

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DAN KEMAMPUAN FOKUS
TERHADAP KECEPATAN ANAK SEKOLAH DASAR**

TESIS



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Ilmu Keolahragaan

Oleh:
AHMAD ABADI
NIM. 22611251028

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2024

ABSTRAK

Ahmad Abadi: Pengaruh Permainan Tradisional Dan Kemampuan Fokus Terhadap Kecepatan Anak Sekolah Dasar. **Tesis. Yogyakarta: Program Magister Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

Penelitian ini bertujuan: 1) untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional bentengan dan gobak sodor terhadap peningkatan kecepatan. 2) untuk mengetahui pengaruh kemampuan fokus tinggi dan rendah terhadap peningkatan kecepatan, dan 3) untuk mengetahui interaksi antara permainan tradisional (bentengan dan gobak sodor) dan kemampuan fokus (tinggi dan rendah) terhadap peningkatan kecepatan.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan rancangan factorial 2x2. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar negeri 12 makarti jaya yang berjumlah 24 sampel yaitu: 12 murid kelas 4 dan 12 murid kelas 5. Penelitian ini dibagi menjadi 2 kelompok yaitu permainan tradisional bentengan dan gobak sodor. Kemampuan fokus kelompok menggunakan dua kelompok yaitu kemampuan fokus tinggi dan rendah. Pemisahan sampel dilakukan secara *ordinal pairing*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan secara kuantitatif. Pada penelitian ini teknik yang digunakan test awal (*pretest*), *treatment* (perlakuan) dan tes akhir (*posttest*). Instrument yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur instrumen penilaian kemampuan fokus menggunakan kuisioner dan kecepatan menggunakan tes lari 40 meter. Teknik analisis data yang digunakan adalah *paired sampel t-Test* merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tapi mengalami perlakuan yang berbeda dengan aplikasi SPSS 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi pengaruh yang signifikan permainan tradisional bentengan dan gobak sodor terhadap peningkatan kecepatan pada siswa. Terdapat interaksi pengaruh yang signifikan kemampuan fokus tinggi dan rendah terhadap peningkatan kecepatan. Terdapat interaksi pada pemberian permainan tradisional (bentengan dan gobak sodor) dan kemampuan fokus (tinggi - rendah) terhadap peningkatan kecepatan, tetapi tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara permainan tradisional dan kemampuan fokus terhadap kecepatan.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yaitu peneliti lebih mengembangkan permainan tradisional untuk menjadi Solusi dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Kecepatan, Kemampuan Fokus, Permainan Tradisional.

ABSTRACT

Ahmad Abadi: Effect of Traditional Game and the Focus Ability towards the Speed of Elementary School Students. **Thesis. Yogyakarta: Master Program of Sport Sciences, Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

This research aims: 1) to determine the effect of the traditional games of Bentengan and Gobak Sodor towards the increasing speed, 2) to determine the effect of high and low focus ability towards the increasing speed, and 3) to determine the interaction between traditional games (Bentengan and Gobak Sodor) and focus ability (high and low) towards the increasing speed.

The type of this research was an experiment using a 2x2 factorial design. The research population was 24 students from SD Negeri 12 Makarti Jaya (Makarti Jaya Elementary School), 12 fourth grade students, and 12 fifth grade students. This research was divided into 2 groups: traditional games of Bentengan and Gobak Sodor. Group focus ability used two groups: high and low focus ability. Sample separation was carried out by using ordinal pairing. The data collection technique used a quantitative approach. In this research, the techniques used were initial test (pretest), treatment and final test (posttest). The research instrument used to measure focus ability assessment instruments used questionnaires and speed using the 40 meter running test. The data analysis technique used paired sample t-Test, a test of the difference between two paired samples. Paired samples were the same subjects, but experienced different treatments with the SPSS 25 application.

The results of the research show that there is a significant interaction effect of the traditional games of Bentengan and Gobak Sodor on increasing students' speed. There is a significant interaction effect of high and low focusing ability on increasing speed. There is an interaction between providing traditional games (Bentengan and Gobak Sodor) and ability to focus (high - low) on increasing speed, but there is no significant difference between traditional games and ability to focus on speed. Recommendations for further research are that researchers further develop traditional games to become a solution in the learning process.

Keywords: Speed, Ability to Focus, Traditional Games.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Ahmad Abadi

Nomor Mahasiswa : 22611251028

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Fakultas : Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 4 Juli 2024
Yang Membuat Pernyataan,



Ahmad Abadi
NIM. 22611251028

LEMBAR PERSETUJUAN

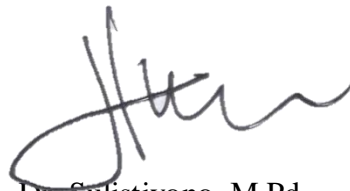
**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DAN KEMAMPUAN FOKUS
TERHADAP KECEPATAN ANAK SEKOLAH DASAR**

TESIS

**AHMAD ABADI
NIM: 22611251028**

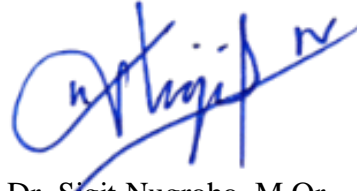
Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal 5 Juli 2024

Koordinator program studi



Dr. Sulistiyono, M.Pd.
NIP. 197612122008121001

Dosen pembimbing



Dr. Sigit Nugroho, M.Or.
NIP. 19800924200604100

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DAN KEMAMPUAN FOKUS
TERHADAP KECEPATAN ANAK SEKOLAH DASAR**




TESIS

AHMAD ABADI
NIM: 22611251028

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta,

Tanggal, 5 Juli 2024

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Sumaryanti, M.S. (Ketua/Penguji)		23-07-2024
Dr. Rizki Mulyawan, M.Or. (Sekretaris/Penguji)		23-07-2024
Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or. (Penguji I)		23-07-2024
Dr. Sigit Nugroho, M.Or. (Penguji II/Pembimbing)		23-07-2024

Yogyakarta, 24 Juli 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.
NIP. 197702182008011002

LEMBAR PERSEMBAHAN

1. Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan cinta kasihnya yang senantiasa menyertai di setiap waktu.
2. Orang tua tercinta, terimah kasih kepada bapak dan ibu yang selalu memeberikan nasehat dan dukungan agar bisa menjalani Pendidikan dengan tekun serta dapat menyelesaikan Pendidikan, kemudian semoga segala pengorbanan yang bapak dan ibu telah berikan dapat saya balas dikemudian hari.
3. Adik tercinta, terimah kasih kepada adik saya Akbar yang telah menemani saya melalui masa-masa sulit di kota jogja, adik saya sealu memebrikan semangat kepada saya, semoga saya dapat membuat kamu bangga kepada saya
4. Para sahabat yang selalu membuat saya Bahagia dan tertawa sehngga dapat melupakan permasalahan yang anda dan kemudian dapat Kembali fokus terhadap tesis saya.
5. Terimakasih kepada Sekolah Dasar Negeri 12 Makarti Jaya, kepala sekolah dan guru-guru yang telah membantu dalam proses penelitian penulis.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan dan cinta kasih-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengaruh Permainan Dan Kemampuan Fokus Terhadap Kecepatan Anak Sekolah Dasar”. Tesis ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Magister Pendidikan, Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan, Program Magister, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bimbingan dan bantuan serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada Dr. Sigit Nugroho, M.Or selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sehingga tesis ini dapat terselesaikan.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kemudahan sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan sekaligus sebagai pembimbing tesis yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Tesis.
3. Bapak Dr. Sulistiyono, M.Pd., Koordinator program studi Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Sigit Nugroho, S.Or, M.Or selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh dosen serta karyawan fakultas ilmu keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, bimbingan dan dukungan selama menjalani perkuliahan.

6. Teman-teman mahasiswa Program Megister khususnya Program Studi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2022 Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan serta motivasi pada penulis dalam perkuliahan.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan. Oleh karenanya kritik serta saran dari pembaca sangat dibutuhkan bagi penulis agar dapat menyempurnakan penelitian ini. Semoga hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak dan dapat digunakan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 22 Juni 2024



Ahmad Abadi
NIM. 22611251028

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACK	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	10
1. Kecepatan	11
2. Kemampuan Fokus	17
3. Permainan Tradisional Bentengan	19
4. Permainan Tradisional Gobak Sodor	22
5. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar	18
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	20
C. Kerangka Berpikir	27
D. Pertanyaan Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	29
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	30
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	31
D. Variabel Penelitian	32

E. Teknik Dan Intrumen Pengumpulan Data.....	34
F. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen	43
G. Teknik Analisis Data.....	45
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan	58
C. Keterbatasan Penelitian	61
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	63
B. Saran.....	63
 DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan.....	20
Tabel 3.1 Desain Penelitian Ekperimen 2x2 Faktorial	29
Tabel 3.2 Kisi-kisi intrumen kemampuan fokus	36
Tabel 3.3 Norma Test Lari untuk Umur 10-12 tahun	38
Tabel 3.4 Rentang Pengukuran Penilaian Aiken“S V	39
Tabel 4.1 Data Pre-Test dan Postest metode latihan permainan bentengan terhadap Kecepatan.....	44
Tabel 4.2 Data Pre-Test dan Postest metode latihan permainan Gobak Sodor Terhadap kecepatan	45
Tabel 4.3 Data Pre-Test dan Postest kemampuan fokus tinggi terhadap Kecepatan. 46	46
Tabel 4.4 Data Pre-Test dan Postest Kemampuan Fokus Rendah Terhadap Kecepatan.....	47
Tabel 4.5 Uji Normalitas Kecepatan dengan Metode Latihan Permainan Tradisional Bentengan dan Gobak Sodor.....	48
Tabel 4.6 Uji Normalitas Kecepatan dengan Kemampuan Fokus Tinggi dan Rendah	49
Tabel 4.7 Uji Homogenitas Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Kecepatan.....	49
Tabel 4.8 Uji Homogenitas Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Kecepatan.....	49
Tabel 4.9 Uji Homogenitas Kemampuan Fokus Tinggi Terhadap Kecepatan	50
Tabel 4.10 Uji Homogenitas Kemampuan Fokus Rendah Terhadap Kecepatan	50
Tabel 4.11 Uji t paired sample t-test kecepatan dengan permainan bentengan	51
Tabel 4.12 Uji t paired sample t-test kecepatan dengan permainan gobak sodor	52
Tabel 4.13 Uji t paired sample t-test kecepatan dengan kemampuan fokus tinggi ...	55
Tabel 4.14 Uji t paired sample t-test kecepatan dengan kemampuan fokus rendah..	54
Tabel 4.15 uji <i>Two Way ANOVA</i>	56

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Permainan Bentengan	15
Gambar 2.2 Permainan Bentengan	18
Gambar 2.3 Kerangka Pikir.....	28
Gambar 3.1 <i>Oridanal Pairing</i>	31
Gambar 3.2 Tes lari 40 meter (Modifikasi).....	37
Gambar 4.1 Lokasi SD Negeri 12 Kecamatan Makarti Jaya.....	43
Gambar 4.2 Interaksi Permainan Tradisional Terhadap Kecepatan	53
Gambar 4.3 Interaksi Kemampuan Fokus Terhadap Kecepatan	55
Gambar 4.4 Interaksi Faktor A dan Faktor B.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi	76
Lampiran 2. Surat Keterangan Validasi	78
Lampiran 3. Program Latihan.....	80
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian	90
Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian.....	91
Lampiran 6. Lampiran Instrumen Penilaian Kecepatan.....	92
Lampiran 7. Lampiran Instrumen Penilaian Fokus	93
Lampiran 8. Dokumentasi.....	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, komunikasi dan arus globalisasi berdampak pada berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan (Rakhman & Wibawa, 2019). Masalah perkembangan motorik anak usia dini muncul seiring dengan perkembangan teknologi (Lestari et al., 2020). Dulu, anak-anak mengisi waktu luangnya dengan olahraga dan permainan tradisional (Jarwo et al., 2021).

Pendidikan adalah dasar dari masyarakat yang adil, di mana kesempatan adalah sama dan dapat diakses oleh semua (Gavira et al., 2021). Pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah dasar memiliki peran sentral bagi pertumbuhan dan perkembangan perkembangan siswa dalam mempersiapkan diri untuk masa depan yang akan datang (Hernawan et al., 2019). Pendidikan jasmani diterapkan di sekolah-sekolah formal dan bahkan di sekolah inklusi yang tujuannya adalah untuk mendukung kebutuhan siswa untuk tetap melakukan aktivitas fisik dalam kondisi apapun (Mulya, 2020).

Permainan tradisional merupakan sarana permainan yang sangat sederhana yang dimainkan dilingkungan masyarakat secara turun temurun sehingga bisa juga disebut sebagai bagian dari budaya yang tumbuh dan berkembang dimasyarakat. Permainan tradisional merupakan hasil dari kreativitas anak-anak yang berada di daerah tertentu (Pratiwi & Kuryanto, 2019). Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk komunitas lokal game dibuat dan dimainkan sebagai waktu luang untuk lokal masyarakat sesuai dengan budaya dan adat istiadat setempat salah satu

kemampuan lokal (R. R. Pratama et al., 2021). Ada banyak jenis permainan tradisional Indonesia yang bisadipilih, misalnya petak umpet, lompat tali, dakon, bola bekel, gobaksodor, kasti dan sebagainya (Hidayati, 2020). Permainan tradisional merupakan permainan menyenangkan yang diturunkan dari generasi ke generasi kepada generasi muda agar tetap lestari (Erlangga & Haryanti, 2023).

Permainan Tradisional Indonesia sering ditemukan di seluruh daerah pedesaan semakin punah (Aribowo et al., 2019). Permainan tradisional di Indonesia sepertinya menghadapi masa depan yang kurang cerah. Ini dikarenakan Permainan tradisional sudah sangat jarang dimainkan. Kecenderungan yang terlihat adalah bahwa berbagai bentuk permainan sekarang tidak diketahui banyak anak, sangat jarang dimainkan (Festiawan, 2020). Permainan tradisional terkandung nilai-nilai edukasi dan sosial karena permainan tradisional banyak melibatkan aktivitas fisik, pengaturan strategi, kerjasama Tim, dan kemampuan berbahasa. Permainan tradisional kini mulai ditinggalkan, digantikan oleh permainan yang ada tersaji lengkap dalam fasilitas Android yang tanpa disadari memiliki banyak hal yang kurang baik efek pada perkembangan anak (Rukmini, 2022).

Permainan tradisional adalah tinggalan budaya dari nenek moyang dan bangsa yang sudah seharusnya dilestarikan keberadaannya. Maka dari itu, telah menjadi suatu keharusan bagi generasi selanjutnya agar tetap melestarikan dan mempertahankan eksistensi permainan tradisional (Hayati & Hibana, 2021). Permainan tradisional menjadi salah satu materi yang perlu dimasukkan dalam kurikulum pendidikan jasmani. Permainan tradisional belum dimasukkan sebagai materi wajib dalam

implementasi kurikulum merdeka. Walaupun didalam aturan Permendikbud permainan tradisional tidak wajib dalam kurikulum tetapi permainan penting untuk memenuhi kebutuhan anak-anak dan melestarikan tradisi budaya. Salah satu kekayaan budaya bangsa, permainan tradisional, terkadang mulai pudar dari ingatan masyarakat (Fadjariyanti & Fathiyah, 2022). Banyak bentuk permainan tradisional yang biasa dimainkan anak-anak di Indonesia, antara lain: engklek, ular naga, congklak, gobak sodor, bentengan, lonpat tali, patung pak polisi, dan masih banyak lagi.

Bentuk permainan tradisional dapat meningkatkan dalam melakukan gerak dasar khususnya pada kecepatan siswa. Dengan latihan permainan tradisional seperti bentengan membuat siswa mempercepat gerakan agar tidak terkena lawan dan butuh fokus dalam melakukan pergerakan. menurut (Prasetio & Praramdana, 2020) permainan tradisional memiliki unsur-unsur seperti berlari, melompat, meloncat, menangkap, dan masih banyak unsur gerak lainnya. Sehingga, dari unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional ini sangat sesuai untuk membantu tercapainya tujuan Penjasorkes di sekolah dasar yang berbasis karakter.

