sebagai pengulangan bentuk aktivitas dan manusia mempunyai peranan yang dominan dalam menjalankannya. Selain itu, permainan merupakan sarana bagi anak-anak untuk menjelajahi dunianya yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Permainan memiliki perbedaan dengan bermain. Kurniawan (2019, p. 3) menyatakan permainan dimainkan dengan membutuhkan banyak keterikatan dan banyak energi yang digunakan, lebih kuat dan serius daripada bermain, dan lebih memungkinkan untuk memberikan penghargaan terhadap pemenuhan dan keberhasilan. Pendapat lain juga menyatakan bahwa permainan adalah salah satu bentuk aktivitas fisik yang dilakukan dengan sengaja tanpa adanya paksaan dan bersifat menyenangkan untuk meningkatkan potensi dalam diri setiap individu (Apriliawati, 2018, p. 524). Dengan demikian, permainan dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dibatasi dengan aturan-aturan yang sudah dibuat dan terdapat suatu kontes di antara pemain supaya menghasilkan hasil yang dapat diprediksi.

Permainan memiliki beberapa fungsi bagi anak-anak. Kusumawati (2018, p. 131) permainan memiliki beberapa fungsi yaitu: 1) sebagai



keseimbangan mental, yaitu dalam bermain terutama dalam pertandingan banyak pengalaman yang bermanfaat bagi perkembangan daya penyesuaian diri, pengertian dan kesediaan menerima keadaan yang terkadang tidak sesuai dengan yang diharapkan; 2) kecepatan proses berpikir, yaitu dalam semua cabang permainan membutuhkan kecepatan berpikir di samping teknik, sehingga permainan benar-benar dapat digunakan sebagai sarana untuk melatih dan meningkatkan proses berpikir; 3) pengaruh permainan terhadap daya konsentrasi, gangguan yang dapat mengganggu konsentrasi dalam bermain selalu ada dan dapat dikurangi dengan adanya pengalaman bermain dan latihan pengontrolan emosi dan konsentrasi. Jadi, konsentrasi dapat ditingkatkan melalui kebiasaan melakukan permainan; 4) pengaruh permainan terhadap pendekatan jarak sosial, di dalam permainan tidak ada perbedaan ras, agama, suku, dan lain-lain, tetapi dalam permainan semua mempunyai tujuan yang sama, semua terlibat dan harus mengikuti peraturan dan dengan kerja sama.

Berdasarkan keterampilan gerak yang sesuai dengan perkembangannya, permainan mempunyai beberapa tahapan. Permainan yang dilakukan sesuai dengan tahapan keterampilan akan memberikan hasil yang optimal. Furqon (2006, p. 10) mengklasifikasikan tahapan permainan berdasarkan keterampilan gerak menjadi beberapa bagian, yaitu:



1) Permainan dengan organisasi rendah (*Low Organized Games*)

Permainan dengan organisasi rendah adalah permainan yang mempunyai ciri- ciri: a) bentuk permainan sederhana; b) tidak memerlukan peraturan rumit; c) tidak sukar dimainkan; d) cocok bagi anak-anak yang baru mengenal permainan.

2) Permainan yang menuju ke olahraga (*Lead-up Games*)

Permainan yang lebih kompleks akan diberikan setelah memiliki atau menguasai kemampuan bermain dengan organisasi rendah. *Lead-up games* merupakan permainan yang sudah dimodifikasi dan merupakan permainan yang menuju ke olahraga seperti olahraga mini.

3) Olahraga (*Official Sport*)

Olahraga di sini merupakan olahraga resmi yang biasa dipertandingkan, seperti sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, dan sebagainya.

**b. Pengertian Permainan Tradisional**

Kata tradisional secara etimologi berasal dari kata *traditium*, yang artinya sesuatu yang diteruskan dari masa lalu ke masa kini. Unsur yang paling menonjol adalah diciptakan melalui tindakan dan perilaku setiap orang yang kemudian diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Apriliawati (2018, p. 524) menyatakan bahwa tradisional adalah suatu perilaku dan cara berpikir dari sekelompok masyarakat yang sesuai pada norma, nilai-nilai, dan adat kebiasaan yang dilakukan secara



turun temurun yang sudah menjadi bagian dari kehidupan kelompok masyarakat tertentu.

Dari penjelasan di atas, permainan tradisional merupakan bentuk dari aktivitas yang menyenangkan dan dilakukan secara individu ataupun kelompok, yang dilakukan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya di suatu daerah tertentu. Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang telah dimainkan secara tradisi oleh anak-anak pada daerah tertentu (Hartati, dkk, 2012, p. 28). Kusumawati (2018, p. 132) permainan tradisional merupakan permainan daerah dimana setiap daerahnya memiliki cara bermain dan permainan yang berbeda-beda.

Permainan tradisional juga sering disebut dengan permainan rakyat yang di mana sebuah kegiatan kreatif yang bertujuan untuk menghibur diri dan juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial serta sebagai wadah untuk membentuk kerjasama. Banyak nilai yang terkandung dalam permainan tradisional antara lain rasa senang, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh dan rasa saling membantu. Ariani dkk (1997, p. 163) menyatakan bahwa nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional yaitu nilai demokrasi, nilai pendidikan, nilai kepribadian, nilai keberanian, nilai kesehatan, nilai persatuan, dan juga nilai moral.

Permainan tradisional juga memiliki beberapa unsur, seperti daya tahan aerobik dan anaerobik, daya tahan otot tungkai, kelincahan, kecepatan reaksi, kecepatan lari, ketepatan menentukan langkah dan



kemampuan kerja sama, sehingga dari nilai dan unsur yang terdapat di dalamnya permainan tradisional dapat meningkatkan kondisi fisik pada anak.

### **c. Manfaat Permainan Tradisional**

Selain hanya untuk melestarikan budaya dan nilai-nilai yang ada di dalam permainan tradisional dan memperkuat budaya bangsa, permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat bagi yang memainkannya. Khususnya pada anak-anak, permainan tradisional akan sangat membantu dalam perkembangan anak. Ardiyanto (2019, p. 174) mengemukakan kelebihan dan manfaat dari permainan tradisional, yaitu: (1) melatih kreativitas anak; (2) mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional pada anak; (3) menggunakan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sebagai media pembelajaran; (4) mengembangkan kemampuan motorik dan biomotorik pada anak; (5) meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani; (6) mengoptimalkan kemampuan kognitif anak; (7) memberikan rasa kegembiraan dan keceriaan.

Pendapat lain mengatakan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat untuk meningkatkan tumbuh kembang anak, khususnya permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik. Permainan tradisional lebih mengembangkan kemampuan kerja sama, sportivitas, kemampuan membangun strategi, ketangkasan seperti lari, loncat, dan keseimbangan, serta karakternya (Muslihin, Respati, dan Cahyana, 2021, p. 83). Permainan tradisional memiliki banyak sekali manfaat. Tidak heran jika



dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan banyak menggunakan permainan tradisional dalam aktivitas gerak (Kurniawan, 2019, p. 17).

Permainan tradisional dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Banyak pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan permainan tradisional sebagai alat untuk membantu perkembangan pada anak. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan manfaat dari pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan menggunakan permainan tradisional adalah membantu melestarikan budaya bangsa, meningkatkan kebugaran jasmani, membantu tercapainya tujuan belajar, dan membantu perkembangan motorik.

#### **d. Macam-Macam Permainan Tradisional**

Permainan tradisional di Indonesia memiliki beragam jenis macam permainan. Beberapa permainan tradisional yang ada di Indonesia sebagai berikut.

##### **1) Permainan Gobak Sodor**

Permainan gobak sodor asal mulanya terdapat dua pendapat. Pendapat pertama mengatakan bahwa permainan gobak sodor berasal dari dalam negeri dan pendapat kedua menyatakan bahwa permainan gobak sodor berasal dari luar negeri, yaitu berasal dari istilah *go back to door* yang telah menyatu dengan budaya Jawa. Dengan adanya penyesuaian lafal dari bahasa asing ke bahasa Jawa, maka terciptanya



kata gobak sodor (Ariani, 1997, p. 104). Gobak sodor sendiri berasal dari dua kata yaitu gobak dan sodor. Gobak memiliki arti bergerak dengan bebas, sedangkan sodor memiliki arti tombak. Dahulu para prajurit mempunyai permainan sebagai bentuk latihan keterampilan berperang yang bernama sodoran. Sodor merupakan tombak yang memiliki panjang kurang lebih 2 meter tanpa mata tombak yang tajam.

Permainan gobak sodor memiliki tujuan untuk mengisi waktu luang, meningkatkan kekompakan tim, meningkatkan kebugaran jasmani, dan menjadi sarana untuk bersosialisasi. Pada umumnya, peraturan dalam permainan gobak sodor sama. Sekarang permainan ini sudah dibakukan dan sering disebut sebagai permainan hadang. Permainan hadang/gobak sodor juga dipertandingkan pada *event* sebesar O2SN yang biasanya berada pada tingkatan SD/SMP yang termasuk dalam cabang permainan (Kurniawan, 2019, p. 65).

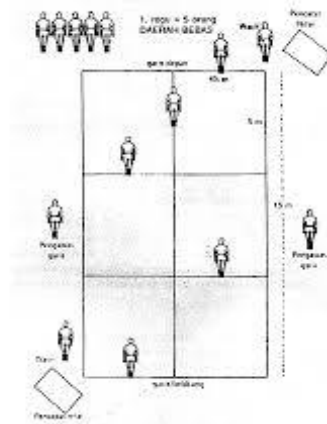
Peraturan dan permainan gobak sodor sebagai berikut (Kurniawan, 2019, p. 66).

#### 1. Lapangan

Lapangan permainan gobak sodor dapat dibuat di dalam ruangan tertutup seperti gedung olahraga atau di luar ruangan terbuka seperti lapangan, halaman sekolah, dan halaman rumah jika memungkinkan.



Gambar 1. Lapangan Gobak Sodor



Sumber: Kurniawan (2019, p. 66)

Bentuk lapangan permainan ini berupa persegi panjang yang berpetak-petak dengan ukuran:

- Panjang 15 meter dan lebar 9 meter yang dibagi menjadi 6 petak masing-masing 4,5 x 5 meter.
- Garis lapangan selebar 5 cm.
- Garis pembagi lapangan menjadi dua bagian yang disebut sebagai garis tengah.

## 2. Peralatan yang digunakan

- Bendera untuk hakim garis yang berbentuk segi empat.
- Papan nilai.
- Kapur/tepung/cat/*line paper* sebagai pembentuk garis lapangan.
- Peluit.
- Stop Watch*.

### 3. Pertain

- a) Pemain terdiri dari 2 regu yang masing-masing terdiri dari 5 orang dan 3 orang sebagai pemain cadangan.



- b) Pertandingan permainan gobak sodor hanya untuk tim beregu putra dan putri.

#### 4. Seragam pemain

Setiap tim atau regu menggunakan kostum yang memiliki nomor dada dan punggung berukuran 15 cm dari nomor 1 sampai 8. Kapten atau pemimpin regu menggunakan tanda di lengan kanan menggunakan pita melingkar.

#### 5. Lamanya permainan

Permainan gobak sodor berlangsung selama 2 x 15 menit bersih. *Time Out* diberikan satu kali untuk setiap regu dengan durasi 1 menit selama pertandingan. Pada saat *time out*, posisi pemain sebelum *time out* akan dicatat dan setelah kembali ke permainan, pemain harus menempati posisi sebelum *time out*.

#### 6. Petugas pertandingan

- a) Setiap pertandingan dipimpin oleh 2 wasit yang mempunyai tugas dan wewenang yang sama.
- b) Setiap pertandingan terdapat 2 hakim garis untuk menentukan pemain penyerang yang terkena sentuhan penjaga.
- c) 4 orang pencatat nilai yang berada di sudut garis depan dan sudut garis belakang.

#### 7. Jalannya permainan

- a) Sebelum permainan dimulai akan diadakan undian regu untuk menentukan regu penjaga dan regu penyerang.



- b) Regu penjaga menempati garis jaganya masing-masing dengan kedua kaki harus berada diatas garis, sedangkan regu penyerang bersiap untuk melewati barisan penjaga.
- c) Permainan dimulai setelah peluit dibunyikan oleh wasit.
- d) Penyerang berusaha melewati garis yang berada di depannya dengan menghindari tangkapan atau sentuhan dari regu penjaga.
- e) Setiap pemain penyerang yang berhasil melewati seluruh garis dari garis terdepan sampai belakang langsung melanjutkan permainannya seperti semula. Demikian seterusnya tanpa henti, kecuali diberhentikan oleh wasit karena penyerang tertangkap atau tersentuh, waktu istirahat, pemain membuat kesalahan, dan waktu *time out*.
- f) Kaki penyerang tidak boleh melewati garis samping kiri maupun garis samping kanan. Jika salah satu pemain melakukan hal tersebut, maka dinyatakan mati.
- g) Kaki penyerang yang telah menginjak garis di depannya harus melangkah maju, apabila menarik kaki dari garis yang diinjak di depannya dinyatakan salah. Penyerang yang sudah melewati garis dan berbalik masuk ke belakang dinyatakan mati atau salah.
- h) Penyerang yang telah dinyatakan mati atau salah, maka permainan diberhentikan dan bertukar posisi. Penyerang menjadi penjaga dan begitu sebaliknya.
- i) Penjaga berusaha menangkap dan menyentuh penyerang dengan



posisi tangan terbuka lebar dan dalam posisi kaki berada di atas garis.

