

Perbandingan Permainan Tradisional dan Permainan Modern Terhadap Keterampilan Fisik Anak

Moammar Saddam Syach Agung*, Anin Rukmana, Dinar Dinangsit

Physical Education of Elementary Teacher Program, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

*Correspondence: aninrukmana@upi.edu

Abstract

This study shows that traditional games and modern games can improve children's physical skills. The purpose of this study is to determine whether or not there is an effect of the game on children's physical skills and which is more effective than the two games. Using a quantitative approach with a quasi experimental design. This study includes two groups, namely the traditional game group and the modern group. The sample in this study consisted of 36 students using random sampling technique. Traditional games have an average increase to 47.44 and modern to 39.94. In N-Gain there are 11 samples that have an increase in modern games there are 6 samples that have an increase. The paired sample T-Test analysis of traditional games obtained a significance of 0.000, and modern 0.005. In the normality test the traditional game has Sig. 0.67, modern has Sig 0.58 and the homogeneity of both has a result of 0.47. In the last analysis, the lower independent sample T-Test has a value of -.0864148 and upper -.0897481 and for Sig (2 tailed) it is 0.009. The results of the discussion show that there are differences in traditional modern games on children's physical skills.

Keyword: Physical skills; modern games; traditional games; comparison

Abstrak

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dan permainan modern dapat meningkatkan keterampilan fisik anak. Tujuan penelitian ini untuk dapat mengetahui ada atau tidaknya suatu pengaruh permainan terhadap keterampilan fisik anak dan manakah yang lebih efektif dari kedua permainan tersebut. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *quasi eksperimen design*. Dalam penelitian ini mencakup dua kelompok yaitu kelompok permainan tradisional dan kelompok modern. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 36 siswa menggunakan teknik *random sampling*. Permainan tradisional memiliki peningkatan rata-rata menjadi 47,44 dan modern sebesar 39,94. Pada *N-Gain* terdapat 11 sampel yang memiliki peningkatan pada permainan modern terdapat 6 sample yang memiliki peningkatan. Analisis *paired sample T-Test* permainan tradisional memperoleh signifikansi 0.000, dan modern 0.005. Pada uji normalitas permainan tradisional memiliki Sig. 0,67, modern memiliki Sig 0,58 serta homogenitas keduanya memiliki hasil sebesar 0,47. Pada analisis terakhir yaitu *independent sample T-Test lower* memiliki nilai -.0864148 dan *upper* -.0897481 dan untuk Sig (2 tailed) bernilai 0.009. Hasil dari pembahasan tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan terhadap permainan tradisional permainan modern terhadap keterampilan fisik anak.

Kata kunci: Keterampilan fisik; permainan modern; permainan tradisional; perbandingan

Received: 17 Juli 2024 | Revised: 18 September 2024

Accepted: 23 Oktober 2024 | Published: 30 Desember 2024



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Olahraga umumnya memiliki bentuk yang kompetitif atau juga santai untuk memelihara atau meningkatkan kemampuan terhadap keterampilan fisik (Sabrina et al., 2024). Memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang bersosialisasi dan senang akan hal-hal baru anak usia sekolah dasar cenderung merasa bosan jika terus-menerus melakukan kegiatan olahraga secara konvensional. Memiliki tujuan untuk bersenang-senang permainan juga memiliki manfaat yang cukup baik untuk kesehatan karena dapat dikatakan jika permainan termasuk kedalam olahraga ringan. Selain untuk kesehatan permainan memiliki beberapa aspek manfaat lain yaitu terdapat aspek moral agama, sosial dan emosional, bahasa sosial, kognitif, fisik motorik dan juga seni (Nurhayati & Putro, 2021).

Permainan dapat digunakan sebagai solusi untuk mengatai rasa bosan anak terhadap kegiatan olahraga. Terdapat banyak permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak untuk melatih keterampilan fisik anak seperti permainan tradisional dan permainan modern. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh (Santy et al., 2018) meneliti tentang perbandingan permainan tradisional dengan permainan modern terhadap keterampilan sosial anak usia sekolah dasar di SDN 1 Rakam. Adapun hasil dari penelitian tersebut menunjukkan jika permainan tradisional lebih banyak memberikan dampak positif terhadap anak usia sekolah dasar karena permainan tradisional dapat mengatur pikiran, emosi dan perilaku bahkan melatih fisik anak.

