



# UNES Journal of Education

Volume 1, Issue 4, Agustus 2017

P-ISSN 2549-4201

E-ISSN 2549-4791

Open Access at: <http://journal.univ-ekasakti-pdg.ac.id>

## PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL RONDES DAN GOBAK SODOR TERHADAP KEMAMPUAN GERAK MOTORIK KASAR SISWA KELAS V SD

### THE EFFECT OF TRADISIONAL GAMES RONDES AND GOBAK SODOR ON ABILITY TO MOVE ROUGH MOTORIC STUDENT CLASS V PRIMARY SCHOOL

Meiriani Armen<sup>1)</sup>, Apriyanti Rahmalia<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

E-mail: [ria.pjkr12@bunghatta.ac.id](mailto:ria.pjkr12@bunghatta.ac.id)

<sup>2)</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

E-mail: [rahmaliaapriyanti@gmail.com](mailto:rahmaliaapriyanti@gmail.com)

#### INFO ARTIKEL

##### Kata kunci:

permainan tradisional, motorik Anak

#### ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan satu contoh dari ribuan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Namun permainan tradisional tersebut kini semakin terkikis keberadaannya sedikit demi sedikit khususnya di kota-kota mungkin untuk anak-anak sekarang ini banyak yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada padahal permainan tradisional adalah permainan warisan nenek moyang rakyat Indonesia. Permainan tradisional yang dikenal masyarakat diantaranya adalah permainan rondes dan gobak sodor. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Gerakan-gerakan itu bisa gerakan berlari, melompat, memukul, membongkok, dan lain-lain. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh permainan tradisional rondes dan gobak sodor terhadap gerak motorik kasar dan diantara kedua permainan tradisional ini yang lebih baik dapat meningkatkan kemampuan gerak motorik kasar pada siswa sekolah dasar Negeri 16 Surau gadang. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen. Rancangan yang digunakan adalah *pre-test and post-test group design*. Metode analisis data menggunakan uji t. subyek penelitian siswa kelas V SDN 16 Surau Gadang. Semua subyek diberikan perlakuan memainkan permainan tradisional rondes dan gobak sodor.

Copyright © 2017 JE. All rights reserved.

---

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p><b>Keywords:</b> <i>traditional game, motoric child</i></p>	<p><i>The traditional game is an example of thousands of traditional games that exist in Indonesia. But the traditional game is now increasingly eroding its existence bit by bit Especially in the cities may be for children today many do not know the traditional games that exist Though the traditional game is a game of ancestral heritage of Indonesian society. Traditional games known to the public are rondes and gobak sodor games. Rough motors are body movements that use large muscles or entire limbs Or part or all of the limbs affected by the maturity of the child itself. The movement can run, jump, beat, bend, and others. The goal to be achieved in this research is to know the effect of traditional games rondes and gobak sodor on ability to move rough motoric And in between these two traditional games is better. Can improve the ability of gross motor movement in elementary primary school students 16 Surau gadang. The research method used in this research is experimental method. The design used is pre-test and post-test group design. Method of data analysis using t test. Subjects of students of class V primary school 16 Surau Gadang. All subjects were given care of playing traditional games and sodor gobak games.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Copyright © 2017 JE. All rights reserved.</i></p>

---

## PENDAHULUAN

Aktivitas bermain dipengaruhi oleh minat dan kesempatan untuk melakukannya. Pada saat manusia berada dalam proses pembentukan diri dari kanak-kanak menuju dewasa, tidak satupun diantara individu manusia yang tidak mengenal permainan, dahulu disebut permainan tradisional. Perkembangan zaman saat ini begitu pesat. Ternyata teknologi juga membuat perubahan dalam bidang permainan. Anak-anak sekarang lebih menggemari permainan yang berbau teknologi. Permainan tradisional semakin terkikis keberadaannya sedikit demi sedikit khususnya di kota-kota besar, anak-anak sekarang banyak yang tidak mengenal permainan tradisional, padahal permainan tradisional adalah permainan warisan nenek moyang Indonesia. Zaman sekarang anak-anak dimanjakan dengan fasilitas yang serba modern dan canggih seperti TV, *Play station* dan *smart phone*.

