

**PENGEMBANGAN MODEL PELATIHAN MOTORIK DENGAN
PENDEKATAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SD
NEGERI 020/III PASAR TAMIAI KECAMATAN
BATANG MERANGIN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Olahraga
Strata Satu (S1) di Jurusan Kesehatan dan Rekreasi*



Oleh :

**ISRAL MAULANA
NIM. 1303411**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

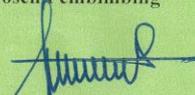
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MODEL PELATIHAN MOTORIK DENGAN
PENDEKATAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SD
NEGERI 020/III PASAR TAMIAI KECAMATAN
BATANG MERANGIN

Nama : Isral Maulana
NIM/BP : 1303411/2013
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Jurusan : Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Padang, November 2018

Disetujui Oleh
Dosen Pembimbing



Dr. Anton Komaini, S.Si.M.Pd
NIP. 19860712 201012 1 008

Mengetahui
Ketua Jurusan Kesehatan dan Rekreasi



Dr. Wilda Welis, SP.M.Kes
NIP. 19700512 199003 2 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Keolahragaan Jurusan Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang*

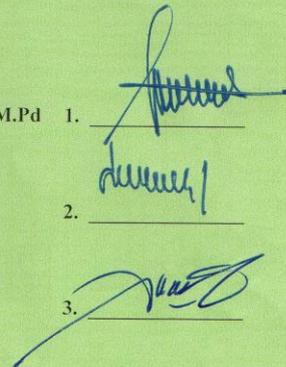
PENGEMBANGAN MODEL PELATIHAN MOTORIK DENGAN
PENDEKATAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SD
NEGERI 020/III PASAR TAMIAI KECAMATAN
BATANG MERANGIN

Nama : Isral Maulana
NIM/BP : 1303411/2013
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Jurusan : Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Padang, November 2018

Tim Penguji :

1. Ketua : Dr. Anton Komaini, S.Si, M.Pd 1.
2. Anggota : Prof. Dr. Gusril, M.Pd 2.
3. Anggota : Fahmil Haris, S.Pd, M.Pd 3.



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya saya sendiri. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri dengan bantuan pembimbing. Di dalam karya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis dan dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan dalam keputakaan.

Padang, Oktober 2018
Yang menyatakan



Isral Maulana
NIM.1303411/2013

HALAMAN PERSEMBAHAN

"Dan sesungguhnya kami kami ciptakan manusia selalu dalam kesukaran namun Allah tidak memberatkan seseorang diluar kemampuannya, nanti Allah mendatangkan kemudahan sesudah kesukaran itu"

(QS Al-Baqarah: 155 dan 286)

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari satu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada tuhanmulah engkau berharap"

(QS Al-Insyirah: 5 – 8)

"Bukan tentang dimana dan kapan aku berlabuh, tapi tentang bagaimana aku berlabuh".

"Wahai Bapak dan Ibuku serta seluruh keluarga besarku inilah lautanku, lautan dengan ombak dan badainya sendiri. Sudah terlalu lama aku terombang - ambing dan bertahan dengan perahu usangku. Tak ada tempat bagiku untuk kata menyerah kecuali mengayuh secara perlahan perahu usang ini, hingga waktunya aku melihat dermaga pelabuhanku. Entah mengapa sesampai dititik ini aku merasa sedih dan enggan meninggalkan lautan lepas ini, tapi ini adalah tujuanku. Aku bersyukur karna Allah telah memberikanku lautan yang begitu berarti bagiku dengan ombak yang selalu menghempasku, dengan badai yang selalu membasahiku, dan dengan itu aku belajar untuk menjadi manusia yang lebih baik".

Ya Allah, inilah garis hidup yang telah engkau berikan padaku, sebuah nikmat cerita cita dan cinta. Banyak goresan tentang sakit, perih, pedih, dan senang. Namun semua itu merupakan bagian dari nikmat hidup yang engkau berikan agar aku dapat belajar memaknai arti sebuah kehidupan.

Ya allah, puji syukur atas rahmat karuniaMu. Telah kuraih sejengkal cita-cita dalam hidup ini namun langkahku masih panjang dan perjalananku masih belum berakhir. Sesercah harapan telah mulai kutemui sepenggal asa telah kuraih segala

nikmat dan anugrah yang tiada terhingga Engkau berikan kepadaku sehingga perjalanan panjang ini berlabuh dengan gelar Sarjana Olahraga (S.Or) di genggamanku.