Menurut (Susanto, 2017) permainan didefinisikan sebagai hasil dari sejarah manusia yang turun temurun tentunya tanpa membedakan ras, kultur, sosial, agama. Permainan ditinjau melalui ilmu filsafat, ada dua analisa. Melalui tubuh filsafat yakni dalam permainan ini semua orang terlibat mulai dari usia anak-anak sampai pada orang usia lanjut. Ditinjau melalui nilai filsafat yakni permainan ini adalah melalui permainan ini secara tidak langsung akan terjalin hubungan sosial antar seseorang yang satu dengan yang lain. Permainan tradisional dapat diartikan sebagai suatu kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak di jaman dulu (Sutini, 2013). Permainan tradisional memiliki bagian terpenting pada masa kanak-kanak dimana ini merupakan warisan dari nenek moyang yang tetap harus dijaga dan juga dilestarikan (Akbar dkk., 2023).

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat dalam semua aspek perkembangan anak usia dini yang meliputi fisik motorik, sosial emosional, moral, kognitif, dan perkembangan bahasa (Garzia, 2020). Permainan modern merupakan salah satu bentuk kegiatan permainan yang merupakan pengembangan dari permainan tradisional (Nur & Asdana, 2020). Permainan modern atau olahraga modern tidak hanya meningkatkan kesehatan fisik tetapi juga dapat melatih fisik, mencegah stres bahkan dapat meningkatkan kemampuan dalam proses belajar. Maka keterampilan fisik merupakan kemampuan seseorang menjalankan aktivitas fisik dengan menggunakan organ-organ tubuh untuk mendukung aktivitas dengan semua kemampuan jasmani (Milana et al., 2022).

Ada juga yang berpendapat jika permainan modern merupakan permainan yang dimainkan menggunakan alat teknologi dimana dapat dimainkan oleh satu atau dua orang lebih (Saputra, 2017). Penerapan keterampilan fisik pada anak-anak dapat mempengaruhi berlangsungnya kesehatan pada anak-anak karena anak mampu menggunakan dan

mengendalikan otot yang lebih besar seperti lengan, tungkai dan badan. Peneliti memiliki tujuan memberikan gambaran berapa besar pengaruh permainan tradisional dan permainan modern terhadap keterampilan fisik, lalu membandingkan mana yang lebih berpengaruh diantara kedua permainan tersebut terhadap keterampilan fisik. Dampak dari penelitian ini yaitu guru pendidikan jasmani dapat memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional dan permainan modern karena hal ini dapat membantu meningkatkan keterampilan fisik anak. Penelitian ini akan menjawab manakah permainan yang lebih berpengaruh dalam keterampilan fisik anak.

Metode

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen* sebagai desain penelitiannya. *Quasi eksperimen* merupakan suatu desain penelitian yang rancangan *eksperimen* melibatkan penempatan partisipan pada kelompok (Hastjarjo, 2019). *Quasi eksperimen* dapat membuktikan ada atau tidaknya hubungan antara permainan tradisional dan permainan modern terhadap keterampilan fisik. Menurut (Rukminingsih et al., 2020:37) desain *quasi eksperimen* juga memungkinkan peneliti untuk dapat mengontrol faktor-faktor yang terdapat dalam sebuah penelitian tanpa harus membatasi variabel lainnya dan dapat mempelajari situasi yang terjadi pada saat dilapangan untuk membuat kesimpulan yang relevan.

Pada penelitian ini menggunakan populasi dari anak sekolah dasar di Desa Mekarmulya yaitu sekolah dasar SDN Neglasari terdapat 152 siswa. Pemilihan sampel dilakukan dengan cara *random sampling*. Dimana *random sampling* merupakan teknik memilih sebuah sampel dari kelompok yang berasal dari unit yang kecil (Stamp, 2022). Sehingga didapat sampel dari siswa kelas IV dan V dengan jumlah 36 orang siswa. Tujuan menggunakan *random sampling* untuk dapat mengurangi terjadinya bias data, sebab pemilihan sampel dalam *random sampling* dilakukan secara acak sehingga setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih. Sedangkan untuk kelompok eksperimen 1 (permainan tradisional) menggunakan metode permainan *ucing baledog*, *ucing udag*, *boy-boy* dan kelompok eksperimen 2 (permainan modern) menggunakan metode permainan *dodge ball*, voli, futsal. Instrumen yang akan digunakan untuk mengukur keterampilan fisik diantaranya yaitu *Illinois agilityrun*, *push up*, *sit up*, *vertical jump* dan lari 50 M (Lamusu, 2018). Alasan peneliti menggunakan alat-alat tersebut karena, alat test tersebut dapat mencukupi keterampilan fisik dari kelincahan hingga melatih otot lengan. Prosedur penelitian terdiri dari tiga tahapan. Tahap yang pertama adalah pra-lapangan, tahapan pelaksanaan, tahap analisa.