Permainan benteng merupakan permainan yang dilakukan oleh dua Tim. Permainan benteng merupakan permainan adu ketangkasan yang bersifat kompetisi, ada pihak pemenang dan pihak yang kalah (Hidayati, 2020). Mengamati alur dan jalanya permainan bentengan terdapat hubungan dengan latihan kecepatan dan memiliki dasar latihan yang teratur dan sistematis dan berdasarkan acuan latihan yang benar maka dalam permainan ini dapat menjadi alternatif pelatihan kecepatan para siswa dalam melakukan lari (M. A. R. P. Pratama et al., 2021). Hal ini diperkuat dari

hasil penelitian (Rizal et al., 2022) menjelaskan bahwa terdapat pengaruh permainan benteng terhadap kemampuan gerak dasar lari. Sehingga dapat digunakan sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan lari anak.

Olahraga tradisional gobak sodor adalah permainan warisan dari nenek moyang kita yang pasti dilestarikan; Dahulu olahraga ini digunakan sebagai pengisi waktu senggang atau bermain bersama anak; tujuannya adalah untuk bersenang-senang (Dwi et al., 2022). Permainan tradisional gobak sodor dapat digunakan untuk meningkatkan kecepatan berlari anak hal ini dijelaskan pada penelitian (Zakaria, 2023).

Anak usia 12-14 tahun memasuki fase latihan untuk berlatih (*train to train*). Pertumbuhan anak pesat terjadi pada fase ini. Permainan gobak sodor yang diberikan pada anak ada usia 12-14 tahun memiliki peran di dalam mengembangkan komponen fisik atlet, karena selain taktik permainan ini sarat dengan aktivitas fisik. Kecepatan bereaksi untuk berlari dengan cepat ketika melihat peluang penjagaan yang lemah. Kecepatan berlari dengan cepat harus didukung kemampuan menghentikan lari secara cepat pula karena lintasan yang terbatas dan penjagaan oleh tim lawan disetiap sel atau kotak lapangannya. Berhenti dengan cepat tanpa hilang keseimbangan dituntut dalam permainan gobak sodor. Keseimbangan badan atau kemampuan tubuh untuk mempertahankan posisi seimbang mutlak diperlukan dalam permainan ini (Wicaksono & Primasoni, 2021).

Secara alamiah seiring bertambahnya umur anak hingga dewasa akan diikuti dengan peningkatan kecepatan kasar anak. Pada usia dini 90% otak fisik anak sudah memilikinya mulai terbentuk. Pendapat lain menyebutkan bahwa sekitar 50%

kemampuan kecerdasan manusia terjadi ketika anak berusia 4 tahun, 80% terjadi saat anak berusia 8 tahun, dan mulai mencapai puncaknya titik ketika anak berusia sekitar 18 tahun (Kamaruddin et al., 2023).

Lingkungan bermain tidak sepenuhnya aman, dan dapat menghambat pertumbuhan anak, yang merupakan sumber kekhawatiran bagi orang tua dan guru. Mereka terbiasa menonton televisi, bermain game smartphone, dan bermain game di play station (Hasan et al., 2021). Beberapa cara dapat mengoptimalkan kecepatan kasar anak usia dini, yaitu melalui aktivitas bermain seperti bermain bola, menari, olahraga, bermain peran, dan senam. Bermain bergerak untuk mengembangkan otot besar (keterampilan motorik kasar) termasuk melompat, memanjat, berguling dan berlari.

Selain permainan tradisional dan kemampuan fokus juga perlu diperhatikan perkembangannya pada anak. Fokus anak-anak berbeda dari orang dewasa, fokus anak-anak menunjukkan kapasitas yang lebih rendah untuk kontrol perhatian dalam fokus daripada orang dewasa, dalam menentukan perhatian terkadang anak-anak masih kurang efisien dan sesuai dengan arahan ataupun rangsangan yang terjadi. Bermain dianggap penting untuk pengembangan di seluruh bidang: fisik, sosial, kognitif, mental/emosional dan spiritual (Tan et al., 2020).

Permainan Bentengan dan Gobak sodor bukan hanya menyenangkan, tetapi juga efektif melatih ketangkasan dan kemampuan fisik yang memerlukan keterampilan yang memerlukan gerakan otot besar dan koordinasi lengan, kaki, atau seluruh tubuh. Gerakan-gerakan dasar seperti melompat, menangkap, dan melempar yang diperlukan dalam peningkatan keterampilan gerak motorik kasar (Bremer & Cairney, 2018).

Kemampuan mengatur gerak fisik yang meliputi koordinasi otot, serta aktivitas system saraf dan pusat saraf dikenal sebagai perkembangan motorik (Fadjariyanti & Fathiyah, 2022). Dalam penggunaan permainan tradisional sebagai pengembangan pendidikan karakter siswa di SD dapat sangat bermanfaat, selain siswa dapat mengetahui permainan tradisional tersebut, siswa juga dapat membangun sikap disiplin dan kemampuan berpikir serta kemampuan konsentrasi siswa (Badrullah, 2020). Permainan tradisional mempunyai manfaat untuk fisik anak yaitu untuk melatih gerak motoric motoric seperti kecepatan, anak dilatih untuk terampil ketika melakukan permainan, dari hal tersebut anak dilatih untuk berkoordinasi antara indera penglihatan dengan kecepatan tangan, serta kemampuannya untuk fokus dan berkonsentrasi ketika bermain (Sriyahani et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penulis kepada guru di SDN 12 Makarti Jaya didapati bahwa permainan tradisional yang secara langsung dimainkan pada saat proses pembelajaran hampir tidak ada tetapi pada saat jam istirahat siswa umumnya memainkan kejar-kejaran atau kucing-kucingan dikarenakan sering dimainkan dilingkungan rumah serta peraturan yang sederhana. Hal ini sangat disayangkan karena, Permainan anak sangat penting untuk keseluruhan perkembangan anak (Tan et al., 2020).

Hasil pengamatan SD Negeri 12 Makarti Jaya didapati bahwa kebanyakan siswa memiliki kemampuan fokus yang kurang sehingga mudah dialihkan fokusnya saat mengikuti pembelajaran kemudian. Pada pengarahan yang dilakukan guru kepada 24 siswa, 12 siswa tidak fokus saat terdapat gangguan dari lingkungan sekitar 5 orang

terkendala arahan yang diberikan dan 7 siswa fokus dengan arahan guru. Hal ini dapat menghambat proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Kemudian hasil dari kecepatan dapat dikatakan kurang. Dari 24 siswa yang masuk dalam kriteria tuntas yaitu sebanyak 10 siswa dan 14 siswa lainnya tidak tuntas disebabkan kurangnya konsentrasi dan latihan yang dilakukan oleh siswa tersebut. Dalam hal ini untuk meningkatkan kecepatan siswa sesuai dengan karakteristik siswa yang masih senang bermain, maka hal tersebut peneliti memberikan treatment permainan tradisional dan kemampuan fokus yang baik guna meningkatkan kecepatan.

Berdasarkan uraian di atas terdapat pokok permasalahan yaitu pada masih belum maksimalnya kecepatan pada anak. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mengangkat judul penelitian yaitu “Pengaruh Permainan Dan Kemampuan Fokus Terhadap Kecepatan Anak Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah antara lain sebagai berikut:

1. Guru kurang kreatif dalam merancang permainan atau melakukan modifikasi permainan tradisional sehingga menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan aman.
2. Sebagian anak memiliki kecepatan yang kurang baik.
3. Kemampuan fokus siswa SD Negeri 12 Makarti Jaya masih tergolong rendah dalam pembelajaran penjasorkes.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan tidak terlalu luas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti dengan tujuan agar hasil penelitian lebih terarah. Maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada permainan tradisional dan kemampuan fokus terhadap perkembangan motorik anak sekolah dasar. Jadi dalam penelitian ini lebih menitik beratkan pada variabel permainan tradisional dan kemampuan fokus variabel bebas, dan kecepatan sebagai variabel terikat.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian yang telah dikemukakan diatas, peneliti merumuskan beberapa permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana pengaruh permainan tradisional terhadap kecepatan anak sekolah dasar?
2. Bagaimana pengaruh kemampuan fokus terhadap kecepatan anak sekolah dasar?
3. Bagaimana interaksi antara permainan tradisional (bentengan dan gobak sodor) dan kemampuan fokus (tinggi dan rendah) terhadap kecepatan anak sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kecepatan anak sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan fokus terhadap kecepatan anak sekolah dasar.

3. Untuk mengetahui interaksi antara permainan tradisional (bentengan dan gobak sodor) dan kemampuan fokus (tinggi dan rendah) terhadap kecepatan anak sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya hasil penelitian ini, adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis Penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu pengetahuan dan manfaat bagi para pembaca dalam memanfaatkan permainan tradisional untuk pendidikan pada anak sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis Manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, pembaca dan juga khususnya guru di pendidikan anak Sekolah Dasar. Bagi peneliti ini bisa menjadi sumber informasi dan sekaligus dapat melestarikan permainan tradisional di era modernisasi ini melalui pendidikan anak sekolah dasar. Melalui permainan tradisional anak bisa memperoleh kesenangan dalam bermain dan juga manfaat pendidikan dalam karakter serta kemampuan gerak dasarnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kecepatan

Kecepatan (*speed*) adalah kapasitas gerak dari anggota tubuh, bagian dari sistem pengungkit tubuh atau kecepatan pergerakan dari seluruh tubuh yang dilaksanakan dalam waktu yang singkat atau lebih sederhana kecepatan yaitu kemampuan menempuh jarak tertentu dalam waktu yang sesingkat-singkatnya. Kecepatan terbagi dua tipe diantaranya: Kecepatan reaksi adalah kapasitas awal pergerakan tubuh untuk menerima rangsangan secara tiba-tiba. Sedangkan kecepatan bergerak adalah kecepatan berkontraksi dari beberapa otot untuk menggerakkan anggota tubuh secara cepat (Arif et al., 2021).

Kecepatan adalah menyelesaikan jarak tertentu dengan cepat. Perbedaan luas tersebut dapat tampak seperti gerak seluruh benda, atau dapat pula tampak sebagai bagian tubuh yang bergerak. Kecepatan dihubungkan dengan waktu, keberulangan perkembangan, dan jarak yang ditempuh. Kecepatan merupakan kemampuan individu untuk bergerak dengan cepat yang digambarkan dengan jangka waktu yang singkat (Faiz et al., 2024).

Menurut Bumpa (Deswanti et al., 2020) Kecepatan adalah kemampuan untuk meningkatkan kecepatan gerakan dalam jumlah waktu minimal. Percepatan menentukan kemampuan kinerja sprint jarak pendek (misalnya, 5 meter dan 10 meter), dan biasanya diukur sebagai kecepatan (misalnya m/s) atau sebagai unit waktu

(misalnya detik atau menit). Kemampuan untuk akselerasi membedakan antara atlet untuk berbagai olahraga misalnya selama perlombaan 100 meter, pelari terlatih mencapai kecepatan maksimal sampai sekitar 80 meter.

2. Kemampuan Fokus

Kemampuan fokus merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki oleh setiap individu, terutama bagi anak-anak yang sedang belajar (Ajitama, 2023). Fokus adalah pemusatan perhatian atau tetap terjaga konsentrasi pada sesuatu hal. Fokus juga memiliki sebuah kemampuan konsentrasi pada tingkat kepekaan terhadap suatu objek yang sedang dilakukan dalam kegiatankegiatan yang dilakukan. Pemusatan perhatian tersebut adalah suatu kemampuan seseorang agar tetap bisa terjaga pada banyak kegiatan-kegiatan seperti dalam pekerjaan, sekolah, mengendarai dan sebagainya. Artinya, proses terjadinya fokus selalu didahului oleh adanya perhatian seseorang terhadap satu objek yang sedang dilakukan. Dengan kata lain konsentrasi sangat penting adanya karena diperlukan dalam berbagai kegiatan yang menjadi rutinitas seseorang setiap harinya dan konsentrasi sebagai suatu aspek kerja yang diperlukan seseorang karena harus mengelola informasi secara sadar (Soritua, 2022).

Fokus penting dalam menjalani keseharian karena fokus akan meminimalisir terjadinya sebuah kesalahan. Kemampuan untuk memfokuskan perhatian pada suatu pembelajaran merupakan kemampuan agar anak bisa belajar dengan efektif. Pembelajaran pada usia dini tidak hanya dalam hal motorik saja, tetapi melatih konsentrasi anak dalam hal fokus juga sangat diperlukan. Proses tumbuh kembang yang merupakan proses utama, hakiki dan positif pada anak, merupakan sesuatu yang

penting pada anak tersebut. Pertumbuhan dan perkembangan tahap awal menentukan perkembangan selanjutnya. Setiap anak tidak akan bisa melewati satu tahap perkembangan sebelum ia melewati tahapan sebelumnya (Hidayati, 2020).

Usia anak SD sekitar 6 sampai 12 tahun memasuki fase berfikir dengan bendabenda konkrit, tingkatan kognitif anak sudah logis dan juga bermakna. Anak-anak juga dapat mengkategorikan, menyortir, menyusun dan mengatur strategi problem solving. Tanggungjawab bagi seorang adalah untuk mendapatkan ilmu dan belajar. Anak dikatakan berhasil dalam memahami pemahaman di sekolah dengan berkonsentrasi. Fokusnya dalam belajar bisa lebih dari 1 aspek dan juga bisa memahaminya dari berbagai sudut pandang. Dalam perkarangan sekolah, siswa dapat ikut serta dalam berbagai aktivitas belajar agar menjadi bekal, wawasan dan keterampilan bagi anak serta tujuan pun tercapai. Dengan beban otak yang sangat berat, membuatnya apa yang ditangkap di memori berujung pada berkurangnya perhatian dan fokus anak di sekolah (Handayani et al., 2022).

Fokus dan konsentrasi merupakan sesuatu hal yang sangat penting dilakukan oleh setiap manusia dalam segala hal. Akan tetapi durasi konsentrasi anak dengan orang dewasa berbeda. Menurut Manurung & Simatupang (Wulansuci et al., 2023) “anak usia 2 tahun, rentang konsentrasi idealnya adalah 4 hingga 6 menit, sedangkan 4 tahun delapan hingga 12 menit, 6 tahun 12 hingga 18 menit, dan 8 tahun di 16 hingga 24 menit”. Menurut Slameto (Putri & Gaol, 2022) konsentrasi penuh pada seorang anak akan membuat anak tersebut dapat menangkap hal-hal yang penting dari pembelajaran

yang sedang disampaikan. Bagi seorang anak yang sudah terbiasa berkonsentrasi dalam belajar akan dapat belajar sebaik-baiknya, kapan dan dimanapun berada.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan fokus merupakan sebuah kemampuan pada tingkat kepekaan suatu objek, hal tersebut dilakukan tanpa ada gangguan hal lainnya karena dapat mengurangi bahkan dapat menghilangkan kualitas konsentrasi yang dimiliki.

3. Permainan Tradisional Bentengan

Bentengan adalah permainan untuk saling mempertahankan benteng dari serangan musuh. Permainan bebentengan merupakan permainan rakyat yang dapat diartikan sebagai permainan pertahanan dalam menjaga benteng di daerah mereka. Penjagaan dilakukan agar lawan masuk dan mengganggu benteng atau kawasan itu sendiri. Dua kelompok melakukan permainan ini. Permainan tradisional bentengan bisa dilakukan untuk segala usia. Pilih tempat untuk setiap kelompok sebagai benteng atau pangkalan, biasanya pilar. Batu itu berfungsi sebagai "benteng". Permainan ini membuat anak mampu berpikir serius dan mengembangkan strategi mereka dalam permainan (Saputra et al., 2021).

Bentengan atau Rerebonan merupakan permainan yang dimainkan oleh dua kelompok penawan dan tertawan. Masing-masing kelompok terdiri atas empat hingga delapan orang. Lalu, memiliki satu tempat sebagai markas. Markas atau 'benteng' bisa berupa sebuah tiang, pohon, atau pilar. Permainan tradisional bentengan merupakan permainan tradisional yang membutuhkan ketrampilan, kecepatan berlari, ketangkasan, kerjasama, strategi, maupun saling menghargai satu dengan yang lain

(Mujriah & Susilawati, 2019). Dalam permainan bentengan terkandung unsur pendidikan jasmani yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu: 1) Gerak lari, 2) Permainan yang mudah dimainkan, 3) Kelincahan, 4) Menyenangkan, dan 5) Sosialisasi untuk anak-anak agar mereka bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan (Zakaria, 2023).

Untuk memainkan permainan bentengan tidak memerlukan peralatan dan perlengkapan yang sulit. Adapun tempat yang digunakan adalah sebidang tanah atau tempat bermain yang lapang dan datar. Kemudian kita tentukan 2 titik yang akan dijadikan markas masing-masing tim yang berupa tonggak, atau tembok, atau pohon atau apapun yang bisa disepakati bersama (Zakaria, 2023).