- j) Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang yang sudah dapat melewati garis penjagaanya.
- k) Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang dalam posisi badan menghadap ke depan, tetapi telapak tangannya menghadap ke belakang.
- l) Penjaga boleh berusaha menyentuh pemain penyerang dengan menjatuhkan badan kedepan dan posisi kedua kaki tetap berada di atas garis.
- m) Penjaga dinyatakan sah menyentuh/menangkap penyerang dalam satu lintasan kejaran penjaga.
- n) Penjaga garis tengah atau sodor hanya boleh menyentuh/menangkap pada garis awal sampai garis belakang.
- o) Pergantian pemain dapat dilakukan pada saat permainan berhenti dengan masing-masing regu mendapatkan paling banyak 3 kali pergantian pemain.
- p) Pergantian regu penyerang menjadi terbu penjaga atau sebaliknya ditentukan oleh wasit apabila:
  - Penjaga menyentuh/menangkap penyerang;
  - Kaki penyerang keluar dari garis di setiap sisi samping lapangan;
  - Penyerang berbalik masuk ke belakang setelah kakinya



menginjak atau melewati garis.

- Tidak ada perubahan posisi pada petak di depannya selama dua menit.

q) Istirahat

Apabila permainan telah berjalan selama 15 menit, wasit meniup peluit sebagai tanda istirahat. Posisi pemain akan dicatat dan pada saat permainan babak kedua dilanjutkan pemain harus memposisikan diri sesuai dengan catatan atau posisi sebelum istirahat. Istirahat memiliki durasi waktu selama 5 menit.

8. Perolehan nilai

- a) Pemain penyerang yang berhasil melewati garis depan sampai garis belakang tanpa tersentuh penjaga, mendapatkan nilai satu.
- b) Pemain penyerang yang berhasil melewati garis belakang sampai garis depan tanpa tersentuh penjaga, mendapatkan nilai satu.

2) Permainan Engklek

Permainan engklek adalah permainan tradisional dimana dalam memainkannya dengan cara melompat pada bidang-bidang datar yang telah dibuat diatas tanah kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak selanjutnya. Permainan engklek biasanya dimainkan oleh 2 orang atau lebih yang dilakukan di halaman dengan membuat kotak-kotak sebagai lapangan engklek.

Peralatan yang dibutuhkan dalam memainkan hanya membutuhkan pecahan genting, batu dan sejenisnya sebagai



gacoannya. Lapangan dapat dibuat di dalam ruangan dan diluar ruangan. Lapangan engklek sendiri biasanya terdiri dari 8 kotak dan berbentuk persegi. Ujung lapangan biasanya berbentuk setengah lingkaran dan lebar setiap garis berkisar 5 cm.

Gambar 2. Lapangan Engklek



Sumber: Kurniawan (2019, p. 23)

Cara bermain:

Permainan ini dimulai dengan melakukan suit apabila jumlah pemain hanya dua orang dan jika lebih dari dua orang dapat melakukan hompimpa sebagai penentu orang yang jalan terlebih dahulu. Kemudian setiap pemain melemparkan gacoannya dari setiap garis dan melakukan permainan dengan satu kaki terkuat, jika menggunakan kedua kaki langsung diganti pemain berikutnya. Pemain pertama melakukan lemparan ke kotak nomor satu dan seterusnya, jika lemparannya tidak tepat di dalam kotak, langsung digantikan oleh pemain berikutnya.

Kotak yang berisi gacoannya tidak boleh diinjak, ketika ada gacoannya di salah satu kotak, pemain harus melompati kotak tersebut ke kotak berikutnya. Setelah sampai di kotak terakhir, pemain berputar badan dan kembali ke garis awal dan mengambil gacoannya dengan menggunakan tangan dan posisi kaki tetap 1 kaki. Setelah selesai



melewati semua kotak, pemain melemparkan gacoannya ke kotak berikutnya hingga kotak terakhir. Pemain yang bisa menyelesaikan semua kotak terlebih dahulu ialah pemenangnya.

### 3) Permainan Petak Umpet

Permainan petak umpet merupakan permainan mencari temannya yang bersembunyi, dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Semakin banyak jumlah pemain dalam permainan petak umpet, permainan ini akan menjadi lebih seru. Permainan dimulai dengan melakukan hompimpa untuk menentukan siapa yang akan menjadi pencari yang bersembunyi. Pemain yang menjadi pencari akan menutup mata dengan bersandar di tembok, pohon, atau dimana saja yang telah ditentukan agar tidak dapat melihat pemain lainnya yang bersembunyi.

Gambar 3. Permainan Petak Umpet



Sumber: Kurniawan (2019, p. 45)

Pemain yang menjadi pencari akan melakukan hitungan dari satu sampai sepuluh atau lebih sesuai dengan kesepakatan bersama untuk memberikan kesempatan pemain lainnya untuk bersembunyi. Setelah menyelesaikan hitungan, pencari bisa memulai mencari pemain lainnya di tempat persembunyiannya. Pemain yang menjadi pencari harus sesegera mungkin mencari pemain lainnya sebelum pemain



lainnya berhasil menyentuh tempat penjaganya tadi ketika menghitung.

Jika si pencari menemukan pemain lainnya di tempat persembunyiannya, maka pencari dapat menyebut nama pemain yang ketahuan. Setelah disebut namanya pencari dan yang telah ditemukan akan berlomba siapa yang cepat dapat menyentuh ke tempat penjagaan dan dianggap bebas jika pemain yang bersembunyi menyentuh terlebih dahulu atau menjadi tahanan jika pencari yang menyentuh terlebih dahulu. Apabila pencari kesulitan mencari pemain yang belum ditemukan, dapat berteriak menyerah dan pemain yang bersembunyi bisa keluar dari persembunyiannya dengan bebas. Yang akan menjadi penjaga atau pencari berikutnya dapat dilakukan hompimpa bagi pemain yang menjadi tahanan atau pemain pertama yang menjadi tahanan, sesuai kesepakatan bersama yang telah ditentukan di awal permainan.

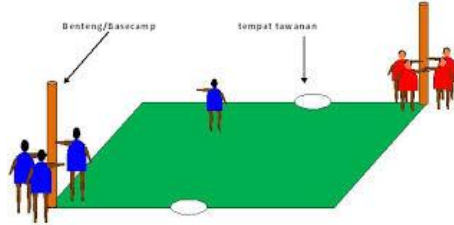
#### 4) Permainan Bentengan

Permainan bentengan adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua tim yang terdiri dari beberapa orang untuk merebut dan mempertahankan benteng agar bisa memenangkan permainan. Jumlah pemain diharuskan genap seperti 6, 8, 10, dan selanjutnya agar setiap tim terdiri dari jumlah pemain yang seimbang. Benteng yang digunakan dalam permainan dapat menggunakan tiang atau pohon yang telah ditentukan sebagai benteng. Permainan ini dapat dimainkan di tanah lapang yang luas dengan ukuran disesuaikan dengan jumlah



pemain dan kesepakatan bersama.

Gambar 4. Lapangan Permainan Benteng



Sumber: Kurniawan (2019, p. 50)

Cara bermain permainan benteng dapat dilakukan dengan menangkap tim lawan dan dijadikan sebagai tawanan. Pemain yang telah menjadi tawanan dianggap mati dan tidak dapat memainkan permainan lagi. Mematikan atau menjadikan musuh menjadi tawanan cukup mengejar pemain lawan yang berusaha merebut benteng dan menyentuh anggota tubuhnya. Pemain yang berada di sekitar benteng sendiri dan menyentuhnya tidak dapat dimatikan atau dijadikan tawanan. Pemenang dari pemain ini adalah tim yang dapat menyentuh benteng lawan yang dianggap sebagai merebut benteng lawan. Semakin banyak pemain lawan yang dijadikan tawanan atau semua pemain lawan dijadikan tawanan, maka semakin mudah untuk merebut benteng lawan dan menjadi pemenangnya.

##### 5) Permainan Egrang

Egrang merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui asalnya. Egrang berasal dari bahasa Lampung yang memiliki arti terompah pancung yang terbuat dari bambu bulat panjang yang dimana ada pijakan kaki di ketinggian 30-50 cm dari bagian bawah bambu.



Gambar 5. Egrang



Sumber: Kurniawan (2019, p. 61)

Permainan egrang secara umum memiliki tujuan untuk mengisi waktu luang, bermain, dan meningkatkan kemampuan motorik. Dalam memainkan permainan egrang dibutuhkan keseimbangan agar dapat berjalan menggunakan egrang. Jika dilombakan, dapat membuat lintasan dimana yang dapat berjalan menggunakan egrang lebih cepat dan mencapai garis finish terlebih dahulu adalah pemenangnya.

## **2. Hakikat Perkembangan Motorik**

### **a. Pengertian Perkembangan Motorik**

Perkembangan merupakan suatu proses pematangan yang bersifat majemuk dan berhubungan dengan aspek defensial bentuk atau fungsi termasuk perubahan sosial dan emosi. Proses motorik adalah gerakan yang langsung melibatkan otot-otot untuk melakukan suatu gerakan yang dipengaruhi oleh proses persarafan yang membuat seseorang mampu untuk menggerakkan bagian tubuhnya (Sukamti, 2018, p. 17).

Dari pengertian di atas, maka perkembangan motorik adalah suatu proses pematangan motorik atau gerakan yang melibatkan otot-otot untuk melakukan gerakan dan proses persarafan yang membuat seseorang dapat menggerakkan bagian tubuhnya. Pendapat lain mengatakan bahwa



perkembangan motorik merupakan aspek perilaku motorik dan pengendalian motorik yang berkaitan dengan perubahan performa motorik selama rentang kehidupan (Rohendi dan Seba, 2017, p. 20). Perkembangan motorik merupakan suatu proses yang sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan. Gerakan individu yang meningkat dari yang sederhana, tidak terorganisasi dan tidak terampil menjadi gerakan yang kompleks, terorganisir dengan baik, dan penyesuaian keterampilan.

Motorik kasar terpicu dalam kemampuan anak pada saat beraktivitas yang menggunakan otot-otot besarnya. Gerakan motorik kasar meliputi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Locomotor merupakan gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lainnya, contohnya: berjalan, berlari, melompat, meloncat, jingkat, dan lainnya. Nonlokomotor merupakan gerakan tubuh tanpa berpindah tempat, contohnya: meregang, melipat, membungkuk, dan lain-lain. Manipulatif merupakan gerakan memanipulasi benda atau suatu gerakan yang menggunakan benda, contohnya: melempar, menangkap, menendang, menggiring, dan sebagainya (Sukamti, 2018, p. 67).

Novitasari, dkk. (2019, p. 7) mengemukakan motorik kasar adalah suatu gerak tubuh yang di dalamnya melibatkan sebagian atau seluruh dari anggota tubuhnya dan dipengaruhi oleh kematangan setiap anak. Pendapat lain mengatakan bahwa motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh yang



berkaitan dengan berlari, mendorong, menendang, dan lainnya (Mahfud & Fahrizqi, 2020, p. 32). Jadi, perkembangan motorik kasar ialah perkembangan kemampuan pada anak-anak yang melibatkan otot-otot besar dalam melakukan suatu gerakan atau sikap tubuh.

Perkembangan motorik kasar merupakan pengembangan gerak tubuh yang menggunakan otot besar atau seluruh anggota tubuh dan dipengaruhi oleh kematangan, contohnya yaitu kemampuan untuk duduk, berjalan, berlari, naik turun tangga, dan lain-lain (Rohendi dan Seba, 2017, p. 119). Dalam perkembangan motorik kasar tentunya harus sesuai dengan aspek-aspek pokok. Aspek-aspek pokok dalam perkembangan motorik kasar meliputi kekuatan, daya tahan kardiovaskuler (ketahanan), *power*, kecepatan, ketahanan, kelincihan, keseimbangan, waktu reaksi, dan koordinasi (Novitasari, dkk., 2019, pp. 6-7).

Masa kanak-kanak merupakan masa di mana keterampilan gerak sangat penting untuk bergerak, menstabilkan, dan mengontrol tubuh serta benda-benda disertai dengan menjelajahi lingkungan disekitarnya (Adolph & Robinson, 2015, p. 128). Usia anak sekolah dasar merupakan sebuah masa dimana sangat menentukan pertumbuhan dan perkembangan fisik serta gerak yang memegang peran penting untuk pembentukan yang berkualitas ke depannya (Oktadinata & Munar, 2019, pp. 77-78).

Perkembangan motorik kasar sangat penting bagi anak-anak usia sekolah dasar. Masa anak sekolah dasar adalah masa di mana anak akan lebih sering menghabiskan waktunya dengan bermain atau bergerak.



Dengan bermain anak- anak dapat mengenal lingkungan sekitarnya (Kustari & Mahendra, 2020, p. 387). Dengan bermain anak akan mengembangkan motorik kasarnya. Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar merupakan perkembangan motorik yang melibatkan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh dalam melakukan gerakan yang meliputi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif.

Anak usia sekolah dasar merupakan masa di mana sangat menentukan pertumbuhan dan perkembangan fisik. Tentunya perkembangan motorik kasar diperlukan pada masa anak usia sekolah dasar. Perkembangan motorik kasar dapat dilakukan dengan cara bermain karena usia anak sekolah dasar merupakan masa dimana anak menghabiskan waktunya untuk bermain. Salah satu cara mengembangkan motorik kasar anak adalah dengan permainan tradisional. Dengan demikian, diharapkan dapat membantu mengembangkan motorik kasar anak yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan hasil belajar peserta didik.

#### **b. Faktor-Faktor Perkembangan Motorik**

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik sebagai berikut (Sukamti, 2018, p. 37).