Tabel 1. Normative data for the illinois agility run test

Category	Male	Female
Excellent	< 15.2	< 17.0
Above Average	15.2-16.1	17.0-17.9
Average	16.2-18.1	18.0-21.7
Below Average	18.2-19.3	21.8-23.0
Poor	> 19.3	> 23.0

Tabel 2. Penilaian standar tes *illinois agility run test*

Category	Skor
Excellent	15
Above Average	12
Average	9
Below Average	6
Poor	3

Penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* sebagai analisis datanya. *Paired Sample t-test* memiliki tujuan untuk dapat melihat dan membandingkan dua kelompok yang berpasangan. Kelompok disini merupakan kelompok yang sama namun memiliki suatu perlakuan yang berbeda. Sedangkan *independent sample t-test* digunakan untuk dapat melihat perbandingan dari rata-rata dua kelompok yang tidak saling berhubungan. Hal ini mendasari alasan peneliti menggunakan *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* kerana dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok eksperimen. Untuk melakukan *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan seperti melakukan *Z score* dan *T score*, *N-Gain*, *shapiro wilk*, *homogenitas*, *paired sample t-test*, dan selanjutnya melakukan uji *independent sample t-test* untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok.

Z-Score dan *T-Score* dapat disebut juga sebagai nilai *z* dan nilai *t*, *Z-Score* dan *T-Score* memiliki tujuan untuk dapat menunjukkan posisi data ketika data tersebut dibandingkan dengan nilai rata-rata. *Z-Score* dan *T-Score* merupakan konfersi skor individual atau memiliki jenis skala yang berbeda yang diubah kedalam bentuk standar. Tujuan menggunakan *Z-Score* dan *T-Score* kerana dalam penelitian ini memiliki jenis data dengan skala yang berbeda dimana hal ini perlu adanya konfersi skor individual menjadi nilai baku. *N-Gain* atau disebut juga *normalized gain* atau dapat disebut sebagai uji peningkatan yang dinormalisasi, *N-Gain* suatu metode yang biasanya digunakan untuk dapat mengukur efektivitas suatu perlakuan terhadap suatu kelompok.

N-gain adalah selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai positif dalam *Gain* menunjukkan suatu peningkatan hasil perlakuan, sedangkan nilai negatif pada *N-Gain* menunjukkan suatu penurunan terhadap hasil perlakuan. Tujuan menggunakan *N-Gain* dalam penelitian ini adalah untuk mengkaji ada atau tidaknya peningkatan atau penurunan terhadap kelompok setelah diberikannya suatu perlakuan sehingga suatu perlakuan tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS

Hasil

Penelitian melakukan test keterampilan fisik untuk mengukur seberapa besar pengaruh permainan tradisional atau modern terhadap keterampilan fisik anak. Nilai dari hasil test keterampilan fisik akan dimasukan kedalam nilai tes awal *pretest* dan tes akhir *posttest*. Pelaksanaan test yaitu setiap siswa melakukan *illinois agility run test*, *push-up*, *sit-up*, *vertical jump* dan lari 50 M untuk mendapatkan nilai tes awal *pretest*. Selanjutnya peneliti memberikan sebuah perlakuan *treatment* kepada kelompok eksperimen dengan menggunakan permainan

tradisional dan modern, selanjutnya peneliti melakukan tes kembali yaitu tes akhir *posttest* untuk mengetahui ada atau tidaknya perkembangan atau hasil dari melakukannya perlakuan *treatment*. Dibawah ini merupakan tabel hasil data tes awal *pretest* dan tes akhir *posttest* yang dihasilkan dari kelompok eksperimen permainan tradisional dan permainan modern.

Tabel 3. Hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen permainan tradisional

Case Summaries ^a				
No	Nama	Test Awal	Test Akhir	
1	DMS	33	44	
2	BRKH	36	49	
3	AM	46	57	
4	ALPN	43	57	
5	ANWR	40	49	
6	TPK	51	57	
7	NTA	50	58	
8	DPJ	41	53	
9	KVN	40	44	
10	YL	42	48	
11	FDL	40	49	
12	RZK	31	43	
13	RFT	26	26	
14	LFT	31	35	
15	RDK	41	55	
16	HFD	43	45	
17	TTN	36	46	
18	TLT	28	39	
N	18	18	18	
Minimum	ALPN	26	26	
Total	Maximum	YL	51	58
	Mean	38.78	47.44	
	Sum	698	854	

Bersadarkan hasil data dapat dilihat jika tes awal *pretest* dan tes akhir *posttest* pada kelompok eksperimen permainan tradisional dari 18 sampel siswa, dengan nilai rata rata *pretest* sebesar 38.78 dan nilai *posttest* sebesar 47.44 dan jumlah nilai *pretest* sebesar 698 dan nilai *posttest* sebesar 854.