Langkah-langkah permainan tradisional bentengan (Purba & Novita, 2019):

- 1) Permainan ini dimulai dengan dua kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang atau lebih.
- 2) Kemudian masing-masing kelompok memilih tiang atau pilar sebagai “benteng”. Di sekitar benteng terdapat area aman bagi rombongan yang mempunyai tiang penyangga atau pilar. Jika berada di area aman, mereka tidak perlu takut terkena lawan.
- 3) Anggota kelompok akan berusaha melempar bola ke arah lawan dan menjadikannya “tertangkap”,
- 4) Pemain yang tertangkap/terkena bola lawan harus menuju benteng lawan untuk dijadikan tawanan.

- 5) Pemain harus cepat mengambil bola liar yang dilempar baik dari teman maupun lawan untuk meningkatkan kemampuan menyerang,
- 6) Pemain dapat menjadi tahanan bebas dengan pergi ke benteng lawan dan menyentuhnya dengan tangan (tetapi jangan sampai terkena penjaga kastil),
- 7) Pemenangnya adalah kelompok yang dapat menawan seluruh lawannya (yang mengumpulkan tawanan terbanyak ketika waktu habis).



Gambar 2.1 Permainan Bentengan
Sumber: (Supiyono, 2018)

4. Permainan Tradisional Gobak Sodor

Galah asin, galasin, atau gobak sodor merupakan salah satu jenis permainan daerah dari Indonesia. Permainan ini merupakan permainan kelompok yang terdiri dari dua kelompok, dimana setiap tim terdiri dari 3-5 orang. Inti dari permainan ini adalah menghadang lawan agar tidak bolak-balik melewati garis ke baris terakhir, dan untuk memenangkan semua anggota kelompok harus menyelesaikan proses bolak-balik di area lapangan yang telah ditentukan (Hidayati, 2020).

Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan mengacu pada garis-garis yang ada atau bisa juga menggunakan pelataran berbentuk persegi panjang dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis besar setiap bagian biasanya ditandai dengan kapur. Anggota kelompok yang mendapat giliran menjaga lapangan ini terbagi menjadi dua, yaitu anggota kelompok yang menjaga garis batas horizontal dan garis batas vertikal. Bagi anggota kelompok yang bertugas menjaga garis batas mendatar, mereka akan berusaha menghadang lawannya yang juga berusaha melewati garis yang telah ditentukan sebagai garis batas bebas (Hidayati, 2020).

Permainan Gobak Sodor dapat melatih ketangkasan, kewaspadaan, kecepatan, dan kerjasama. Oleh karena itu, jika anak-anak sudah sering memainkan permainan ini, itu adalah hal yang positif. Selain melatih ketangkasan, kecepatan, serta kewaspadaan yang merupakan latihan penguatan fisik pada anak, permainan Gobak Sodor secara tidak langsung menanamkan nilai-nilai moral pada diri anak, seperti sportivitas, kejujuran, menghargai orang lain, kerjasama tim, tanggung jawab, menghargai perbedaan orang lain. karena permainan ini adalah permainan tim .

Cara bermain gobak sodor (Purba & Novita, 2019):

- 1) Untuk pemain menjadi 2 kelompok yaitu penjaga dan penyerang (satu kelompok terdiri dari 5 orang atau lebih).
- 2) Jika dalam satu kelompok terdiri dari 5 orang, maka dibutuhkan sebuah lapangan yang dibagi menjadi 4 kotak berbentuk persegi panjang (lapangan disesuaikan dengan jumlah pemain).

- 3) Kelompok penyerang akan menjaga setiap garis (garis horizontal dan garis vertikal)
- 4) Penjaga garis horizontal hanya bisa bergerak ke kiri dan ke kanan sesuai dengan posisi garis yang dijaganya, begitu pula penyerang garis vertikal hanya bisa bergerak ke atas dan ke bawah.
- 5) Tim penyerang diminta melintasi lapangan dari satu sisi sebagai titik awal ke sisi lawannya, dengan syarat tidak boleh terkena tepukan atau sentuhan dari tim penjaga atau keluar dari garis batas. Jika terkena sentuhan atau tepukan dari tim penjaga, pemain tersebut akan dinyatakan mati dan keluar dari permainan.
- 6) Tim penyerang adalah pemain pertama yang melewati kotak pertama tanpa membawa bola, kemudian menunggu striker kedua menerima bola, dan seterusnya sehingga pemain harus memutar bola/kotak penjaga.
- 7) Bola yang ditangkap oleh penjaga adalah skor bagi penjaga, oleh karena itu pemain juga harus melindungi bola agar tidak tertangkap oleh penjaga.
- 8) Jadi, tidak hanya penyerang saja yang harus sampai, penyerang juga harus mengelindingkan bola sampai tujuan tanpa tertangkap oleh penjaga.
- 9) Permainan selesai jika semua telah menyelesaikan misinya atau telah ditangkap oleh penjaga.
- 10) Permainan dapat dilanjutkan dengan berganti peran, tim penjaga menjadi tim penyerang dan sebaliknya.



Gambar 2.2 Permainan Bentengan

Sumber: (Supiyono, 2018)

5. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Perkembangan fisik dan intelektual anak usia 6-12 tahun nampak cenderung lamban. Perkembangan fisik atau jasmani anak sangat berbeda satu sama lain, sekalipun anak-anak tersebut usianya relatif sama. Nutrisi dan kesehatan amat mempengaruhi perkembangan fisik anak, untuk itu makanan yang bergizi, lingkungan yang menunjang, perlakuan orang tua, kebiasaan hidup yang baik akan menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak (Astini & Purwati, 2020).

Menurut Sunarto (Sabani, 2019) memahami tentang murid berarti memahami gejala atau kondisi yang dimiliki. Untuk mengetahui karakteristik gerak siswa SD, terlebih dahulu perlu untuk memahami tingkat perkembangan siswa SD menurut tingkat usianya. Pada jenjang pendidikan SD dapat diperinci menjadi dua fase, yaitu:

- a. Masa kelas rendah SD, kira-kira umur 6 tahun atau 7 tahun - umur 9 tahun atau 10 tahun.

Secara khusus karakteristik siswa SD kelas rendah (kelas 1, kelas 2, dan kelas 3). Karakteristik umum yaitu 1) Waktu reaksinya lambat, 2) Koordinasi otot tidak sempurna, 3) Suka berkelahi, 4) Gemar bergerak, bermain, memanjat, 5) Aktif bersemangat terhadap bunyi-bunyian yang teratur. Pada karakteristik kecerdasan yaitu 1) Kurangnya kemampuan pemusatan perhatian, 2) Kemauan berpikir sangat terbatas, 3) Kegemaran untuk mengulangi macam-macam kegiatan. Pada karakteristik sosial yaitu 1) Hasrat besar terhadap hal-hal yang bersifat drama, 2) Berkhayal dan suka meniru, 3) Gemar akan keadaan alam, 4) Senang akan cerita-cerita, 5) Sifat pemberani, 6) Senang mendapat pujian

- b. Masa kelas tinggi SD, kira-kira umur 9 tahun atau 10 tahun - umur 12 tahun atau 13 tahun.

Karakteristik anak SD pada tingkat tinggi memiliki sedikit persamaan dengan kelas rendah. Karakteristik umum yaitu 1) Waktu reaksinya cepat, 2) Koordinasi otot sempurna, 3) Gemar bergerak dan bermain. Karakteristik kecerdasan yaitu 1) Mempunyai kemampuan pemusatan perhatian, 2) Kemampuan berpikir lebih banyak. Pada karakteristik sosial yaitu 1) Tidak suka pada hal-hal yang bersifat drama, 2) Gemar pada lingkungan sosial, 3) Senang pada cerita-cerita lingkungan sosial, 4) Sifat pemberani tetapi masih menggunakan logika.

Salah satu karakteristik anak usia sekolah dasar adalah memiliki aktivitas fisik yang tinggi, yang diperlukan untuk meningkatkan perkembangan motorik dan kognitif mereka. Asupan makanan yang cukup, khususnya pemenuhan protein dan kalsium

memainkan peranan penting dalam meningkatkan aktivitas fisik anak. Tingkat aktivitas fisik yang lebih tinggi pada anak usia sekolah dikaitkan dengan manfaat kesehatan jangka pendek dan jangka panjang yang penting dalam domain fisik, emosional, sosial, dan kognitif di seluruh rentang kehidupan (Jauhari et al., 2019).

Menurut Deliviana (Fikriyah, 2021) Faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak, yaitu:

- a. Faktor lingkungan seperti: faktor fisik berupa keadaan cuaca, keadaan geografis suatu daerah, keadaan lingkungan masyarakat, keadaan rumah, dan radiasi).
- b. Faktor psikososial: berupa motivasi belajar, simulasi, hukuman yang wajar, kelompok belajar, stres, kasih sayang, dan kualitas interaksi dengan teman sebaya, guru, orang tua serta orang dewasa. Sekolah Dasar merupakan lingkungan tempat belajar, sehingga setiap harinya siswa di sekolah pasti melakukan aktivitas gerak seperti bermain, belajar dan melakukan interaksi yang berpengaruh pada kecepatannya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian, semakin banyak referensi maka semakin baik dalam menunjang penelitian. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian penulis.

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan

No	Nama/Tahun	Judul	Hasil	Relevansinya
1	(Riyandi et al., 2021)	Pengaruh Permainan	Hasil penelitian ini menunjukkan	Relevansi dalam penelitian ini

No	Nama/Tahun	Judul	Hasil	Relevansinya
		<p>Tradisional Gobak Sodor dan Bentengan terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar</p>	<p>bahwa pelatihan permainan tradisional Bentengan lebih banyak berpengaruh dibandingkan permainan tradisional Gobak Sodor, meskipun kedua pertandingan tersebut memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kebugaran jasmani siswa kelas V dan VI SDN Sukagumiwang III, Kecamatan Sukagumiwang, Kabupaten Indramayu.</p>	<p>meneliti variabel permainan tradisional bentengan terhadap peningkatan kebugaran jasmani siswa</p>
2	(Gustian, 2021)	<p>Effectiveness of Traditional Games in Stimulating Elementary School</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai</p>	<p>Relevansi dalam penelitian ini meneliti variabel permainan</p>

No	Nama/Tahun	Judul	Hasil	Relevansinya
		Student Motor Skill Development	rata-rata post test dibandingkan dengan skor rata-rata pre-test dengan peningkatan yang signifikan. Peningkatan tersebut terjadi karena permainan tradisional menggunakan pendekatan berbasis permainan dan mendorong siswa untuk menggunakan permainan mereka keterampilan motorik. Oleh karena itu, permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kecepatan dari siswa sekolah dasar.	tradisional dapat meningkatkan kecepatan dari siswa sekolah dasar

No	Nama/Tahun	Judul	Hasil	Relevansinya
3	(Rizal et al., 2022)	Pengaruh Permainan Benteng terhadap Kemampuan Gerak Dasar Lari pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas IV SDN 2 Lendang Kunyit	Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh permainan benteng terhadap kemampuan gerak dasar lari pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan siswa kelas IV SDN 2 Lendang Kunyit.	Relevansi dalam penelitian ini meneliti variabel permainan tradisional benteng dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lari (motorik)
4	(Hidayat, 2023)	Upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar lari Melalui permainan bentengan di kelas IV SD Negeri Sisir 03 Batu tahun pelajaran 2022/2023	Berdasarkan Analisa data maka kegiatan PTK ini terbukti terjadi peningkatan hasil pembelajaran melakukan gerak dasar berlari dengan media permainan bentengan siswa kelas IV SDN Sisir 03 Batu.	Relevansi dalam penelitian ini meneliti variabel permainan tradisional bentengan dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lari (motorik)

No	Nama/Tahun	Judul	Hasil	Relevansinya
5	(Suherman et al., 2019)	Development of traditional children play based instructional model to optimize Development Of Kindergarteners' Fundamental Motor Skill	Penelitian ini menghasilkan Model pembelajaran berbasis Dolanan anak untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar siswa TK terdiri dari: (1) Konsep/landasan teori, (2) tahapan kegiatan, (3) system sosial, (4) prinsip reaksi, (5) system pendukung, dan (6) dampak model.	Relevansi dalam penelitian ini meneliti variabel permainan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar.
6	(Batubara, 2020)	The Development of Traditional Games to Improve the Basic Motor Learning in Grade IV Students of Primary School	Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan motorik dasar anak.	Dari penelitian ini menguatkan bahwa memang benar permainan tradisional berpengaruh baik untuk meningkatkan kecepatan anak.

No	Nama/Tahun	Judul	Hasil	Relevansinya
7	(Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019)	The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education	Penelitian ini menyimpulkan permainan tradisional ternyata ada banyak manfaat dalam perkembangan anak usia dini, dan penelitian ini menyarankan penggunaan permainan tradisional dalam PAUD.	Relevansi permainan tradisional memiliki banyak manfaat khususnya dalam perkembangan anak seperti kecepatan.
8	(Zakaria, 2023)	Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Berlari Melalui Permainan Gobak Sodor Di Kelas Vib Sdn Sidomulyo 03 Batu	Berdasarkan analisa data maka kegiatan PTK ini terbukti terjadi peningkatan hasil pembelajaran melakukan gerak dasar berlari dengan media permainan gobak sodor siswa kelas Vib SDN Sidomulyo	Relevansi dalam penelitian ini meneliti variabel permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan gerak dasar berlari (motorik)

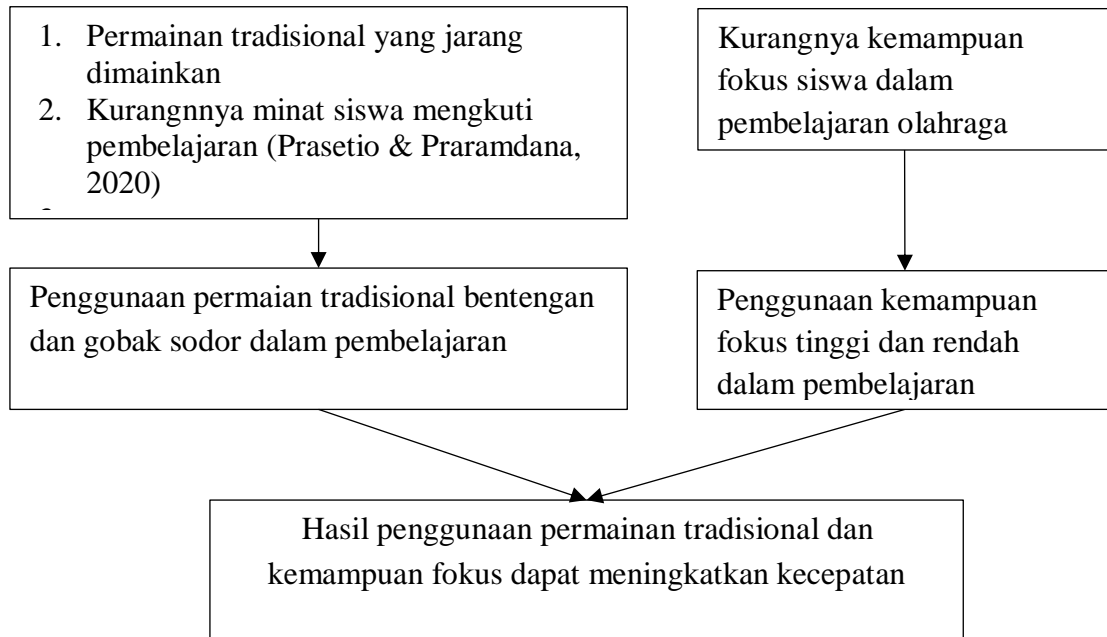
No	Nama/Tahun	Judul	Hasil	Relevansinya
			03 Batu	
9	(Festiawan, 2020)	Application of Traditional Games: How Does It Affect the Children's Fundamental Motor Skills?	Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional terbukti meningkatkan keterampilan motorik dasar anak, dan dapat dijadikan alternatif proses pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.	Relevansi dalam penelitian ini meneliti variabel pembelajaran berbasis permainan tradisional meningkatkan kecepatan siswa
10	(Haryadi et al., 2023)	Penerapan permainan tradisional bentengan untuk meningkatkan sosio-emosional	Kesimpulan yang di dapatkan yaitu terdapat pengaruh permainan bentengan terhadap sosio emosional siswa.	Relevansi dalam penelitian ini meneliti variabel permainan tradisional bentengan

C. Kerangka Berpikir

Semakin berkembangnya zaman makin banyak bermunculan permainan baru. Pada umumnya permainan yang bermunculan adalah permainan online yang dimainkan dengan ponsel maupun komputer yang minim dengan kegiatan fisik sejalan dengan bermunculannya permainan online, permainan tradisional semakin ditinggalkan karena dinilai kurang menarik serta telah ketinggalan zaman. Pada hal permainan tradisional adalah aset budaya negara yang perlu dilestari selain dari itu permainan tradisional sendiri memiliki banyak kegunaan seperti dapat meningkatkan kecepatan serta mengembangkan karakter seorang anak.

