

**PENGARUH PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP
PEKEMBANGAN *MOTOR ABILITY* SD NEGERI 1 LEDO
KABUPATEN BENGKAYANG**

ARTIKEKEL PENELITIAN

OLEH:

**Maekel Dony
NIM F30108077**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

**PENGARUH PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP
PERKEMBANGAN *MOTOR ABILITY* SD NEGERI 1 LEDO
KABUPATEN BENGKAYANG**

ARTIKEKEL PENELITIAN

Maekel Dony
NIM F30108077

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Imran, M.Kes
NIP. 196511081986031006

Eka Supriyatna M.Pd
NIP. 19771112 20060 41 002

Mengetahui:

Disahkan
Dekan FKIP Untan

Ketua Jurusan
Ilmu Keolahragaan FKIP Untan

Dr. Aswandi
NIP. 195805131986031002

Prof. Dr. Victor Simanjuntak, M.Kes
NIP. 195505251976031002

**PENGARUH PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP
PERKEMBANGAN *MOTOR ABILITY* SD NEGERI 1 LEDO
KABUPATEN BENGKAYANG**

Maekel Dony, Imran, Eka Supriatna

Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP UNTAN

e-mail: Donyloe@rocketmail.com

Abstract: The purpose of this research is to know the effective of gobak sodor game to motor development ability. The method of this reseach used pre-experimental. The sample in this research is fifth grade Elementary School of 1 Ledo in academic Year of 2012/2013 , the totally are 25 students. Research was generally consists of three stages. Giving the initial test is given before treatment , treatment in the research is giving learning the game gobak Sodor, and post-test after treatment. Based on the data analysis of obtained and after the t-test on the pre - test and post - test, the results obtained can get results is 2.622 T will be compared with the t table is 2.064. So count $T > T \text{ table } 5 \%$, $T = 2.622 > 2.064$. T count value that is greater than the value of the T table. Thus, in this research there is improvement gobak sodor game against the motor development ability. Furthermore, this research has a percentage increase of 15.72 % .

Keywords: Games of Gobak Sodor, Motor Ability.

Absrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan gobak sodor terhadap perkembangan *motor ability*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pra eksperimental. sampel dalam penelitian ini adalah adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Ledo Tahun Pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 25. Penelitian ini secara umum terdiri dari tiga tahap. Pemberian *Test* awal diberikan sebelum perlakuan, perlakuan pada penelitian adalah pembelajaran permainan gobak sodor, dan *post-test* setelah mendapat perlakuan. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dan setelah dilakukan uji-t terhadap hasil pre-tes dan pos-tes ,maka dapat diperoleh hasil T_{hitung} yaitu 2,622 akan dibandingkan dengan t tabel sebesar 2,064. Jadi $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel } 5\%}$, $T = 2,622 > 2,064$. Nilai T_{hitung} yang diperoleh lebih besar dari nilai T_{table} . Dengan demikian, pada penelitian ini terdapat pengaruh permainan gobak sodor terhadap perkembangan *motor ability*. Selanjutnya, persentase penelitian ini memiliki peningkatan sebesar 15,72%.

Kata kunci: Permainan Gobak Sodor, Motor Ability.

Permainan gobak sodor merupakan permainan olahraga beregu yang membutuhkan kerjasama tim dalam sebuah regu. Selain membutuhkan keterlibatan kerjasama antar individu dalam sebuah tim, permainan gobak sodor juga merupakan cabang olahraga yang memiliki unsur gerak yang kompleks. Dalam pelaksanaannya pada permainan gobak sodor terlibat beberapa unsur penguasaan keterampilan diantaranya penguasaan keterampilan teknik, keterampilan taktik, keterampilan fisik, serta mental. Dapat diamati bahwa dalam permainan olahraga terlibat beberapa aspek keterampilan adalah jalan, lari, lompat dan lempar dengan demikian dalam pelaksanaannya menuntut akan adanya penguasaan keterampilan fisik. Dalam sebuah aktivitas fisik beberapa indikator yang dapat diamati salah satunya adalah aspek gerak. Kemampuan gerak dasar yang dimiliki seorang pemain dapat berfungsi sebagai faktor untuk mempermudah penguasaan keterampilan fisik dalam aktivitas berolahraga. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa dengan memiliki kemampuan gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar yang baik, maka akan memberi kemudahan bagi siswa dalam penguasaan keterampilan fisik.