Tabel 4. Hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen permainan modern

Case Summaries ^a				
No Urut	Nama	Test Awal	Test Akhir	
1	LRS	38	38	
2	NRS	33	36	
3	MRZKY	43	46	
4	YSH	50	56	
5	AGT	34	38	
6	MMY	43	45	
7	VDA	47	37	
8	NFL	31	45	
9	DK	41	43	
10	ARF	47	50	
11	AZK	39	41	

	12	GHN	32	44
	13	RSHM	24	28
	14	SLW	25	34
	15	SRH	25	31
	16	SKR	27	30
	17	NWA	37	40
	18	TSY	35	37
	N	18	18	18
	Minimum	AGT	24	28
Total	Maximum	YSH	50	56
	Mean		36.17	39.94
	Sum		651	719

Berdasarkan data diatas dapat dilihat jika tes awal *pretest* dan tes akhir *posttest* pada kelompok eksperimen permainan modern dari 18 sampel siswa, dengan nilai rata rata *pretest* sebesar 36.17 dan nilai *posttest* sebesar 39.94 dan jumlah nilai *pretest* sebesar 651 dan nilai *posttest* sebesar 719. Berdasarkan pada proses penelitian yang dilakukan pada tes awal *pretest* dan tes akhir *posttest*, setelah melakukan proses penelitian hasil yang ditemukan pada tes awal *pretest* ini menunjukkan nilai rata-rata dari kelompok eksperimen permainan tradisional sebesar 38.78, selanjutnya kelompok eksperimen permainan modern sebesar 36.17. Sedangkan untuk hasil tes akhir *posttest* menunjukkan nilai rata-rata dari kelompok eksperimen permainan tradisional sebesar 47.44 selanjutnya kelompok eksperimen permainan modern sebesar 39.94. Konfersi Z-Score dan T-Score di lakukan kerana memiliki jenis dan skala yang berbeda. Oleh kerana itu pada penelitian ini menggunakan Z-Score dan T-Score untuk dapat membandingkan data nilai yang berbeda dan diperoleh hasil sebagai berikut

Tabel 5. Konfersi Z-Score dan T-Score

No	Preetest Tradisional	Z Score	T score	Posttest Tradisional	Z score	T Score	Preetes Modern	Z Score	T score	Posttest Modern	Z Score	T score
1	33	-.82337	41.77	44	-.40686	45.93	38	.22828	52.28	38	-.27166	47.28
2	36	-.39585	46.04	49	.18374	51.84	33	-.39430	46.06	36	-.55108	44.49
3	46	1.02921	60.29	57	1.12870	61.29	43	.85085	58.51	46	.84603	58.46
4	43	.60169	56.02	57	1.12870	61.29	50	1.72245	67.22	56	2.24313	72.43
5	40	.17417	51.74	49	.18374	51.84	34	-.26978	47.30	38	-.27166	47.28
6	51	1.74174	67.42	57	1.12870	61.29	43	.85085	58.51	45	.70631	57.06
7	50	1.59923	65.99	58	1.24682	62.47	47	1.34891	63.49	37	-.41137	45.89
8	41	.31668	53.17	53	.65622	56.56	31	-.64333	43.57	45	.70631	57.06
9	40	.17417	51.74	44	-.40686	45.93	41	.60182	56.02	43	.42689	54.27
10	42	.45919	54.59	48	.06562	50.66	47	1.34891	63.49	50	1.40487	64.05
11	40	.17417	51.74	49	.18374	51.84	39	.35279	53.53	41	.14747	51.47
12	31	-1.10838	38.92	43	-.52498	44.75	32	-.51881	44.81	44	.56660	55.67
13	26	-1.82091	31.79	26	-2.53301	24.67	24	-1.51493	34.85	28	-1.66877	33.31
14	31	-1.10838	38.92	35	-1.46993	35.30	25	-1.39041	36.10	34	-.83050	41.69
15	41	.31668	53.17	55	.89246	58.92	25	-1.39041	36.10	31	-1.24963	37.50
16	43	.60169	56.02	45	-.28874	47.11	27	-1.14138	38.59	30	-1.38934	36.11
17	36	-.39585	46.04	46	-.17062	48.29	37	.10376	51.04	40	.00776	50.08
18	28	-1.53590	34.64	39	-.99745	40.03	35	-.14527	48.55	37	-.41137	45.89

Selain itu *normalized gain score* sebagai uji selisih nilai antara tes awal *pretest* dan tes akhir *posttest*. Nilai positif pada *N-Gain* menunjukkan peningkatan hasil nilai sedangkan hasil negatif menunjukkan penurunan hasil nilai.