Berawal dari mulai ditinggalkannya permainan tradisional kemudian timbulnya rasa jenuh siswa dalam mengikuti pembelajaran monoton yang terkesan tidak menyenangkan maka beberapa tahun kebelakangan para guru mulai menggunakan permainan tradisional kedalam proses pembelajaran, hal ini dilakukan karena telah terbuktinya penggunaan permainan tradisional terhadap pembelajaran sangat efektif.

Oleh karena itu, penulis mempunyai gagasan melakukan penelitian perbandingan untuk mengetahui olahraga tradisional mana yang lebih efektif untuk perkembangan motorik dan perkembangan karakter. Apakah permainan tradisional bentengan ataupun permainan tradisional gobak sodor, penulis memilih 2 permainan tradisional ini dikarenakan 2 permainan tradisional ini umum dimainkan disebagian besar daerah Indonesia walaupun memiliki berbagai macam nama.



Gambar 2.3 Kerangka Pikir

(Sumber: Penulis, 2024)

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas, hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional terhadap kecepatan anak sekolah dasar.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan fokus terhadap kecepatan anak sekolah dasar.
3. Terdapat interaksi antara permainan tradisional (bentengan dan gobak sodor) dan kemampuan fokus (tinggi dan rendah) terhadap kecepatan anak sekolah dasar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan 2 x 2 faktorial dengan uji Paired sampel t-Test yang merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tapi mengalami perlakuan yang berbeda. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dengan perlakuan yang berbeda. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan permainan bentengan dan gobak sodor, sedangkan eksperimen berikutnya menggunakan kemampuan fokus tinggi dan rendah. Berikut adalah pola desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan 2 x 2 faktorial:

Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen 2x2 Faktorial

Fokus Tradisional	Tinggi (B1)	Rendah (B2)
bentengan (A1)	A1.B1	A1.B2
gobak sodor (A2)	A2.B1	A2.B2

Keterangan:

- A1B1 : Interaksi antara permainan tradisional bentengan dengan kemampuan fokus tinggi.
- A1B2 : Interaksi antara permainan tradisional bentengan dengan kemampuan fokus rendah.

A2B1 : Interaksi antara permainan tradisional gobak sodor dengan kemampuan fokus tinggi.

A2B2 : interaksi antara permainan tradisional gobak sodor dengan kemampuan fokus rendah

Pola desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan pola *nonequivalent control group design* atau *pretest-posttest* dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan desain penelitian yang telah dipaparkan, penulis melakukan dua kali tes pada masing-masing kelompok. Tes awal dilakukan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui hasil awal pembelajaran kecepatan halus peserta didik taman kanakkanak. Setelah diperoleh data dari *pretest* dan *posttest* maka data akan diolah lalu data kemudian dibandingkan untuk melihat perbandingan dari hasil yang sudah diperoleh dan dapat dilihat pengaruhnya.

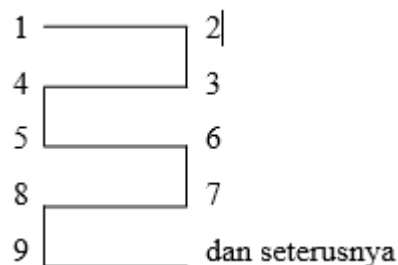
Penelitian ini dimulai dengan membuat hipotesis kausal yang terdiri dari variabel independent (bebas) dan variabel dependen (terikat). Langkah berikutnya adalah mengukur variabel dependen dengan pengujian awal (*pretest*), diikuti dengan memberikan treatment/stimulus ke dalam kelompok yang diteliti, dan diakhiri dengan mengukur kembali variabel dependen setelah diberikan stimulus (*post-test*).

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 12 Kecamatan Makarti Jaya, Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan dan dilaksanakan pada 26 April 2024 sampai dengan 15 Juni 2024.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

Anggota pada populasi diambil menurut prosedur tertentu yang telah ada, sehingga dapat mewakili populasinya. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *total sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri 12 Makarti Jaya yang berjumlah 24 sampel yaitu: 12 murid kelas 4 dan 12 murid kelas 5. Penelitian ini dibagi menjadi 2 kelompok yaitu: kelompok pertama menggunakan permainan tradisional bentengan dan kelompok kedua menggunakan permainan tradisional gobak sodor. Pemisahan sampel dilakukan secara *ordinal pairing*. *Ordinal pairing* adalah pemisahan sampel yang didasarkan atas kriterium (Hadi, 2015).



Gambar 3.1 *Ordinal pairing*

Sumber: (Hadi, 2015)

Penjelasan tahap tahap *ordinal pairing* memasang-masangkan subyek penelitian berdasarkan ordinal. Pairing ini hanya dilakukan terhadap *continuum* variabel misalnya: hasil terbaik diletakkan di kelompok satu, hasil terbaik nomor dua diletakkan di kelompok dua, hasil terbaik nomor tiga tetap diletakkan di kelompok dua. Hasil

terbaik nomor empat diletakkan di kelompok satu dan seterusnya. Hasil pembagian didasari dari kemampuan fokus serta kecepatan.

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini meliputi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah permainan tradisional (bentengan dan gobak sodor) dan kemampuan fokus (tinggi rendah), variabel terikatnya adalah kecepatan siswa.

1. Kecepatan

Kecepatan adalah menyelesaikan jarak tertentu dengan cepat. Perbedaan luas tersebut dapat tampak seperti gerak seluruh benda, atau dapat pula tampak sebagai bagian tubuh yang bergerak. Kecepatan dihubungkan dengan waktu, keberulangan perkembangan, dan jarak yang ditempuh. Kecepatan merupakan kemampuan individu untuk bergerak dengan cepat yang digambarkan dengan jangka waktu yang singkat.

2. Permainan Tradisional Bentengan

Bentengan atau Rerebonan merupakan permainan yang dimainkan oleh dua kelompok penawan dan tertawan. Masing-masing kelompok terdiri atas empat hingga delapan orang. Lalu, memiliki satu tempat sebagai markas. Markas atau 'benteng' bisa berupa sebuah tiang, pohon, atau pilar. Dalam permainan bentengan terkandung unsur pendidikan jasmani yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu: 1) Gerak lari, 2) Permainan yang mudah

dimainkan, 3) Kelincahan, 4) Menyenangkan, dan 5) Sosialisasi untuk anak-anak agar mereka bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan.

3. Permainan Tradisional Gobak Sodor

Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis. dengan mengacu pada garis-garis yang ada atau bisa juga menggunakan pelataran berbentuk persegi panjang dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis besar setiap bagian biasanya ditandai dengan kapur. Anggota kelompok yang mendapat giliran menjaga lapangan ini terbagi menjadi dua, yaitu anggota kelompok yang menjaga garis batas horizontal dan garis batas vertikal. Bagi anggota kelompok yang bertugas menjaga garis batas mendatar, mereka akan berusaha menghadang lawannya yang juga berusaha melewati garis yang telah ditentukan sebagai garis batas bebas.

4. Kemampuan fokus

Fokus penting dalam menjalani keseharian karena fokus akan meminimalisir terjadinya sebuah kesalahan. Kemampuan untuk memfokuskan perhatian pada suatu pembelajaran merupakan kemampuan agar anak bisa belajar dengan efektif. Pembelajaran pada usia dini tidak hanya dalam hal motorik saja, tetapi melatih konsentrasi anak dalam hal fokus juga sangat diperlukan. Proses tumbuh kembang yang merupakan proses utama, hakiki dan positif pada anak, merupakan sesuatu yang penting pada anak tersebut. Pertumbuhan dan perkembangan tahap awal menentukan perkembangan selanjutnya. Setiap anak

tidak akan bisa melewati satu tahap perkembangan sebelum ia melewati tahapan sebelumnya.

E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan secara kuantitatif.

a. Kemampuan fokus

Kemampuan fokus menggunakan test awal (*pretest*), treatment (perlakuan) dan tes akhir (*posttest*)

1) Test awal (*pretest*)

Pada tes awal (pre-test) dilakukan untuk mengetahui data awal dari subjek penelitian yang akan diteliti. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuisioner.

2) Treatment (pemberian perlakuan)

Treatment dilakukan mengikuti program yang sebelumnya telah divalidasi oleh ahli, sehingga program pemberian perlakuan layak untuk dilakukan.

3) Tes akhir (*posttest*)

Pelaksanaan tes akhir sama seperti pelaksanaan tes awal yang menggunakan kuisioner untuk mengetahui perbedaan setelah adanya treatment.

b. Kecepatan

Kecepatan menggunakan test awal (*pretest*), treatment (perlakuan) dan tes akhir (*posttest*).

1) Test awal (*pretest*)

Pada tes awal (*pre-test*) dilakukan untuk mengetahui data awal dari subjek penelitian yang akan diteliti. Tes yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrument tes kemampuan lari .

2) Treatment (pemberian perlakuan)

Treatment dilakukan mengikuti program yang sebelumnya telah divalidasi oleh ahli, sehingga program pemberian perlakuan layak untuk dilakukan.

3) Tes akhir (*posttest*)

Pelaksanaan tes akhir sama seperti pelaksanaan tes awal yang menggunakan instrument kecepatan untuk mengetahui perbedaan setelah adanya treatment. Perbedaan kecepatan permainan tradisional bentengan dengan gobak sodor dapat dilihat dari perbandingan skor *pretest* dan *posttest*.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan dalam penelitian. Instrument yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur kemampuan fokus dan kecepatan mengacu pada tabel instrumen berikut ini:

a. Kemampuan Fokus

Tabel 3.2 Kisi- Kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Fokus

No	Respon	Skor			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyebutkan warna pada angka bergambar				
2	Menyebutkan ulang deretan angka dengan urutan dan konsisten				
3	Melipat kertas dengan mengikuti contoh				
4	Menyebutkan deret huruf yang hilang				
5	Mengulang kembali kalimat				
6	Mendengarkan arahan dari kalimat				

Keterangan:

BB (Belum Berkembang), MB (Masih Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik).

Validitas dan reliabilitas tes: Nilai validitas instrumen kemampuan fokus sebesar 0.8958 (valid), pengambilan keputusan validitas berdasarkan pada nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0.05$. Nilai reliabilitas sebesar 0.683 (reliabilitas sedang).

c. Tes lari 40 meter (Modifikasi)

Deskripsi: Merupakan tes yang dilakukan dengan cara berlari lurus secepat-cepatnya menempuh jarak 40 meter. Tes ini merupakan modifikasi dari Tes Kebugaran Jasmani Indonesia (TKJI) Kemendikbud 2008.

Tujuan: Mengetahui kecepatan berlari siswa.

Peralatan:

1) Alat tulis

2) Lintasan lurus yang rata dan tidak licin

- 3) Bendera kecil
- 4) Kapur
- 5) Formulir tes terlampir⁴³

Prosedur pelaksanaan tes:

1) Persiapan tes:

- a) Menyediakan lintasan lurus dengan permukaan yang rata dan tidak licin minimal 45 meter.
- b) Menyediakan peralatan yang akan dipergunakan untuk melakukan tes.
- c) Siswa melakukan pemanasan.

2) Pelaksanaan tes:

- a) Siswa bersiap dan berdiri di belakang garis start.
- b) Petugas start (tester) memberikan aba-aba “Awas dan Ya” sekaligus mengangkat bendera kecil.
- c) Asisten menghitung waktu dengan menghidupkan stopwatch saat melihat bendera kecil diangkat/ dikibarkan oleh petugas start (tester).
- d) Asisten menghentikan stopwatch saat pelari masuk garis finish.
- e) Asisten mencatat waktu tempuh yang dilakukan siswa.



Gambar 3.2 Tes lari 40 meter (Modifikasi)

Pengambilan skor:

- 1) Asisten tes merekam dan mencatat waktu tempuh peserta saat berlari 50 m.
- 2) Waktu tempuh dicatat sampai dua angka dibelakang koma.

Validitas dan reliabilitas tes: Nilai validitas instrumen lari 40 meter sebesar 0.548 (valid), pengambilan keputusan validitas berdasarkan pada nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0.05$. Nilai reliabilitas sebesar 0.537 (reliabilitas sedang) (Ester Flaviani, 2023).

Tabel 3.3 Norma Test Lari untuk Umur 10-12 tahun

Nilai	Lari 40 meter (Putra)	Lari 40 meter (Putri)
5	s.d – 6,3”	s.d – 6,7”
4	6,4” – 6,9”	6,8” – 7,5”
3	7,0” – 7,7”	7,6” – 8,3”
2	7,8” – 8,8”	8,4” – 9,6”
1	8,9” - dst	9,7” - dst

Sumber: Depdiknas, 2010

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Validitas instrument penelitian dilakukan untuk mengukur kesesuaian dan ketepatan instrument yang akan di pergunakan dalam penelitian. Uji validitas adalah sebuah pengujian untuk melihat valid atau tidak valid sebuah data ataupun istrumen yang digunakan. Validitas menggambarkan sejauh alat ukur atau tes benar-benar mengukur apa yang hendak diukur untuk proses penelitian. Dari proses uji validitas ini data ataupun isntrumen yang lolos uji

validitas dapat digunakan. Dalam hal ini peneliti menggunakan rumus hitung formula Aiken's V. formula Aiken's V untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian dari panel ahli sebanyak n orang terhadap suatu item dari segi sejauh mana item tersebut mewakili konstruk yang diukur. Rentang pengukuran penilaian aiken's V dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Rentang Pengukuran Penilaian Aiken's V

Kappa	Interpretation
<0	<i>Poor agreement</i>
0,0 – 0,20	<i>Slight agreement</i>
0,21 – 0,40	<i>Fair agreement</i>
0,41 – 0,60	<i>Moderate agreement</i>
0,61 – 0,80	<i>Substantial agreement</i>
0,81 – 1,00	<i>Almost perfect agreement</i>

Standar skala ukur yang digunakan dalam instrument penelitian ini adalah dengan menggunakan skala likert. Skala likert sendiri merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap atau pendapat seseorang, persepsi pada sebuah kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti. Skala Likert sendiri merupakan sebuah skala untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok beberapa orang tentang kejadian atau gejala sosial yang akan di nilai. Bentuk contoh jawaban skala Likert antara lain: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan tidak setuju. Selain itu, jawaban dari

setiap item instrumen yang menggunakan Skala Likert bisa juga mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata.

Skala Likert pada variabel kemampuan fokus dalam penelitian ini menggunakan bentuk skala likert 4 poin: BB (Belum Berkembang), MB (Masih Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik), skala ini di gunakan dalam penilaian kemampuan fokus. Sedangkan penilaian untuk persepsi motorik menggunakan skala 4 (Sangat baik), 3 (Baik), 2 (Cukup Baik), 1 (Kurang).

2. Realibilitas

Reliabilitas alat ukur suatu instrumen dikatakan dapat dipercaya atau reliabel apabila ketika digunakan dapat menghasilkan data yang benar. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *Alpha Croanboach's* nilai sigfinikasi $> 0,60$ dapat dikatan reliabel.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu cara yang di tempuh untuk mengelola atau menganalisis data data dari hasil pengumpulan data. Analisis data tersebut bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan uji prasyarat. Pengujian data hasil pengukuran yang berhubungan dengan hasil penelitian bertujuan untuk membantu analisis agar menjadi lebih baik. Untuk itu dalam penelitian ini akan diuji normalitas dan uji homogenitas data.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas tidak lain sebenarnya adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Pengujian dilakukan tergantung variabel yang akan diolah. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan *shapiro-wilk Test* dengan bantuan SPSS 25.