- 1) Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh menonjol terhadap laju perkembangan motorik.
- 2) Seandainya dalam awal kehidupan pasca lahir tidak ada hambatan



kondisi lingkungan yang tidak menguntungkan, semakin aktif janin semakin cepat perkembangan motorik anak.

- 3) Kondisi pralahir yang menyenangkan, khususnya gizi makanan sang ibu, lebih mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat pada masa pascalahir, ketimbang kondisi pralahir yang tidak menyenangkan.
- 4) Kelahiran yang sukar, khususnya apabila ada kerusakan otak yang akan memperlambat perkembangan motorik.
- 5) Seandainya tidak ada gangguan lingkungan, maka kesehatan dan gizi yang baik akan mempercepat perkembangan motorik.
- 6) Anak yang IQ tinggi memiliki perkembangan lebih cepat daripada yang IQ normal atau dibawah normal.
- 7) Adanya rangsangan, dorongan, dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh.
- 8) Perlindungan yang berlebihan akan melumpuhkan kesiapan berkembangnya kemampuan motorik.
- 9) Karena rangsangan dan dorongan yang lebih banyak dari orang tua.
- 10) Kelahiran sebelum waktunya biasanya memperlambat perkembangan motorik.
- 11) Cacat fisik akan memperlambat perkembangan motorik.
- 12) Dalam perkembangan motorik, perbedaan jenis kelamin, warna kulit, dan sosial ekonomi lebih banyak disebabkan oleh perbedaan motivasi dan pelatihan ketimbang anak karena perbedaan bawaan.



### **3. Hakikat Pendidikan Jasmani**

#### **a. Pengertian Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah termasuk sekolah dasar karena mata pelajaran ini masuk dalam kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Mata pelajaran PJOK ini merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat disukai oleh peserta didik. Hal tersebut dikarenakan mata pelajaran ini tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas, melainkan juga dilaksanakan di luar kelas. Peserta didik dapat aktif bergerak bebas sebagai bentuk mengekspresikan kemampuan yang dimiliki. Dalam pembelajaran PJOK peserta didik bisa belajar dengan bermain dan berolahraga guna mencapai kesehatan dan kebugaran jasmani.

Rosdiani (2015, p. 1) menyatakan pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui pengalaman belajar kepada peserta didik yang berupa aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga yang telah disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, kemampuan motorik, kemampuan berpikir, emosional, sosial, dan moral. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian dari pendidikan untuk mengembangkan keterampilan peserta didik melalui aktivitas jasmani atau gerak sehingga dapat mencapai kesehatan dan tujuan pendidikan yang diharapkan berupa pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap (Mustafa dan Dwiyoogo, 2020, p. 428).

Dalam panduan mata pelajaran PJOK yang telah dikembangkan



oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2013 menjelaskan nama pendidikan jasmani menunjukkan bahwa mata pelajaran ini menggunakan aktivitas jasmani sebagai alat atau media pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang didesain untuk mengembangkan keterampilan motorik dan pola gerak, meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan yang didasari dengan pengetahuan dan perilaku hidup aktif, serta sikap sportif melalui aktivitas jasmani (Muhajir dan Gunawan, 2022, p. 12).

Dari pemaparan pengertian pendidikan jasmani di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran dimana dalam proses pembelajarannya menggunakan aktivitas jasmani untuk mengembangkan keterampilan gerak, meningkatkan kesegaran jasmani, kemampuan berfikir, sosial, dan emosional sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

#### **b. Tujuan Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani tidak hanya diartikan sebagai salah satu mata pelajaran yang pembelajarannya menggunakan aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani juga memiliki tujuan yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, tujuan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut.



- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam usaha pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang dipilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan moral yang kuat melalui internalisasi nilai yang terkandung dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis.
- 6) Mengembangkan keterampilan guna menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan.
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang baik, pola hidup sehat dan kesegaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Dalam buku panduan guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk SD/MI kelas IV tujuan mata pelajaran PJOK untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah adalah sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan kesadaran tentang arti penting aktivitas jasmani untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan fisik dan gaya hidup aktif.
- 2) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani, mengelola



kesehatan dan kesejahteraan dengan benar, serta mengembangkan pola hidup sehat.

- 3) Mengembangkan pola gerak dasar dan keterampilan motorik yang dilandasi dengan penerapan konsep, prinsip, strategi dan taktik secara umum.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai kepercayaan diri, sportif, jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, pengendalian diri, kepemimpinan, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- 5) Menciptakan suasana rekreatif, berisi tantangan, dan ekspresi diri dalam interaksi sosial.
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk memiliki pola hidup aktif serta memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran diri sepanjang hayat.
- 7) Mengembangkan Profil Pelajar Pancasila yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, kreatif, gotong royong, berkebinekaan global, bernalar kritis, dan mandiri melalui aktivitas jasmani (Muhajir dan Gunawan, 2022, pp. 12-13).

### **c. Kurikulum Pendidikan Jasmani**

Pengertian kurikulum dapat terbagi menjadi dua, yaitu kurikulum dalam arti sempit dan arti luas. Kurikulum dalam arti sempit adalah kumpulan daftar pelajaran beserta rinciannya yang perlu dipelajari pendidik untuk mencapai suatu tingkatan tertentu sesuai dengan tujuan



yang telah ditetapkan. Sedangkan kurikulum dalam arti luas ialah semua pengalaman belajar yang dialami oleh peserta didik yang diperoleh di dalam kelas, laboratorium, ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kegiatan lain seperti olahraga (Mustafa dan Dwiyo, 2020, p. 426).

Kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum merdeka yang merupakan dari pengembangan kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013 (K13). Kurikulum merdeka pada jenjang sekolah dasar terbagi menjadi dua kegiatan yaitu: (1) pembelajaran intrakurikuler untuk setiap mata pelajaran yang mengacu pada capaian pembelajaran. (2) proyek penguatan pelajar pancasila yang bertujuan untuk memperkuat upaya pencapaian profil pelajar pancasila yang mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dengan proporsi beban belajar yang dialokasikan sekitar 20 hingga 30 persen per tahun. Proyek ini dilaksanakan secara fleksibel, baik dari muatan dan waktu pelaksanaan (Rahmadayanti dan Hartoyo, 2022, p. 7179). Dalam jenjang sekolah dasar, terbagi menjadi 3 fase yaitu fase A (kelas 1 dan 2), fase B (kelas 3 dan 4), dan fase C (kelas 4 dan 5).

Kelas 4 masuk dalam fase B yang dimana dalam fase ini terdiri dari elemen keterampilan gerak dan elemen pengetahuan gerak yang meliputi permainan sederhana yang mengarah pada penguasaan pengembangan pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif yang mengarah pada pengembangan gerak dasar. Dalam buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas IV



elemen keterampilan gerak terdapat beberapa sub elemen sebagai berikut.

- 1) Aktivitas Pola Gerak Dasar: mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.
- 2) Aktivitas Senam: mempraktikkan berbagai pola gerak dominan seperti bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat dalam aktivitas senam.
- 3) Aktivitas Gerak Berirama: mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan mengikuti irama tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.
- 4) Aktivitas Permainan dan Olahraga Air: mempraktikkan gerak dasar satu gaya renang dalam dan aktivitas pilihan permainan dan olahraga air (Muhajir dan Gunawan, 2022, p. 13).

Berdasarkan kurikulum penjas di atas, permainan tradisional dapat digunakan dalam sub elemen pola gerak dasar. Banyak pendidik yang menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti tentang hubungan permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman.

#### **4. Hakikat Karakteristik Peserta didik Kelas 4 SD**

Menurut Hanifah dkk. (2020, p. 108), karakteristik peserta didik adalah aspek-aspek atau kualitas dalam diri perseorangan peserta didik



yang meliputi minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir, dan kemampuan awal yang dimiliki. Setiap peserta didik memiliki karakteristiknya masing-masing. Karakter yang dimiliki oleh peserta didik tentunya akan berpengaruh pada proses belajar. Karakteristik peserta didik ditentukan oleh perkembangan sesuai dengan usianya. Peserta didik pada tingkat Sekolah Dasar (SD) tentu akan berbeda karakteristik pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Ada beberapa karakteristik anak di usia sekolah dasar. Guru harus mengetahui karakteristik peserta didiknya sebelum memulai pembelajaran dalam kelas. Trilisiana dkk. (2014, p. 42) menyatakan bahwa dengan memahami karakteristik peserta didik, seorang guru sangat terbantu dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter kepada peserta didik. Dengan memahami karakteristik peserta didiknya, maka guru dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai karakteristik peserta didiknya sehingga peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Oleh karena itu, guru yang memiliki peran penting dalam pembelajaran secara langsung harus mampu mengetahui karakteristik pada peserta didiknya yang sesuai dengan tingkatannya sehingga guru mampu menjalankan proses pembelajaran dengan baik yang akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Memahami karakteristik peserta didik akan sangat membantu guru dalam menentukan strategi, model, dan komponen penyusun pembelajaran yang lainnya. Dengan demikian, akan



membantu perkembangan pada peserta didik dan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar bisa dibilang cukup unik. Anak sekolah dasar merupakan anak dengan perkembangan yang mengalami perubahan yang sangat pesat. Perkembangan yang ada pada anak sekolah dasar meliputi perkembangan kognitif, psikososial, moral, serta perkembangan fisik dan motorik (Trianingsih, 2016, p. 199). Pada penelitian kali ini, hanya terfokus pada perkembangan fisik dan motorik anak usia sekolah dasar kelas 4.

Usia sekolah dasar kelas atas berkisar usia 9-12 tahun, sedangkan kelas 4 sendiri berkisar usia 9-10 tahun. Pada tahap usia ini, anak memiliki karakteristik senang bermain, aktif bergerak, bekerja dengan kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (Hijriati, 2021, p. 144). Oleh karena itu, guru dapat mengembangkan pembelajaran yang di dalamnya mengandung unsur permainan, memungkinkan peserta didik berpindah atau bergerak dan bekerja dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat merasakan/melakukan sesuatu secara langsung.

Memahami karakteristik peserta didik sesuai dengan tingkatannya tentunya sangat diperlukan oleh guru khususnya guru Penjas dalam membantu mengembangkan motorik peserta didik. Karakteristik peserta didik kelas atas khususnya kelas 4 adalah senang bermain, senang



bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang melakukan sesuatu secara langsung. Usia kelas 4 anak akan mengalami perkembangan motorik yang semakin baik. Kemampuan dalam koordinasi dan keseimbangan akan berkembang lebih baik.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Berikut ini adalah beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Septian Ade Prasetya dan Anton Komaini (2019) yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada Peserta didik Putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan desain *Pre-Test and Post-Test Group Design* dan menggunakan metode analisis uji t. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik putra kelas empat SD Negeri 166/III Cutmutia Kerinci. Pada penelitian ini menghasilkan rata-rata *pre-test* lari 30 meter, yaitu 6,47 dan rata-rata *post-test* yaitu 5,72 yang berarti mengalami peningkatan sebesar 0,72. Rata-rata *pre-test* kelincahan lari bolak-balik 4 x 5 meter yaitu 19,47 dan rata-rata *post-test* yaitu 17,90 yang berarti mengalami peningkatan sebesar 1,57. Rata-rata *pre-test* daya power tungkai *vertical jump* yaitu 2,00 dan rata-rata *post-test* yaitu 2,03 yang berarti mengalami peningkatan sebesar 0,3. Hasil dari analisis lari 30 meter thitung (3,125) > ttabel (1,796) yang berarti  $H_0$  ditolak dan adanya peningkatan. Kelincahan lari 4 x 5 meter thitung (3,250) > ttabel (1,796) yang



berarti  $H_0$  ditolak dan ada peningkatan. Daya power tungkai thitung  $(3,00) > t_{tabel} (1,796)$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan adanya peningkatan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada peserta didik putra SD Negeri 166/III Cutmutia Kerinci.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lilik Maryati, dkk. (2021) yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Peserta Didik Sekolah Dasar”. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut yaitu *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group*. Sampel yang digunakan merupakan peserta didik kelas 1 SD yang berjumlah 44 peserta didik yang meliputi 21 kelompok kontrol dan 23 kelompok eksperimen. Hasil dari uji hipotesis menunjukkan bahwa pada kecepatan lari 30 meter thitung  $3,742 > t_{tabel} 1,682$ , kelincahan lari bolak-balik 4 x 5 meter thitung  $4,253 > t_{tabel} 1,682$ , dan daya ledak power thitung  $4,321 > t_{tabel} 1,682$ . Kesimpulan hasil dari penelitian tersebut adalah rata-rata kemampuan motorik kasar peserta didik menggunakan permainan tradisional bentengan lebih baik dari permainan tradisional loncat tali karet. Sehingga permainan tradisional memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak
3. Penelitian yang dilakukan Agus Dimas Prasetya (2018) yang berjudul “Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional Di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian ini merupakan siswa kelas IV, V, dan VI SD Negeri Punukan,



Wates Kulon Progo yang berjumlah 59 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa besar minat siswa kelas atas terhadap materi permainan tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 2 siswa atau sebesar 3,39%; kategori “tinggi” sebanyak 18 siswa atau sebesar 30,51%; kategori “sedang” sebanyak 22 siswa atau sebesar 37,29%; kategori “rendah” sebanyak 10 siswa atau sebesar 16,95%; dan kategori “sangat rendah” sebanyak 7 siswa atau sebesar 11,86 %.