Banyak orang tua beranggapan bahwa mempelajari sesuatu di kelas non formal lebih berguna dari pada bermain. Padahal banyak hal yang dapat diambil manfaatnya dari permainan tradisional, salah satunya alat-alat yang mudah didapat dan memungkinkan anak untuk memperlakukannya, saat itulah anak akan terlihat secara utuh. Suasana keceriaan yang dibangun akan melahirkan dan menghabiskan kebersamaan yang menyenangkan. Hal ini yang menumbuhkan kehidupan masyarakat dalam suasana rukun (Ajum Khamdani, 2010:99). Kerukunan itu dibangun secara bersama-sama, dalam arti demi menjaga permainan tersebut membuat peraturan-peraturan sendiri yang disepakati bersama, apa bila ada yang

melanggar akan diberikan sanksi dan menyadari kesalahan yang diperbuat akan dimaklumi teman-temannya. Disisi lain dari semua itu proses belajar telah tertanamkan dalam permainan tradisional, para pelaku telah belajar mematuhi aturan bermain secara *fairplay*. Suatu proses pembelajaran dalam kehidupan yang disadari sikap saling menerima dan memaafkan (Ajun Khamdani, 2010:99).

Kebersamaan dengan alam merupakan bagian penting dari proses pengenalan manusia muda terhadap lingkungan hidupnya. Dengan demikian otot atau sensor motoriknya akan semakin terasah pula, dipihak yang lain, proses kreaktifitasnya merupakan terhadap awal untuk mengasah daya cipta dan imajinasi anak memperoleh ruang pertumbuhannya (Dinalisa, 2011:60). Hal tersebut menimbulkan kerugian yang tidak disadari oleh berbagai pengguna, bahkan anak-anak sudah menjadi korbanya, menyebabkan aktivitas anak semakin berkurang, sehingga menimbulkan perkembangan motorik kasar anak menjadi terlambat. Anak-anak masih membutuhkan pengalaman belajar mengenai lingkungan bersama dengan orang tua nya atau pendidik. Gerakan dalam kegiatan olahraga merupakan kegiatan bermain. Dimana kegiatan bermain yang melibatkan aspek keterampilan fisik (*physical skill*) maupun motorik kasar (*gross motoric skill*) cenderung mirip dengan kegiatan olahraga.

Permainan tradisional sesungguhnya memiliki manfaat yang lebih baik bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental, melatih kecerdasan otak kiri dan kanan. Dalam permainan tradisional terdapat unsur-unsur seperti permainan anak dan permainan rakyat yang mana di dalamnya membutuhkan olah fisik dalam melakukan permainan. Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya lokal yang seharusnya dapat memanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, karena dalam pembelajaran pendidikan jasmani membutuhkan kegiatan fisik dalam penerepannya. Salah satu permainan tradisional yang ada permainan rondes.

Motorik kasar adalah gerakan yang dikendalikan keseluruhan anggota badan seperti olahraga, gerakan ayunan, gerakan naik turun tangga, lari-lari kecil, melompat, meloncat, melempar, menendang yang mampu melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi dalam melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan (Wicaksono, 2013). Ketika berusia 10 atau 11 tahun kebanyakan anak dapat belajar memainkan olahraga tersebut. Berlari, memanjat, bermain lompat tali, berenang, bermain sepeda dan bermain sketing hanya beberapa dari banyak ketampilan fisik yang dapat dikuasai anak sekolah dasar. Anak sekolah dasar harus lebih terlibat dalam kegiatan yang aktif dari pada kegiatan pasif. Menurut Jhon W. Santrock (2007:214). Olahraga yang teratur adalah salah satu cara untuk mendorong anak agar aktif dan mengembangkan keterampilan motorik, semua itu dapat memainkan peran penting dalam kehidupan anak.

Pada usia sekolah, perkembangan motorik anak lebih sempurna, dan terkoordinasi dengan baik, seiring dengan bertambahnya berat dan kekuatan badan anak. Anak-

anak terlihat sudah mampu mengontrol dan mengoordinasi gerakan anggota tubuhnya seperti tangan dari kaki dengan baik. Otot-otot tangan dan kakinya sudah mulai kuat, sehingga berbagai aktivitas fisik seperti menendang, melompat, melempar, menangkap dan berlari dapat dilakukan secara lebih akurat dan cepat. Disamping itu, anak juga makin mampu menjaga keseimbangan badannya. Penguasaan badan, seperti membongkok, melakukan bermacam-macam latihan senam serta aktivitas olah raga berkembang pesat.