- a. Jika Nilai Sig. $< 0,05$ maka H_0 bahwa data berdistribusi normal ditolak. Hal ini berarti data hasil berasal dari pre test dan tidak berdistribusi normal.
- b. Jika Nilai Sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima. Hal ini berarti data sampel berasal dari pre test berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas varian data *pretest* dan *post-test* metode latihan dan daya tahan aerobik dilakukan untuk mengetahui apakah varian data kedua kelompok sama atau berbeda. Perhitungan uji homogenitas varian data menggunakan uji statistik *levene test* dengan bantuan SPSS 25.

a) Perumusan Hipotesis

H_0 : Varian skor gain permainan tradisional (bentengan dan gobak sodor) dan kemampuan fokus (tinggi - rendah) dan peningkatan kecepatan homogen.

H_1 : Varian skor gain b permainan tradisional (bentengan dan gobak sodor) dan kemampuan fokus (tinggi - rendah) dan peningkatan kecepatan tidak homogen.

b) Dasar pengambilan keputusan

Jika Asymp sig ≤ 0.05 maka H0 ditolak

Jika Asymp sig ≥ 0.05 maka H1 diterima

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Pada penelitian ini peneliti menggunakan menggunakan *Uji Levene test*.

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan ANOVA dua jalur (ANOVA *Two-way*) dan apabila terbukti terdapat interaksi maka akan dilakukan uji lanjutan yaitu uji *Tukey* yaitu dengan menggunakan program *software SPSS version 25.0 For windows* dengan taraf signifikansi (α) 0,05 atau tingkat kepercayaan sebesar 95 % dengan derajat kebebasan (*degree of freedom=*df) sebesar $n-1$ yaitu 55. Berikut adalah penjelasan mengenai nilai signifikansi (Ghozali, 2018):

- a) Apabila hasil uji memiliki nilai Sig. $< 0,05$, Ho diterima maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- b) Apabila hasil uji memiliki nilai Sig. $> 0,05$, Ho ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan skor hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

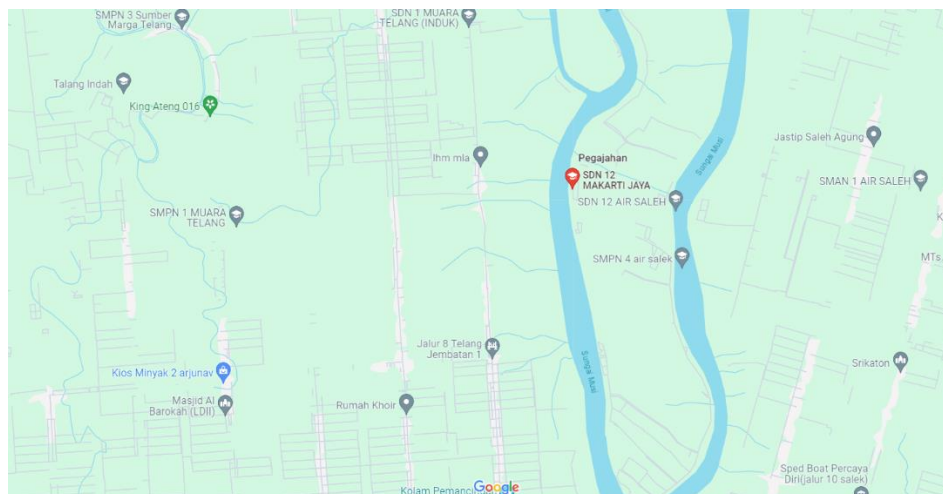
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan Pengaruh Permainan Bentengan dan Gobak Sodor Dan Kemampuan Fokus Terhadap Kecepatan Sekolah Dasar di SD Negeri 12 Kecamatan Makarti Jaya, Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 April 2024 sampai dengan 15 Juni 2024. Penelitian ini dilaksanakan di lapangan SD Negeri 12 Kecamatan Makarti Jaya. Subjek penelitian ini adalah 12 siswa dengan pemilihan sampel dilakukan secara *ordinal pairing*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan 2 x 2 faktorial dengan uji Paired sampel t-Test yang merupakan uji beda dua sampel berpasangan.



Gambar 4.1 Lokasi SD Negeri 12 Kecamatan Makarti Jaya
(Sumber: Google Maps)

2. Deskripsi Data Penelitian

Data yang digunakan untuk melakukan analisis data dalam penelitian adalah kecepatan di SD Negeri 12 Kecamatan Makarti Jaya sebelum dan setelah diberi metode latihan bentengan dan gobak sodor dengan pengelompokan kemampuan fokus tinggi dan rendah.

a. Deskripsi Permainan Bentengan terhadap Kecepatan

Dari hasil pengukuran pre-test dan *posttest* metode latihan permainan bentengan terhadap kecepatan yang dilakukan terhadap 12 peserta didik SD Negeri 12 Kecamatan Makarti Jaya, data pretest didapat skor terlama 12,1 detik dan skor tercepat 7,23 detik dengan rata-rata (mean) 9,7 detik. Pada data *posttest* didapat skor terlama 9,7 detik dan skor tercepat 6,33 detik dengan rata-rata (mean) 8,05 detik Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Data Pre-Test dan Postest metode latihan permainan bentengan terhadap kecepatan

No	Nama	PreTest	Postest
1	EN	7.23	6.33
2	SN	8.43	7.63
3	NK	8.6	7.4
4	MF	8.93	7.63
5	AR	9.07	7.57
6	SY	9.5	7.6
7	AM	9.84	8.24
8	TT	10.1	8.1
9	FM	10.13	8.03

No	Nama	PreTest	Postest
10	NP	11.2	9.2
11	HF	11.29	8.99
12	MP	12.1	9.7
Nilai minimal		7.23	6.33
Nilai maksimal		12.1	9.7
Rata-rata		9.701667	8.035

b. Deskripsi Permainan Gobak Sodor terhadap Kecepatan

Dari hasil pengukuran pre-test dan *posttest* metode latihan permainan gobak sodor terhadap kecepatan yang dilakukan terhadap 12 peserta didik SD Negeri 12 Kecamatan Makarti Jaya, data pretest didapat skor terlama 12,1 detik dan skor tercepat 7,8 detik dengan rata-rata (mean) 9,73 detik. Pada data *posttest* didapat skor terlama 9,61 detik dan skor tercepat 6,88 detik dengan rata-rata (mean) 8,07 detik Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel bawah ini:

Tabel 4.2 Data Pre-Test dan Postest metode latihan permainan Gobak Sodor terhadap kecepatan

No	Nama	PreTest	Postest
1	NA	7.8	6.9
2	AP	7.88	6.88
3	DW	8.74	7.64
4	FK	8.87	7.57
5	KI	9.2	7.8
6	PK	9.23	7.63
7	MI	10.07	8.27
8	AH	10.1	8.1
9	OA	10.22	8.12
10	KA	10.96	8.96
11	MR	11.7	9.4

No	Nama	PreTest	Postest
12	MS	12.01	9.61
Nilai minimal		7.8	6.88
Nilai maksimal		12.01	9.61
Rata-rata		9.73	8.07

c. Deskripsi Kemampuan Fokus Tinggi Terhadap Kecepatan

Dari hasil pengukuran pre-test dan *posttest* kemampuan fokus tinggi terhadap kecepatan yang dilakukan terhadap 12 peserta didik SD Negeri 12 Kecamatan Makarti Jaya, data pretest didapat skor tertinggi 15 dan skor terendah 10 dengan rata-rata (mean) 12,3. Pada data *posttest* didapat skor tertinggi 20 dan skor terendah 16 dengan rata-rata (mean) 17,5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel bawah ini:

Tabel 4.3 Data Pre-Test dan Postest kemampuan fokus tinggi terhadap Kecepatan

No	Nama	PreTest	Postest
1	EN	12	16
2	SN	14	18
3	NK	15	19
4	MF	11	17
5	AR	12	18
6	SY	12	17
7	AM	13	18
8	TT	11	18
9	FM	13	17
10	NP	10	16
11	HF	14	20
12	MP	11	16
Nilai minimal		10	16
Nilai maksimal		15	20
Rata-rata		12.3	17.5

d. Deskripsi Kemampuan Fokus Rendah Terhadap Kecepatan

Dari hasil pengukuran pre-test dan *posttest* kemampuan fokus rendah terhadap kecepatan yang dilakukan terhadap 12 peserta didik SD Negeri 12 Kecamatan Makarti Jaya, data pretest didapat skor tertinggi 15 dan skor terendah 10 dengan rata-rata (mean) 12,3. Pada data *posttest* didapat skor tertinggi 20 dan skor terendah 16 dengan rata-rata (mean) 18,05. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel bawah ini:

Tabel 4.4 Data Pre-Test dan Postest Kemampuan Fokus Rendah Terhadap Kecepatan

No	Nama	Pretest	Posttest
1	NA	10	17
2	AP	11	16
3	DW	11	19
4	FK	11	18
5	KI	12	18
6	PK	12	18
7	MI	12	17
8	AH	13	18
9	OA	13	18
10	KA	14	18
11	MR	14	20
12	MS	15	20
Nilai minimal		10	16
Nilai maksimal		15	20
Rata-rata		12.3	18.08

3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Uji ini menggunakan rumus uji *KolmogorovSmirnov*

Test dengan bantuan software SPSS version 25.0 for windows. Data dikatakan normal apabila signifikansi di atas 0.05 dan data dikatakan tidak normal apabila signifikansi di bawah 0.05. Hasil perhitungan uji normalitas data kecepatan dengan metode latihan permainan bentengan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Uji Normalitas Kecepatan dengan Metode Latihan Permainan Tradisional Bentengan dan Gobak Sodor

Uji	Permainan	Shapiro-Wilk	nilai α	Keterangan
Normalitas	bentengan	0.987	0.05	Normal
	Gobak Sodor	0.686	0.05	Normal

Berdasarkan nilai signifikansi latihan permainan tradisional bentengan terhadap kecepatan pada *kolmogorov-smirnov* data pretest dan *posttest* yang diperoleh pada pretest dan posttest memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} < 0.05$). Nilai pretest dan *posttest* pada latihan permainan tradisional bentengan terhadap kecepatan sebesar 0.200. Pada nilai signifikan menggunakan Shapiro Wilk signifikan permainan bentengan didapatkan 0,987 ($\text{sig} > 0.05$). Maka dapat dinyatakan nilai *pretest* dan *posttest* permainan tradisional bentengan terhadap kecepatan berdistribusi normal.

Berdasarkan nilai signifikansi latihan permainan tradisional gobak sodor terhadap kecepatan pada *kolmogorov-smirnov* data pretest dan *posttest* yang diperoleh pada pretest dan posttest memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} < 0.05$). Nilai pretest dan *posttest* pada latihan permainan tradisional bentengan terhadap kecepatan sebesar 0.200. Pada nilai signifikan menggunakan Shapiro Wilk signifikan permainan bentengan didapatkan 0,686 ($\text{sig} > 0.05$). Maka dapat dinyatakan nilai

prettest dan *posttest* permainan tradisional gobak sodor terhadap kecepatan berdistribusi normal.

Tabel 4.6 Uji Normalitas Kecepatan dengan Kemampuan Fokus Tinggi dan Rendah

Uji	Kemampuan	Shapiro-Wilk	nilai α	Keterangan
Normalitas	Fokus Tinggi	0.682	0.05	Normal
	Fokus Rendah	0.682	0.05	Normal

Berdasarkan nilai signifikansi kemampuan fokus tinggi terhadap kecepatan pada *kolmogorov-smirnov* data pretest dan *posttest* yang diperoleh pada pretest dan posttest memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} < 0.05$). Nilai pretest dan *posttest* pada kemampuan fokus tinggi terhadap kecepatan sebesar 0.200. Pada nilai signifikan menggunakan Shapiro Wilk signifikan permainan bentengan didapatkan 0,682 ($\text{sig} > 0.05$). Maka dapat dinyatakan nilai *prettest* dan *posttest* kemampuan fokus tinggi terhadap kecepatan berdistribusi normal.

Berdasarkan nilai signifikansi kemampuan fokus rendah terhadap kecepatan pada *kolmogorov-smirnov* data pretest dan *posttest* yang diperoleh pada pretest dan posttest memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} < 0.05$). Nilai pretest dan *posttest* pada kemampuan fokus rendah terhadap kecepatan sebesar 0.200. Pada nilai signifikan menggunakan Shapiro Wilk signifikan permainan bentengan didapatkan 0,682 ($\text{sig} > 0.05$). Maka dapat dinyatakan nilai *prettest* dan *posttest* kemampuan fokus tinggi terhadap kecepatan berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah data yang dimiliki mempunyai varian yang homogen (sama) atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini adalah nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok A dan kelompok B. Hasil penghitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7 Uji Homogenitas Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Kecepatan

Uji	Permainan	Sig. Levene Statistik	nilai α	Keterangan
Homogenitas	bentengan	0.174	0.05	Homogen

Berdasarkan tabel pengujian nilai dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari hasil data *pretest* dan *posttest* kema permainan tradisional bentengan terhadap kecepatan yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai signifikansinya adalah 0,174 karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 atau $0,174 > 0,05$ artinya varian datanya adalah homogen sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen.

Tabel 4.8 Uji Homogenitas Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Kecepatan

Uji	Permainan	Sig. Levene Statistik	nilai α	Keterangan
Homogenitas	Gobak Sodor	0.100	0.05	Homogen

Berdasarkan tabel pengujian nilai dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari hasil data *pretest* dan *posttest* kemampuan permainan tradisional bentengan terhadap kecepatan yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai signifikansinya adalah 0,061

karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 atau $0,100 > 0,05$ artinya varian datanya adalah homogen sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen.

Tabel 4.9 Uji Homogenitas Kemampuan Fokus Tinggi Terhadap Kecepatan

Uji	Kemampuan	Sig. Levene Statistik	nilai α	Keterangan
Homogenitas	Fokus Tinggi	0.464	0.05	Homogen

Berdasarkan tabel pengujian nilai dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari hasil data pretest dan *posttest* kemampuan fokus tinggi terhadap kecepatan yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai signifikansinya adalah 0,464 karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 atau $0,464 > 0,05$ artinya varian datanya adalah homogen sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen.

Tabel 4.10 Uji Homogenitas Kemampuan Fokus Rendah Terhadap Kecepatan

Uji	Kemampuan	Sig. Levene Statistik	nilai α	Keterangan
Homogenitas	Fokus Rendah	0.202	0.05	Homogen

Berdasarkan tabel pengujian nilai dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari hasil data pretest dan *posttest* kemampuan fokus terhadap kecepatan yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai signifikansinya adalah 0,202 karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 atau $0,202 > 0,05$ artinya varian datanya adalah homogen sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen.

5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk melihat ataupun membuktikan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Berikut adalah penjelasan hasil penelitian untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan terhadap hasil data yang diperoleh:

- a. Hipotesis 1: terdapat interaksi pengaruh yang signifikan permainan tradisional bentengan dan gobak sodor terhadap peningkatan kecepatan.

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan maka selanjutnya baru uji hipotesis, uji hipotesis disini adalah uji t yang digunakan untuk mengetahui pengaruh pada permainan tradisional bentengan dan gobak sodor terhadap kecepatan. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik *paired sample t-test*. *Paired sample t-test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk melihat keefektifan perlakuan yang ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum diberikan perlakuan dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 4.11 Uji *t Paired Sample T-Test* Kecepatan Dengan Permainan Bentengan

Rerata Pretest	Rerata Posttest	Std. Deviation	t	Sig. (2-tailed)	Keterangan
9,70	8,04	1.377	11.132	0.00	Berpengaruh

Perhitungan uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan didalam penelitian dan melihat apakah ada perbedaan dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kecepatan dengan permainan bentengan diperoleh nilai yang dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 9,70 dan pada nilai *posttest* sebesar 8,04.

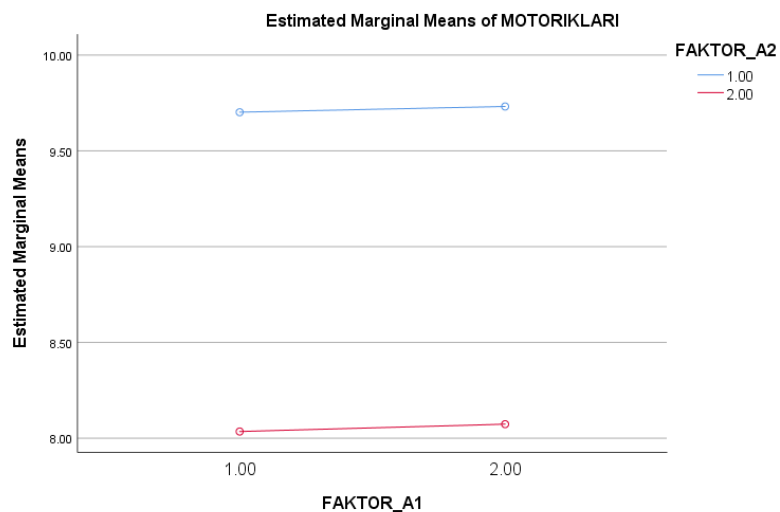
Dari hasil yang sudah ada berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang dimana hasil ini signifikan dikarenakan nilai lebih kecil dari 0,05 artinya terdapat pengaruh yang signifikan terjadi pada kecepatan dengan permainan bentengan.