### **C. Kerangka Pikir**

Penelitian ini dilatarbelakangi hubungan permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas 4 karena permainan tradisional sudah masuk dalam kurikulum sebagai media pembelajaran. Salah satu tujuan pendidikan jasmani adalah merangsang pertumbuhan dan perkembangan peserta didik melalui aktivitas jasmani. Perkembangan yang ada pada anak sekolah dasar meliputi perkembangan kognitif, psikososial, moral, serta perkembangan fisik dan motorik. Karakteristik peserta didik kelas atas khususnya kelas 4 adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang melakukan sesuatu secara langsung.

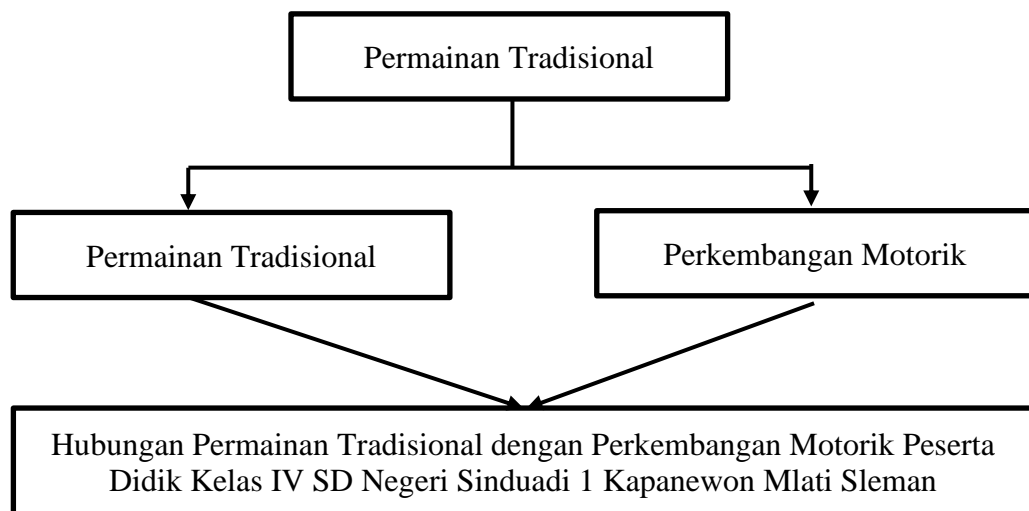
Permainan tradisional merupakan salah satu media yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan motorik dan meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik. Perkembangan motorik terdiri dari motorik halus dan kasar. Perkembangan motorik halus anak akan mengikuti sejalan dengan perkembangan motorik kasar.



Permainan tradisional di Indonesia sangat banyak sekali macamnya. Pendidik dapat menyesuaikan dengan kondisi yang ada untuk menentukan permainan tradisional yang akan dijadikan media pembelajaran. Dalam permainan tradisional banyak sekali aspek yang dapat membantu perkembangan motorik peserta didik.

Berdasarkan pemikiran tersebut penulis ingin mengetahui hubungan permainan tradisional dengan perkembangan motorik. Hal tersebut merupakan perwujudan penulis dalam penelitian untuk mengetahui hubungan permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati.

Gambar 6. Kerangka Pikir



#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan



data (Sugiyono, 2019, p. 99-100). Penelitian dilakukan untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman. Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas ditemukan hipotesis, yaitu  $H_a$ : terdapat hubungan yang signifikan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman.

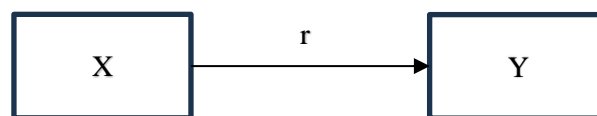


### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian merupakan sebuah perencanaan struktur dan strategi penelitian yang disusun sedemikian rupa sehingga akan mendapatkan jawaban dari pertanyaan yang ada dalam penelitian dan dapat mengontrol varian dari variabel. Penelitian ini merupakan penelitian jenis korelasi dengan tujuan untuk menentukan ada atau tidaknya korelasi antar variabel atau membuat prediksi berdasarkan korelasi antar variabel (Sugiyono, 2016, p. 239). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari hubungan antar variabel bebas yaitu permainan tradisional (X) dengan perkembangan motorik (Y) siswa kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman. Metode penelitian yang digunakan untuk mengukur permainan tradisional adalah survei dengan menggunakan angket, sedangkan perkembangan motorik akan menggunakan tes dan pengukuran dengan *test motor ability*. Desain penelitian yang akan digunakan sebagai berikut.



Gambar 7. Desain Penelitian

X = Permainan Tradisional

Y = Perkembangan Motorik

r = Hubungan Variabel X dengan Y



## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sinduadi 1 yang beralamat di Jalan Selokan Mataram No. 59 A, Kutu Dukuh, Sinduadi, Kec. Melati, Kab. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu pelaksanaan penelitian dijadwalkan pada semester bulan September – Oktober 2024.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Sugiyono (2019, p. 126) menjelaskan bahwa populasi adalah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah peserta didik kelas 4 di SD Negeri Sinduadi 1 terdiri dari dua rombel yaitu rombel A 27 siswa dan rombel B 29 siswa yang berarti berjumlah 56 siswa.

### **2. Sampel**

Dalam penelitian kuantitatif, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua. Penelitian yang dilakukan pada populasi yang jumlahnya kurang dari 100 sebaiknya menggunakan *total sampling*, sehingga seluruh anggota populasi tersebut dijadikan sampel semua. Sampel yang diambil dari penelitian ini adalah 59 orang yang terdiri dari rombel A dan rombel B.



#### **D. Definisi Operasional Variabel**

Sugiyono (2019, p. 67) mengatakan bahwa variabel penelitian dasarnya merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diteliti sehingga diperoleh informasi yang kemudian ditarik kesimpulan dari informasi tentang hal tersebut. Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel bebas (*variable independent*) permainan tradisional (X) dan perkembangan motorik (Y). Agar tidak terjadi salah penafsiran pada penelitian ini, definisi operasionalnya adalah sebagai berikut.

1. Permainan tradisional merupakan bentuk dari aktivitas yang menyenangkan dan dilakukan secara individu ataupun kelompok yang dilakukan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya di suatu daerah tertentu. Permainan tradisional juga memiliki beberapa unsur seperti daya tahan aerobik dan anaerobik, daya tahan otot tungkai, kelincahan, kecepatan reaksi, kecepatan lari, ketepatan menentukan langkah dan kemampuan kerjasama, sehingga dari nilai dan unsur yang terdapat di dalamnya permainan tradisional dapat meningkatkan kondisi fisik pada anak. Data permainan tradisional dalam penelitian ini diperoleh melalui angket yang telah diisi oleh siswa.
2. Perkembangan motorik adalah suatu proses pematangan motorik atau gerakan yang melibatkan otot-otot untuk melakukan gerakan dan proses persarafan yang membuat seseorang dapat menggerakkan tubuhnya. Dalam penelitian ini, untuk memperoleh data perkembangan motorik diperlukan tes dan pengukuran kemampuan motorik yaitu *Test Motor Ability* yang sesuai untuk anak sekolah dasar yaitu *shuttle-run* 4x10 meter (kelincahan), lempar tangkap



bola jarak 1 meter dengan tembok (koordinasi), *stork stand positional balance* (keseimbangan), lari cepat 30 meter (kecepatan).

## **E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Pengumpulan Data**

Untuk mencapai keberhasilan dalam melakukan penelitian, maka diperlukan sebuah data yang selanjutnya akan dianalisis. Data tersebut dapat terkumpul dengan baik jika menggunakan teknik dan instrumen yang tepat. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2019, p. 156). Instrumen dapat membantu peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan menjadi sistematis dan dipermudah. Oleh karena itu, untuk mendukung keberhasilan dalam suatu penelitian, memerlukan rancangan instrumen yang sesuai sehingga dapat menghasilkan data sesuai dengan yang diharapkan.

#### **a. Permainan Tradisional**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket (kuesioner) pada variabel permainan tradisional. Angket untuk penelitian ini berhubungan dengan minat siswa terhadap materi permainan tradisional yang telah dilakukan oleh Prasetya (2018) yang berjudul “Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional Di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018”.

Pernyataan dalam angket terdiri dari pernyataan positif dengan empat alternatif jawaban. Alternatif jawaban tersebut terdiri dari Sangat Setuju (SS) diberi skor 4, Setuju (S) diberi skor 3, Tidak Setuju (TS) diberi



skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1. Untuk memudahkan penyusunan pertanyaan atau pernyataan instrumen angket diperlukan kisi-kisi instrumen sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Deskriptor	Butir Pertanyaan	Jumlah
Permainan Tradisional	Dalam (Intrinsik)	Rasa tertarik	Suka atau senang terhadap pembelajaran permainan tradisional	1, 2, 3, 4, 5	5
		Perhatian	Pemusatan perhatian terhadap pembelajaran permainan tradisional	6, 7, 8, 9, 10, 11	6
		Perilaku	Tindakan atau perilaku saat pembelajaran.	12, 13, 14, 15, 16	5
	Luar (ekstrinsik)	Fasilitas	Segala sesuatu yang digunakan saat pembelajaran.	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	7
		Peran Guru	Peranan guru saat memberikan materi pembelajaran.	24, 25, 26, 27, 28, 29	6
Jumlah					29

Sumber: Prasetya (2018, p. 46)

Instrumen penelitian tersebut telah teruji validitas dan reliabilitasnya dengan nilai validitas tiap butir soal memiliki  $r$  hitung  $> r$  tabel (0,244) dan nilai reliabilitas sebesar 0,854.

#### b. Perkembangan Motorik

Untuk mengetahui perkembangan motorik siswa diperlukan tes



dan pengukuran kemampuan motorik. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes dan pengukuran yaitu Tes *Motor Ability* (Nurhasan, 2007, p. 135). Tes *motor ability* terdiri dari *shuttle-run* 4x10 meter (kelincahan), lempar tangkap bola jarak 1 meter dengan tembok (koordinasi), *stork stand positional balance* (keseimbangan), lari cepat 30 meter (kecepatan).

1) Tes *Shuttle-run* 4 x 10 meter

- a) Tujuan: Mengukur kelincahan.
- b) Alat dan Fasilitas: *Stopwatch*, lintasan lurus dan datar sejauh 10 meter, kun, dan meteran.
- c) Pelaksanaan: posisi *start* dilakukan dengan berdiri. Pada aba-aba “bersedia” mencoba berdiri dengan salah satu ujung jari sedekat mungkin dengan garis *start*. Aba-aba “siap” dan kemudian “ya” mulai berlari bolak balik sebanyak 4 kali dengan catatan *start* dan *finish* kembali ke garis *start* dihitung satu.
- d) Skor: Dihitung waktu yang ditempuh dalam melaksanakan tes.

2) Tes lempar tangkap bola jarak 1 meter dengan tembok

- a) Tujuan: mengukur kemampuan koordinasi.
- b) Alat dan Fasilitas: Bola tenis, *stopwatch*, tembok rata.
- c) Pelaksanaan: Orang coba berdiri di belakang marker batas dengan memegang bola tenis menggunakan dua tangan di depan dada. Setelah aba-aba “ya” orang coba dengan segera melakukan lempar tangkap ke dinding selama 30 detik.



d) Skor: Dihitung jumlah tangkapan bola selama 30 detik.

3) Tes *stork stand positional balance*

a) Tujuan: mengukur keseimbangan.

b) Alat dan Fasilitas: *Stopwatch*, lokasi yang datar dan kering.

c) Pelaksanaan: Orang coba berdiri menggunakan kedua kaki dengan posisi kedua tangan berada di pinggul. Angkat salah satu kaki dan letakkan pada lutut kaki yang menopang. Saat mendengar aba-aba atau peluit mulai berjinjit semaksimal mungkin dengan mata tertutup.

d) Skor: catatan waktu selama melaksanakan tes.

4) Tes lari cepat 30 meter

a) Tujuan: Mengukur kecepatan.

b) Alat dan Fasilitas: *Stopwatch*, *cone*, dan lintasan lurus sejauh 30 meter.

c) Pelaksanaan: : posisi *start* dilakukan dengan berdiri. Pada aba-aba “bersedia” mencoba berdiri dengan salah satu ujung jari sedekat mungkin dengan garis start. Aba-aba “siap” dan kemudian “ya” mulai berlari secepat mungkin hingga garis *finish*.

d) Skor: dihitung waktu yang ditempuh ketika melakukan tes.

Hasil skor setiap tes merupakan hasil kasar. Hasil kasar dari masing-masing tes tersebut akan diubah menjadi *T-score*. Rumus untuk mengubah hasil kasar menjadi *T-score* sebagai berikut.

1) Rumus untuk tes *shuttle-run* 4x10 meter dan lari cepat 30 meter.



Perhitungan dengan menggunakan satuan waktu yang dimana semakin sedikit waktu maka semakin baik hasil yang diperoleh, adapun rumus *T-score* sebagai berikut.

$$T = 10 \left( \frac{m - x}{SD} \right) + 50$$

Keterangan:

T = Nilai Skor-T  
M = Nilai rata-rata data kasar  
X = Nilai data kasar  
SD = *Standar Deviasi* data kasar

- 2) Rumus *T-score* untuk lempar tangkap bola jarak 1 meter ke tembok selama 30 detik dan *stork stand positional balance*. Perhitungan dengan satuan semakin banyak angka atau satuan maka semakin baik hasil diperoleh, adapun rumus *T-score* sebagai berikut.

$$T = 10 \left( \frac{x - m}{SD} \right) + 50$$

Keterangan:

T = Nilai Skor-T  
M = Nilai rata-rata data kasar  
X = Nilai data kasar  
SD = *Standar Deviasi* data kasar

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data perkembangan motorik mengacu pada tes *motor ability* pada tes dan pengukuran oleh Nurhasan (2007, p. 135). Instrumen tersebut telah teruji validitas dan reliabilitasnya dengan nilai validitas 0,87 dan nilai reliabilitas 0,93.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama



dalam penelitian, dikarenakan tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2019, p. 296). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **a. Permainan Tradisional**

Instrumen untuk memperoleh data permainan tradisional adalah menggunakan angket. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu dengan membagikan angket kepada responden secara langsung.