Tabel 6. *N-Gain* Tradisional

No	Kelompok Tradisional		
	Gain	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
1	4.1651	0.0715	7.15%
2	5.7959	0.1074	10.74%
3	0.9949	0.0251	2.51%
4	5.2701	0.1198	11.98%
5	0.0957	0.0020	0.20%
6	-6.1304	-0.1881	-18.81%
7	-3.5242	-0.1036	-10.36%
8	3.3954	0.0725	7.25%
9	-5.8103	-0.1204	-12.04%
10	-3.9356	-0.0867	-8.67%
11	0.0957	0.0020	0.20%
12	5.8340	0.0955	9.55%
13	-7.1210	-0.1044	-10.44%
14	-3.6155	-0.0592	-5.92%
15	5.7578	0.1229	12.29%
16	-8.9043	-0.2024	-20.24%
17	2.2523	0.0417	4.17%
18	5.3844	0.0824	8.24%
Rata-rata	0.0000	-0.0068	-0.68%
Maksimal	5.8340	0.1229	12.29%
Minimal	-8.9043	-0.2024	-20.24%

Bersarkan hasil perhitungan *N-Gain* tradisional di atas, menunjukan jika rata-rata gain bernilai 0.0000, nilai maksimal 5.8340 dan minimal sebesar -8.9043. sedangkan untuk *N-Gain* score memiliki rata-rata -0.0068, maksimal 0.1229 dan minimal -0.2024 dan untuk persentase gain memiliki rata-rata nilai sebesar -0.68%, nilai maksimal sebesar 12.29% dan minimal sebesar -20.24%. Jika nilai positif pada *N-Gain* menunjukan peningkatan hasil nilai sedangkan hasil negatif menunjukan penurunan hasil nilai maka, terdapat 11 sampel memiliki peningkatan hasil nilai dan 7 sampel memiliki penurunan hasil nilai.

Tabel 7. *N-Gain* modern

No	Kelompok Tradisional		
	Gain	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
1	-4.9994	-0.1048	-10%
2	-1.5678	-0.0291	-3%
3	-0.0482	-0.0012	0%
4	5.2068	0.1589	16%
5	-0.0188	-0.0004	0%
6	-1.4454	-0.0348	-3%
7	-17.6028	-0.4821	-48%
8	13.4964	0.2392	24%
9	-1.7493	-0.0398	-4%
10	0.5596	0.0153	2%
11	-2.0532	-0.0442	-4%
12	10.8541	0.1967	20%
13	-1.5384	-0.0236	-2%
14	5.5991	0.0876	9%

15	1.4078	0.0220	2%
16	-2.4796	-0.0404	-4%
17	-0.9600	-0.0196	-2%
18	-2.6610	-0.0517	-5%
Rata-rata	0.0000	-0.0084	-0.8%
Maksimal	13.4964	0.2392	24%
Minimal	-17.6028	-0.4821	-48%

Bersarkan hasil perhitungan N-Gain modern di atas, menunjukan jika rata-rata gain bernilai 0.0000, nilai maksimal 13.4964 dan minimal sebesar -17.6028. sedangkan untuk N-gain score memiliki rata-rata -0.0084, maksimal 0.2392 dan minimal -0.4821 dan untuk persentase gain memiliki rata-rata nilai sebesar -0.8% nilai maksimal sebesar 24% dan minimal sebesar -48%. Jika nilai positif pada N-Gain menunjukan peningkatan hasil nilai sedangkan hasil negatif menunjukan penurunan hasil nilai maka, terdapat 6 sampel memiliki peningkatan hasil nilai dan 12 sampel memiliki penurunan hasil nilai. Pengujian normalitas Shapiro wilk memiliki tujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak dalam uji normalitas ini yang diuji adalah hasil dari dua kelompok. Pada uji normalitas ini menguji data hasil tes awal pretest dari kedua kelompok eksperimen yang nantinya data tersebut bersifat normal atau tidak. Dibawah ini merupakan tabel hasil dari pengujian normalitas dua kelompok.

Tabel 8. Data uji normalitas

Latihan	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	Tradisional	.180	18	.126	.964	18
	Modern	.095	18	.200*	.959	18

Dari hasil data diatas yang diperoleh dari data *pretest* dua kelompok eksperimen permainan tradisional dan permainan modern. Dapat diketahui data hasil *pretest* dari dua kelompok, permainan tradisional bernilai 0,67 permainan modern 0,58. Dapat dilihat jika data dari dua kelompok tersebut lebih besar 0,05 dan dapat disimpulkan bahwa data-data tersebut bersifat normal serta dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu uji homogenitas. Pengujian homogenitas ini untuk mengetahui data yang bersifat homogen atau tidak homogen dari hasil data *pretest* kelompok eksperimen permainan tradisional dan permainan modern. Berikut tabel uji homogenitas dibawah ini.

