

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA SISWA PUTRA
SEKOLAH DASAR 166/III CUTMUTIA KERINCI**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Olahraga
di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang*



Oleh

SEPTIAN ADE PRASETIA
NIM: 15089049

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci

Nama : Septian Ade Prasetya

NIM : 15089049

Program studi : Ilmu Keolahragaan

Jurusan : Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

Padang, November 2019

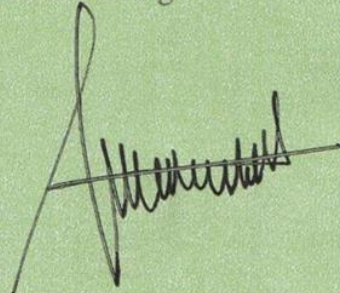
Di setujui oleh :

Ketua Jurusan Kesehatan dan Rekreasi



Dr. M. Sazeh Rifki, S.Si., M.Pd
NIP. 19790704 200912 1 004

Pembimbing



Dr. Anton Komaini, S.Si., M.Pd
NIP. 19890926 201504 1 002

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Padang**

Judul : **Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan
Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Putra Sekolah
Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci**

Nama : Septian Ade Prasetya

NIM : 15089049

Program studi : Ilmu Keolahragaan

Jurusan : Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

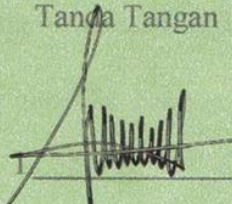
Padang, November 2019

Tim Penguji :

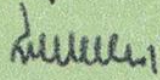
Nama

Tanda Tangan

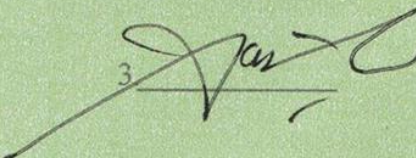
Ketua : Dr. Anton Komaini, S.Si., M.Pd

1. 

Anggota : Prof. Dr. Gusril, M.Pd

2. 

Anggota : Fahmil Haris, S.Pd., M.Pd

3. 

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SEPTIAN ADE PRASETIA
NIM/BP : 15089049/2015
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Jurusan : Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Program : Sarjana (S1)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis berjudul **“Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci”** ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut :

Padang, November 2019

Yang membuat pernyataan,




SEPTIAN ADE PRASETIA

NIM/BP : 15089049/2015

ABSTRAK

SEPTIAN ADE PRASETIA, 2019 : Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci

Permainan tradisional merupakan satu contoh dari ribuan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Namun permainan tradisional tersebut kini semakin terkikis keberadaannya sedikit demi sedikit khususnya di kota-kota mungkin untuk anak-anak zaman sekarang ini banyak yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada, padahal permainan tradisional adalah warisan nenek moyang rakyat Indonesia. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh olahraga melalui permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan gerak motorik kasar pada siswa putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen. Rancangan yang digunakan adalah *Pre-Test and Post-Test Group Design*. Metode analisis data menggunakan uji t. Populasi dan sampel adalah sampel semua dari siswa putra kelas empat Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci yang berjumlah 12 anak. Semua sampel diberikan perlakuan memainkan permainan tradisional *engkek-engkek*, *belahi tumbak* dan *kasti*.

Hasil penelitian motorik kasar dengan rata-rata *pre-test* kecepatan lari 30 meter yaitu 6,47, rata-rata *post-test* yaitu 5,72, mengalami peningkatan sebesar 0,72. Rata-rata *pre-test* kelincahan lari bolak-balik 4 x 5 meter yaitu 19,47, rata-rata *post-test* yaitu 17,90, mengalami peningkatan sebesar 1,57 dan rata-rata *pre-test* daya power tungkai yaitu 2,00, rata-rata *post-test* yaitu 2,03, mengalami peningkatan sebesar 0,03. Hasil analisis kecepatan lari 30 meter $t_{hitung} (3,125) > t_{tabel} (1,796)$ yang berarti H_0 ditolak maka ada peningkatan. Kelincahan lari bolak-balik 4 x 5 meter $t_{hitung} (3,250) > t_{tabel} (1,796)$ yang berarti H_0 ditolak maka ada peningkatan. Daya power tungkai $t_{hitung} (3,00) > t_{tabel} (1,796)$ yang berarti H_0 ditolak maka ada peningkatan.