#### **b. Perkembangan Motorik**

Pengumpulan data perkembangan motorik yaitu dengan tes *motor ability* untuk anak SD. Tes tersebut meliputi *shuttle-run* 4x10 meter (kelincahan), lempar tangkap bola jarak 1 meter dengan tembok (koordinasi), *stork stand positional balance* (keseimbangan), lari cepat 30 meter (kecepatan).

### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan untuk menguji kebenaran dan kevalidan hipotesis serta menjawab pertanyaan yang diajukan. Langkah awal dalam analisis data yang diperlukan adalah melakukan uji prasyarat analisis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas yang bertujuan untuk memastikan bahwa data yang digunakan memenuhi asumsi statistik yang diperlukan sebelum dilakukan analisis lebih lanjut.

Sebelum data dapat dianalisis untuk uji hipotesis, terdapat beberapa persyaratan yang harus dipenuhi, yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang akan dianalisis normal,



sedangkan uji linearitas bertujuan untuk memastikan bahwa ada hubungan antara kedua variabel.

Cara perhitungan analisis data dengan mencari besarnya frekuensi relatif persentase menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Pengkategorian setiap variabel menggunakan Mean dan Standar Deviasi.

Untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) dalam skala yang dimodifikasi sebagai berikut.

Tabel 2. Kelas Interval

No.	Interval	Kategori
1	$X > (M + 1,5 \text{ SD})$	Sangat Tinggi
2	$(M + 0,5 \text{ SD}) < X \leq (M + 1,5 \text{ SD})$	Tinggi
3	$(M - 0,5 \text{ SD}) < X \leq (M + 0,5 \text{ SD})$	Sedang
4	$(M - 1,5 \text{ SD}) < X \leq (M - 0,5 \text{ SD})$	Rendah
5	$X \leq (M - 1,5 \text{ SD})$	Sangat Rendah

Keterangan:

M = Nilai rata-rata (*Mean*)

X = Skor

SD = Standar Deviasi



## 1. Uji Prasyarat

### a. Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya data yang akan dianalisis. Perhitungan normalitas data dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan SPSS. Jika nilai  $p > 0,05$  maka data normal, sebaliknya jika hasil analisis menunjukkan nilai  $p < 0,05$  maka data tidak normal.

### b. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear antara variabel. Penelitian ini menggunakan uji linearitas *Deviation From Linearity*, dengan bantuan SPSS. Jika  $p > 0,05$  maka dinyatakan linear, sebaliknya jika  $p < 0,05$  maka dinyatakan tidak linear.

## 2. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan linearitas, selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis asosiatif dengan teknik korelasi. teknik korelasi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Rumus yang digunakan yaitu rumus *pearson product moment*.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisiensi korelasi antara X dengan Y

N = Jumlah subjek

$\sum X$  = Jumlah skor subjek

$\sum X^2$  = Jumlah skor kuadrat

$\sum Y$  = Jumlah skor subjek



$\sum Y^2$  = Jumlah skor kuadrat

Setelah mendapatkan hasil perhitungan, kemudian  $r_{xy}$  hitung dikonsultasikan dengan  $r$  tabel taraf signifikan 5%.

- i. Apabila nilai  $r$  hitung  $\geq r$  tabel dan signifikansi ( $\alpha$ )  $< 0,05$ , maka ada hubungan yang signifikan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik siswa kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman.
- ii. Apabila nilai  $r$  hitung  $\geq r$  tabel dan signifikansi ( $\alpha$ )  $> 0,05$ , maka tidak ada hubungan yang signifikan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik siswa kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman.



## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Penelitian**

Data dalam penelitian ini merupakan hasil dari penyebaran angket tentang permainan tradisional dan hasil tes perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman. Hasil dan deskripsi dijabarkan sebagai berikut.

##### **a. Permainan Tradisional**

Data dalam permainan tradisional didapatkan melalui penyebaran angket yang dibagikan secara langsung ke peserta didik kelas IV yang berjumlah 29 butir. Data tersebut merupakan data yang menunjukkan minat peserta didik mengenai permainan tradisional yang diajarkan di SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman. Angket dengan jumlah 29 butir terbagi menjadi dua faktor yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik terdiri dari 16 butir dan faktor ekstrinsik terdiri dari 13 butir. Data permainan tradisional peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 yang telah dikumpulkan akan dideskripsikan dalam bentuk deskriptif statistik.

Deskriptif statistik data dari hasil penelitian permainan tradisional peserta didik kelas IV di SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman didapatkan jumlah skor (*sum*) 5059, skor terendah (*minimum*) 63, skor tertinggi (*maximum*) 110, rata-rata (*mean*) 90,34, nilai tengah (*median*) 90, nilai yang paling banyak muncul (*mode*) 89, dan standar deviasi (SD) 8,85.



Hasil tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3. Deskriptif Statistik Permainan Tradisional Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1

Statistics		
Permainan Tradisional		
N	Valid	56
	Missing	0
Mean		90,34
Median		90
Mode		89,00
Std. Deviation		8,85
Minimum		63
Maximum		110
Sum		5059

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, Permainan Tradisional Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman disajikan dalam tabel sebagai berikut.

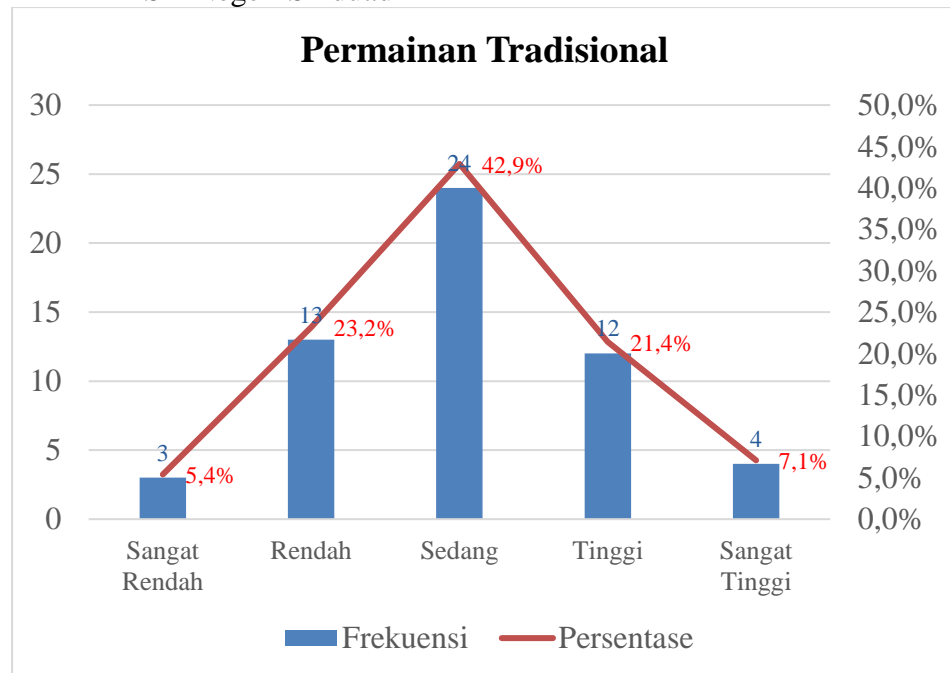
Tabel 4. Norma Penilaian Permainan Tradisional Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \leq 77,06$	Sangat Rendah	3	5,4%
2	$77,06 < X \leq 85,91$	Rendah	13	23,2%
3	$85,91 < X \leq 94,76$	Sedang	24	42,9%
4	$94,76 < X \leq 103,61$	Tinggi	12	21,4%
5	$X > 103,61$	Sangat Tinggi	4	7,1%
Jumlah			56	100,0%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel di atas, tingkat minat permainan tradisional peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman dapat disajikan pada diagram di bawah ini.



Gambar 8. Diagram Batang Permainan Tradisional Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1



Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa tingkat minat permainan tradisional peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 berada pada kategori sangat tinggi sebesar 7,1% (4 peserta didik), kategori tinggi sebesar 21,4% (12 peserta didik), kategori sedang sebesar 42,9% (24 peserta didik), kategori rendah sebesar 23,2% (13 peserta didik), dan kategori sangat rendah sebesar 5,4% (3).

#### b. Perkembangan Motorik

Data dalam perkembangan motorik didapatkan melalui tes *motor ability* yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman. Tes *motor ability* terdiri dari 4 tes yaitu *shuttle run* 4 x 10 meter (kelincahan), *stork stand positional balance* (keseimbangan), lempar tangkap bola jarak 1 meter dengan tembok (koordinasi), dan lari cepat 30 meter. Hasil dari tes tersebut merupakan



data kasar. Data kasar akan diubah menjadi *t-score* yang kemudian jumlah dari *t-score* setiap tes akan dijumlahkan dan dideskripsikan dalam bentuk deskriptif statistik.

Deskriptif statistik data dari hasil penelitian perkembangan motorik peserta didik kelas IV di SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman didapatkan jumlah skor (*sum*) 11200,01, skor terendah (*minimum*) 141,08, skor tertinggi (*maximum*) 268,8, rata-rata (*mean*) 200, nilai tengah (*median*) 203,86, nilai yang paling banyak muncul (*mode*) 223,57, dan standar deviasi (SD) 25,9. Hasil tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 5. Deskriptif Statistik Permainan Tradisional Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1

Statistics		
Perkembangan Motorik		
N	Valid	56
	Missing	0
Mean		200
Median		203,86
Mode		223,57
Std. Deviation		25,9
Minimum		141,08
Maximum		268,80
Sum		11200,01

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, Perkembangan Motorik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman disajikan dalam tabel sebagai berikut.

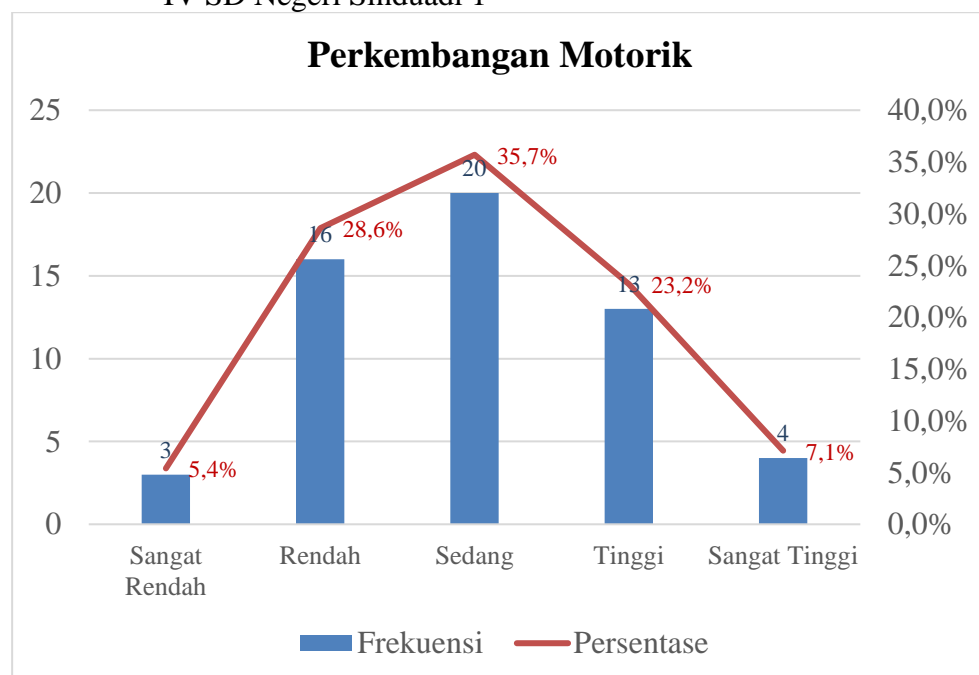


Tabel 6. Norma Penilaian Perkembangan Motorik

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \leq 161,15$	Sangat Rendah	3	5,4%
2	$161,15 < X \leq 187,05$	Rendah	16	28,6%
3	$187,05 < X \leq 212,95$	Sedang	20	35,7%
4	$212,95 < X \leq 238,85$	Tinggi	13	23,2%
5	$X > 238,85$	Sangat Tinggi	4	7,1%
<b>Jumlah</b>			56	100,0%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel di atas, tingkat perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman dapat disajikan pada diagram di bawah ini.

Gambar 9. Diagram Batang Perkembangan Motorik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1



Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa tingkat perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 berada pada kategori sangat tinggi sebesar 7,1% (4 peserta didik), kategori tinggi sebesar 23,2% (13 peserta didik), kategori sedang sebesar 35,7% (20 peserta



didik), kategori rendah sebesar 28,6% (16 peserta didik), dan kategori sangat rendah sebesar 5,4% (3).