Motor ability atau kemampuan gerak dasar pada dasarnya merupakan kemampuan yang mendasari dari gerak yang dibawa sejak lahir yang bersifat umum atau fundamental yang berperan untuk melakukan gerak baik gerakan olahraga maupun non olahraga. Untuk itu, bagi siswa sekolah dasar perlu ditanamkan kemampuan gerak dasar yang dimiliki dapat dilakukan dengan benar. Agus Mahendra (2004:20) menyatakan, "Keterampilan dasar adalah bentuk keterampilan yang bermanfaat dan dibutuhkan anak dalam kehidupannya sehari-hari. Keterampilan ini merupakan ciri pelengkap yang penting untuk anak-anak untuk berfungsi dalam lingkungannya, sehingga disebut sebagai keterampilan fungsional. Pendapat lain dikemukakan Aip Syarifuddin dan Muhadi (2002: 24) bahwa, "Gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat dan lempar.

Namun yang ada di Sekolah Dasar Negeri 1 Ledo di Kabupaten Bengkayang menjadi permasalahan sekarang bagaimanakah cara menanamkannya kepada murid-murid sekolah dasar agar bentuk-bentuk gerakan dasar yang telah dimilikinya dapat dilakukan dengan benar". Perkembangan *motor ability* akan berkembang dengan baik apabila dilakukan latihan permainan tradisional gobak sodor, peningkatan perkembangan *motor ability* yang baik, tidak terlepas dari unsur-unsur kondisi fisik yang ada di dalamnya. Tampilan gerak yang dilakukan seseorang dalam kehidupan sehari-hari atau aktivitas olahraga tidak terlepas dari unsur-unsur kondisi fisiknya. motor ability terdiri empat atau lima komponen. Komponen tersebut terdiri dari faktor-faktor yang harus diteliti yaitu kontrol gerak keseimbangan, koordinasi gerak motorik besar maupun koordinasi mata-tangan, kekuatan gerak yaitu kecepatan, power dan kelincahan maka perlu dilakukan penelitian secara baik dan benar.

Motor ability atau sering disebut kemampuan motorik/kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang sejak kecil dari masa kanak-kanak yang berkembang seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan. Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang dimiliki anak seiring dengan perkembangan dan pertumbuhannya. Waharsono (2009: 53) menyatakan, "Sejalan dengan meningkatnya ukuran tubuh dan meningkatnya kemampuan fisik,

maka meningkat pulalah kemampuan gerakannya”. Sedangkan pengertian kemampuan motorik menurut Menurut Rusli Lutan (2008: 96) bahwa, “Kemampuan motorik lebih tepat disebut sebagai kapasitas dari seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu ketrampilan yang relatif melekat setelah masa kanak-kanak”. Menurut Sukintaka (2004:78) bahwa, “Kemampuan motorik adalah kualitas hasil gerak individu dalam melakukan gerak, baik gerakan non olahraga maupun gerak dalam olahraga atau kematangan penampilan keterampilan motorik”.

Motor ability atau kemampuan gerak dasar pada dasarnya merupakan kemampuan yang mendasari dari gerak yang dibawa sejak lahir yang bersifat umum atau fundamental yang berperan untuk melakukan gerak baik gerakan olahraga maupun non olahraga. Untuk itu, bagi siswa sekolah dasar perlu ditanamkan kemampuan gerak dasar yang dimiliki dapat dilakukan dengan benar. Agus Mahendra (2004:20) menyatakan, “Keterampilan dasar adalah bentuk keterampilan yang bermanfaat dan dibutuhkan anak dalam kehidupannya sehari-hari. Keterampilan ini merupakan ciri pelengkap yang penting untuk anak-anak untuk berfungsi dalam lingkungannya, sehingga disebut sebagai keterampilan fungsional. Pendapat lain dikemukakan Aip Syarifuddin dan Muhadi (2002: 24) bahwa, “Gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat dan lempar. Bentuk-bentuk gerakan dasar tersebut telah dimiliki oleh murid-murid sekolah dasar. Namun yang menjadi permasalahan sekarang bagaimanakah cara menanamkannya kepada murid-murid sekolah dasar agar bentuk-bentuk gerakan dasar yang telah dimilikinya dapat dilakukan dengan benar”.