Simpulan dalam penelitian adalah permainan tradisional berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada siswa putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul, **“Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci”**. Adapun salah satu tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Olahraga pada Jurusan Kesehatan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang, di samping itu juga untuk mengetahui bagaimana permainan tradisional dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan gerak motorik kasar pada siswa putra Sekolah Dasar 166/III Cutmutia Kerinci.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menyadari masih banyak kekurangan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan. Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu melalui ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Drs. H. Ganefri, M. Pd., Ph. D., selaku Rektor Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Padang pada Fakultas Ilmu Keolahragaan.
2. Bapak Dr. Alnedral, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan peluang bagi penulis untuk melanjutkan studi di Fakultas ini.

3. Bapak Dr. Muhammad Sazeli Rifki, S.Si, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Kesehatan Rekreasi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dan bimbingan dalam menyelesaikan studi.
4. Bapak Dr. Anton Komaini, S.Si,.M.Pd, selaku pembimbing dalam penulisan skripsi ini yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Gusril, M.Pd dan Bapak Fahmil Haris, S.Pd,.M.Pd, selaku tim penguji yang telah memberikan banyak masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak/Ibu staf pengajar Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu setelah perkuliahan.
7. Karyawan dan karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan-kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Meylan Siswara Handani yang telah mendoakan dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu, semoga Allah SWT memberikan balsan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, November 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori.....	9
B. Kerangka Berfikir.....	27
C. Hipotesis.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	29
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian	30
D. Instrumen dan Teknik Penelitian.....	31
E. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	34
B. Deskripsi Data	34
C. Pembahasan.....	47

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	49
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR TABEL

Halaman

TABEL

1. Tabel 1. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen I Permainan Tradisional <i>Kasti</i> , Kelompok Eksperimen II Permainan Tradisional <i>Belahi Tumbak</i> , dan Kelompok Permainan Tradisional <i>Engkek-engkek</i>	41
2. Tabel 2. Hasil Uji <i>t-test Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen I Permainan Tradisional <i>Kasti</i>	43
3. Tabel 3. Hasil Uji <i>t-test Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen II Permainan Tradisional <i>Belahi Tumbak</i>	44
4. Tabel 4. Hasil Uji <i>t-test Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen III Permainan Tradisional <i>Engkek-engkek</i>	45
5. Tabel 5. Hasil <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen I, Kelompok Eksperimen II dan Kelompok Eksperimen III	46

DAFTAR GAMBAR

Halaman

GAMBAR

1. Gambar 1. Skema Bidang Permainan Tradisional <i>Engkek-engkek</i>	12
2. Gambar 2. Lapangan Permainan Tradisional <i>Kasti</i>	14
3. Gambar 3. Permainan Tradisional <i>Kasti</i>	17
4. Gambar 4. Lapangan Permainan Tradisional <i>Belahi Tumbak</i>	19
5. Gambar 5. Grafik <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen I Latihan Permainan Tradisional <i>Kasti</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Kecepatan Lari 30 Meter pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci.....	36
6. Gambar 6. Grafik <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen II Latihan Permainan Tradisional <i>Belahi Tumbak</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Kelincahan Lari Bolak-Balik 4 x 5 Meter pada Siswa Sekolah Dasar 166/III Cutmutia Kerinci.....	38
7. Gambar 7. Grafik <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen III Latihan Permainan Tradisional <i>Engkek-engkek</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Daya Power Tungkai <i>Vertical Jump</i> pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci.....	40
8. Gambar 8. Penjelasan Materi Penelitian	85
9. Gambar 9. Pemanasan Sebelum Pelaksanaan Test	85
10. Gambar 10. <i>Pre-Test</i> Kecepatan Lari 30 Meter	86
11. Gambar 11. <i>Pre-Test</i> Kelincahan Lari Bolak-Balik 4 x 5 Meter	86
12. Gambar 12. <i>Pre-Test</i> Daya Power Tungkai <i>Vertical Jump</i>	87
13. Gambar 13. Persiapan Pembuatan Lapangan Permainan Tradisional .	87
14. Gambar 14. Latihan Permainan Tradisional <i>Kasti</i>	88
15. Gambar 15. Latihan Permainan Tradisional <i>Belahi Tumbak</i>	88
16. Gambar 16. Latihan Permainan Tradisional <i>Engkek-engkek</i>	89
17. Gambar 17. <i>Post-Test</i> Kecepatan Lari 30 Meter.....	89