Tabel 4.12 Uji *t Paired Sample T-Test* Kecepatan Dengan Permainan Gobak Sodor

Rerata Pretest	Rerata Posttest	Std. Deviation	t	Sig. (2-tailed)	Keterangan
9,73	8,07	0.516	11.131	0.00	Berpengaruh

Perhitungan uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan didalam penelitian dan melihat apakah ada perbedaan dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kecepatan dengan permainan gobak sodor diperoleh nilai yang dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 9,73 dan pada nilai *posttest* sebesar 8,07.

Dari hasil yang sudah ada berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang dimana hasil ini signifikan dikarenakan nilai lebih kecil dari 0,05 artinya terdapat pengaruh yang signifikan terjadi pada kecepatan dengan permainan gobak sodor.



Gambar 4.2 Interaksi Permainan Tradisional Terhadap Kecepatan

Dalam tabel ringkasan gambar 4.3, dapat dijelaskan bahwa tidak ada interaksi yang signifikan antara permainan tradisional terhadap kecepatan. Grafik di atas memberikan gambaran mengenai adanya interaksi antara kedua variabel. Tetapi dalam *paired sample t-test* didapatkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel dan permainan tradisional terhadap kecepatan.

- b. Hipotesis 2: terdapat interaksi pengaruh yang signifikan kemampuan fokus tinggi dan rendah terhadap peningkatan kecepatan.

Tabel 4.13 Uji *t Paired Sample T-Test* Kecepatan Dengan Kemampuan Fokus Tinggi

Rerata Pretest	Rerata Posttest	Std. Deviation	t	Sig. (2-tailed)	Keterangan
12,33	17,50	1.02986	-17.379	0.00	Berpengaruh

Perhitungan uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan didalam penelitian dan melihat apakah ada perbedaan dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kecepatan dengan kemampuan fokus tinggi diperoleh nilai yang dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 12,33 dan pada nilai *posttest* sebesar 17,50.

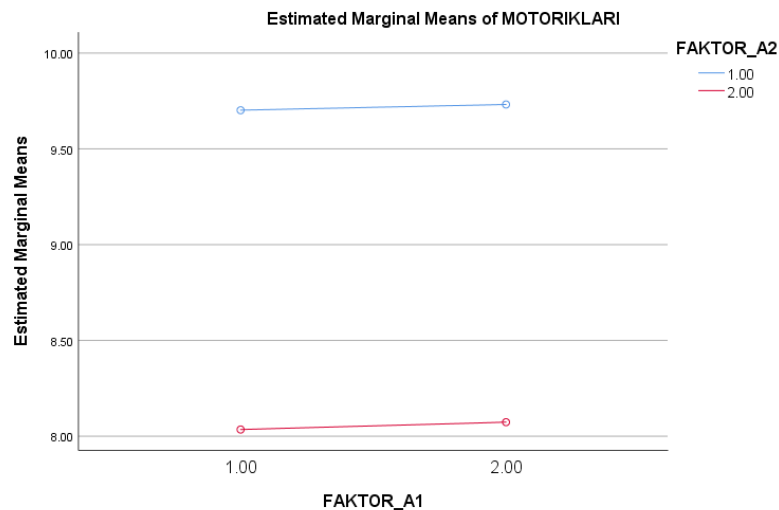
Dari hasil yang sudah ada berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang dimana hasil ini signifikan dikarenakan nilai lebih kecil dari 0,05 artinya terdapat pengaruh yang signifikan terjadi pada kecepatan dengan kemampuan fokus tinggi.

Tabel 4.14 Uji *t Paired Sample T-Test* Kecepatan Dengan Kemampuan Fokus Rendah

Rerata Pretest	Rerata Posttest	Std. Deviation	t	Sig. (2-tailed)	Keterangan
12,33	18,08	1.138	-17.500	0.00	Berpengaruh

Perhitungan uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan didalam penelitian dan melihat apakah ada perbedaan dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kecepatan dengan kemampuan fokus rendah diperoleh nilai yang dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 12,33 dan pada nilai *posttest* sebesar 18,08.

Dari hasil yang sudah ada berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang dimana hasil ini signifikan dikarenakan nilai lebih kecil dari 0,05 artinya terdapat pengaruh yang signifikan terjadi pada kecepatan dengan kemampuan fokus rendah.



Gambar 4.3 Interaksi Kemampuan Fokus Terhadap Kecepatan

Dalam tabel ringkasan gambar 4.3, dapat dijelaskan bahwa tidak ada interaksi yang signifikan antara kemampuan fokus terhadap kecepatan. Grafik di atas memberikan gambaran mengenai adanya interaksi antara kedua variabel. Tetapi dalam *paired sample t-test* didapatkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel dan kemampuan fokus terhadap kecepatan.

Dalam tabel ringkasan gambar 4.2, Grafik di atas memberikan gambaran mengenai interaksi antara kedua variabel. Dapat dilihat bahwa garis kemampuan fokus dan kecepatan garisnya tidak bersentuhan, maka dalam hal ini dijelaskan bahwa tidak ada interaksi yang signifikan antara kemampuan fokus dan kecepatan. Dalam perhitungan permainan tradisional dan kemampuan fokus terdapat pengaruh terhadap kecepatan

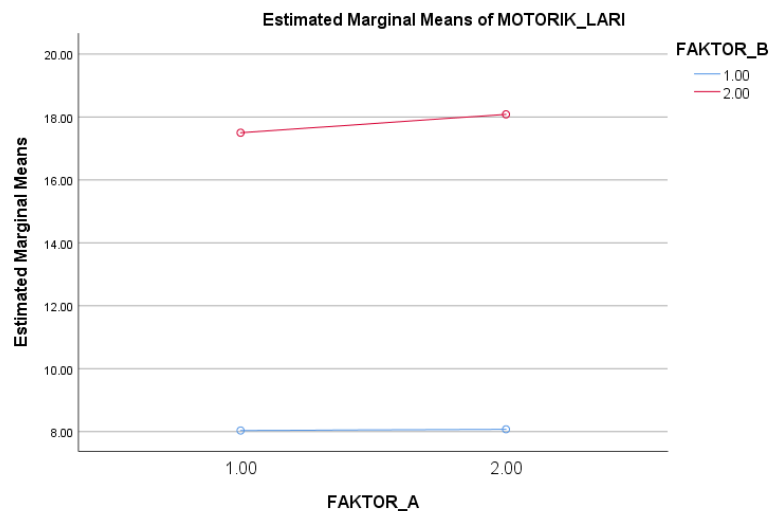
- c. Hipotesis 3. Terdapat interaksi pada pemberian permainan tradisional (bentengan dan gobak sodor) dan kemampuan fokus (tinggi - rendah) terhadap peningkatan kecepatan.

Tabel 4.15 Uji *Two Way ANOVA*

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
FAKTOR_A	1.159	1	1.159	1.030	.316
FAKTOR_B	1137.827	1	1137.827	1011.189	.000
FAKTOR_A * FAKTOR_B	.891	1	.891	.792	.378

Perhitungan uji *Two Way ANOVA* digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan didalam penelitian dan melihat apakah ada perbedaan dari nilai permainan tradisional bentengan dan gobak sodor serta kecepatan tinggi dan

rendah. Ketentuan Uji: jika signifikansi lebih kecil atau sama dengan 0,05 maka H_0 diterima atau sebaliknya. Berdasarkan data tersebut di atas diketahui bahwa Faktor A didapatkan $0,316 > 0,05$ dengan demikian H_0 diterima atau tidak terdapat perbedaan model permainan tradisional bendengan dengan permainan tradisional gobak sodor. Pada Faktor B didapatkan 0,00 dengan demikian H_0 ditolak atau terdapat perbedaan pengaruh kemampuan fokus tinggi dan kemampuan fokus rendah. Pada Faktor A * Faktor B didapatkan 0,317 atau H_0 diterima atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan antar pengaruh permainan tradisional dan kemampuan fokus terhadap kecepatan.



Gambar 4.4 Interaksi Faktor A dan Faktor B

Dalam tabel ringkasan gambar 4.4, Grafik di atas memberikan gambaran mengenai interaksi antara kedua variabel. Dapat dilihat bahwa garis permainan tradisional dan kemampuan fokus garisnya tidak bersentuhan, maka dalam hal ini dijelaskan bahwa tidak ada interaksi yang signifikan antara

permainan tradisional dan kemampuan fokus. Dalam hal ini dapat kita lihat bahwa ada perbedaan yang signifikan antara permainan bentengan dan permainan gobak sodor. Tetapi permainan tradisional dan kemampuan fokus terdapat pengaruh terhadap kecepatan.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan 2 x 2 faktorial dengan uji *Paired sampel t-Test* yang merupakan uji beda dua sampel berpasangan. *Treatment* kemampuan motorik ini dilakukan diluar kelas yang dilakukan selama 10 kali pertemuan dimana pertemuan pertama dilakukan pretest terhadap 24 siswa dan dilakukan pembagian kelompok untuk kelompok 1 permainan tradisional bentengan dan kelompok 2 permainan tradisional gobak sodor. Pada pertemuan ke 2 sampai dengan 9 dilakukan kegiatan permainan tradisional setiap waktu yang sudah ditentukan. Pada pertemuan ke 10 atau pertemuan terakhir dilakukan posttest untuk melihat terdapat peningkatan atau tidak tentang kecepatan.

Pada *treatment* kemampuan fokus dilakukan didalam kelas dengan perlakuan sebanyak 1 kali yaitu pertemuan dilakukan tes kemampuan fokus dengan menjelaskan materi tentang 1) menyebutkan warna pada angka bergambar, 2) menyebutkan ulang deretan angka dengan urut dan konsisten, 3) melipat kertas dengan mengikuti contoh, 4) menyebutkan deret huruf yang hilang, 5) mengulang kembali kalimat, dan 6) mendengarkan arahan dari kalimat. Pada pertemuan ke 6 dilakukan posttest terhadap kemamn fokus.

Dari hasil kecepatan dengan permainan bentengan diperoleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang dimana hasil ini signifikan dikarenakan nilai lebih kecil dari $0,05$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan terjadi pada kecepatan dengan permainan bentengan. Sedangkan kecepatan dengan permainan gobak sodor diperoleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang dimana hasil ini signifikan dikarenakan nilai lebih kecil dari $0,05$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan terjadi pada kecepatan dengan permainan gobak sodor.

Dalam hasil ringkasan dijelaskan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara permainan tradisional terhadap kecepatan. Grafik di atas memberikan gambaran mengenai adanya interaksi antara kedua variabel. Dalam hal ini dapat kita lihat bahwa ada perbedaan yang signifikan antara variabel permainan tradisional dan kecepatan.

Pada plot interaksi, garis kelompok permainan tradisional bentengan dengan gobak sodor sejajar maka dikatakan tidak terdapat interaksi antara permainan tradisional bentengan dengan gobak sodor. Ini disebabkan perlakuan permainan tradisional bentengan dan gobak sodor mempunyai efek yang sama terhadap kecepatan sehingga tidak terjadi interaksi.

Dari hasil kecepatan dengan kemampuan fokus tinggi diperoleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang dimana hasil ini signifikan dikarenakan nilai lebih kecil dari $0,05$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan terjadi pada kecepatan dengan kemampuan fokus tinggi. Sedangkan pada kecepatan dengan kemampuan fokus rendah diperoleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang dimana hasil ini

signifikan dikarenakan nilai lebih kecil dari 0,05 artinya terdapat pengaruh yang signifikan terjadi pada kecepatan dengan kemampuan fokus rendah.

Pada plot interaksi, garis kelompok kemampuan fokus tinggi dengan gobak sodor sejajar maka dikatakan tidak terdapat interaksi antara permainan tradisional bentengan dengan gobak sodor. Ini disebabkan perlakuan permainan tradisional bentengan dan gobak sodor mempunyai efek yang sama terhadap kecepatan sehingga tidak terjadi interaksi.

Berdasarkan data tersebut di atas diketahui bahwa Faktor A didapatkan 0,316 > 0,05 dengan demikian H_0 diterima atau tidak terdapat perbedaan model permainan tradisional bentengan dengan permainan tradisional gobak sodor. Pada Faktor B didapatkan 0,00 dengan demikian H_0 ditolak atau terdapat perbedaan pengaruh kemampuan fokus tinggi dan kemampuan fokus rendah. Pada Faktor A * Faktor B didapatkan 0,317 atau H_0 diterima atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan antar pengaruh permainan tradisional dan kemampuan fokus terhadap kecepatan.

Pada plot interaksi, garis kelompok permainan tradisional dan kemampuan fokus sejajar maka dikatakan tidak terdapat interaksi antara permainan tradisional dan kemampuan fokus. Ini disebabkan perlakuan permainan tradisional dan kemampuan fokus mempunyai efek yang sama terhadap kecepatan sehingga tidak terjadi interaksi. Faktor-faktor yang mempengaruhi tidak adanya interaksi yaitu siswa menyukai permainan tradisional, siswa bersemangat dalam melaksanakan permainan tradisional.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan lebih fokus. Namun demikian dalam pelaksanaan di lapangan masih ada kekurangan atau keterbatasan, antara lain:

1. Sebelum terlaksananya pengambilan data peneliti tidak memperhatikan kondisi fisik subjek penelitian. Hal itu dikarenakan peneliti tidak mampu untuk mengontrol aktivitas yang dilakukan subjek sebelum pengambilan data.
2. Penelitian ini baru sebatas pada kecepatan kasar siswa SD Negeri 12 Makartijaya, belum sampai pada pengaruh dari kecepatan siswa tersebut dalam aktivitas jasmaninya.
3. Sampel yang digunakan kurang luas ruang lingkupnya, karena hanya mewakili satu sekolah hal ini karena keterbatasan, waktu, tenaga, biaya, dan kemampuan peneliti.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh permainan tradisional bentengan dan gobak sodor terhadap peningkatan kecepatan. Pada hasil interaksi antar variabel yaitu tidak terdapat interaksi permainan tradisional bentengan dan gobak sodor terhadap peningkatan kecepatan.
2. Terdapat pengaruh kemampuan fokus tinggi dan rendah terhadap peningkatan kecepatan. Pada hasil interaksi antar variabel yaitu tidak terdapat interaksi kemampuan fokus tinggi dan rendah terhadap peningkatan kecepatan.
3. Berdasarkan data diketahui bahwa Faktor A didapatkan $0,316 > 0,05$ dengan demikian H_0 diterima atau tidak terdapat perbedaan model permainan tradisional bentengan dengan permainan tradisional gobak sodor. Terdapat perbedaan pengaruh kemampuan fokus tinggi dan kemampuan fokus rendah. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antar pengaruh permainan tradisional dan kemampuan fokus terhadap kecepatan. Tidak ada interaksi yang signifikan antara permainan tradisional dan kemampuan fokus, tetapi permainan tradisional dan kemampuan fokus terdapat pengaruh terhadap kecepatan.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam memberikan pelajaran di sekolah guru bisa menggunakan permainan sebagai alternatif pembelajaran agar siswa juga bisa mengenal banyak jenis permainan sambil belajar dan berinteraksi dengan lingkungan.
2. Peran guru di sekolah sangat penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar dan perkembangan baik itu kognitif, afektif dan psikomotoriknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajitama, A. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Android Terhadap Kemampuan Fokus Anak Berkebutuhan Khusus. *Akademika*, 12(01), 61–68. <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2559>
- Aribowo, D. S., Hidayah, T., & Rumini. (2019). The Effectiveness of Indonesian Traditional Games and Agility on Student's Gross Motor Skills in Elementary School Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang Article Info. *Journal of Physical Education and Sports*, 8(3), 281–287. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes/article/view/31273>
- Arif, T. D. R., Sinurat, R., & Manurizal, L. (2021). Kontribusi Daya Ledak Otot Tungkai Dan Kecepatan Lari 40 Meter Dengan Hasil Lompat Jauh Gaya Jongkok. *Port Education And Health Journal*, 2(2), 102–111.
- Astini, N. W., & Purwati, N. K. R. (2020). Edukasi Matematika dan Sains Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Mathematics Learning Strategies Based on Characteristics of Elementary School Students. *Jurnal Emasains*, IX(1), 1–8.
- Badrullah. (2020). Membangun Sikap Disiplin Dan Kemampuan Konsentrasi Anak Melalui Permainan Tradisional Beklen (Bola Bekel). *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulawesi Selatan*, 1(2), 197–201. <https://ojs.bpsdmsulsel.id/>
- Batubara, K. F. (2020). The Development of Traditional Games to Improve the Basic Motor Learning in Grade IV Students of Primary School. *Atlantis Press*, 23(UnICoSS 2019), 193–197. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200305.054>
- Bremer, E., & Cairney, J. (2018). Fundamental Movement Skills and Health-Related Outcomes: A Narrative Review of Longitudinal and Intervention Studies Targeting Typically Developing Children. *American Journal of Lifestyle Medicine*, 12(2), 148–159. <https://doi.org/10.1177/1559827616640196>
- Deswanti, S., Putra, M. A., & Janiarli, M. (2020). Hubungan Kecepatan Lari 30 Meter dan Kelentukan Dengan Kemampuan Lompat Jauh Pada Siswa Ekstrakurikuler Atletik SMP Negeri 2 Rambah. *Sport Education and Health Journal*, 1(1), 9–19.
- Dwi, D. R. A. S., Resita, C., Erfandy, W., Asmawi, M., & Widyaningsih, H. (2022). Efforts to Improve Agility in Gobak Sodor Traditional Sports Through Essential Agility Drills. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 7(1), 201–210. <https://doi.org/10.33222/juara.v7i1.1564>
- Erlangga, E., & Haryanti. (2023). the Effect of Traditional Games on Early