Fisik atau tubuh manusia merupakan sistem organ yang kompleks dan sangat mengagumkan. Semua organ ini terbentuk pada periode prenatal (dalam kandungan). Kuhlen dan Thompson (dalam Yusuf, 2002:45), mengemukakan bahwa perkembangan fisik individu meliputi 4 (empat) aspek, yaitu (1) sistem syaraf yang sangat mempengaruhi perkembangan kecerdasan emosi; (2) otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motorik; (3) kelenjar endokrin, yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkah laku baru; dan (4) struktur fisik atau tubuh yang meliputi tinggi, berat, dan proporsi. Menurut Suyanto (2005), perkembangan fisik ditujukan agar badan anak tumbuh dengan baik sehingga sehat dan kuat jasmaninya. Perkembangan fisik juga ditujukan untuk mengembangkan 5 (lima) aspek yang meliputi (1) kekuatan (strength); (2) ketahanan (endurance); (3) kecepatan (speed); (4) kecekatan (agility); dan (5) keseimbangan (balance). Dengan jasmani yang sehat, diharapkan anak mampu mengembangkan kelima aspek tersebut.

Kemampuan *motor ability* juga dipengaruhi oleh faktor mekanik dan fisik. Faktor mekanik terdiri dari beberapa unsur, diantaranya: (1) faktor keseimbangan yang terdiri dari: pusat gaya, garis gaya dan dasar penyokong badan; (2) faktor pemberi daya, yang terdiri dari: gerak yang lamban, percepatan, aktivitas / reaksi; (3) faktor penerima daya yang terdiri dari: daerah permukaan dan jarak; (4) kemampuan lokomotor, terdiri dari: fase refleks, fase belum sempurna, fase dasar, fase spesialisasi; (5) kemampuan manipulatif; (6) kemampuan yang stabil. Sedangkan faktor fisik terdiri dari unsur-unsur diantaranya: (1) faktor kesegaran jasmani yang terdiri dari: kekuatan, daya tahan aerobik, daya tahan, kelentukan,

komposisi tubuh; (2) factor kesegaran gerak (*motor fitness*) terdiri dari: kecepatan, kelincahan, koordinasi, keseimbangan, dan daya ledak (*power*) (Toho Cholik Mutohir, 2002: 51). Selanjutnya Sukintaka (2001: 47) menyatakan bahwa berkembangnya *motor ability* sangat ditentukan oleh pertumbuhan dan perkembangan. Kedua faktor ini masih harus didukung oleh latihan yang sesuai dengan tingkat kematangan anak, dan gizi yang baik. Ada kemungkinan bahwa baiknya pertumbuhan dan perkembangan akan berpengaruh terhadap *motor ability* seseorang.

Teori bermain membahas tentang aktivitas jasmani anak yang dilakukan dengan rasa senang, sederhana serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian dengan rasa senang, serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian tujuan pendidikan (Sukintaka, 1992). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang, sukarela, sungguh-sungguh, tetapi bukan merupakan suatu kesungguhan, dan semata-mata hanya memperoleh kesenangan. Dari dua definisi tadi dapat dijadikan sebagai dasar bahwa permainan adalah sesuatu yang dimainkan untuk bermain yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan. Permainan dibagi atas dua yaitu permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*game*). Permainan dalam bentuk bermain dilakukan guna mengisi waktu luang dan bersifat hiburan yang pada umumnya dilakukan anak-anak, Suherman, dkk (2007:78). Kurikulum yang berbasis pada permainan ini menekankan pada pentingnya perkembangan kreativitas anak dan peranan permainan untuk membantu perkembangan anak yang meliputi 6 aspek yang saling berhubungan, yaitu kepribadian, emosi, kognisi, komunikasi, sosialisasi dan keterampilan gerak motorik.