18. Gambar 18. <i>Post-Test</i> Kelincahan Lari Bolak-Balik 4 x 5 Meter.....	90
19. Gambar 19. <i>Post-Test</i> Daya Power Tungkai <i>Vertical Jump</i>	90
20. Gambar 20. Sampel Siswa Putra Kelas IV Berjumlah 12 Anak	91
21. Gambar 21. Foto Bersama Kepala Sekolah dan Staf Pengajar Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Salinan Surat Izin Penelitian.....	53
2. Lampiran 2. Salinan Surat Rekomendasi Penelitian	54
3. Lampiran 3. Salinan Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	55
4. Lampiran 4. Salinan Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian...	56
5. Lampiran 5. Tabel Petugas Pembantu Penelitian.....	57
6. Lampiran 6. Daftar Nama Sampel Penelitian	58
7. Lampiran 7. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kecepatan Lari 30 Meter Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci.....	59
8. Lampiran 8. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelincahan Lari Bolak- Balik 4 x 5 Meter Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci.....	60
9. Lampiran 9. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Daya Power Tungkai <i>Vertical Jump</i> Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci.....	61
10. Lampiran 10. Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen I Latihan Permainan Tradisional <i>Kasti</i>	62
11. Lampiran 11. Uji Normalitas <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen I Latihan Permainan Tradisional <i>Kasti</i>	63
12. Lampiran 12. Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen II Latihan Permainan Tradisional <i>Belahi Tumbak</i>	64
13. Lampiran 13. Uji Normalitas <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen II Latihan Permainan Tradisional <i>Belahi Tumbak</i>	65
14. Lampiran 14. Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen III Latihan Permainan Tradisional <i>Engkek-engkek</i>	66
15. Lampiran 15. Uji Normalitas <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen III Latihan Permainan Tradisional <i>Engkek-engkek</i>	67
16. Lampiran 16. Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen I Latihan Permainan Tradisional <i>Kasti</i>	68

17. Lampiran 17. Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen II Latihan Permainan Tradisional <i>Belahi Tumbak</i>	70
18. Lampiran 18. Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen III Latihan Permainan Tradisional <i>Engkek-engkek</i>	72
19. Lampiran 19. Uji t Kelompok Latihan Eksperimen I Permainan Tradisional <i>Kasti</i>	74
20. Lampiran 20. Uji t Kelompok Latihan Eksperimen II Permainan Tradisional <i>Belahi Tumbak</i>	75
21. Lampiran 21. Uji t Kelompok Latihan Eksperimen III Permainan Tradisional <i>Engkek-engkek</i>	76
22. Lampiran 22. Nilai Kritis L Untuk Uji Lilliefors.....	77
23. Lampiran 23. Luas di Bawah Lengkungan Normal Standar Dari 0 Ke Z (Bilangan Dalam Badan Daftar Menyatakan Desimal).....	78
24. Lampiran 24. Tabel Nilai Persentil Untuk Distribusi t.....	79
25. Lampiran 25. Tabel Nilai Persentil Untuk Distribusi F.....	80
26. Lampiran 26. Program <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Serta Latihan Permainan Tradisional.....	81
27. Lampiran 27. Dokumentasi.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan adalah suatu kegiatan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak menggunakan alat (Departemen Pendidikan, 2010). Bermain merupakan sebuah kegiatan yang sangat akrab dengan kehidupan manusia. Pada saat manusia berada dalam proses pembentukan diri dari kanak-kanak menuju dewasa, tidak satu pun di antara individu manusia yang tidak mengenal permainan, salah satunya permainan yang dahulu disebut permainan tradisional tanpa tersentuh modernisasi. Bermain merupakan naluri alamiah yang telah melekat pada diri anak sejak bayi. Sejak bayi, anak-anak telah memainkan tangan dan jari-jari kaki mereka, benda-benda di sekeliling, memperhatikan gerakan mainan gantungan atau cahaya, mengigit, memasukan benda-benda ke dalam mulut, atau memproduksi suara-suara (Keen Achroni, 2012: 15).