## 2. Uji Prasyarat

Sebelum melaksanakan uji hipotesis membutuhkan beberapa uji prasyarat yang harus dipenuhi untuk memastikan keabsahan hasilnya. Uji persyaratan analisis mencakup:

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan guna mengetahui data-data yang diperoleh dari variabel bebas dan terikat yang telah dianalisis apakah mengikuti pola sebaran normal atau tidak. Uji normalitas pada variabel dilakukan dengan menggunakan metode Kolmogorov Smirnov. Metode Kolmogorov Smirnov adalah suatu aturan yang digunakan untuk menentukan distribusi normal ataukah tidak. Distribusi dianggap normal apabila nilai  $p > 0,05$  dan distribusi dianggap tidak normal apabila nilai  $p < 0,05$ . Uji normalitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 23 *for windows*. Hasil uji normalitas dipaparkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas pada Variabel Permainan Tradisional dan Perkembangan Motorik

Variabel	Signifikan	Keterangan
Permainan Tradisional (X)	0,200	Normal
Perkembangan Motorik (Y)	0,200	Normal

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai untuk variabel permainan tradisional dan perkembangan motorik adalah 0,200 di mana nilai keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data tersebut



berdistribusi normal.

#### b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan guna mengetahui variabel bebas dan terikat mempunyai hubungan yang linear ataukah tidak. Hasil uji linearitas dapat dilihat dari nilai signifikansi pada baris *deviation from linearity* dalam tabel ANOVA dari hasil perhitungan di aplikasi SPSS versi 23 *for windows*. Suatu hubungan dapat dikatakan linear apabila nilai koefisien signifikansi lebih dari tingkat kepercayaan yang telah ditentukan, yaitu sebesar 5% (0,05). Hasil uji linearitas dengan aplikasi SPSS versi 23 *for windows* menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung}$  untuk variabel X dan Y adalah 0,94.

Tabel 8. Hasil Uji Linearitas pada Variabel X dan Y

Variabel		Fhitung	Ftabel	Kesimpulan
Bebas	Terikat			
X	Y	0,94	4,02	Linear

Berdasarkan hasil uji linearitas antarvariabel bebas (permainan tradisional dengan simbol x) dan variabel terikat (perkembangan motorik dengan simbol y) dapat disimpulkan bahwa nilai  $F_{hitung}$  (0,94) <  $F_{tabel}$  (4,02). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear antara permainan tradisional dan perkembangan motorik.

Selain itu, hubungan antara variabel X dan Y dinyatakan linear apabila nilai  $sig > 0,05$ . Hasil uji linearitas Hasil uji linearitas dengan aplikasi SPSS versi 23 *for windows* menunjukkan bahwa nilai signifikansi



adalah 0,562.

Tabel 9. Hasil Uji Linearitas dengan Nilai Signifikansi

Hubungan	<i>P</i>	<i>Sig.</i>	Keterangan
X1.X2	0,562	0,05	linear

Dari tabel di atas, terlihat bahwa nilai signifikansi (*p*) 0,562 > 0,05. Jadi, hubungan variabel X dan Y dinyatakan linear.

### 3. Uji Hipotesis

Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah cara untuk mengetahui hipotesis akan diterima atau ditolak. Hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

H<sub>0</sub> : Tidak adanya hubungan yang signifikan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman

H<sub>a</sub> : Terdapat hubungan yang signifikan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman

Hipotesis di atas akan diuji menggunakan analisis *pearson product moment* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23 *for windows*. Hasil analisis korelasi *pearson* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 10. Koefisiensi Korelasi Permainan Tradisional dan Perkembangan Motorik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1

Korelasi	<i>r</i> <sub>hitung</sub>	<i>r</i> <sub>tabel</sub> (df 54;0,05)	<i>Sig.</i>	keterangan
X.Y	0,972	0,263	0,000	berkorelasi



Dalam penelitian ini hipotesis terdapat hubungan yang signifikan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman. Hasil analisis yang menggunakan korelasi *pearson product moment* menunjukkan hasil koefisien korelasi  $r_{\text{tabel}}$  sebesar 0,263 dengan  $N= 58$  ( $df= n-2$ ) dan taraf signifikansi 5%. Nilai  $r_{\text{hitung}}$  yang diperoleh sebesar 0,972, sehingga dapat disimpulkan bahwa  $r_{\text{hitung}} (0,972) > \text{dari } r_{\text{tabel}} (0,263)$  dan nilai signifikansi  $p \ 0,000 < 0,05$ , yang menyatakan bahwa **berkorelasi**.  $H_a$  yang menyatakan bahwa “Terdapat hubungan yang signifikan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman” **diterima**.

Untuk dapat memberi interpretasi terhadap kuatnya hubungan antar variabel, maka dapat digunakan pedoman sebagai berikut.

Tabel 11. Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisiensi	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2019, p. 248)

Berdasarkan tabel di atas, maka termasuk dalam kategori sangat kuat. Dengan demikian, permainan tradisional memiliki pengaruh dalam perkembangan motorik peserta didik.



## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis di atas diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara permainan tradisional dan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman. Permainan tradisional yang sering disebut dengan permainan rakyat yang di mana sebuah kegiatan kreatif yang bertujuan untuk menghibur diri dan juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial serta sebagai wadah untuk membentuk kerja sama. Kusumawati (2018, 0.132) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan permainan daerah dimana setiap daerahnya memiliki cara bermain dan permainan yang berbeda-beda. Permainan tradisional merupakan bentuk dari aktivitas yang menyenangkan dan dilakukan secara individu atau kelompok yang dilakukan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya di suatu daerah tertentu.

Permainan tradisional memiliki beberapa macam yang berbeda-beda di setiap daerah. Ada beberapa permainan tradisional seperti egrang, gobak sodor, bentengan, engklek, dan petak umpet yang melibatkan aktivitas fisik dalam permainannya. Hal tersebut tentunya memiliki manfaat untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Ardiyanto (2019, p. 174) menyebutkan kelebihan dan manfaat dari permainan tradisional, yaitu: (1) melatih kreativitas anak; (2) mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional pada anak; (3) menggunakan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sebagai media pembelajaran; (4) mengembangkan kemampuan motorik dan biomotorik pada anak; (5) meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani; (6) mengoptimalkan



kemampuan kognitif anak; (7) memberikan rasa kegembiraan dan keceriaan.

Anak usia sekolah dasar merupakan masa di mana sangat menentukan pertumbuhan dan perkembangan fisik. Pertumbuhan dan perkembangan fisik pada anak dapat diperoleh melalui aktivitas jasmani yang ada dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK). Dalam pembelajaran PJOK banyak media yang dapat digunakan untuk menunjang keberlangsungan pembelajaran, salah satunya yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional saat ini juga sudah masuk dalam kurikulum pendidikan. Oleh karena itu, tak jarang juga guru memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan perkembangan motorik peserta didik.

Dari hasil penelitian mengenai hubungan permainan tradisional dan perkembangan motorik memiliki hubungan yang signifikan. Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi menghasilkan koefisien korelasi yang ditemukan sebesar 0,972 yang berarti memiliki hubungan sangat kuat. Hal tersebut membuktikan bahwa permainan tradisional dengan banyak unsur serta manfaat di dalamnya dapat membantu perkembangan motorik peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PJOK. Selain itu, penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran juga untuk melestarikan budaya yang telah diwariskan. Oleh karena itu, penelitian ini mampu membuktikan adanya hubungan yang signifikan antara permainan tradisional dan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman.



### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah dilaksanakan semaksimal dan sebaik mungkin, namun tidak terlepas dari keterbatasan. Oleh karena itu, keterbatasan dalam penelitian yang berjudul “Hubungan Permainan Tradisional dengan Perkembangan Motorik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman” yaitu:

1. Peneliti tidak sepenuhnya dapat mengontrol peserta didik dengan maksimal ketika proses pengambilan data baik di lapangan maupun pengisian angket, sehingga dimungkinkan hasil yang didapatkan kurang objektif.
2. Pengambilan data perkembangan motorik pada waktu jam pembelajaran PJOK yang di mana dua rombel digabung dalam waktu jam pembelajaran yang sama, sehingga memungkinkan pengambilan data perkembangan motorik kurang maksimal.
3. Terbatasnya variabel yang diteliti yaitu hanya pada permainan tradisional yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik.



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa “Terdapat hubungan yang signifikan antara permainan tradisional dengan perkembangan motorik peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman”. Hasil dari uji hipotesis yaitu,  $r_{x,y} = 0,972 > r_{(0,05)(54)} = 0,263$  dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi hubungan antara permainan tradisional dan perkembangan motorik yaitu sangat kuat.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan di atas, penelitian ini memiliki implikasi, yaitu supaya peserta didik tidak meninggalkan atau melupakan permainan tradisional sebagai warisan budaya karena dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai dan unsur-unsur yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan, khususnya perkembangan motorik. Dengan perkembangan motorik yang bagus, diharapkan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan memperoleh hasil belajar maksimal.

#### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti dapat memberikan beberapa saran untuk penelitian ini dan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Bagi peserta didik kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman yang memiliki kemampuan motorik yang rendah diharapkan agar



meningkatkan dan mengembangkan kemampuan motorik salah satunya dengan bermain permainan tradisional yang mudah dilakukan.

2. Bagi guru PJOK SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman diharapkan untuk memperhatikan kemampuan motorik peserta didik dalam menyusun program pembelajaran dan program latihan.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk menambah dan mengembangkan variabel penelitian yang mempengaruhi kemampuan motorik peserta didik sekolah dasar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, K. E., & Robinson, S. R. (2015). Motor Development. In *Handbook of Child Psychology and Developmental Science* (Issue April).
- Apriliawati, A. T. (2018). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terhadap Kemampuan Motorik Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 04(2), 522–528.
- Ardiyanto, A. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional “Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan Di Era Digital” ISSN: 4*, 173–176.
- Ariani, C. (1997). *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. 3. Diakses dari [http://repositori.kemdikbud.go.id/14158/1/Pembinaannilaibudaya\\_melalui\\_permainanrakyatdaerahistimewayogyakarta.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/14158/1/Pembinaannilaibudaya_melalui_permainanrakyatdaerahistimewayogyakarta.pdf), pada tanggal 2 Oktober 2024.
- Furqon. (2006). *Mendidik Anak Dengan Bermain*. Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *Manazhim*, 2(1), 105–117.
- Hartati, dkk. (2012). *Permainan Kecil*. Wineka Media.
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1 & 2*. Erlangga.
- Kurniawan, A. (2019). *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Wineka Media.
- Kustari, N. E., & Mahendra, A. M. (2020). Studi Deskriptif Mengenai Keterampilan Motorik Kasar Peserta didik Sekolah Dasar Se-Kecamatan Cileunyi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(3), 382–391.
- Kusumawati, O. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Peserta didik Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal*



*Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124–142.

- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37.
- Maryati, L., Kristiyandaru, A., & Arief, N. A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 11(1), 76-86.
- Menteri Pendidikan Nasional (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006*, tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Muhajir dan Gunawan, A. (2022). *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Muslihin, H. Y., Respati, R. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Untuk Peningkatan Tumbuh Kembang Anak. *Prosiding SEMDIKJAR*, 82–88.
- Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68-80.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 422-438.
- Novitasari, R., Nasirun, M., & D., D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media Hulahoop pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 6–12.
- Nurhasan. (2007). *Tes dan Pengukuran*. PT Bina Aksara
- Oktadinata, A., & Munar, H. (2019). Sosialisasi Manfaat Keterampilan Motorik Kasar Terhadap Perkembangan Kognitif, Afektif, dan Psikomotor. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 1(2), 76–82.
- Prasetya, A. D. (2018). *Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.



- Prasetya, S. A., & Komaini, A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/Iii Cutmutia Kerinci. *Stamina*, 2(10), 65-78.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 7174-7187.
- Rahman, A.B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Rohendi, A., & Seba, L. (2017). *Perkembangan Motorik*. Alfabeta.
- Rosdiani, D. (2015). *Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Alfabeta.
- Saleh, M. S., & Malinta, S. S. (2020). Survei Minat Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Smpn 30 Makassar. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(1), 55-62.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabet.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabet.
- Sukamti, E. R. (2018). *Perkembangan Motorik*. UNY Press
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 197.
- Trilisiana, N., dkk. (2014). *Pendidikan Karakter*. Selembar Karya Pustaka.



# LAMPIRAN



## Lampiran 1. Surat Permohonan Pembimbing Penyusunan Proposal TA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR  
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092,  
Laman : <http://www.fkk.uny.ac.id>, Surel : [humas\\_fkk@uny.ac.id](mailto:humas_fkk@uny.ac.id)

### SURAT PERMOHONAN PEMBIMBING PENYUSUNAN PROPOSAL TA No. 149/PJSD/X/2024

Berdasarkan persetujuan Koorprodi atas usulan Proposal Tugas Akhir Skripsi mahasiswa:

Nama : Sobri Fuadi Al Asror  
NIM : 20604221058  
Program Studi : S1-Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar  
Judul : Hubungan Permainan Tradisional Dengan Perkembangan Motorik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman.