Galasin, galasin, atau gobak sodor adalah sejenis permainan daerah dari Indonesia. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3 - 5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segiempat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur. Anggota grup yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota grup yang menjaga garis batas horisontal dan garis batas vertikal.

(<http://permainantradisional.wordpress.com/2012/indonesiamaju>)

Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horisontal, maka mereka akan berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal (umumnya hanya satu orang), yaitu kaptenya.

METODE

Dalam suatu metode penelitian terdapat beberapa macam bentuk penelitian yang dapat digunakan. Metode eksperimen semu adalah prosedur penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih, dengan mengendalikan pengaruh variabel yang lain (Nawawi, 2007:82). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pra eksperimental. Suryabrata (2000:28) “Digunakan bentuk eksperimental karena pada penelitian pendidikan sering kali untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan”. Rancangan yang digunakan adalah terdapat *pre-test* dan *post-test* sebelum dibentuk perlakuan. Bentuk penelitian ini adalah *One Group Preetest-Posttest Design*, yaitu rancangan tes awal dan tes akhir satu kelompok. Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan dan pengaruh perbedaan diukur dari perbedaan antara $T^1 - T^2$ (Suryabrata, 2000:55)

Populasi adalah sejumlah penduduk atau individu yang paling sedikit mempunyai satu sifat yang sama (Sutrisno Hadi, 2000 : 220). Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (1998 : 115), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Dari pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah seluruh individu yang akan dijadikan subjek penelitian dan keseluruhan individu itu paling sedikit harus memiliki suatu sifat yang sama. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Ledo Tahun Pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 34 orang dengan jumlah sampel 25 orang siswa putra dengan menggunakan teknik *Total Sampling*, yaitu mengikutkan semua anggota populasi sebagai sampel penelitian.

Teknik pengambilan data dilaksanakan dengan tes dan pengukuran. Nurhasan (2001:24) menjelaskan tes adalah alat ukur yang dapat digunakan untuk memperoleh data yang obyektif tentang hasil belajar siswa. Sedangkan pengukuran adalah proses pengumpulan data atau informasi dari suatu obyek tertentu dan dalam proses pengukuran diperlukan suatu alat ukur. Ciri khas dari hasil pengukuran yakni dinyatakan dalam skor kuantitatif yang dapat diolah secara statistik. Melalui pengukuran kita akan memperoleh informasi yang obyektif sehingga kita dapat menentukan kemampuan atau prestasi seseorang. Tes dan pengukuran dalam penelitian ini dilaksanakan untuk mendapatkan data tentang awal perkembangan *motor ability*. yang dilaksanakan dua kali yaitu tes awal (*pre-test*), perlakuan dan tes akhir (*post-test*).

Bentuk-bentuk gerakan dasar tersebut telah dimiliki oleh murid-murid sekolah dasar. Beberapa item tes motor *ability* yang akan diberikan penulis mengambil patokan dari sumber tes pengukuran Nurhasan (2000:112), diantaranya :

- a) Tes shuttle Run 4 X 10 meter.
- b) Tes lempar tangkap bola jarak 1 meter dengan tembok.

- c) Tes Stork Stand Position Balance.
- d) Tes Lari Cepat 30 meter.

Menurut Marzuki, dkk (2002:130) menyatakan, Bahwa uji beda lewat teknik statistik Uji T dapat dilakukan terhadap bermacam data, baik data yang berkala interval, ordinal, maupun dominal. alasan menggunakan rumus ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap perkembangan *motor ability* pada siswa putra kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Ledo dengan rumus Uji-T sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data mempunyai sebaran normal, Menurut Sigit Nugroho (2009:11) untuk menguji normalitas dapat menggunakan uji normalitas dengan rumus :

$$\chi^2 = \frac{(O_i - E_i)}{E_i}$$

Keterangan :