Tabel 9. Hasil data uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
Hasil				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
.533	1	34	.470	

Berdasarkan tabel homogenitas varians data hasil *pretest* dua kelompok, maka dari pengujian tersebut dapat diketahui nilai hasil dari uji homogenitas sebesar 0,47 yang artinya

adalah nilai tersebut lebih besar dari 0,05 maka data tersebut dari dua kelompok eksperimen permainan tradisional dan permainan modern dapat diterima dan homogen. Paired Sample T-Test digunakan untuk melakukan analisis terhadap perkembangan perlakuan, dengan memiliki ciri adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 10. Paired sample T -Test permainan tradisional

Paired Samples Test		Paired Differences	T	Df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper			
Pair 1	Preetest Tradisional - Posttest Tradisional	-6.599	-8.842	17	.000

Berdasarkan tabel Paired Sample T -Test diatas, diperoleh suatu signifikansi 0.000 yang berarti kurang dari taraf 0.05, maka dengan ini H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara rata-rata nilai sebelum melakukan eksperimen permainan tradisional dan sesudah melakukan eksperimen permainan tradisional. Pada tabel t di peroleh rata rata sebesar -8.842 yang dimana ini lebih rendah dari rata-rata sebelum melakukan eksperimen. Sehingga dapat dikatakan jika telah terjadi peningkatan dari *pretest* ke *posttest*.

Tabel 11. Paired sample T -Test permainan modern

Paired Samples Test		Paired Differences	T	Df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper			
Pair 1	Preetest Modern - Posttest Modern	-1.279	-3.190	17	.005

Berdasarkan tabel Paired Sample T -Test permainan modern per diatas, diperoleh suatu signifikansi 0.005 yang berarti kurang dari taraf 0.05, maka dengan ini H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara rata-rata nilai sebelum melakukan eksperimen permainan modern dan sesudah melakukan eksperimen permainan modern. Pada tabel t di peroleh rata rata sebesar -3.190 yang dimana ini lebih rendah dari rata-rata sebelum melakukan eksperimen. Sehingga dapat dikatakan jika telah terjadi peningkatan dari *pretest* ke *posttest*. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, serta dalam menentukan analisis data akhir dengan menggunakan uji t (independent sample T-Test). Dalam melakukan pengujian uji hipotesis ini memiliki kriteria uji jika H_0 diterima jika *lower* bernilai negatif *upper* bernilai positif dan (2-tailed) $> 0,05$. H_a diterima jika *lower* bernilai negatif *upper* bernilai negatif dan (2-tailed) $< 0,05$. Berikut ini merupakan hasil dari analisis terkait data yang telah diolah.

Tabel 12. Independent sample T-Test

		Independent Samples Test		t-test for Equality of Means						
		Levene's Test for Equality of Variances		t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.						Lower	Upper
Hasil posttest	Equal variances assumed	.013	.009	.038	34	.0097	.0016667	.0433420	-.0864148	-.0897481
	Equal variances not assumed			.038	30.645	.0097	.0016667	.0433420	-.0867714	-.0901047

Dari hasil uji t (independent ample T-Test) di atas,berdasarkan data permainan tradisional dan permainan modern, dapat dilihat pada kolom *lower* dan *upper* dimana keduanya memiliki nilai sama yaitu negatif dimana *lower* -.0864148 dan *upper* -.0897481. sedangkan untuk Sig (2 tailed) bernilai 0.009. dengan hal tersebut menunjukan jika H_0 ditolak yang artinya H_a diterima. Maka uji hipotensis independent sample T-Test menunjukan bahwa terdapat perbedaan terhadap permainan tradisional dan permainan modern terhadap keterampilan fisik anak.

Pembahasan

Pembahasan penelitian ini berisi hasil dari pengolahan data. dengan memiliki tujuan untuk menjawab semua yang tertuang pada rumusan masalah. Adapun hasil dari pengolahan data untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dibuat yaitu tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari kelompok permainan tradisional dan kelompok permainan modern terhadap keterampilan fisik anak sekolah dasar atau terdapat perbedaan yang signifikan dari kelompok permainan tradisional dan kelompok permainan modern terhadap keterampilan fisik anak sekolah dasar. Berdasarkan hasil dari analisis yang telah peneliti lakukan pada kelompok permainan tradisional ini memiliki pengaruh terhadap keterampilan fisik anak, hal ini dapat dilihat dalam *N-Gain* dengan nilai maksimal 5.8340. sedangkan pada *analisis Paired sample t -test* memperoleh signifikasi 0.000 lebih kecil dari 0,5 maka dapat dikatakan hasil permainan tradisional mempunyai perbedaan yang signifikan.