- Childhood Cognitive Development. *Journal of Education on Social Issues*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.26623/jesi.v2i1.36>
- Fadjariyanti, F., & Fathiyah, K. N. (2022). Analisis Permainan Tradisional Cakbikak untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6594–6601. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3440>
- Faiz, M. A., Aziz, I., & Arifan, I. (2024). Kontribusi Kecepatan dan Kelincahan terhadap Kemampuan Dribbling Contribution of Speed and Agility to Dribbling Ability. *Gladiator*, 4(6), 1178–1191. <http://gladiator.ppj.unp.ac.id/index.php/gldor/article/view/1255>
- Festiawan, R. (2020). Application of Traditional Games: How Does It Affect the Children’s Fundamental Motor Skills? *Jurnal MensSana*, 5(2), 157–164. <https://doi.org/10.24036/menssana.050220.08>
- Fikriyah, S. N. (2021). Analisis Perkembangan Fisik-Motorik Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri Tajem. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 200–207. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.121>
- Gavira, J. F., Goya, P. E., Rodríguez, V. A., & Sánchez, D. M. (2021). Design of educational tools based on traditional games for the improvement of social and personal skills of primary school students with hearing impairment. *Sustainability (Switzerland)*, 13(22). <https://doi.org/10.3390/su132212644>
- Ghozali. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gustian, U. (2021). Effectiveness of Traditional Games In Stimulating Elementary School Student Motor Skill Development. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 6(1), 75–80. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v6i1.27026>
- Hadi, S. (2015). *Metodologi Riset*. Pustaka Pelajar.
- Handayani, F., Desyandri, & Mayar, F. (2022). Implementasi Seni Musik terhadap Konsentrasi Belajar Siswa dan Pembentukan Karakter di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11370–11378. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4245>
- Haryadi, R., Syam Tuasikal, A. R., & Siantoro, G. (2023). Penerapan Permainan Tradisional Bentengan Untuk Meningkatkan Sosio-Emosional. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 7(1), 96–102. <https://doi.org/10.37058/sport.v7i1.6556>
- Hasan, I., Yufiarti, Y., & Edwita, E. (2021). Horse Racing: A Traditional Game to

- Improve Children's Motor Gross Skill (Ethnopedagogy study on Dompu Tribe). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1247–1258.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1646>
- Hayati, S. N., & Hibana, H. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 298–309.
<https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1344>
- Hernawan, H., Sukarya, Y., & Solahuddin, S. (2019). Locomotor basic motion learning model based on traditional game for basic school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012047>
- Hidayat, L. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Lari Melalui Permainan Bentengan Di KELAS IV SD Nederi Sisir 03 Batu Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(1), 457–483.
- Hidayati, N. N. (2020). Indonesian Traditional Games: a Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom. *Istawa : Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 81. <https://doi.org/10.24269/ijpi.v5i1.2475>
- Jarwo, S., Sudardiyono, S., Yulianto, H. Y., & Yudanto, Y. (2021). Traditional Games as a Tools for Increasing Students' Motor Skills and Effort to Preserve The National Culture. *Community Development Journal*, 5(1), 184–188.
<https://doi.org/10.33086/cdj.v5i1.1914>
- Jauhari, M. T., Santoso, S., & Anantanyu, S. (2019). Asupan protein dan kalsium serta aktivitas fisik pada anak usia sekolah dasar. *Ilmu Gizi Indonesia*, 2(2), 79.
<https://doi.org/10.35842/ilgi.v2i2.86>
- Kamaruddin, I., Tannady, H., & Aina, M. (2023). The Efforts to Improve Children's Motoric Ability By Utilizing The Role of Traditional Games. *Journal on Education*, 05(03), 9736–9740.
- Lestari, I., Hidayati, R., & Astuti, A. D. (2020). Central Java Coastal Traditional Games in Improving the Motor Ability Among Early Childhood. *Atlantis Press*, 462(Isgc 2019), 217–220. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200814.046>
- Mujriah, & Susilawati, I. (2019). Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Benteng. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(1), 68–73.
<https://doi.org/10.1134/s0514749219040037>
- Mulya, G. (2020). The Influence of Traditional Games on the Perceptual Motor Skills and Skill-related Physical Fitness. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 8(1), 1–5.

<https://doi.org/10.5220/0009788304400443>

- Prasetio, P. A., & Praramdana, G. K. (2020). Gobak Sodor Dan Bentengan Sebagai Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter Pada Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 19–28. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2858>
- Pratama, M. A. R. P., Usra, M., Sumarni, S., Iyakrus, I., & Bayu, W. I. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kecepatan dan Kelincahan. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 6(2), 77–86. <https://doi.org/10.15294/jscpe.v6i2.48306>
- Pratama, R. R., Sukirno, S., & Syafaruddin, S. (2021). *Development of the Football Game Passing Learning Model*. 513(1), 438–442. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.143>
- Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2019). Correlation Betengan Traditional Games on Locomotor Movements and Characters. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 71–75. <https://doi.org/10.24176/re.v10i1.3883>
- Purba, M. F., & Novita, S. A. (2019). Learning Model Based Traditional Game to Improve Motoric and Keeping Culture of Traditional Games. *Atlantis Press*, 711–715. <https://doi.org/10.2991/aisteel-19.2019.163>
- Putri, M., & Gaol, C. G. L. (2022). Bermain Teka-Teki Sambil Belajar Matematika, Bagaimana Caranya? *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 264–271. <https://doi.org/10.32815/jpm.v3i2.1097>
- Rakhman, A., & Wibawa, B. (2019). Character learning through traditional games urang banjar. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 8(11), 172–180. https://www.ijicc.net/images/vol8iss11/81111_Rakman_2019_E_R.pdf
- Riyandi, A., Samsudin, & Sulaiman, I. (2021). The Effect of Traditional Games Gobak Sodor and Bentengan to Improvement Physical Fitness Students Elementary School. *Gladi : Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 12(03), 17–24. <https://doi.org/10.21009/gjik.123.03>
- Rizal, J. H., Safruddin, & Kemala, D. N. (2022). Pengaruh Permainan Benteng terhadap Kemampuan Gerak Dasar Lari pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas IV SDN 2 Lendang Kunyit. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 93–99. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1695>
- Rukmini. (2022). The Effect of Traditional Games (Congklak) on Cognitive and Fine

- Motor Development in Children Under Five. *Journal of Maternal and Child Health*, 7(1), 44–51. <https://doi.org/10.26911/thejmch.2022.07.01.05>
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Saputra, D. T., Rukmana, A., & Akin, Y. (2021). Comparison of the Traditional Games of Bentengan and Galah Asin on the Sportsmanship Attitude of Class IV SDN Panyingkiran I Students. *Journal of Physical Education and Sport Pedagogy*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.17509/jopes.v1i1.33837>
- Soritua, A. (2022). Pembangunan Aplikasi Saya Hebat Dengan Memanfaatkan Api Clarifai Untuk Memonitoring Kegiatan Pembelajaran Siswa Di Slb Negeri Sukapura. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Teknik Dan Ilmu Komputer (JUPITER)*, 2(2), 68–76. <https://doi.org/10.34010/jupiter.v2i2.8651>
- Sriyahani, Y., Kuryanto, M. S., & Rondli, W. S. (2022). Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional di Desa Sitimulyo. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4416–4423. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.946>
- Suherman, W. S., Dapan, Guntur, & Muktiani, N. R. (2019). Development of traditional children play based instructional model to optimize development of kindergarteners' fundamental motor skill. *Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 356–365. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i2.25289>
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). *The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education*. 326(Iccie 2018), 431–435. <https://doi.org/10.2991/iccie-18.2019.75>
- Supiyono, A. (2018). *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Tan, J. S. Y., Nonis, K. P., & Yang Chan, L. (2020). The Effect of Traditional Games and Free Play on the Motor Skills of Preschool Children. *International Journal of Childhood, Counselling and Special Education*, 1(2), 204–223. <https://doi.org/10.31559/ccse2020.1.2.6>
- Wicaksono, D., & Primasoni, N. (2021). Gobak sodor : permainan tradisional untuk meningkatkan kecepatan reaksi dan keseimbangan anak usia 12-14 tahun Gobak sodor : a traditional game to improve reaction speed and balance for 12-14 year olds. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 17 (1), 2021, 71-77 Gobak, 17(1), 71–77.
- Wulansuci, G., Khalif Alam, S., Annisa Wardiyanti, A., Cahyati, A., Nur Annisa, A., Dwi Rahmah, A., Yasmi Fauziah, D., Vadhilah Oktavia, D., & Anggraeni, E.

(2023). P2M STKIP Siliwangi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini: Studi Kasus Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Pasca Bencana Gempa Bumi Cianjur. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 10(1), 8–16.

Zakaria, E. (2023). Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Berlari Melalui Permainan Gobak Sodor Di Kelas Vib Sdn Sidomulyo 03 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(2), 801–827.

Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi



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

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengaruh Permainan Tradisional dan Kemampuan Fokus Terhadap Perkembangan Motorik Lari Siswa Sekolah Dasar

dari mahasiswa:

Nama : Ahmad Abadi
NIM : 22611251028
Prodi : ILMU KEOLAHRAHAAN S2

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

1. Apakah aktivitas permainan ini dilaksanakan dalam proses pembelajaran atau di luar proses pembelajaran? Jikalau dipergunakan dalam proses pembelajaran, gunakan format RPP atau Modul Ajar (Kurmer) dan aktivitas permainan sebagai wahana belajar, buatlah RPP dan pedoman pelaksanaan aktivitas permainan yang dipergunakan sebagai wahana pembelajaran. Pilih permainan-permainan yang cocok untuk meningkatkan kemampuan motorik dasar peserta didik sekolah dasar. Lihat di kurikulum berapa kali pertemuan jam pelajaran yang disediakan untuk pembelajaran kemampuan gerak dasar.
2. Agar sesuai dengan KKN Level 8 (Magister) maka judul Tesis sebaiknya diubah menjadi **Pengaruh Permainan Tradisional Dengan Alat dan Permainan Tradisional Tanpa Alat Terhadap Kemampuan Motorik Dasar Peserta Didik Sekolah Dasar: Tinjauan Kemampuan Fokus**. Gunakan disain faktorial 2 X 2 kuasi eksperimen, dengan disain sebagai berikut.

	Permainan Tradisional Tanpa Alat (B1)	Permainan Tradisional dengan Alat (B2)
A1 = Kemampuan Fokus Tinggi	A1B1	A1B2
A2 = Kemampuan Fokus Rendah	A2B1	A2B2

Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok seperti di atas, untuk membagi kelompok dilakukan tes kemampuan fokus, untuk memisahkan kelompok tinggi dan rendah. Selain itu, dilakukan tes awal untuk melihat kemampuan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor

dan manipulative, setelah selesai program dilakukan tes akhir untuk mengukur kemampuan motorik dasar: lokomotor, nonlokomotor, dan manipulative. Perlakuan yang diterapkan untuk kelompok A1B1 dan A2B1 adalah aktivitas permainan tradisional tanpa alat, dan untuk kelompok A1B2 dan A2B2 permainan tradisional dengan alat seperti pada disain di atas.

3. Nama kegiatan bukan Program Latihan jikalau berada dalam proses pembelajaran, tetapi bahan ajar aktivitas permainan tradisional, struktur yang disampaikan sudah cukup bagus, hanya perlu dipertimbangkan jumlah waktu yang disediakan untuk setiap permainan, tampaknya terlalu banyak, lebih baik ada variasi jenis permainan, dan sesuaikan jenis permainan dengan tujuan pembelajaran.
4. Silakan saran ini didiskusikan dengan pembimbing.
5. Jikalau mau sederhana silakan perhatikan saran nomor 3, tetapi belum memenuhi syarat level 8 KKNi.

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

Yogyakarta, 2 Maret 2024.
Validator,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman,
M.Ed. NIP 19640707 198812 1 001

Lampiran 2. Surat Keterangan Validasi



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

Nomor : 019/UN34.16/Val /2024
Lamp. : -
Hal : Permohonan Validasi

16 Februari 2024

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S. di
tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Ahmad Abadi
NIM : 22611251028
Prodi : ILMU KEOLAHRAHAAN S2
Pembimbing 1 : Dr. Sigit Nugroho, M.Or.
Pembimbing 2 : -
Judul :

**Pengaruh Permainan Tradisional dan Kemampuan Fokus Terhadap Perkembangan
Motorik Lari Siswa Sekolah Dasar**

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.

Dekan

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



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

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.
 Jabatan/Pekerjaan : Dosen
 Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengaruh Permainan Tradisional dan Kemampuan Fokus Terhadap Perkembangan Motorik Lari Siswa Sekolah Dasar

dari mahasiswa:

Nama : Ahmad Abadi
 NIM : 22611251028
 Prodi : ILMU KEOLAHRAGAAN S2

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

1.

2.

3.