Di sekolah dasar kegiatan tersebut dilakukan seperti dasar-dasar olahraga antara lain : melakukan gerakan dasar lari untuk membentuk kecepatan lari saat bermain sepak bola, dan sering juga melakukan permainan tradisional tetapi hanya sekedar untuk kebugaran jasmani dan mengisi waktu jam olahraga. Permainan tradisional yang dilakukan seperti bentengan, kasti, rondes dan gobak sodor. Permainan tradisional yang dapat meningkatkan motorik kasar anak-anak diantaranya, permainan rondes dan gobak sodor yang zaman sekarang sangat jarang dimainkan. Persamaan permainan rondes dan gobak sodor adalah permainan yang sama membutuhkan kerjasama tim dimana dalam permainan ini membutuhkan gerakan berlari dan kelincahan yang dimainkan dilapangan. Perbedaan dari permainan ini adalah permainan rondes memakai alat berupa tongkat pemukul dan bola kecil, sedangkan permainan gobak sodor tidak memakai alat.

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini eksperimen lapangan dari dua kelompok yang memperoleh perlakuan yang berbeda dan rancangan penelitian yang dilakukan termasuk kedalam jenis penelitian kuantitatif. Penelitian yang digunakan adalah "*pre-test and post-test group design*". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu metode yang diberikan atau digunakan untuk suatu gejala yang disebut latihan atau percobaan, hubungan sebab akibat latihan akan terlihat dari pengaruh latihan tersebut. Dasar dari penggunaan eksperimen adalah kegiatan yang meliputi tes awal, latihan-latihan, dan tes akhir. Pola yang digunakan adalah "*matched by subyek*". Data yang diambil dari tes pengaruh permainan tradisional rondes dan gobak sodor terhadap kemampuan gerak motorik kasar.

Pada test *medicine ball* alat dan perlengkapan terdiri dari bola *medicine* berat 2,688 kilogram, lapangan, meteran, kursi, dan tali. Petunjuk pelaksanaan : test duduk di kursi, kepala menghadap kedepan dan tegak, tangan memegang bola berbeban dengan kedua tangan di depan dada, kemudian tolak atau dorong sekuat-kuatnya kedepan. Penilaian : jarak jauhnya bola yang diukur dari tepi kursi atau dekat kaki sampai jatuhnya bola,. Jarak terbaik yang dipakai dari 3 kali percobaan.

Pada test lari bolak balik 4x5 meter alat dan perlengkapan yang dibutuhkan antara lain stopwatch, lintasan lari, 4 buah bendera kecil, meteran. Petunjuk pelaksanaan: pada aba-aba "bersedia" test berdiri dibelakang garis start (pertama). Pada aba-aba "ya", test dengan start berdiri lari menuju garis ke 2 segera kembali ke garis start (pertama), lari dari garis start menuju garis ke 2 dan kembali ke garis start, dihitng 1 kali. Jarak

garis start sampai garis ke 2 sejauh 5 meter. Lakukan tes tersebut 4 kali, sehingga jarak lari 40 meter. Penilaian: waktu tempuh 4 kali tes, dihitung sampai 0,1 detik atau 0,01 detik.

Pertama tes lari 30 meter Alat dan perlengkapan yang dibutuhkan antara lain lintasan lari dengan lebar 1,22 cm dan panjang minimal 40 m, stopwatch, dan bendera start. Petunjuk pelaksanaan: pada aba-aba "siap" testee siap lari dengan start berdiri, setelah aba-aba "ya", testee lari secepat-cepatnya menempuh jarak 30 m sampai melewati garis finish. Penilaian waktu tempuh lari sejauh 30 m, hasilnya dihitung sampai dengan 0,1 detik dan atau sepersepuluh detik (Eri Pratiknyo Dwikusworo, 2009:73). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD pada tahun ajaran 2016/2017 di SD Negeri 16 Surau Gadang Padang. Sebaran jumlah subyek sebagai berikut:

1. Kelas V (A) 28 orang siswa dan diberi perlakuan permainan rondes.
2. Kelas V (B) 26 sorang siswa dan diberi pelakuan permainan gobak sodor.