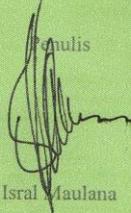
Tanpa mengurangi kemuliaanMu ya Allah izinkanlah hamba setetes keberhasilan untuk orang yang sangat berarti bagiku, untuk Bapakku Zukiar dan Ibuku Suryani.

"Wahai Bapakku kepersembahkan setetes keberhasilan ini untukmu atas tumpahan keringat yang telah engkau korbankan demi kehidupanku. Bahkan air dilautanku takan pernah mampu membelas apa yang telah kau berikan untukku. Bahkan tinta selautan pun takan pernah cukup untuk melukiskan rasa sayang dan cintaku untukmu. Semoga setetes keberhasilan ini dapat membuatmu bahagia dan bangga akan diriku".

"Wahai Ibu, terimakasih atas kasih sayang dan cinta yang engkau berikan untukku yang tak pernah ada batas. Ibu kupastikan cinta dan kasih sayangmu takan bertepuk sebelah tangan. Sampai akhir hayatku, setiap denyut nadiku dan setiap hembusan nafasku. Engkau adalah wanita yang paling kucintai dan kusayangi di dalam hidupku. Semoga setetes keberhasilanku ini dapat membahagiakanmu ibu".

Ya Allah, terimakasih Engkau telah memberikan aku kesempatan untuk membahagiakan kedua orang tua ku. Semoga apa yang aku lakukan dan aku cita-citakan mempunyai hikmah baik untuk kedepan.

Amin ya rabbalamin.

Penulis

Isral Maulana

ABSTRAK

Isral Maulana : Pengembangan Model Pelatihan Motorik dengan Pendekatan Permainan Tradisional di SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang Merangin

Kata Kunci : Motorik, Permainan Tradisional

Permasalahan dalam penelitian ini adalah belum adanya pengembangan model pelatihan motorik dengan pendekatan permainan tradisional di SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang Merangin. Tujuan penelitian ini yaitu mewujudkan model latihan motorik dengan pendekatan permainan tradisional yang valid, praktis dan efektif bagi siswa SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang Merangin.

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang Merangin. Sampel dalam penelitian ini yaitu 34 orang siswa kelas V SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang Merangin. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, Kuesioner, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif.

Model pelatihan motorik dengan pendekatan permainan tradisional dikategorikan **valid** dengan nilai sebesar 79,4% dari ahli materi dan 82,4% dari ahli media, model pelatihan motorik dengan pendekatan permainan tradisional dapat dikatakan **praktis** dilihat dari kesimpulan ahli, respon guru yang diperoleh nilai 79%, dan respon siswa dengan nilai 73,6%. Dikatakan **efektif** berdasarkan hasil belajar dengan nilai aspek afektif sebesar 70,4%, aspek kognitif dengan nilai 86,7%, dan aspek psikomotorik dengan nilai 77,2%.

KATA PENGANTAR



Puji Syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian tentang ***“Pengembangan Model Pembelajaran Motorik dengan Pendekatan Permainan Tradisional di SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang Merangin”***.

Dalam menyelesaikan proposal ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dan dorongan serta kemudahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Ganefri, Ph.D selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Wilda Welis, SP M. Kes selaku Ketua Jurusan Kesehatan dan Rekreasi Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Anton Komaini, S.Si. M.Pd dan Bapak selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dorongan, semangat, pemikiran, pengarahan yang sangat berarti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Gusril, M.Pd dan Bapak Fahmil Haris, S.Pd. M.Pd sebagai penguji yang telah banyak memberikan nasehat, saran, masukan, arahan dan koreksi selama penyelesaian skripsi ini.

5. Orang tua beserta keluarga besar yang telah mencurahkan kasih sayang dan dorongan kepada peneliti, serta keluarga besar yang selalu berdoa memberikan bantuan moril dan materil selama peneliti dalam pendidikan.
6. Rekan-rekan kesrek 2013 senasib dan seperjuangan yang turut memberikan dukungan dalam penulisan skripsi penelitian ini.