Terdapat juga pada uji normalitas permainan tradisional memiliki Sig. 0,67 yang lebih besar dari 0,05 ini berarti data tersebut bersifat normal. Pada homogenitas memiliki hasil nilai sebesar 0.47 lebih besar dari 0,05 ini berarti permainan tradisional mempunyai perbedaan yang signifikan. Pada analisis terakhir yaitu *independent sample T-Test lower* memiliki nilai -.0864148 dan *upper* -.0897481. sedangkan untuk Sig (2 tailed) bernilai 0.009. dengan hal tersebut menunjukan bahwa terdapat perbedaan terhadap permainan tradisional dan permainan modern terhadap keterampilan fisik anak. Hasil data setelah diberikannya perlakuan eksperimen permainan tradisional mengalami kenaikan yang signifikan dengan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 47.44 dibandingkan dengan sebelum diberikannya perlakuan yang hanya mendapatkan nilai rata-rata sebesar 38.94.

Dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen permainan tradisional ini terdapat pengaruh terhadap keterampilan fisik anak. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Tjahyaningsih et al., 2023) dengan judul pengaruh permainan tradisional ucing-ucingan terhadap keterampilan gerak manipulatif pada anak, dimana penelitian tersebut memiliki hasil yang dimana dari permainan ucing-ucingan berpengaruh dalam mengembangkan keterampilan gerak manipulatif karena anak dengan mampu dapat menguasai permainan dan bergerak secara bebas tanpa dibatasi peraturan yang cukup banyak. Selain itu penelitian ini searah dengan penelitian yang dilakukan oleh (Prasetya & Komaini, 2019) dengan judul pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada siswa putra, dengan hasil jika permainan tradisional memiliki pengaruh lebih baik dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar ditunjukkan karena memiliki perbedaan perkembangan motorik kasar dan sikap kooperatif pada anak kelompok tradisional.

Terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh (Asih & El-Yunusi, 2024) dengan judul permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini, yang memiliki hasil penelitian jika permainan yang bisa digunakan dalam bermain anak yaitu permainan tradisional, karena dapat dilihat jika permainan tradisional memiliki manfaat dan mampu mempersiapkan untuk anak menjalani kehidupan bermasyarakat. Permainan modern merupakan salah satu bentuk kegiatan permainan yang merupakan pengembangan dari permainan tradisional. Dalam permainan modern terdapat aturan, strategi serta teknik bermain yang mengharuskan pemain untuk menguasai aturan strategi serta teknik bermain terlebih dahulu. Dalam permainan modern ini banyak aturan yang telah disusun secara variatif dan sistematis, sehingga sampel atau siswa cenderung kaku ketika melakukan permainan modern.

Dalam hal lain terdapat pengaruh kelompok eksperimen terhadap keterampilan fisik anak, akan tetapi pemberian permainan tradisional lebih baik dibandingkan pemberian permainan modern, karena dalam tradisional juga dapat menumbuhkan serta dapat menjadi media sebagai penanaman nilai karakter di sekolah dasar. Dengan demikian dua kelompok eksperimen sama-sama memberikan suatu pengaruh terhadap keterampilan fisik anak dan sama-sama memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan fisik anak, akan tetapi dua kelompok eksperimen memiliki perbedaan yang cukup signifikan terhadap keterampilan fisik anak.

Simpulan

Peneliti menarik kesimpulan tidak jarang anak merasa bosan dan tidak bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran olahraga jika pembelajaran olahraga yang disampaikan terkesan sama atau monoton. Dengan demikian, perlu adanya suatu solusi untuk mengatasi rasa bosan atau rasa tidak bersemangat anak muncul pada saat pembelajaran olahraga. Akan tetapi solusi tersebut harus memiliki dampak yang baik untuk keterampilan fisik anak. Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh terhadap keterampilan fisik anak dengan menggunakan permainan tradisional dan permainan modern juga ingin melihat perbedaan dan perbandingan mana yang lebih baik dari kedua permainan tersebut.

Sehingga dalam penelitian ini menunjukkan bahwa. Pertama, terdapat pengaruh permainan tradisional dan permainan modern terhadap keterampilan fisik anak yang dapat

dilihat pada diagram 4.1 diketahui bahwa hasil data setelah diberikannya perlakuan eksperimen permainan tradisional memiliki peningkatan nilai rata-rata menjadi 47.44 dan modern sebesar 39.94, pengaruh permainan tradisional dan permainan modern juga dapat dilihat pada uji N-Gain. Jika nilai positif pada N-Gain menunjukkan peningkatan hasil nilai maka pada permainan tradisional terdapat 11 sampel yang memiliki peningkatan sedangkan pada permainan modern terdapat 6 sampel yang memiliki peningkatan.