Tradisional berasal dari kata tradisi, tradisi adalah adat kebiasaan yang turun-temurun dan masih dijalankan di masyarakat bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik, maka permainan tradisional memiliki makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi pelaku (Departemen Pendidikan, 2010). Permainan

tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu berbentuk tradisional dan diwarisi secara turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak adalah sudah tua usianya, asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mapna asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar karya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (Keen Achroni, 2012: 45).

Permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak pada dasarnya adalah permainan dengan memakai peralatan yang sangat sederhana sekali dengan arti kata dapat dibuat sendiri atau berkelompok, kemudian mereka menggunakan bersama pula. Maka dari sini telah tercipta suatu keutuhan dalam kebersamaan. Jika permainan yang tidak menggunakan alat, hanya menghendaki ketajaman fikiran atau kecakapan seseorang dalam berperan. Alat permainan anak-anak ini dibuat dan dipakai secara temporer, maksudnya media permainan tersebut hanya dibuat untuk sementara seperti garis-garis pada tanah atau lantai, dan permainan memakai batu serta alat permainan yang mudah diperoleh pada saat akan bermain. Setelah permainan usai peralatan itu dibiarkan dan ditinggalkan begitu saja (Lisa Sri Dwiyan, dkk, 2001: 17).

Keunikan dari permainan anak-anak ini adalah setiap permainan yang ditetapkan salah seorang menjadi juri, namun bila permainan itu menghendaki

penjurian, kegiatan ini dilakukan secara spontan dan sportif dengan pelakunya peserta permainan. Umumnya kegiatan permainan dilakukan secara kesadaran dan mengacu pada peraturan yang tak tertulis, namun setiap peserta selalu mematuhi. Jika terjadi pelanggaran permainan secara beramai-ramai mereka menjatuhkan sanksi. Seandainya kesalahan atau pelanggaran itu tidak diterima oleh pelaku, sering terjadi protes dan bila protes ini tidak diterima oleh kedua belah pihak, maka terjadi pembubaran permainan. Cara permainan tradisional itu dimainkan oleh anak-anak atau remaja, pada kenyataannya bersifat biologis menggerakkan seperti fisik, dan tingkah laku serta daya tahan, karena permainan tersebut membutuhkan variasi gerak yang bersifat melatih kemampuan fisik yang dapat membentuk aspek jasmani (Lisa Sri Dwiyan, dkk, 2001: 17).

Perkembangan motorik tercermin dalam munculnya keterampilan baru dan proses perbaikan (*refinement*) kehalusan gerak dan hasilnya. Pada awalnya anak-anak bergerak tanpa disengaja (*involuntary*), gerak refleks dan juga dengan gerak tangan dan kaki yang tidak terarah. Pada tahun berikutnya, pada umumnya gerak refleks sedikit demi sedikit menghilang saat anak-anak memperoleh gerak dasar yang belum sempurna (*basic rudimentary*). Tetapi gerakan yang disengaja menuntun untuk menggenggam dengan tangan (*prehension*) dan lokomotor. Perkembangan motorik dapat dijelaskan dari segi keterampilan baru (*new skill*) yang dipelajari oleh anak tersebut. Akhirnya, keterampilan itu muncul dalam tahap-tahap yang tetap (*consistant*) dari satu anak ke anak yang lainnya, walaupun waktu munculnya berbeda-beda (Gusril, 2016: 30).

