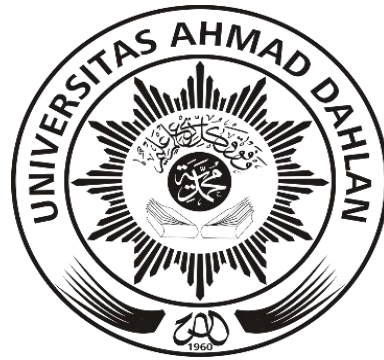


**Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Gerakan Melompat
Anak Usia Sekolah Dasar Kelas 1 SD N Bendungan,
Tirtomartani, Kalasan**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Ahmad Dahlan Yogyakarta untuk memenuhi Persyaratan guna memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan



Diajukan Oleh:

Arum Arininta Nur Fadhillah

1900005014

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENGETAHUAN

UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Gerakan Melompat Anak
Usia Sekolah Dasar Kelas 1 SD N Bendungan, Tirtomartani, Kalasan**



yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arum Arininta Nur Fadhillah

NIM 1900005014

telah disetujui oleh

Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Dosen Pembimbing



Dr. Feri Budi Setyawan., M.Pd., AIFO-FIT
NIPM. 19900203 201711 111 1284013

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Gerakan Melompat Anak Usia Sekolah Dasar Kelas 1 SD N Bendungan, Tirtomartani, Kalasan

yang disiapkan dan disusun oleh

Arum Arininta Nur Fadhillah
NIM 1900005014

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta pada tanggal 23 Maret 2024 dan dinyatakan telah memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

SUSUNAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Ketua : Dr. Feri Budi Setyawan., M.Pd., AIFO-FIT

Penguji 1 : Nurul Hidayati Rofiah, M.Pd.I., Ph.D.

Penguji 2 : Aprida Agung Priambadha, M.Or.

Yogyakarta, 23 Maret 2024
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmas Dahlan

Dekan,



Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D
NIPM. 19710317 200803 111 0763796

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Arum Arininta Nur Fadhillah

NIM : 1900005014

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas : Ahmad Dahlan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Lompat Tali terhadap Gerakan Melompat Anak Usia Sekolah Dasar Kelas 1 SD N Bendungan, Tirtomartani, Kalasan” adalah skripsi saya yang belum pernah diterbitkan oleh peneliti lain kecuali mengutip teori sebagai acuan yang telah disesuaikan dengan aturan penulisan karya ilmiah yang lazim. Demikianlah pernyataan ini saya buat tanpa adanya paksaan pihak manapun. Apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya akan bertanggung jawab.

Yogyakarta, 23 Maret 2024

Yang menyatakan



Arum Arininta Nur Fadhillah

NIM 1900005014

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arum Arininta Nur Fadhillah
NIM : 1900005014
Email : arum1900005014@webmail.uad.ac.id
Fakultas : FKIP
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul tugas akhir : Pengaruh Permainan Lompat Tali terhadap Gerakan Melompat Anak Usia Sekolah Dasar Kelas 1 SD N Bendungan, Tirtomartani, Kalasan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, 23 Maret 2024

Yang menyatakan



Arum Arininta Nur Fadhillah

NIM 1900005014

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arum Arininta Nur Fadhillah
NIM : 1900005014
Email : arum1900005014@webmail.uad.ac.id
Fakultas : FKIP
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul tugas akhir : Pengaruh Permainan Lompat Tali terhadap Gerakan Melompat Anak Usia Sekolah Dasar Kelas 1 SD N Bendungan, Tirtomartani, Kalasan

Dengan ini saya menyerahkan hak Sepenuhnya kepada Pusat Sumber Belajar Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak):

Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repository Pusat Sumber Belajar Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 23 Maret 2024