χ^2 = Chi Kuadrat

O_i = Frekuensi Observasi

E_i = Frekuensi Ekspetasi

2. Uji Homogenitas

Tujuan uji homogenitas adalah menguji kesamaan varian data kelompok eksperimen dan control dengan rumus :

$$\sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

σ^2 = Varians total

N = Jumlah subjek

$\sum x$ = Jumlah skor

3. Uji T

Digunakan untuk mentransformasi data kasar atau data mentah ke nilai standar. Rumusnya (Marzuki, 2004:95), sebagai berikut:

$$t_{\text{test}} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum xd^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t_{test} = Rumus penghitungan t_{test} untuk masing-masing kelompok eksperimen

Md = Nilai mean test akhir dikurangi tes awal

$\sum Xd^2$ = Nilai mean d^2

N = Jumlah sampel atau teste.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian ini adalah seluruh siswa putra kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Ledo Tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 25 siswa.

1. Data Hasil Penelitian

Sebagai gambaran secara umum mengenai distribusi data penelitian yang diperoleh dari lapangan, maka data yang ada di diskripsikan berupa data yang telah diolah dari data mentah yang telah didapat dengan menggunakan bentuk analisis sebagai berikut:

a. *Pre-Test*

Pada *pre-test* dengan N 25 pada tes shuttle run hasil minimum adalah 4,76 hasil maximum adalah 7,52 mean 5,9940 dan standar deviatio adalah 0,53723, tes lempar tangkap bola dengan jumlah sampel 25 hasil minimum yang diperoleh adalah 12,00 hasil maximum yang diperoleh adalah 24,00 mean 18,1600 dan standar deviation 3,73809, tes Tes stork stand positional balance dengan jumlah sampel 25 hasil minimum yang diperoleh adalah 70,00 hasil maximum yang diperoleh adalah 89,00 mean 79,6800 dan standar deviation 4,37531, tes Tes lari cepat 30 meter dengan jumlah sampel 25 hasil minimum yang diperoleh adalah 10,11 hasil maximum yang diperoleh adalah 19,50 mean 13,7060 dan standar deviation 2,75931. Pada perhitungan hasil *pre-test* di dapatkan hasil permainan gobak sodor terhadap *motor ability* pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Ledo yaitu baik, cukup, kurang dan kurang sekali. Dalam pelaksanaan *pre-test* belum ada sampel yang memiliki *motor ability* kategori baik sekali. Pada 25 sampel yang diambil, jumlah sampel yang memiliki *motor ability* dengan kategori kurang berjumlah 11 orang atau 44%, cukup 14 orang atau 56%

b. *Post-Test*

Pada *pos-test* dengan N 25 pada tes shuttle run hasil minimum adalah 4,04 hasil maximum adalah 7,52 mean 5,4784 dan standar deviation adalah 0,69975, tes lempar tangkap bola dengan jumlah sampel 25 hasil minimum yang diperoleh adalah 14,00 hasil maximum yang diperoleh adalah 26,00 mean 20,7200 dan standar deviation 3,20832, tes Tes stork stand positional balance dengan jumlah sampel 25 hasil minimum yang diperoleh adalah 60,00 hasil maximum yang diperoleh adalah 89,00 mean 75,3600 dan standar deviation 7,63697, tes Tes lari cepat 30 meter dengan jumlah sampel 25 hasil minimum yang diperoleh adalah 9,50 hasil maximum yang diperoleh adalah 17,95 mean 12,9460 dan standar deviation 2,55054. Pada perhitungan hasil *post-test* di dapatkan hasil *motor ability* pada pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Ledo siswa yaitu kurang, dan cukup. Dalam pelaksanaan *pre-test* belum ada sampel yang memiliki kemampuan *motor ability* kategori baik dan baik sekali. Pada 25 sampel yang diambil, jumlah sampel yang memiliki hasil *motor ability* kurang 9 dan cukup 16 orang atau 36%, kurang dan cukup 64%.