Dengan hormat, mohon Bapak:

Nama : Dr. Heri Yogo Prayadi, M.Or.  
NIP : 19800507 202321 1 014  
Jabatan : Lektor  
Departemen : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Bersedia sebagai Pembimbing penyusunan proposal TA bagi mahasiswa tersebut di atas. Atas kesediaannya dan kerjasama Bapak diucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 17 Oktober 2024  
Koorprodi S1-PJSD

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



## Lampiran 2. Kartu Bimbingan Penyusunan TA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR PROGRAM SARJANA  
Alamat : Jl. Colombo No.1 Yogyakarta 55181, Telp.(0274) 550816, 513092, Faksimile (0274) 513092.  
Laman : <http://www.fikhs.uny.ac.id>, Surel : [humas.fikhs@uny.ac.id](mailto:humas.fikhs@uny.ac.id)

### FORMULIR BIMBINGAN PENYUSUNAN LAPORAN TA

Nama Mahasiswa : Sobri Fandi Al Amr  
Dosen Pembimbing : Dr. Hari Yulianto, S.Pd.Tes., M.Kes.  
NIM : 2060421001  
Program Studi : PJSD  
Judul TA : Hubungan Pemakaian Teknologi dengan Perkembangan Olahraga  
Riset Didik Kelas IV S.D. Mengenai Kondisi Lapangan  
Makassar

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Hasil/Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	Kamis, 15 Agustus 2024	Pembahasan Judul TA	Pindah judul skripsi	10
2.	Rabu, 21 Agustus 2024	Bab I	Memeriksa latar belakang	10
3.	Selasa, 27 Agustus 2024	Bab I	Memeriksa bab I	10
4.	Jumat, 6 September 2024	Bab II	Memeriksa teori dan gambar	10
5.	Rabu, 11 September 2024	Bab II	Bab II diteliti dan lanjut bab III	10
6.	Rabu, 18 September 2024	Bab III	Memeriksa instrumen penelitian	10
7.	Selasa, 24 September 2024	Bab III	Bab III diteliti dan lanjut pengambilan data	10
8.	Jumat, 11 Oktober 2024	Bab IV	Memeriksa diagram hasil	10
9.	Senin, 14 Oktober 2024	Bab IV dan V	Melengkapi pembahasan TACS	10
10.	Selasa, 22 Oktober 2024	Skripsi	Skripsi diteliti dan lanjut hidang	10

Mengetahui  
Koord.Prodi SI PJSD

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

Yogyakarta, 22 Oktober 2024

Mahasiswa

Sobri Fandi Al Amr  
NIM. 2060421001



### Lampiran 3. Surat Izin Penelitian



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, 0274-550626, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uns.ac.id E-mail: humas@fik.uns.ac.id

Nomor : B/1405/UN34.16/PT.01.04/2024

26 September 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri Sinduadi 1  
Jl. Selokan Mataram No. 59 A, Kutu Dukuh, Sinduadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah  
Istimewa Yogyakarta 55284

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

Nama : Sobri Fuadi Al Asror  
NIM : 20604221058  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Hubungan Permainan Tradisional dengan Perkembangan Motorik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman  
Waktu Penelitian : 30 September - 18 Oktober 2024

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.



Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.  
NIP 19770218 200801 1 002



#### Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI SINDUADI 1**

*ꦑꦼꦩꦼꦂꦶꦠꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦱꦭꦺꦩꦤ꧀  
ꦢꦶꦤꦱꦥꦺꦢꦶꦢꦶꦏꦤ꧀*

Jl. Magelang Km 06 Karanganyar No. 59A Sinduadi Mlati Sleman DI Yogyakarta Kode Pos 55284  
Telp. (0274) 623636 Email: sinduad1mlati@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 147/SK/SDSIA1/X/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. PURWANINGSIH  
NIP : 19641107 199312 2 001  
Pangkat. Gol./Ruang : Pembina Tingkat I, IV/b  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri Sinduadi 1,  
Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman

Menerangkan bahwa mahasiswa bernama :

Nama : SOBRI FUADI AL ASROR  
NIM : 20604221058  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Univesitas : Universitas Negeri Yogyakarta

benar-benar telah melakukan penelitian di SD Negeri Sinduadi 1, Kapanewon Mlati, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang berjudul Hubungan Permainan Tradisional dengan Perkembangan Motorik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sinduadi 1 Kapanewon Mlati Sleman pada tanggal 30 September – 18 Oktober 2024

Demikian surat keterangan ini disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sleman, 11 Oktober 2024  
Kepala SD Negeri Sinduadi 1

Dra. PURWANINGSIH  
Pembina Tingkat I, IV/b  
NIP 19641107 199312 2 001



## Lampiran 5. Angket Instrumen Permainan Tradisional

### Angket Penelitian Permainan Tradisional

Nama :  
Jenis Kelamin : (Putra/Putri)  
Kelas :

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan tanggapan Anda!

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	Keterangan
1.	Saya selalu bermain gobak sodor karena dapat menambah nilai pelajaran pendidikan jasmani.	<input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
2.	Saya selalu mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena ingin bisa bermain permainan tradisional.	<input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
3.	Saya selalu bermain egrang karena menyenangkan.	<input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
4.	Saya selalu bermain gobak sodor karena dapat meningkatkan kelincahan.	<input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
5.	Saya selalu bermain petak umpet karena peraturannya mudah dipahami.	<input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
6.	Saya selalu memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru memberikan materi tentang permainan gobak sodor.	<input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
7.	Saya selalu memperhatikan pembelajaran permainan tradisional karena ingin mengetahui berbagai macam permainan tradisional.	<input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS



8.	Saya selalu memperhatikan guru ketika menjelaskan peraturan permainan bentengan.	SS	S	TS	STS
9.	Saya selalu memperhatikan permainan engkleng karena menyenangkan.	SS	S	TS	STS
10.	Pembelajaran dalam bentuk permainan bakiak membutuhkan perhatian yang tinggi.	SS	S	TS	STS
11.	Saya selalu memperhatikan teman yang bisa bermain egrang.	SS	S	TS	STS
12.	Saya selalu bermain gobak sodor dengan semangat.	SS	S	TS	STS
13.	Saya selalu bermain egrang dengan percaya diri.	SS	S	TS	STS
14.	Saya selalu bermain bentengan dengan sportif.	SS	S	TS	STS
15.	Saya selalu bermain bakiak dengan tertib.	SS	S	TS	STS
16.	Saya selalu bermain petak umpet dengan jujur.	SS	S	TS	STS
17.	Saya bermain engkleng karena alat yang digunakan cukup mudah.	SS	S	TS	STS
18.	Saya bermain bentengan karena alat yang digunakan cukup sederhana.	SS	S	TS	STS
19.	Saya bermain egrang karena alat yang digunakan sudah ada di sekolah.	SS	S	TS	STS
20.	Saya bermain engkleng karena alat yang digunakan mudah dibawa.	SS	S	TS	STS



21.	Saya bermain bakiak karena lapangan dekat dengan lingkungan sekolah.	SS	S	TS	STS
22.	Saya bermain engkleng karena lapangan tidak panas.	SS	S	TS	STS
23.	Lapangan untuk bermain gobak sodor nyaman digunakan.	SS	S	TS	STS
24.	Saya bermain gobak sodor karena guru selalu memberi semangat kepada siswa.	SS	S	TS	STS
25.	Saya bermain bentengan karena guru menjelaskan materi bentengan dengan baik.	SS	S	TS	STS
26.	Saya selalu bermain bakiak karena guru selalu memberikan contoh bermain bakiak dengan baik.	SS	S	TS	STS
27.	Saya bermain engkleng karena guru selalu memberikan pengarahan cara bermain engkleng.	SS	S	TS	STS
28.	Saya bermain egrang karena guru selalu memberikan bimbingan.	SS	S	TS	STS
29.	Saya bermain gobak sodor karena permainan yang dijelaskan oleh guru mudah dipahami.	SS	S	TS	STS



### Lampiran 6. Data Permainan Tradisional

No.	Nama	Butir Nomor Soal																												Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		29
1	Aji	2	4	2	3	4	3	3	4	4	4	3	2	4	2	2	3	3	3	1	2	1	2	1	4	3	3	2	3	3	80
2	Alesha	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	1	1	1	3	3	3	1	3	1	1	3	1	1	1	3	3	3	3	1	63
3	Aliqa	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	4	4	2	3	4	3	4	3	3	4	3	4	89
4	Amorra	2	4	2	4	3	3	4	3	4	3	4	2	3	2	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	89
5	Ardhan	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	99
6	Arka	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	90
7	Atma	1	4	2	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	4	96
8	Attar	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	2	2	3	4	4	3	3	4	101
9	Ayunda	2	3	2	3	4	4	3	4	3	4	3	2	4	2	4	4	4	3	3	3	3	2	4	4	4	3	4	3	3	94
10	Azka	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	99
11	Azzizah	2	3	4	1	3	4	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	2	1	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	87
12	Brian	3	3	2	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	2	1	4	3	3	1	4	4	3	93
13	Cyqal	3	3	2	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	4	93
14	Daffa	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	108
15	Dara	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	98
16	Darrel	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	98
17	Ilham	4	4	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	4	2	3	3	4	1	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	89
18	Javier	3	3	2	4	3	4	3	3	2	3	4	3	1	3	4	4	3	2	1	4	3	2	3	4	4	3	3	4	3	88
19	Kahfi	2	3	2	4	3	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	87



20	Kanaya	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	4	3	1	2	3	4	2	2	2	4	2	2	4	4	2	3	4	2	4	86
21	Dafan	2	3	2	4	4	3	3	4	4	2	3	3	4	4	2	3	3	4	4	3	3	2	3	2	4	4	4	3	3	92
22	Arjuna	1	3	2	2	3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	2	3	3	83
23	Nasrullah	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	94
24	Nadhira	1	3	2	3	3	4	4	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	2	2	2	1	2	3	3	3	2	4	3	2	77
25	Qatrun	4	2	2	4	4	3	4	3	4	1	2	3	3	3	2	3	4	1	3	3	1	2	4	4	3	3	3	3	4	85
26	Syafa	3	3	1	3	3	4	4	1	2	1	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	4	2	4	4	1	4	78
27	Mahira	2	4	1	2	4	3	3	4	3	4	3	3	3	2	1	4	3	3	4	3	2	3	3	4	3	1	2	4	3	84
28	Abid	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	110
29	Al Fatih	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	91
30	Asyifa	3	4	2	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	2	4	3	3	4	2	1	3	4	2	3	3	4	3	4	3	90
31	Attar	4	4	2	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	2	2	3	3	4	2	3	3	3	86
32	Ayunindya	3	3	2	4	4	3	3	3	3	2	2	4	3	3	2	3	4	3	3	2	3	4	4	4	2	3	3	3	4	89
33	Azzahra	2	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	2	2	4	3	4	4	3	4	100
34	Bagus	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	110
35	Citra	2	3	2	4	3	4	3	3	4	2	4	3	2	1	2	4	3	1	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	79
36	Elisya	3	3	2	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	95
37	Faidha	3	4	2	3	4	3	4	2	2	3	2	3	2	3	3	4	3	3	2	1	3	1	4	3	4	3	3	1	4	82
38	Faiq	4	4	2	4	4	3	3	2	2	2	4	4	3	3	4	4	4	2	1	3	4	2	4	3	2	4	3	1	4	89
39	Gagat	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	90
40	Gavriello	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	2	4	2	2	4	2	2	2	4	4	3	4	2	91
41	Kanaya	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	4	2	4	3	2	3	2	4	2	1	3	3	4	4	4	4	85



42	Kania	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	94
43	Kineisha	1	3	2	1	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	2	4	4	2	2	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	84
44	Kirana	1	4	2	3	3	4	4	3	3	1	3	4	2	1	2	3	3	2	2	4	1	3	4	3	2	2	3	1	3	76
45	M. Alfandy	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	93
46	M. Al Fatih	3	4	2	3	3	4	3	4	4	2	1	3	2	4	2	3	4	2	2	2	3	4	3	3	2	1	3	2	3	81
47	M. Azzam	2	4	1	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	1	1	3	3	1	1	3	2	3	4	3	3	2	3	3	2	80
48	M. Madyadi kma	4	4	2	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	1	4	3	3	4	4	3	3	4	3	98
49	M. Raihan	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	3	95
50	Nabila	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	108
51	Narehan	1	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	95
52	Olivia	4	4	2	3	4	3	3	3	4	4	3	4	2	2	4	3	2	1	1	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	82
53	Rizka	4	3	1	4	3	4	3	1	1	4	1	4	1	4	4	3	4	4	1	2	4	2	3	4	3	4	3	2	3	84
54	Sabiq	1	3	3	2	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	2	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	92
55	Samuel	2	3	4	4	3	3	4	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	93
56	Satria	2	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	97



**Lampiran 7. Data Perkembangan Motorik**

No.	Nama	Kelincahan	TScore	Koordinasi	TScore	Keseimbangan	T-Score	Kecepatan	TScore	Total Tscore	Kategori
1	Aji	27,14	44,64	3	29,980	7,64	43,5	8,45	52,28	170,40	Rendah
2	Alesha	31,94	29,50	3	29,98	20,52	45,63	10,03	35,97	141,08	Sangat Rendah
3	Aliqa	28,45	40,51	24	61	18,56	45,3	9,26	43,92	190,73	Sedang
4	Amorra	29,26	37,95	23	59,52	29,8	47,15	7,71	59,93	204,55	Sedang
5	Ardhan	19,26	69,48	19	53,61	9,16	43,75	8,02	56,73	223,57	Tinggi
6	Arka	20,41	65,85	16	49,18	5,26	43,11	8,93	47,33	205,47	Sedang
7	Atma	21,28	63,11	22	58,05	14,32	44,6	8,5	51,77	217,53	Tinggi
8	Attar	20,41	65,85	27	65,43	14,03	44,56	7,53	61,79	237,63	Tinggi
9	Ayunda	27,05	44,92	28	66,91	49,08	50,33	8,84	48,26	210,42	Sedang
10	Azka	25,13	50,97	20	55,09	55,89	51,46	7,3	64,16	221,68	Tinggi
11	Azzizah	26,59	46,37	18	52,14	18,94	45,37	9,28	43,71	187,59	Sedang
12	Brian	26,05	48,07	10	40,32	108,32	60,1	7,67	60,34	208,83	Sedang
13	Cyqal	24,57	52,74	21	56,57	30,63	47,29	9,03	46,3	202,90	Sedang
14	Daffa	17,59	74,74	11	41,8	97,47	58,31	7,29	64,26	239,11	Sangat Tinggi
15	Dara	20,33	66,11	20	55,09	26,23	46,57	8,11	55,8	223,57	Tinggi
16	Darrel	19,69	68,12	23	59,52	4,42	42,97	8,56	51,15	221,76	Tinggi
17	Ilham	27,71	42,84	21	56,57	7,05	43,41	7,99	57,04	199,86	Sedang
18	Javier	24,86	51,82	18	52,14	17,52	45,13	9,24	44,13	193,22	Sedang
19	Kahfi	27,27	44,23	18	52,14	19,33	45,43	8,89	47,74	189,54	Sedang