Data yang telah terkumpul dari hasil tes awal dan tes akhir di analisis menggunakan statistik uji normalitas dan uji-t dengan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut:

**Uji normalitas dengan menggunakan lilliefors.**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji-t dengan rumus:

$$t = \frac{|X1 - X2|}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian yang dideskripsikan adalah data tentang tes akhir Permainan Tradisional Rondes dan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Gerak Motorik Kasar Siswa kelas V SD, melalui tes *medicine ball*, lari 30 meter, dan lari bolak-balik 4x5 meter. Data hasil tes permainan rondes dalam meningkatkan gerak motorik kasar siswa kelas V SD dapat dideskripsikan menurut rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum. Hasil tes secara lengkap dapat dilihat pada lampiran. Deskripsi data mengenai permainan rondes dalam meningkatkan gerak motorik kasar dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.**  
**Deskripsi Data Permainan Rondes dalam Meningkatkan Gerak Motorik Kasar Siswa Kelas V SD**

Butir Item	N	Permainan Rondes			
		Min	Max	Mean	SD
<i>Medicine ball</i> (M)	27	1,2	2,3	1,8	0,35
Lari 30 M (Dt)	27	5,03	9	6,22	1,15
Lari Bolak-balik 4x5 M (Dt)	27	13,2	17,7	15,19	1,08

Data hasil tes permainan gobak sodor dalam meningkatkan gerak motorik kasar siswa kelas V SD, diperoleh dan dideskripsikan menurut rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum. Hasil tes secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran. Deskripsi data mengenai Permainan gobak sodor dalam meningkatkan gerak motorik kasar dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.**  
**Deskripsi Data Permainan Gobak Sodor dalam Meningkatkan Gerak Motorik Kasar Siswa SD kelas V**

Butir Item	N	Permainan Gobak Sodor			
		Min	Max	Mean	SD
<i>Medicine Ball</i> (M)	25	1,2	2,2	1,84	0,23
Lari 30 M (Dt)	25	5,1	8,05	5,99	0,8
Lari Bolak-balik 4x5 M (Dt)	25	15,1	18,4	16,72	1,03

Uji persyaratan analisis yang dilakukan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *Lilliefors*, sedangkan uji homogenitas variansi dilakukan dengan uji F pada taraf signifikansi 5%. Hasil dari pengujian persyaratan analisis data sebagai berikut.

**Tabel 3.**  
**Hasil Uji Normalitas Data Tes Permainan Rondes Dalam Meningkatkan Gerak Motorik Kasar**

Item Penilaian	n	Lo	Lt	Kesimpulan
<i>Medicine ball</i> Pre Tes	27	0,165	0,187	Normal
<i>Medicine ball</i> Pos Tes	27	0,153	0,187	Normal
Lari 30 M Pre Tes	27	0,162	0,187	Normal
Lari 30 M Pos tes	27	0,155	0,187	Normal
Lari Bolak-balik 4x5 m Pre Tes	27	0,153	0,187	Normal
Lari Bolak-balik 4x5 m Pos Tes	27	0,151	0,187	Normal

**Tabel 4.**  
**Hasil Uji Normalitas Data Tes Permainan Gobak Sodor dalam Meningkatkan Gerak Motorik Kasar**

Item Penilaian	n	Lo	Lt	Kesimpulan
<i>Medicine ball</i> Pre Tes	25	0,146	0,173	Normal
<i>Medicine ball</i> Pos Tes	25	0,093	0,173	Normal
Lari 30 M Pre Tes	25	0,161	0,173	Normal
Lari 30 M Pos tes	25	0,168	0,173	Normal
Lari Bolak-balik 4x5 m Pre Tes	25	0,163	0,173	Normal
Lari Bolak-balik 4x5 m Pos Tes	25	0,157	0,173	Normal

Apabila  $L_{hitung} < L_{tabel}$  pada taraf signifikan alpha 5% maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai  $L_{hitung} > L_{tabel}$  pada taraf signifikan alpha 5%, maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Pada Tabel 3 dan 4

terlihat bahwa data permainan rondes dalam meningkatkan gerak motorik kasar secara keseluruhan berdistribusi normal karena nilai  $L_{hitung} < L_{tabel}$  pada taraf signifikan alpha 5%. Begitu juga dengan data Permainan gobak sodor dalam meningkatkan gerak motorik kasar berdistribusi normal karena nilai  $L_{hitung} < L_{tabel}$  pada taraf signifikan alpha 5%.