2. Uji Persyaratan Analisis

Dari hasil perhitungan statistic deskripsi di atas kemudian dilanjutkan dengan uji persyaratan analisis hipotesis yang meliputi beberapa langkah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Data

Adapun untuk menguji normalitas ini dengan ketentuan jika nilai signifikan $\leq 0,05$ berarti normal, dan jika nilai signifikan $\geq 0,05$ berarti tidak normal. dapat diketahui bahwa nilai signifikan untuk pre-test dan post-test r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka dapat disimpulkan data *pre-test* dan *post-test* diatas berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan Indevenden Samples T-tes dan One way anova dengan ketentuan jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05, diperoleh data hasil pre-test yaitu $0,879 < 0,05$, maka data hasil pre-test homogen dan data hasil post-test yaitu $0,970 < 0,55$, maka data hasil post-test juga homogen.

c. Uji Pengaruh dengan Uji T

Uji perbeadan data hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui apakah permainan gobak sodor memiliki pengaruh terhadap kemampuan *motor ability* pada siswa putra siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Ledo. Dalam hal ini uji-t dapat diketahui jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka perlakuan (treatment) yang diberikan memiliki pengaruh, namun jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka perlakuan (treatment) yang diberikan tidak memiliki pengaruh. setelah dilakukan uji-t terhadap hasil pre-tes dan post-tes maka dapat diperoleh hasil t_{hitung} yaitu 2.622 akan dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu derajat kebebasan (db) untuk uji T sampel berhubungan adalah : $N-1$, jadi sebesar 24 ($25-1 = 24$) dengan derajat kebebasan (db) dengan mean pada pre tes sebesar 2,064 dan mean pada post test sebesar 25 dengan t_{tabel} taraf kepercayaan 24 pada signifikan 5% dengan nilai-nilai kritis T menunjukkan T tabel sebesar 2,064. Jadi $T_{hitung} > T_{tabel}$ 5%, $T = 2,622 > 2,064$. Nilai T_{hitung} yang diperoleh lebih besar dari nilai T_{tabel} sehingga perbedaan itu secara statistik dapat dipandang tidak sama dengan nol, atau ada perbedaan.

Pembahasan

Hasil penelitian pengaruh permainan gobak sodor terhadap perkembangan *motor ability* menunjukkan adanya pengaruh yang berarti. Ternyata meskipun menurut teori mempunyai kelebihan, secara analisis gerakan bentuk pembelajaran dalam penelitian ini adalah permainan gobak sodor diatas perbedaan hasil pembelajaran permainan gobak sodor ini permainan gobak sodor. *Motor ability* atau sering disebut kemampuan motorik/kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang sejak kecil dari masa kanak-kanak yang berkembang seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan. Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang dimiliki anak seiring dengan perkembangan dan pertumbuhannya. Waharsono (1999:53) menyatakan,

“Sejalan dengan meningkatnya ukuran tubuh dan meningkatnya kemampuan fisik, maka meningkat pulalah kemampuan geraknya”.

permainan gobak sodor diperlukan kelincahan dalam menghadang lawan atau mengecoh penjaga, diperlukan banyak bergerak. Hal ini akan membantu mengembangkan koordinasi serta kelentukan dan daya tahan yang sangat tinggi. Ketika seorang anak bermain, gobak sodor, maka akan terjadi koordinasi gerak otot, terutama otot-otot tungkai dan otot-otot gerakan bola mata. Sehingga otot-otot ini terlatih dan berkembang dan dapat meningkatkan *motor ability* anak.

Pemberian pembelajaran selama 5 kali pertemuan berdasarkan hasil penelitian di atas berarti hipotesis penelitian ini dapat diterima dan terbukti kebenarannya. Dengan demikian apa yang telah dilakukan dalam penelitian ini mulai dari penelitian populasi, pengambilan sampel, variabel, tes awal, RPP, tes akhir dan metodologi penelitian sudah benar dan terbukti.