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

Yogyakarta, 21 Februari 2024
 Validator,



Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S. NIP
 19590728 198601 1 001

Lampiran 3. Program Latihan

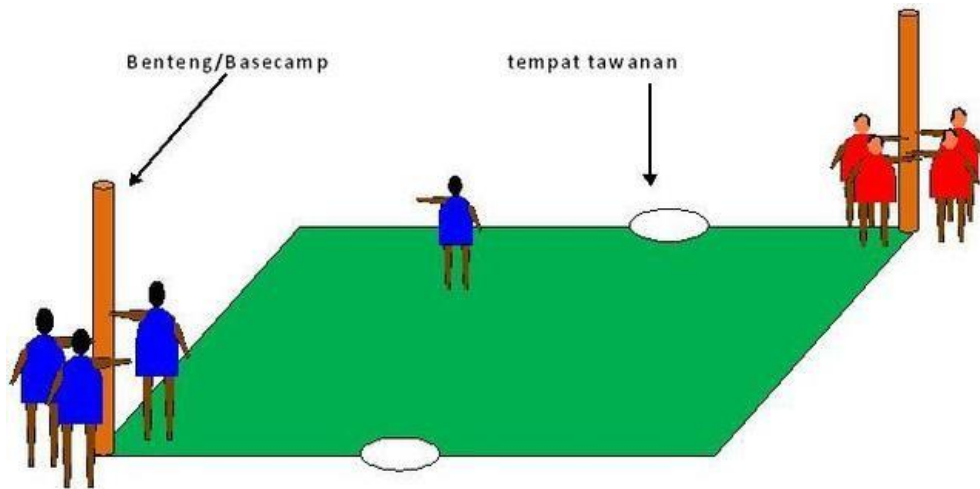
Pelaksanaan Pretest

Jumlah siswa : 24 siswa
Peralatan : Pancang atau kursi dan stopwatch
Pertemuan : 1 (pretest)
Pretest : 26 April 2024
Waktu : 60 menit
Waktu : 08.00-09.00 wib

No	Materi	Waktu	Pelaksanaan
1	Pengantar	5 menit	Dibariskan, berdoa, penjelasan materi latihan
2	Pemanasan Statis Dinamis	15 menit	Joging keliling lapangan sepakbola 1x <i>Stretching Statis</i> <i>Stretching Dinamis</i>
3	Pretest	Sampai - selesai	Persiapan tes: 1. Menyediakan lintasan lurus dengan permukaan yang rata dan tidak licin minimal 45 meter. 2. Menyediakan peralatan yang akan dipergunakan untuk melakukan tes. 3. Siswa melakukan pemanasan. Pelaksanaan tes: 1. Siswa bersiap dan berdiri di belakang garis start. 2. Petugas start (tester) memberikan aba-aba "Awat dan Ya" sekaligus mengangkat bendera kecil. 3. Asisten menghitung waktu dengan menghidupkan stopwatch saat melihat bendera kecil diangkat/ dikibarkan oleh petugas start (tester). 4. Asisten menghentikan stopwatch saat pelari masuk garis finish. 5. Asisten mencatat waktu tempuh yang dilakukan siswa. Pengambilan skor: 1. Asisten tes merekam dan mencatat waktu tempuh peserta saat berlari 50 m. 2. Waktu tempuh dicatat sampai dua angka dibelakang koma.
4	Penutup Pendinginan Evaluasi dan berdoa	5 menit	<i>Collingdown</i> Berkumpul, evaluasi, motivasi, berdoa

Pelaksanaan Permainan Tradisional Bentengan

Jumlah siswa : 24 siswa
 Peralatan : Peluit, stopwatch
 Pertemuan : 2, 3, 4, 5
 Waktu : (27, 29, April 2024 dan 1, 3 Mei 2024)
 Lama Permainan : 60 menit
 Pukul : 08.00-09.00 wib



No	Materi	Waktu	Pelaksanaan
1	Pengantar	5 menit	Dibariskan, berdoa, penjelasan materi latihan
2	Pemanasan Statis Dinamis	15 menit	Joging keliling lapangan sepakbola 1x <i>Stretching Statis</i> <i>Stretching Dinamis</i>
3	Permainan : 60menit Dimainkan oleh 3 orang	Dilakukan 2 kali kemenangan 1 kali istirahat selama 5 menit Tahap kedua dilakukan 3 kali kemenangan istirahat 10 menit.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan ini dimulai dengan dua kelompok yang masing - masing terdiri dari 3 orang. 2. Selanjutnya masing-masing kelompok memilih tiang atau pilar sebagai "benteng/markas". Disekitar benteng tersebut terdapat area aman untuk kelompok yang memiliki tiang atau pilar tersebut. Bila berada di area aman, mereka tidak perlu takut terkena lawan. 3. Para anggota kelompok akan berusaha menyentuh lawan dan membuatnya "tertawan/tertangkap". 4. Pemain harus sering kembali dan menyentuh bentengnya karena

No	Materi	Waktu	Pelaksanaan
			<p>“penawan” dan yang “tertawan” ditentukan dari waktu terakhir menyentuh “benteng”, Orang yang paling dekat waktunya menyentuh benteng berhak menjadi “penawan”. Mereka bisa mengejar dan menyentuh anggota lawan untuk menjadikan tawanan. 5. Pemenangnya adalah kelompok yang dapat menyentuh tiang atau pilar lawan dan meneriakkan kata “benteng”.</p> <p><i>(Unsur motorik kasar yaitu kekuatan berlari), kecepatan dalam berapa jarak yang ditempuh anak dalam melakukan lari, keseimbangan dalam mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi), dan kelincahan)</i></p>
4	Penutup Pendinginan Evaluasi dan berdoa	5 menit	<i>Collingdown</i> Berkumpul, evaluasi, motivasi, berdoa

Pelaksanaan Permainan Tradisional Benteng

Jumlah siswa : 24 siswa
 Peralatan : Peluit, stopwatch
 Pertemuan : 6, 7, 8, 9
 Waktu : (6, 8, 10, 13 Mei 2024)
 Lama Permainan : 60 menit
 Pukul : 08.00-09.00 wib

No	Materi	Waktu	Pelaksanaan
1	Pengantar	5 menit	Dibariskan, berdoa, penjelasan materi latihan
2	Pemanasan Statis Dinamis	15 menit	Joging keliling lapangan sepakbola 1x <i>Stretching Statis</i> <i>Stretching Dinamis</i>
3	Permainan : 60 menit Dimainkan oleh 6 orang	Dilakukan 2 kali kemenangan 1 kali istirahat selama 5 menit Tahap kedua dilakukan 3 kali kemenangan istirahat 10 menit.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan ini dimulai dengan dua kelompok yang masing - masing terdiri dari 6 orang. 2. Selanjutnya masing-masing kelompok memilih tiang atau pilar sebagai “benteng / markas”. Disekitar benteng tersebut terdapat area aman untuk kelompok yang memiliki tiang atau pilar tersebut. Bila berada di area aman, mereka tidak perlu takut terkena lawan. 3. Para anggota kelompok akan berusaha menyentuh lawan dan membuatnya “tertawan/tertangkap”. 4. Pemain harus sering kembali dan menyentuh bentengnya karena “penawan” dan yang “tertawan” ditentukan dari waktu terakhir menyentuh “benteng”, 5. Orang yang paling dekat waktunya menyentuh benteng berhak menjadi “penawan”. Mereka bisa mengejar dan menyentuh anggota lawan untuk menjadikan tawanan. 6. Pemenangnya adalah kelompok yang dapat menyentuh tiang atau pilar lawan dan meneriakkan kata “benteng”. <i>(Unsur motorik kasar yaitu kekuatan berlari), kecepatan dalam berapa jarak</i>

No	Materi	Waktu	Pelaksanaan
			<i>yang ditempuh anak dalam melakukan lari, keseimbangan dalam mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi), dan kelincahan)</i>
4	Penutup Pendinginan Evaluasi dan berdoa	5 menit	<i>Collingdown</i> Berkumpul, evaluasi, motivasi, berdoa

Pelaksanaan Permainan Tradisional Gobak Sodor

Jumlah siswa : 24 siswa
 Peralatan : Peluit, stopwatch
 Pertemuan : 2, 3, 4, 5
 Waktu : (30 April 2024 dan 2, 4, 7 Mei 2024)
 Lama Permainan : 60 menit
 Pukul : 08.00-09.00 wib



No	Materi	Waktu	Pelaksanaan
1	Pengantar	5 menit	Dibariskan, berdoa, penjelasan materi latihan
2	Pemanasan Statis Dinamis	15 menit	Joging keliling lapangan sepakbola 1x <i>Stretching Statis</i> <i>Stretching Dinamis</i>
3	Permainan : 60 menit Dimainkan oleh 3 orang	Dilakukan 2 kali kemenangan 1 kali istirahat selama 5 menit Tahap kedua dilakukan 3 kali kemenangan istirahat 10 menit	Pemain dibagi menjadi 2 tim, yang masing-masing tim terdiri dari 3 orang Apabila dalam 1 tim terdiri dari 3 orang, maka lapangan yang akan digunakan harus dibagi menjadi 4 kotak persegi panjang dengan ukuran 5m x 3m. Bagi tim “penjaga benteng”, bertugas menjaga supaya tim “lawan” tidak dapat melewati atau menuju garis akhir (finish). Bagi tim “lawan”, harus bergerak menuju garis finish dengan syarat tidak tersentuh oleh tim “penjaga” dan dapat memasuki garis finish dengan syarat tidak ada anggota tim “lawan” yang masih berada di wilayah start.

No	Materi	Waktu	Pelaksanaan
			<p>Tim “lawan” akan dikatakan menang jika salah satu anggotanya berhasil kembali ke garis start dengan selamat atau tidak terkena sentuhan oleh tim “penjaga”.</p> <p>6. Tim “lawan” akan dikatakan kalah apabila salah satu anggotanya terkena sentuhan oleh tim “penjaga” atau keluar melewati garis batas lapangan yang telah ditentukan sebelumnya. Apabila hal tersebut terjadi, maka akan dilakukan pergantian posisi tim.</p> <p><i>(Unsur motorik kasar yaitu kekuatan berlari), kecepatan dalam berapa jarak yang ditempuh anak dalam melakukan lari, keseimbangan dalam mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi), dan kelincahan)</i></p>
4	Penutup Pendinginan Evaluasi dan berdoa	5 menit	<p><i>Collingdown</i> Berkumpul, evaluasi, motivasi, berdoa</p>

Pelaksanaan Permainan Tradisional Gobak Sodor

Jumlah siswa : 24 siswa
 Peralatan : Peluit, stopwatch
 Pertemuan : 6, 7, 8, 9
 Waktu : (9, 11, 14, 15 Juni 2024)
 Lama Permainan : 60 menit
 Pukul : 08.00-09.00 wib

No	Materi	Waktu	Pelaksanaan
1	Pengantar	5 menit	Dibariskan, berdoa, penjelasan materi latihan
2	Pemanasan Statis Dinamis	15 menit	Joging keliling lapangan sepakbola 1x <i>Stretching Statis</i> <i>Stretching Dinamis</i>
3	Permainan : 60 menit Dimainkan oleh 6 orang	Dilakukan 2 kali kemenanga 1 kali istirahat selama 5 menit Tahap kedua dilakukan 3 kali kemenangan istirahat 10 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain dibagi menjadi 2 tim, yang masing-masing tim terdiri dari 3 orang 2. Apabila dalam 1 tim terdiri dari 3 orang, maka lapangan yang akan digunakan harus dibagi menjadi 4 kotak persegi panjang dengan ukuran 5m x 3m. 3. Bagi tim “penjaga benteng”, bertugas menjaga supaya tim “lawan” tidak dapat melewati atau menuju garis akhir (finish). 4. Bagi tim “lawan”, harus bergerak menuju garis finish dengan syarat tidak tersentuh oleh tim “penjaga” dan dapat memasuki garis finish dengan syarat tidak ada anggota tim “lawan” yang masih berada di wilayah start. 5. Tim “lawan” akan dikatakan menang jika salah satu anggotanya berhasil kembali ke garis start dengan selamat atau tidak terkena sentuhan oleh tim “penjaga”. 6. Tim “lawan” akan dikatakan kalah apabila salah satu anggotanya terkena sentuhan oleh tim “penjaga” atau keluar melewati garis batas lapangan yang telah ditentukan sebelumnya. Apabila hal

No	Materi	Waktu	Pelaksanaan
			<p>tersebut terjadi, maka akan dilakukan pergantian posisi tim.</p> <p><i>(Unsur motorik kasar yaitu kekuatan berlari), kecepatan dalam berapa jarak yang ditempuh anak dalam melakukan lari, keseimbangan dalam mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi), dan kelincahan)</i></p>
4	Penutup Pendinginan Evaluasi dan berdoa	5 menit	<p><i>Collingdown</i></p> <p>Berkumpul, evaluasi, motivasi, berdoa</p>

Pelaksanaan *Posttest*

Jumlah siswa : 24 siswa
 Peralatan : Pancang atau kursi dan stopwatch
 Pertemuan : 1 (*posttest*)
Posttest : 16 Juni 2024
 Waktu : 60 menit
 Waktu : 8.00-09.00 wib

No	Materi	Waktu	Pelaksanaan
1	Pengantar	5 menit	Dibariskan, berdoa, penjelasan materi latihan
2	Pemanasan Statis Dinamis		Joging keliling lapangan sepakbola 1x <i>Stretching Statis</i> <i>Stretching Dinamis</i>
3	Pretest	Sampai -selesai	<p>Persiapan tes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan lintasan lurus dengan permukaan yang rata dan tidak licin minimal 45 meter. 2. Menyediakan peralatan yang akan dipergunakan untuk melakukan tes. 3. Siswa melakukan pemanasan. <p>Pelaksanaan tes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersiap dan berdiri di belakang garis start. 2. Petugas start (tester) memberikan aba-aba "Awat dan Ya" sekaligus mengangkat bendera kecil. 3. Asisten menghitung waktu dengan menghidupkan stopwatch saat melihat bendera kecil diangkat/ dikibarkan oleh petugas start (tester). 4. Asisten menghentikan stopwatch saat pelari masuk garis finish. 5. Asisten mencatat waktu tempuh yang dilakukan siswa. <p>Pengambilan skor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Asisten tes merekam dan mencatat waktu tempuh peserta saat berlari 50 m. 2. Waktu tempuh dicatat sampai dua angka dibelakang koma.
4	Penutup Pendinginan Evaluasi dan berdoa	5 menit	<i>Collingdown</i> Berkumpul, evaluasi, motivasi, berdoa

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-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, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/104/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

17 April 2024

Yth. **Kepala SD N 12 Makarti Jaya**
Parit 17 Desa Muara Baru kec. Makarti Jaya Kab. Banyuasin. provinsi sumatera selatan.

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

Nama : Ahmad Abadi
NIM : 22611251028
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : pengaruh permainan tradisional dan kemampuan fokus terhadap perkembangan motorik lari siswa sekolah dasar
Waktu Penelitian : 26 April - 14 Juni 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;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

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

Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN BANYUASIN** 
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SDN 12 MAKARTI JAYA

NSS : 101110700106 NPSN 10600106 AKREDITASI : C
Alamat : Parit 17 Mekar Jaya, Desa Muara Baru, Kec. Makarti Jaya Kode Pos 30772
email : sdn12makartijaya@gmail.com website : sdn12makartijaya.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 420 / 97 / SDN.12.MJ / 2024


Kepada
Yth., Bpk/Ibu dosen pembimbing
fakultas ilmu keolahragaan dan kesehatan
UNY Yogyakarta
Di tempat.

yang bertanda tangan dibawah ini kepala sekolah SDN 12 Makarti Jaya kecamatan makarti jaya kabupaten banyuasin, menerangkan bahwa :

Nama	: AHMAD ABADI
NIM	: 22611251028
Program Studi	: Ilmu Keolahragaan – S2
Perguruan Tinggi	: UNY Yogyakarta

bahwa saudara diatas telah melakukan penelitian di SDN 12 Makarti Jaya dari tanggal 26 April – 14 Juni 2024 dengan judul tesis **pengaruh permainan tradisional dan kemampuan fokus terhadap perkembangan motorik lari siswa sekolah dasar** dan selama melakukan penelitian saudara tersebut berkelakuan baik dan dapat menambah pengetahuan serta ilmu pada siswa – siswi kami.

demikian surat keterangan ini kami buat, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.


Muara Baru
Kepala sekolah
SUTOPU, S.Pd, SD
NIP. 196806271991041001

Lampiran 6. Instrumen Penilaian Motorik Dasar

Petunjuk pelaksanaan lari yaitu lari 40 meter:

1. Menyediakan lintasan lurus dengan permukaan yang rata dan tidak licin minimal 45 meter.
2. Menyediakan peralatan yang akan dipergunakan untuk melakukan tes.
3. Siswa melakukan pemanasan.
4. Siswa bersiap dan berdiri di belakang garis start.
5. Petugas start (tester) memberikan aba-aba “Awas dan Ya” sekaligus mengangkat bendera kecil.
6. Asisten menghitung waktu dengan menghidupkan stopwatch saat melihat bendera kecil diangkat/ dikibarkan oleh petugas start (tester).
7. Asisten menghentikan stopwatch saat pelari masuk garis finish.
8. Asisten mencatat waktu tempuh yang dilakukan siswa.
9. Asisten tes merekam dan mencatat waktu tempuh peserta saat berlari 50 m.
10. Waktu tempuh dicatat sampai dua angka dibelakang koma.

Lampiran 7. Lampiran Instrumen Penilaian Fokus

Nama Siswa :

No	Respon	Skor			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyebutkan warna pada angka bergambar				
2	Menyebutkan ulang deretan angka dengan urut dan konsisten				
3	Melipat kertas dengan mengikuti contoh				
4	Menyebutkan deret huruf yang hilang				
5	Mengulang kembali kalimat				
6	Mendengarkan arahan dari kalimat				

Keterangan:

Kolom pencapaian perkembangan diisi dengan kategori 1 (BB), 2 (MB), 3 (BSH), dan 4 (BSB):

- 1.(BB) Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- 2.(MB) Mulai Berkembang: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
- 3.(BSH) Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
- 4.(BSB) Berkembang Sangat Baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lampiran 8. Dokumentasi