Semoga bantuan, bimbingan dan arahan serta dorongan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat pahala dan balasan dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini nantinya bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata peneliti ucapkan terimakasih.

Padang, November 2018

Isral Maulana

(1303411)

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakekat Latihan	8
1. Pengertian Latihan	8
2. Fase Dasar Latihan	9
3. Tujuan dan Sasaran Latihan	10
B. Hakekat Motorik	11
1. Pengertian Motorik	11
2. Komponen Kemampuan Motorik	12
3. Faktor yang Mempengaruhi Motorik	14
4. Klasifikasi Respon Motorik	17

5. Perilaku Motorik Anak Usia Sekolah Dasar	18
6. Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak.....	21
C. Hakikat Permainan	22
1. Permainan Tradisional	24
2. Alat dan Bahan Permainan Tradisional.....	25
3. Karakteristik Permainan Tradisional.....	26
4. Fungsi Bermain dalam Pendidikan	28
5. Macam-Macam Permainan yang Akan Dikembangkan	31
D. Penelitian yang Relevan	37
E. Kerangka Berfikir	37
F. Pertanyaan Penelitian.....	39

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	40
B. Desain Penelitian	40
C. Waktu dan Tempat Penelitian	44
D. Populasi dan Sampel	45
E. Defenisi Operasional	46
F. Insrument Penelitian	47
G. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	48

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelasanaan Penelitian	51
B. Analisis Data	52
C. Pembahasan	84

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	90
B. Saran	93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Sampel Penelitian.....	45
Tabel 3.2 Kategori persentase kelayakan.....	49
Tabel 3.3 Kategori Kemampuan Motorik.....	50
Tabel 4.1 Rincian waktu dan kegiatan penelitian.....	53
Tabel 4.2 Hasil Tes Kemampuan Motorik.....	57
Tabel 4.3 Daftar Nama Validator.....	68
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	68
Tabel 4.5 Daftar Revisi dari Ahli Materi 1.....	70
Tabel 4.6 Daftar Revisi dari Ahli Materi 2.....	71
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media.....	72
Tabel 4.8 Daftar Revisi Ahli Media 1.....	73
Tabel 4.9 Daftar Revisi Ahli Media 2.....	73
Tabel 4.10 Hasil Kepraktisan dari Validator.....	74
Tabel 4.11 Jadwal Kegiatan pada Tahap Implementasi.....	75
Tabel 4.12 Hasil Respon Guru.....	77
Tabel 4.13 Hasil Respon Siswa.....	79
Tabel 4.14 Hasil Penilaian Aspek Afektif.....	80
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Aspek Kognitif.....	81
Tabel 4.16 Hasil Penilaian Aspek Psikomotor.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fase Latihan	9
Gambar 2.2 Gerak Lokomotor	20
Gambar 2.3 Gerak Non Lokomotor	20
Gambar 2.4 Gerak Manipulatif	20
Gambar 2.5 Permainan Yeye	32
Gambar 2.6 Permainan Slengkek.....	34
Gambar 2.7 Permainan Galah Asin.....	35
Gambar 2.7 Permainan Engkrang	36
Gambar 2.8 Kerangka Berfikir.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Model Pelatihan Motorik.....	96
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	118
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian	119
Lampiran 4. Kuesioner Validasi Ahli Materi.....	120
Lampiran 5. Kuesioner Validasi Ahli Media	123
Lampiran 6. Kuesioner Respon Guru.....	125
Lampiran 7. Kuesioner Respon Siswa	127
Lampiran 8. Lembar Pengamatan Guru	129
Lampiran 9. Kuesioner Penilaian Aspek Kognitif	133
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Materi.....	135
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Media	137
Lampiran 12. Hasil Respon Guru.....	138
Lampiran 13. Hasil Respon Siswa	139
Lampiran 14. Hasil Penilaian Aspek Afektif	140
Lampiran 15. Hasil Penilaian Aspek Kognitif	141
Lampiran 16. Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor.....	142
Lampiran 17. Hasil Tes Kemampuana Motorik.....	143
Lampiran 18. Dokumentasi.....	146