Kegiatan olahraga amat sering tidak disadari, dikarenakan melakukan gerakan-gerakan olahraga dalam kegiatan bermain. Dimana kegiatan bermain yang melibatkan aspek keterampilan fisik (*physical skill*) maupun motorik kasar (*gross motoric skill*) cenderung mirip dengan kegiatan olahraga. Kegiatan bermain anak-anak pada umur 5 tahun ke atas sedang berada pada masa *Golden Age* yaitu masa dimana psikomotorik anak sangat peka dalam menerima suatu rangsang, dan bilamana masa *Golden Age* tersebut terlewatkan maka terlewatkanlah sudah kesempatan terbaik bagi anak tersebut. Menurut Gusril (2016: 88) “pada masa itu dengan kecakapan yang cepat dan pengembangan secara meningkat kemampuan motorik yang kompleks. Gerakan-gerakan yang terisolasi diamati selama tahap integrasi secara perlahan disinkronisasikan ke dalam pola-pola gerak dengan maksud tertentu. Anak-anak menjadi aktif terlibat dalam menjelajahi lingkungan mereka dan belajar tentang kemampuan serta keterbatasannya”.

Pada saat pertengahan masa kanak-kanak motorik anak lebih halus dibandingkan disaat mereka pada masa kanak-kanak awal, anak sudah mampu memainkan permainan olahraga, dan hanya ada beberapa anak saja yang mampu luwes memainkan suatu permainan yang sulit misalnya dalam melewatkan bola tenis ke atas jaring. Tetapi ketika berusia 10 atau 11 tahun kebanyakan anak dapat belajar memainkan olahraga tersebut. Berlari, memanjat, bermain lompat tali, berenang, naik sepeda, dan bermain skating hanya beberapa dari banyak keterampilan fisik yang dapat dikuasai anak sekolah dasar. Jika telah dikuasai, keterampilan motorik kasar yang melibatkan aktivitas otot besar, anak laki-laki biasanya mengungguli anak perempuan (Jhon W. Santrock, 2007)

Saat anak melalui tahun-tahun sekolah dasar, anak mendapatkan kendali yang lebih besar atas tubuh, serta dapat duduk dan memperhatikan dalam waktu yang lama. Meskipun demikian, anak sekolah dasar masih jauh dari matang secara fisik, dan harus tetap aktif. Anak sekolah dasar menjadi lebih lelah karena duduk dalam waktu yang lama dibandingkan dengan berlari, melompat atau naik sepeda. Tindakan fisik penting bagi anak-anak ini untuk memperbaiki keterampilan mereka yang sedang berkembang, seperti memukul bola, bermain lompat tali, atau menyeimbangkan diri dari pada papan. Anak sekolah dasar harus lebih terlibat dalam kegiatan yang aktif dari pada yang pasif. Menurut Jhon W. Santrock (2007). Olahraga yang teratur adalah salah satu cara untuk mendorong anak agar aktif dan mengembangkan keterampilan motorik, semua itu dapat memainkan peran penting dalam kehidupan anak.

Gerak diartikan sebagai perubahan tempat, posisi, dan kecepatan tubuh atau bagian tubuh manusia yang terjadi dalam suatu dimensi ruang, waktu dan dapat diamati secara objektif. Misalnya perubahan tempat, posisi, dan kecepatan tubuh atau bagian dari tubuh yang melompat, berjalan, atau berenang (Phil. Yanuar Kiram 2016). Bermain adalah salah satu agar kemampuan gerak anak semakin baik, dengan gerak otot-otot besar pada anak semakin kuat dan begitu pula gerakan pada anak semakin bisa dikontrol dengan sendirinya. Setiap kegiatan yang diarahkan pada suatu tujuan akhir selain kesenangan merupakan suatu permainan tujuannya hanya untuk kesenangan agar anak bersemangat untuk melakukan suatu permainan. permainan merupakan salah satu aktivitas fisik,

dengan bergerak kemampuan motorik kasar pada diri anak akan selalu terasah dan bisa menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci dengan guru olahraga dan kepala sekolah. Mengenai olahraga yang dilakukan seperti dasar-dasar olahraga antara lain: melakukan gerakan dasar lari untuk membentuk kecepatan lari saat bermain sepak bola, dan sering juga melakukan permainan tradisional tetapi hanya sekedar untuk kebugaran jasmani dan mengisi waktu jam olahraga. Permainan tradisional yang dilakukan seperti *engkek-engkek*, *kasti*, dan *belahi tumbak*.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA SISWA PUTRA SEKOLAH DASAR NEGERI 166/III CUTMUTIA KERINCI”.