Yang menyatakan



Arum Arininta Nur Fadhillah
NIM 1900005014

Mengetahui,
Pembimbing



Dr. Feri Budi Setyawan., M.Pd., AIFO-FIT
NIPM. 19900203 201711 111 1284013

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah Ayat 5)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Rasa syukur Alhamdulillah saya ucapkan rasa terimakasih dan panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala keikhlasan dan kerendahan hati karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua penulis, Alm. Bapak Suwarto dan Ibu Eny Triningsih yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan penulis. Ucapan terima kasih saja tidak akan pernah cukup untuk membalas kebaikan bapak dan ibu, karena itu terimalah persembahan bakti untuk kalian bapak dan ibuku. Semua ini masih belum terbayarkan untuk kasih sayang orang tua yang tulus kepadaku selama ini.
2. Kakak Apristiajun Anisapuri dan Kakak Ipar Dwiki Syahreza Abdurrahman yang telah memberikan dukungan maupun doa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunianya-Nya penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Lompat Tali terhadap Gerakan Melompat Anak Usia Sekolah Dasar Kelas 1 SD N Bendungan” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktu yang telah ditentukan. Sholawat serta salam kami haturkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang telah memberikan teladan baik sehingga akal dan pikiran penyusun mampu menyelesaikan skripsi ini, semoga kita termasuk umatnya yang kelak mendapatkan syafaat dalam menuntut ilmu. Penyusunan skripsi ini merupakan suatu bentuk syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan di Universitas Ahmad Dahlan.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan skripsi diantaranya :

1. Prof. Dr. H. Muchlas, M.T., selaku Rektor Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di lembaga ini.
2. Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis untuk menyelesaikan tugas skripsi ini.

3. M. Ragil Kurniawan, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan pengarahan dan dorongan untuk menyusun skripsi.
4. Sularso, M.Sn, selaku Pembimbing Akademik yang telah membantu dalam memberikan arahan kepada penulis.
5. Dr. Feri Budi Setyawan, M.Pd yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahan dari awal hingga akhir dengan begitu baik dan sabar.
6. Bapak ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ahmad Dahlan yang sudah memberikan ilmunya selama masa perkuliahan sehingga dapat membantu dalam penyelesaian proposal skripsi ini.
7. Kedua orang tua dan kakak saya yang berperan banyak dalam kehidupan penulis, memberikan dukungan dan doa tiada henti.
8. Ibu Agata Petra Arimbi Wiryanti, S.Pd selaku Kepala sekolah SD Negeri Bendungan yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri Bendungan.
9. Ibu Harlin Nurmafuri, S.Pd selaku wali kelas I yang telah mengizinkan dan mendukung penelitian di kelas I.
10. Bapak Marsana, A.Ma.Pd selaku guru olahraga yang telah mengizinkan dan memberikan arahan saat penelitian di SD Negeri Bendungan berlangsung.
11. Sahabat seperjuangan kampus saya Aniza Uswatun Mustafa, Nurul Rejeki Yusriani, dan Alifah Rohmana yang selalu memberikan motivasi untuk segera menyelesaikan kuliah, terima kasih telah mendukung dan kebersamai saya dari awal perkuliahan hingga akhir.

12. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2019 khususnya kelas A yang telah memberikan motivasi selama ini.

Penulis menyadari adanya keterbatasan kemampuan serta pengetahuan dalam penelitian skripsi, sehingga masih terdapat kekurangan. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan pembaca.

Yogyakarta, 23 Maret 2024

Yang menyatakan



Arum Arininta Nur Fadhilla

NIM 1900005014

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
ABSTRAK	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
1. Manfaat Teoritis	11
2. Manfaat Praktis.....	12
G. Definisi Operasional	12
BAB II Kajian Teori Dan Kerangka Pikir Penelitian	15
A. Pembelajaran Olahraga Sekolah Dasar (SD).....	15
B. Bermain	19
C. Permainan Tradisional	22
1. Pengertian Permainan Tradisional.....	22
2. Jenis dan Macam Permainan Tradisional	24
D. Permainan Lompat Tali	26
1. Pengertian Permainan lompat tali.....	26