20	Kanaya	26,63	46,24	11	41,8	30,25	47,23	8,53	51,46	186,73	Rendah
21	Dafan	24,81	51,98	19	53,61	46,34	49,88	8,5	51,77	207,24	Sedang
22	Arjuna	30,04	35,49	21	56,57	6,2	43,27	9,46	41,85	177,18	Rendah
23	Nasrullah	25,34	50,31	20	55,09	34,65	47,95	7,65	60,55	213,90	Tinggi
24	Nadhira	30,56	33,85	5	32,93	62	52,46	9,75	38,86	158,10	Sangat Rendah
25	Qatrun	27,07	44,86	10	40,32	9,41	43,79	8,14	55,49	184,46	Rendah
26	Syafa	30,79	33,13	8	37,36	15,42	44,78	8,83	48,36	163,63	Rendah
27	Mahira	30,53	33,95	19	53,61	25,65	46,47	9,56	40,82	174,85	Rendah
28	Abid	24,01	54,5	21	56,57	261,89	85,41	6,51	72,32	268,80	Sangat Tinggi
29	Al Fatih	28,31	40,95	19	53,61	56,73	51,59	7,46	62,51	208,66	Sedang
30	Asyifa	24,63	52,55	21	56,57	5,25	43,11	8,58	50,94	203,17	Sedang
31	Attar	25,56	49,62	17	50,66	30,45	47,26	9,77	38,65	186,19	Rendah
32	Ayunindya	29,35	37,67	8	37,36	92,36	57,47	9,99	36,38	168,88	Rendah
33	Azzahra	29,89	35,97	22	58,05	282,27	88,77	8,89	47,74	230,53	Tinggi
34	Bagus	23,58	55,86	17	50,66	278,06	88,07	7,91	57,86	252,45	Sangat Tinggi
35	Citra	25,15	50,91	7	35,89	17,94	45,2	10,4	32,15	164,15	Rendah
36	Elisya	24,12	54,16	19	53,61	62,6	52,56	8,41	52,7	213,03	Tinggi
37	Faidha	25,62	49,43	8	37,36	25,07	46,38	9,6	40,41	173,58	Rendah
38	Faiq	26,3	47,28	17	50,66	69,16	53,64	8,96	47,02	198,60	Sedang
39	Gagat	26,13	47,82	10	40,32	102,59	59,15	7,88	58,17	205,46	Sedang
40	Gavriello	24,52	52,9	11	41,8	27,8	46,83	7,13	65,92	207,45	Sedang
41	Kanaya	25,06	51,19	15	47,7	37,99	48,5	9,82	38,14	185,53	Rendah



42	Kania	23,95	54,69	18	52,14	77,54	55,02	8,53	51,46	213,31	Tinggi
43	Kineisha	25,61	49,46	11	41,8	15,9	44,86	9,76	38,76	174,88	Rendah
44	Kirana	24,33	53,5	2	28,5	9,84	43,87	10,8	28,02	153,89	Sangat Rendah
45	M, Alfandy	25,52	49,74	25	62,48	72,41	54,18	9,28	43,71	210,11	Sedang
46	M, Al Fatih	28,33	40,88	15	47,7	4,82	43,04	9,6	40,41	172,03	Rendah
47	M, Azzam	27,39	43,85	4	31,45	27,4	46,76	8,85	48,15	170,21	Rendah
48	M, Madyadik ma	23,25	56,9	25	62,48	32,13	47,54	7,7	60,03	226,95	Tinggi
49	M, Raihan	25,54	49,68	19	53,61	21,19	45,74	7,25	64,68	213,71	Tinggi
50	Nabila	18,33	72,41	29	68,39	7,41	43,46	7,33	63,85	248,11	Sangat Tinggi
51	Narehan	27,25	44,29	20	55,09	57,9	51,79	7,58	61,27	212,44	Sedang
52	Olivia	24,47	53,05	9	38,84	12,32	44,27	9,87	37,62	173,78	Rendah
53	Rizka	24,99	51,41	14	46,23	50,72	50,6	10,4	32,15	180,39	Rendah
54	Sabiq	25,72	49,11	21	56,57	45,57	49,75	8,98	46,81	202,24	Sedang
55	Samuel	23,09	57,4	23	59,52	14,31	44,6	9,2	44,54	206,06	Sedang
56	Satria	23,8	55,17	22	58,05	51,71	50,77	8,1	55,9	219,89	Tinggi



## Lampiran 8. Hasil Uji Normalitas

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Perkembangan Motorik	Permainan Tradisional
N		56	56
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	200,0002	90,3393
	Std. Deviation	25,90216	8,84673
Most Extreme Differences	Absolute	,088	,067
	Positive	,066	,067
	Negative	-,088	-,065
Test Statistic		,088	,067
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>	.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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



### Lampiran 9. Hasil Uji Linearitas

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perkembangan Motorik * Permainan Tradisional	Between Groups	(Combined)	35835,067	28	1279,824	32,426	,000
		Linearity	34831,957	1	34831,957	882,524	,000
		Deviation from Linearity	1003,110	27	37,152	,941	,562
	Within Groups		1065,651	27	39,469		
	Total		36900,718	55			



## Lampiran 10. Hasil Uji Hipotesis

### Correlations

		Perkembangan Motorik	Permainan Tradisional
Perkembangan Motorik	Pearson Correlation	1	.972**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	56	56
Permainan Tradisional	Pearson Correlation	.972**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	56	56

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



**Lampiran 11. Tabel r Product Moment**

Tabel r Product Moment											
Pada Sig.0,05 (Two Tail)											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126



## Lampiran 12. Tabel Distribusi f Probabilitas

Titik Persentase Distribusi f untuk Probabilitas = 0,05

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
46	4.05	3.20	2.81	2.57	2.42	2.30	2.22	2.15	2.09	2.04	2.00	1.97	1.94	1.91	1.89
47	4.05	3.20	2.80	2.57	2.41	2.30	2.21	2.14	2.09	2.04	2.00	1.96	1.93	1.91	1.88
48	4.04	3.19	2.80	2.57	2.41	2.29	2.21	2.14	2.08	2.03	1.99	1.96	1.93	1.90	1.88
49	4.04	3.19	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.08	2.03	1.99	1.96	1.93	1.90	1.88
50	4.03	3.18	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.07	2.03	1.99	1.95	1.92	1.89	1.87
51	4.03	3.18	2.79	2.55	2.40	2.28	2.20	2.13	2.07	2.02	1.98	1.95	1.92	1.89	1.87
52	4.03	3.18	2.78	2.55	2.39	2.28	2.19	2.12	2.07	2.02	1.98	1.94	1.91	1.89	1.86
53	4.02	3.17	2.78	2.55	2.39	2.28	2.19	2.12	2.06	2.01	1.97	1.94	1.91	1.88	1.86
54	4.02	3.17	2.78	2.54	2.39	2.27	2.18	2.12	2.06	2.01	1.97	1.94	1.91	1.88	1.86
55	4.02	3.16	2.77	2.54	2.38	2.27	2.18	2.11	2.06	2.01	1.97	1.93	1.90	1.88	1.85
56	4.01	3.16	2.77	2.54	2.38	2.27	2.18	2.11	2.05	2.00	1.96	1.93	1.90	1.87	1.85
57	4.01	3.16	2.77	2.53	2.38	2.26	2.18	2.11	2.05	2.00	1.96	1.93	1.90	1.87	1.85
58	4.01	3.16	2.76	2.53	2.37	2.26	2.17	2.10	2.05	2.00	1.96	1.92	1.89	1.87	1.84
59	4.00	3.15	2.76	2.53	2.37	2.26	2.17	2.10	2.04	2.00	1.96	1.92	1.89	1.86	1.84
60	4.00	3.15	2.76	2.53	2.37	2.25	2.17	2.10	2.04	1.99	1.95	1.92	1.89	1.86	1.84
61	4.00	3.15	2.76	2.52	2.37	2.25	2.16	2.09	2.04	1.99	1.95	1.91	1.88	1.86	1.83
62	4.00	3.15	2.75	2.52	2.36	2.25	2.16	2.09	2.03	1.99	1.95	1.91	1.88	1.85	1.83
63	3.99	3.14	2.75	2.52	2.36	2.25	2.16	2.09	2.03	1.98	1.94	1.91	1.88	1.85	1.83
64	3.99	3.14	2.75	2.52	2.36	2.24	2.16	2.09	2.03	1.98	1.94	1.91	1.88	1.85	1.83
65	3.99	3.14	2.75	2.51	2.36	2.24	2.15	2.08	2.03	1.98	1.94	1.90	1.87	1.85	1.82
66	3.99	3.14	2.74	2.51	2.35	2.24	2.15	2.08	2.03	1.98	1.94	1.90	1.87	1.84	1.82
67	3.98	3.13	2.74	2.51	2.35	2.24	2.15	2.08	2.02	1.98	1.93	1.90	1.87	1.84	1.82
68	3.98	3.13	2.74	2.51	2.35	2.24	2.15	2.08	2.02	1.97	1.93	1.90	1.87	1.84	1.82
69	3.98	3.13	2.74	2.50	2.35	2.23	2.15	2.08	2.02	1.97	1.93	1.90	1.86	1.84	1.81
70	3.98	3.13	2.74	2.50	2.35	2.23	2.14	2.07	2.02	1.97	1.93	1.89	1.86	1.84	1.81
71	3.98	3.13	2.73	2.50	2.34	2.23	2.14	2.07	2.01	1.97	1.93	1.89	1.86	1.83	1.81
72	3.97	3.12	2.73	2.50	2.34	2.23	2.14	2.07	2.01	1.96	1.92	1.89	1.86	1.83	1.81
73	3.97	3.12	2.73	2.50	2.34	2.23	2.14	2.07	2.01	1.96	1.92	1.89	1.86	1.83	1.81
74	3.97	3.12	2.73	2.50	2.34	2.22	2.14	2.07	2.01	1.96	1.92	1.89	1.85	1.83	1.80
75	3.97	3.12	2.73	2.49	2.34	2.22	2.13	2.06	2.01	1.96	1.92	1.88	1.85	1.83	1.80
76	3.97	3.12	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.01	1.96	1.92	1.88	1.85	1.82	1.80
77	3.97	3.12	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.00	1.96	1.92	1.88	1.85	1.82	1.80
78	3.96	3.11	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.88	1.85	1.82	1.80
79	3.96	3.11	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.88	1.85	1.82	1.79
80	3.96	3.11	2.72	2.49	2.33	2.21	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.88	1.84	1.82	1.79
81	3.96	3.11	2.72	2.48	2.33	2.21	2.12	2.05	2.00	1.95	1.91	1.87	1.84	1.82	1.79



<b>82</b>	3.96	3.11	2.72	2.48	2.33	2.21	2.12	2.05	2.00	1.95	1.91	1.87	1.84	1.81	1.79
<b>83</b>	3.96	3.11	2.71	2.48	2.32	2.21	2.12	2.05	1.99	1.95	1.91	1.87	1.84	1.81	1.79
<b>84</b>	3.95	3.11	2.71	2.48	2.32	2.21	2.12	2.05	1.99	1.95	1.90	1.87	1.84	1.81	1.79
<b>85</b>	3.95	3.10	2.71	2.48	2.32	2.21	2.12	2.05	1.99	1.94	1.90	1.87	1.84	1.81	1.79
<b>86</b>	3.95	3.10	2.71	2.48	2.32	2.21	2.12	2.05	1.99	1.94	1.90	1.87	1.84	1.81	1.78
<b>87</b>	3.95	3.10	2.71	2.48	2.32	2.20	2.12	2.05	1.99	1.94	1.90	1.87	1.83	1.81	1.78
<b>88</b>	3.95	3.10	2.71	2.48	2.32	2.20	2.12	2.05	1.99	1.94	1.90	1.86	1.83	1.81	1.78
<b>89</b>	3.95	3.10	2.71	2.47	2.32	2.20	2.11	2.04	1.99	1.94	1.90	1.86	1.83	1.80	1.78
<b>90</b>	3.95	3.10	2.71	2.47	2.32	2.20	2.11	2.04	1.99	1.94	1.90	1.86	1.83	1.80	1.78



### Lampiran 13. Dokumentasi

Gambar 10. *Test Shuttle Run 4 x 10 Meter*



Gambar 11. Tes Lempar Tangkap Bola Jarak 1 Meter dengan Tembok





Gambar 12. *Test Stork Stand Positional Balance*



Gambar 13. Tes Lari Cepat 30 Meter





Gambar 14. Peserta Didik Mengisi Angket Permainan Tradisional