B. Identifikasi Masalah

1. Belum ada latihan khusus untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada siswa putra sekolah dasar.
2. Peningkatan kemampuan motorik kasar dipengaruhi oleh aktifitas rutin yang dilakukan oleh siswa.
3. Terbatasnya jam pelajaran olahraga untuk siswa bermain permainan agar siswa terbiasa bergerak bebas sehingga meningkat motorik kasar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, serta untuk menghindari salah penafsiran dalam penelitian ini, maka dibuat batasan permasalahan, agar penelitian tidak terlalu meluas, maka penelitian memfokuskan pada permainan tradisional *engkek-engkek*, *kasti*, dan *belahi tumbak*, permainan yang dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan daya ppower, kelincahan dan kecepatan pada anak sekolah dasar. Agar sampel homogen maka sampel yang digunakan siswa putra.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas maka fokus masalah dalam penelitian adalah “Apakah Ada Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci”.

E. Tujuan Masalah

1. Tujuan Umum

Untuk Mengetahui Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci.

2. Tujuan Khusus

Untuk Mengetahui Pengaruh Permainan Tradisional *Engkek-engkek*, *Kasti*, dan *Belahi Tumbak* Terhadap Peningkatan Motorik Kasar Pada Siswa Putra Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan informasi dan referensi bagi para peneliti yang hendak meneliti masalah motorik kasar pada siswa putra Sekolah Dasar.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan ilmiah yang dapat berguna untuk bahan kajian atau informasi bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam menambah wawasan dan pengetahuan dalam pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar bagi siswa putra Sekolah Dasar.

b. Bagi Siswa Sekolah Dasar

Dapat memiliki pemahaman dan informasi ilmiah dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional.

c. Bagi Guru

Dapat memiliki pemahaman dan informasi bahwa peningkatan motorik kasar siswa Sekolah Dasar bisa dipengaruhi melalui permainan tradisional.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka beberapa kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah:

Ada pengaruh permainan tradisional *kasti*, *belahi tumbak* dan *engkek-engkek* terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar kecepatan lari, kelincuhan dan daya power pada siswa putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti berikan antara lain:

1. Bagi siswa jika ingin memiliki kemampuan lebih dalam hal motorik kasar seperti kecepatan lari, kelincuhan dan daya power. Bisa melakukan latihan permainan tradisional minimal dalam seminggu dilakukan tiga kali dalam seminggu saat waktu memiliki waktu luang saat jam luar sekolah ataupun saat ada jam olahraga di sekolah dan lakukan olahraga lain yang berhubungan dengan bagian tubuh yang akan dilatih, agar tubuh terampil dalam semua gerakan.
2. Bagi guru perlu untuk melatih ataupun memberikan pelajaran permainan tradisional agar siswa memiliki kebugaran tubuh, selain melatih tubuh agar

lebih bugar dan sehat disisi lain olahraga tradisional memiliki nilai budaya, salah satunya melestarikan kebudayaan Indonesia, permainan tradisional yang mulai ditinggalkan oleh anak jaman sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitera.
- Asmariansi. 2016. *Konsep Media Pembelajaran PAUD*. Jurnal Media Pembelajaran. 5(1): 29-30.
- Departemen Pendidikan. 2010. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Ernawati. 2006. *Permainan Tradisional Anak*. Salah satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan. Jantra: Jurnal Sejarah dan Budaya. 1(1): 40.
- Ghozali. Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS. Edisi Ketujuh*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Haris, F., & Mukhtarsyaf, F. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Media Audio visual Bagi Siswa SDN di Kecamatan Kuranji Padang*. JURNAL STAMINA, 1(1), 359–369.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Jaedun, Amat. 2011. *Metodologi Penelitian Eksperimen*. Lemlit UNY: Puslit Dikdasmen.
- Mutohir, T. C. (n.d.). Gusril.(2004). *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*.