2. Manfaat Lompat Tali.....	28
3. Langkah-Langkah Bermain Lompat Tali.....	30
4. Indikator Lompat Tali.....	31
E. Kemampuan Motorik Anak.....	32
1. Definisi Motorik Anak.....	32
2. Kemampuan Motorik Anak Usia Sekolah Dasar.....	36
3. Unsur-Unsur Kemampuan Motorik.....	38
4. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik.....	40
5. Indikator Kemampuan Motorik Melompat Anak.....	43
F. Melompat.....	44
G. Karakteristik Anak Sekolah Dasar.....	48
H. Penelitian yang Relevan.....	52
I. Kerangka Pikir.....	55
J. Hipotesis.....	58
BAB III METODE PENELITIAN.....	59
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	59
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	61
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	61
1. Populasi.....	61
2. Sampel.....	61
D. Variabel Penelitian.....	62
E. Definisi Operasional.....	63
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	66
1. Teknik Pengumpulan Data.....	66
2. Instrument Penelitian.....	68
G. Teknik Analisis Data.....	69
1. Analisis Statistik Deskripsi Data.....	70
2. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	71
3. Uji Asumsi Klasik.....	72
4. Uji Hipotesis.....	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	76
A. Deskripsi Data.....	76
B. Analisis Data.....	80
1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	80

2. Teknik Analisis Data	83
C. Pembahasan	89
1. Terdapat Perbedaan Rata-Rata Kemampuan Gerakan Melompat Anak Di Kelas Eskperimen Dengan Menggunakan Permainan Lompat Tali.....	89
2. Terdapat Pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap Gerakan Melompat Anak Sekolah Dasar	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	95
A. Kesimpulan	95
B. Keterbatasan Penelitian	96
C. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

<u>Tabel 2. 1 Kriteria Penilaian Kemampuan</u>	48
<u>Tabel 3. 1 Definisi Operasional Kemampuan Melompat Anak</u>	65
<u>Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Kemampuan Gerakan Melompat...</u>	68
<u>Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Permainan Lompat Tali</u>	69
<u>Tabel 3. 4 Skor Baku Kreativitas Guru Penjas</u>	70
<u>Tabel 4. 1 Analisis Statistik Deskriptif Pre Kemampuan Melompat Anak</u>	76
<u>Tabel 4. 2 Kategori Nilai Pretest Kemampuan Melompat Anak</u>	76
<u>Tabel 4. 3 Kategori Nilai Posttest Kemampuan Melompat Anak</u>	77
<u>Tabel 4. 4 Analisis Statistik Deskriptif Pre Permainan Lompat Tali Anak</u>	77
<u>Tabel 4. 5 Kategori Nilai Pretest Permainan Lompat Tali Anak</u>	78
<u>Tabel 4. 6 Kategori Nilai Posttest Permainan Lompat Tali Anak</u>	78
<u>Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Variabel Kemampuan Melompat</u>	79
<u>Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas Variabel Kemampuan Melompat</u>	80
<u>Tabel 4. 9 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kemampuan Melompat</u>	80
<u>Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kemampuan Melompat</u>	81
<u>Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas</u>	82
<u>Tabel 4. 12 Hasil Uji Homogenitas</u>	83
<u>Tabel 4. 13 Hasil Uji Wilcoxon Rank Test</u>	85
<u>Tabel 4. 14 Hasil Uji Tes Statistik Wilcoxon</u>	86
<u>Tabel 4. 15 Hasil Uji Anova</u>	87
<u>Tabel 4. 16 Hasil Uji Regresi</u>	87

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 2. 1 Melompat Tanpa Awalan</u>	45
<u>Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir</u>	57
<u>Gambar 3. 1 One Group Pretest-Posttest Desain</u>	60

Fadhilla, Arum Arininta Nur. 2024. "Pengaruh Permainan Lompat Tali terhadap Gerakan Melompat Anak Usia Sekolah Dasar Kelas 1 SD N Bendungan, Tirtomartani, Kalasan". Skripsi. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