Kedua, terdapat pengaruh yang cukup berbeda antara dua kelompok eksperimen yang dilihat dari analisis Paired sample t-test permainan tradisional memperoleh signifikansi 0.000, modern signifikansi 0.005 yang signifikansi keduanya kurang dari 0.5 ini berarti kedua permainan tersebut memiliki perbedaan secara signifikan. Terdapat juga pada uji normalitas permainan tradisional memiliki Sig. 0,67, modern memiliki Sig. 0,58 serta homogenitas keduanya memiliki hasil nilai sebesar 0.47 lebih besar dari 0,05 ini berarti permainan tradisional dan modern mempunyai perbedaan yang signifikan. Pada analisis terakhir yaitu Independent Sample T-Test lower memiliki nilai -.0864148 dan upper -.0897481 dan untuk Sig (2 tailed) bernilai 0.009.

Pernyataan Penulis

Pernyataan ini menegaskan bahwa karangan berjudul "Perbandingan Permainan Tradisional dan Permainan Modern Terhadap Keterampilan Fisik Anak" belum pernah dimuat pada jurnal atau media sejenis manapun, dan merupakan karya asli penulis. Apabila dikemudian hari ditentukan bahwa artikel tersebut tidak diubah dan telah diterbitkan, saya sebagai penulis bersedia menghadapi sanksi yang dijatuhkan oleh pengelola Jurnal Porkes.

Daftar Pustaka

- Akbar, M., Formen, A., & Arbarini, M. (2023). Kontribusi Taman Kanak-Kanak dalam Pelestarian Permainan Tradisional di Lakudo Kabupaten Buton Tengah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2453–2462. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4169>
- Asih, S. W., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 150. <https://doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10604>
- Garzia, M. (2020). Permainan Tradisional Dalam Literasi Budaya dan Perkembangan Anak Usia Dini pada Abad 21. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, 9(2), 83. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v9i2.7696>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi Journal*, 27(2), 187–203. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Lamusu, Z. (2018). Olahraga dan Penyakit Zaman Modern. *Jurnal Ideas*, 4(4), 537–552. <https://www.jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/115>
- Milana, M., Yunus, M., & Widiawai, P. (2022). Survei Kondisi Fisik Atlet U 16 SSB Porwing Putri Kab. Banyuwangi. *Sport Science and Health Journal*, 4(7), 1–10. <https://doi.org/10.17977/um062v4i72022p608-615>
- Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional di Kota Makassar. *Phinisi*

- Integration Review*, 3(1), 17–29. <https://ojs.unm.ac.id/pir/article/view/13131>
- Nurhayati, S., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Prasetya, S. A., & Komaini, A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci. *Jurnal Stamina*, 2(10), 65–78. <http://stamina.ppj.unp.ac.id/index.php/JST/article/view/415>
- Rukminingsih, R., Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In E. Munastiwi & H. Ardi (Eds.), *Erhaka Utama* (Ed. I).
- Sabrina, A., Nurhikmah, N., & Aditya, A. M. (2024). Pengaruh Intimasi Pelatih-Athlet Terhadap Mental Toughness pada Atlet di Kota Makassar. *Jurnal Psikologi Karakter*, 4(1), 235–241. <https://doi.org/10.56326/jpk.v4i1.3706>
- Santy, N. E. W., Aswasulasikin, A., Saputra, R., & Husni, M. (2018). Perbandingan Permainan Tradisional Dengan Permainan Modern Terhadap Keterampilan Anak Usia Sekolah Dasar di SDN 1 Rakam. In *Thesis* (Vol. 1). <https://eprints.hamzanwadi.ac.id/4338/>
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 1(1), 1–7. <https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/873>
- Stamp, M. (2022). Cluster random sampling. In *Introduction to Machine Learning with Applications in Information Security*. <https://doi.org/10.1201/9781003264873-6>
- Susanto, N. (2017). Hakikat dan Signifikansi Permainan. *Jendela Olahraga*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i1.1287>
- Sutini, A. (2013). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67–77. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>
- Tjahyaningsih, R., Yunica, W., Dtakiyatuddaaimah, D., & Saleha, elsa rahmanis. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Ucing-Ucingan Terhadap Keterampilan Gerak Manipulatif pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Al-Dzakwan. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 12(1), 1–10. <https://ejournal.stpmataram.ac.id/JIH/article/view/2636>