Dari hasil tes dan pengukuran yang diperoleh hasil t_{hitung} disbanding dengan Derajat kebebasan (db) untuk uji T sampel berhubungan adalah : $N-1$, jadi sebesar 24 ($25-1 = 24$) dengan derajat kebebasan (db) 19 pada taraf signifikan 5% dengan nilai-nilai kritis T menunjukkan T tabel sebesar 2,064 Jadi $T_{hitung} > T_{table}$ 5%, $T = 2,622 > 2,064$. Dengan demikian pada penelitian ini memiliki peningkatan sebesar 15,72%, sehingga Nilai T yang diperoleh lebih besar dari nilai T tabel sehingga perbedaan itu secara statistik dapat dipandang tidak sama dengan nol, atau ada perbedaan. Dengan demikian hipotesis nol yang berbunyi “Tidak terdapat pengaruh permainan gobak sodor terhadap perkembangan *motor ability* perkembangan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Ledo” tidak diterima. Artinya, berdasarkan bukti empiris yang diperoleh di lapangan ditemukan adanya pengaruh permainan gobak sodor terhadap perkembangan *motor ability* siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Ledo.

Keterbatasan dan Kendala dalam Penelitian

Menyadari adanya kekurangan dan keterbatasan dalam melaksanakan kegiatan penelitian maka dipandang perlu untuk dikemukakan agar menjadi pertimbangan, keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya sarana dan prasarana pendukung atau penunjang pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani
2. Kondisi lapangan berair dan sangat licin yang diakibatkan musim hujan sehingga mengganggu proses pembelajaran pendidikan jasmani
3. Hujan yang tidak henti-henti sehingga siswa kurang leluasa dalam melakukan praktek

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data dan sejumlah temuan penelitian yang telah diuraikan pada pembahasan analisis data yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan, bahwa pengaruh permainan gobak sodor terhadap perkembangan *motor ability* siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Ledo, yaitu:

1. Setelah dites dan diuji hipotesisnya, yaitu hasil t hitung yaitu 2,622 akan dibandingkan dengan t tabel sebesar 2,064. Jadi $T_{hitung} > T_{tabel} 5\%$, $T = 2,622 > 2,064$. Nilai T_{hitung} yang diperoleh lebih besar dari nilai T_{tabel} .
2. Persentase peningkatan hasil tes *motor ability* adalah 15,72 %, berarti terdapat pengaruh permainan gobak sodor terhadap perkembangan *motor ability* siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Ledo.

Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah didapatkan, maka peneliti menyampaikan beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan baik bagi siswa, guru, maupun peneliti dalam proses pembinaan dan peningkatan prestasi pendidikan olahraga sebagai berikut :

1. Diharapkan seluruh siswa berusaha dengan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran untuk dapat meningkatkan *motor ability*.
2. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi maupun acuan guna pengembangan dan peningkatan *motor ability* terutama dibidang pendidikan jasmani.
3. Permainan gobak sodor dapat digunakan sebagai permainan untuk meningkatkan kemampuan *motor ability*.
4. Bagi para peneliti yang ingin mengadakan penelitian yang sama diharapkan supaya mengambil sampel yang berbeda dan teknik latihan yang lain untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cholik, Toho Mutohir. 2002. *Psikologi Perkembangan dan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- <http://permainantradisional.wordpress.com/2012/indonesiamaju>
- Kulen (dalam Yusuf). 2002. *Reaching Potentials: Apropriate Curriculum and Assesment for Young Children*. Volume 1. Washington DC. 1992.
- Lutan. 2008. *Konsep dan Analisis Statistik*. Semarang: IKIP Semarang.
- Mahendra, Agus. 2004. *Olahraga dan Bermain Pada Siswa Sekolah Menengah*. Semarang : Depdikbud.
- Nurhasan. 2001. *Tes dan Pengukuran dalam Pendidikan Jasmani: Prinsip-Prinsip Dan Penerapannya*. Jakarta.
- Sukintaka. 2004. *Teori Bermain*. Jakarta: Depdikbud.
- Suryanto. 2005. *Permainan Anak Tradisional dan Pendekatan Baru*. Jakarta: Depdiknas.
- Syarifudin, Aip dan Muhadi. 2002. *Pemanduan dan Pembinaan Bakat Usia Dini*. Jakarta: KONI.
- Waharsono. (2009). *Gembira Berolahraga*. Jakarta: Tiga Serangkai. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.