ABSTRAK

Bermain bukan hanya sekadar hiburan bagi anak, melainkan juga merupakan media penting untuk pendidikan dan pembelajaran. Permainan tradisional mulai jarang dimainkan oleh anak-anak karena beralih ke permainan digital. Lompat tali merupakan permainan tradisional yang efektif mengembangkan motorik kasar, anak-anak dapat meningkatkan kekuatan tulang, keterampilan kognitif, keberanian, akurasi, dan kemampuan sosialisasi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kemampuan motorik anak terutama aspek melompat usia sekolah dasar dan pengaruh permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik anak usia sekolah dasar.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen, desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dan sampel penelitian adalah anak usia yang berusia 6-8 tahun di SD Negeri Bendungan dengan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Penelitian ini terdapat dua variabel bebas adalah permainan lompat tali (X), dan variabel terikat adalah gerakan melompat anak (Y). Teknik analisis data yang digunakan adalah uji wilcoxon dan uji anova untuk mengetahui kemampuan gerakan melompat dan pengaruh antar variabel.

Hasil penelitian ini menggunakan uji wilcoxon untuk kemampuan motorik anak kelompok eksperimen menunjukkan nilai Z hitung sebesar -3.530 dan sig sebesar 0.000 dan variabel permainan lompat tali menunjukkan nilai Z hitung sebesar -3.309 dan signifikansi sebesar 0.001 serta uji anova oneway variabel permainan lompat tali memiliki signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ menunjukkan bahwa kemampuan motorik anak sebelum diberikan treatment kemampuan melompat anak pada kategori rendah sebanyak 14 anak dengan nilai rata-rata sebesar 19,56 sedangkan untuk kemampuan anak setelah dilakukan treatment mengalami peningkatan pada kategori rendah menjadi sebanyak 9 anak dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 30,32. Peningkatan skor yang terjadi setelah pemberian treatment atau melalui perlakuan permainan lompat tali dapat terjadi karena permainan lompat tali. Permainan lompat tali berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan motorik anak sekolah dasar dikarenakan Permainan lompat tali membantu anak mempelajari keterampilan motorik, seperti cara mengontrol anggota tubuh, keseimbangan, ketangkasan, koordinasi tangan-mata, dan lainnya.

Kata Kunci: Kemampuan Motorik, Permainan Lompat Tali, Melompat

Fadhilla, Arum Arininta Nur. 2024. "The Influence of the Jump Rope Game on the Jumping Movements of Grade 1 Elementary School Age Children at SD N Bendungan, Tirtomartani, Kalasan". Thesis. Yogyakarta: Ahmad Dahlan University.

ABSTRACT

Playing is not just entertainment for children, but is also an important medium for education and learning. Children are starting to rarely play traditional games because they are turning to digital games. Jumping rope is a traditional game that is effective in developing gross motor skills, children can improve bone strength, cognitive skills, courage, accuracy and socialization abilities. The aim of this research was to determine the motor skills of children, especially the jumping aspect of elementary school age and the influence of the jump rope game on the motor skills of elementary school age children.

The research method used is quantitative experiment, the research design used is One Group Pretest-Posttest Design. The research population and sample were children aged 6-8 years at Bendungan Elementary School using observation and documentation data collection techniques. In this research, there are two independent variables, namely the jump rope game (X), and the dependent variable is the child's jumping movement (Y). The data analysis technique used is the Wilcoxon test and ANOVA test to determine the jumping movement ability and the influence between variables.

The results of this study using the Wilcoxon test for the motor skills of children in the experimental group showed a calculated Z value of -3.530 and a sig of 0.000 and the jump rope game variable showed a calculated Z value of -3.309 and a significance of 0.001 and the oneway anova test for the jump rope game variable had a significance of $0.000 < 0.05$ indicates that the children's motor skills before being given treatment, the jumping ability of children in the low category was 14 children with an average value of 19.56, while the children's ability after treatment increased in the low category to 9 children with an increase in the average value. average of 30.32. The increase in scores that occurs after giving treatment or through the treatment of the jump rope game can occur because of the jump rope game. Jumping rope games have a positive and significant effect on the motor skills of elementary school children because jumping rope games help children learn motor skills, such as how to control body parts, balance, dexterity, hand-eye coordination, and others.

Keywords: Motor Skills, Jumping Rope Game, Jumping