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara dengan tingkat kemejemukan yang tinggi. Di Indonesia tersebar banyak sekali suku bangsa lengkap dengan tradisi kebudayaan masing-masing. Antaranya suku bangsa atau etnis dengan etnis lainnya memiliki budaya yang berbeda, namun semuanya menyatu membentuk bangsa Indonesia. Semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang dimiliki negara Indonesia merupakan cerminan bahwa terdapat berbagai keanekaragaman yang dimiliki, salah satunya adalah keanekaragaman budaya. Budaya yang merupakan hasil karya atau hasil pemikiran manusia yang sifatnya turun temurun mengandung arti bahwa kebudayaan tersebut akan terus menerus diwarisi oleh suatu masyarakat, sehingga kebudayaan tersebut tetap terjaga keberadaannya. Dari sekian banyak unsur kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia, diantaranya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya serta merupakan aset kebudayaan bangsa Indonesia yang harus di jaga dan dilestarikan.

Seiring dengan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) maka munculah banyak permainan-permainan baru yang berbasis teknologi, sehingga anak-anak pada saat ini lebih banyak yang menyukai dan memainkan permainan berbasis teknologi yang tidak menuntut aktivitas fisik. Hal ini tentu berdampak pada perkembangan fisik anak dan berpengaruh terhadap keberadaan permainan tradisional yang mulai terlupakan seiring dengan berjalannya waktu. Jika hal ini terus dibiarkan maka bukan tidak mungkin permainan tradisional yang

merupakan warisan dari para leluhur bangsa Indonesia akan hilang dan terlupakan oleh generasi-generasi berikutnya.

Selain itu permainan berbasis teknologi seperti game online, play station, dan yang lainnya yang dimainkan oleh anak-anak pada saat ini tidak menuntut para pemainnya untuk melakukan aktivitas fisik. Tentu hal ini tidak baik bagi perkembangan si anak baik perkembangan fisik maupun perkembangan motorik si anak. Semakin sedikit pengalaman gerak yang dimiliki anak maka akan semakin buruk perkembangan motorik anak tersebut.

Perkembangan motorik merupakan proses atau tahapan tumbuh kembangnya kemampuan gerak anak. Selain itu perkembangan motorik anak sangat penting bagi anak dikarenakan perkembangan motorik adalah perkembangan kemampuan atau potensi fisik yang dimiliki oleh anak untuk menunjang kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya perkembangan motorik setiap anak berbeda-beda. Baik dari segi kematangan sistem-sistem tubuh, postur, serta status gizi. Menurut Haywood (1986) dalam Gusril (2006: 30) mengungkapkan bahwa perkembangan motorik tercermin dalam pemunculan keterampilan baru dan proses perbaikan kehalusan gerak dan hasilnya. Artinya setiap bentuk gerakan baru yang ditampilkan oleh anak dan terus mengulangi gerakan tersebut hingga memunculkan pola gerakan yang lebih baik merupakan suatu bentuk perkembangan motorik bagi anak.

Pengembangan kemampuan motorik anak dapat ditingkatkan melalui pemberian latihan fisik atau pengalaman gerak dengan pendekatan permainan yang menuntut aktivitas fisik. Menurut Lutan (1988) dalam Gusril (2016: 110)

mengungkapkan bahwa kemampuan motorik merupakan kualitas umum yang dapat ditingkatkan melalui latihan. Disisi lain, Kirkendal (1980) dalam Gusril (2016: 110) menyatakan kemampuan motorik merupakan kualitas kemampuan motorik seseorang yang dapat mempermudah dalam melakukan keterampilan gerak.

Dari pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan kemampuan motorik merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang anak dan harus dikembangkan melalui aktivitas-aktivitas fisik sebagai penunjang bagi anak untuk menyelesaikan tugas-tugas sehari-hari atau melakukan aktivitas sehari-hari dengan gerakan. Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Pada dasarnya, perkembangan ini seiring dengan kematangan sistem saraf dan sistem otot yang dimiliki oleh si anak. Sehingga setiap bentuk gerakan apapun yang dilakukan oleh anak merupakan hasil pola interaksi berbagai sistem dalam tubuh yang di kontrol oleh otak.

Upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan keterampilan motorik pada anak secara utuh membutuhkan layanan latihan atau berupa pendekatan permainan yang bertujuan untuk memperbaiki atau mempelajari kemampuan motorik dengan penanganan yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan anak. Latihan merupakan suatu proses yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas fisik, baik kebugaran maupun motorik.

Latihan motorik di Sekolah Dasar dilaksanakan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani yang merupakan bagian integral dari sitem pendidikan secara

keseluruhan. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional mengamanatkan bahwa :

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang diamanatkan oleh undang-undang sistem pendidikan nasional tersebut, maka harus ada pengembangan dalam berbagai bidang pendidikan. Salah satunya adalah dalam bidang pendidikan jasmani untuk mengembangkan kemampuan motorik bagi anak. Satu hal yang perlu diketahui dalam upaya pengembangan motorik melalui kegiatan latihan, yaitu setiap anak tidaklah sama artinya berbeda antara yang satu dengan yang lain. Baik dari segi kematangan sistem-sistem tubuh, postur, serta status gizi. Untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi motorik anak sekolah dasar secara menyeluruh tentu membutuhkan model pelatihan atau berupa pendekatan permainan yang mengandung aktivitas fisik agar anak tidak bosan dalam melakukan aktivitas latihan.

Kemampuan motorik di Sekolah Dasar pada saat ini sudah menjadi objek kajian penelitian yang mendapatkan banyak perhatian. Namun, yang jadi masalah dalam proses pengembangan motorik di Sekolah Dasar adalah masih minimnya pengetahuan guru pendidikan jasmani dalam menerapkan model pelatihan yang tepat dalam proses pengembangan kemampuan motorik.

Pelatihan motorik disekolah dasar SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang Merangin sudah berjalan dengan baik. Namun dikarenakan belum adanya perkembangan model pelatihan motorik yang digunakan dalam latihan motorik membuat proses latihan berjalan monoton dan cenderung membosankan bagi siswa. Hal ini ditandai dengan masih banyak siswa yang tidak serius atau kurang bersemangat melakukan gerakan yang di intruksikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang “ Bagaimana Pengembangan Model Pelatihan Motorik dengan Pendekatan Permainan Tradisional di SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang Merangin?”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang ada:

1. Menghilangnya permainan tradisional yang merupakan warisan nenek moyang dan seiring dengan perkembangan zaman berganti dengan permainan yang berbasis teknologi yang tidak mendukung perkembangan motorik siswa SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang Merangin.
2. Kurangnya model pelatihan motorik dalam kegiatan olahraga di SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang Merangin.
3. Belum adanya pengembangan permainan tradisional di SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang Merangin.

4. Belum adanya pengembangan model pelatihan motorik di SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang Merangin.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, penulis akan membatasi masalah yang akan di teliti hanya sebatas pengembangan model pelatihan motorik dengan pendekatan permainan tradisional di SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang Merangin.

D. Rumusan Masalah

Dilihat dari masalah yang ada, dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana tingkat kevalidan model pelatihan motorik dengan pendekatan permainan tradisional yang dikembangkan di SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang Merangin?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan model pelatihan motorik dengan pendekatan permainan yang dikembangkan di SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang merangin?
3. Sejauh mana efektifitas model pelatihan motorik dengan pendekatan permainan tradisional yang dikembangkan di SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang Merangin?

E. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan model latihan motorik dengan pendekatan permainan tradisional yang valid.
2. Menguji tingkat kepraktisan model pelatihan motorik dengan pendekatan permainan tradisional di SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang Merangin.
3. Menguji tingkat efektifitas penggunaan model pelatihan motorik dengan pendekatan permainan tradisional di SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang Merangin.

F. Manfaat Penelitian

Pada dasarnya setiap penelitian mempunyai manfaat masing-masing.

Berikut ini adalah manfaat dari penelitian ini:

1. Memasyarakatkan kembali permainan tradisional yang mulai tersisih oleh perkembangan zaman.
2. Sebagai bahan pertimbangan dalam pelatihan motorik pada bidang studi pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
3. Bagi guru: guru dapat mengetahui alternatif variasi latihan apa yang dapat digunakan dalam melatih motorik siswa.
4. Bagi siswa: dapat meningkatkan kemampuan motorik melalui pelatihan motorik dengan pendekatan permainan tradisional yang dikembangkan