Uji homogenitas varians dilakukan untuk melihat kesamaan variansi (keragaman), apakah data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas varian terhadap dua kelompok sampel dilakukan dengan Uji F, hasil bagi antara varians yang besar dengan varians yang kecil

**Tabel 5.**  
**Hasil Uji Homogenitas Data Tes Permainan Rondes Dalam Meningkatkan Gerak Motorik Kasar**

Item Penilaian	Fh	Ft	Kesimpulan
<i>Medicine ball</i>	2,39	2,58	Homogen
Lari 30 M	2,08	2,58	Homogen
Lari Bolak-balik 4x5 m	1,09	2,58	Homogen

Pada bagian ini akan diuraikan tiga pokok kajian yang dikaitkan dengan teori yang relevan sebagai berikut. Pertama, hasil permainan rondes dalam meningkatkan gerak motorik kasar. Kedua, hasil permainan gobak sodor dalam meningkatkan gerak motorik kasar. Ketiga, hasil permainan rondes lebih baik dalam meningkatkan gerak motorik kasar.

Hasil Permainan Rondes dalam Meningkatkan Gerak Motorik Kasar. permainan rondes *medicine ball* dalam meningkatkan gerak motorik kasar adalah tidak signifikan. permainan rondes lari 30 m dalam meningkatkan gerak motorik kasar adalah tidak signifikan. permainan rondes lari bolak-balik 4x5 m dalam meningkatkan gerak motorik kasar adalah signifikan.

Hasil Permainan Gobak Sodor dalam Meningkatkan Gerak Motorik Kasar. permainan gobak sodor *medicine ball* dalam meningkatkan gerak motorik kasar adalah signifikan. permainan gobak sodor lari 30 m, dalam meningkatkan gerak motorik kasar adalah tidak signifikan. permainan gobak sodor lari bolak-balik 4x5 m, dalam meningkatkan gerak motorik kasar adalah tidak signifikan.

Hasil Permainan Rondes Lebih Baik dari pada Gobak Sodor dalam Meningkatkan Gerak Motorik Kasar. Pada test *medicine ball* permainan rondes dan gobak sodor dalam meningkatkan gerak motorik kasar adalah tidak signifikan, diperoleh  $t_{hitung} = 0,47 < t_{tabel} = 1,67$  pada taraf signifikansi 5% . Pada test lari 30 meter permainan rondes dan gobak sodor dalam meningkatkan gerak motorik kasar adalah tidak signifikan diperoleh  $t_{hitung} = 1,53 < t_{tabel} = 1,67$  pada taraf signifikansi 5%. Pada lari bolak-balik 4x5 meter permainan rondes dan gobak sodor dalam meningkatkan gerak motorik kasar adalah signifikan diperoleh  $t_{hitung} = 5,1 > t_{tabel} = 1,67$  pada taraf signifikansi 5%.

## SIMPULAN

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

1. Permainan tradisional rondes meningkatkan kemampuan gerak motorik kasar siswa kelas V SD, dimana terlihat hasil dari *medicine ball* yang tidak signifikan, lari 30 meter tidak signifikan dan lari bolak-balik 4x5 meter yang signifikan. Dapat dilihat bahwa lari bolak-balik 4x5 meter dapat meningkatkan gerak motorik kasar secara signifikan pada permainan tradisional rondes
2. Permainan tradisional gobak sodor meningkatkan gerak motorik kasar siswa kelas V SD, dimana terlihat hasil dari *medicine ball* yang signifikan, lari 30 meter tidak signifikan dan lari bolak-balik 4x5 meter tidak signifikan. Dapat dilihat bahwa *medicine ball* dapat meningkatkan gerak motorik kasar secara signifikan pada permainan tradisional gobak sodor.
3. Permainan tradisional rondes lebih baik dari permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan kemampuan gerak motorik kasar siswa kelas V SD, dimana terlihat hasil dari *medicine ball* yang tidak signifikan, lari 30 meter tidak signifikan dan lari bolak-balik 4x5 meter yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa pada lari bolak-balik 4x5 meter permainan tradisional rondes lebih baik daripada permainan tradisional gobak sodor.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajun Khamdani. 2010. *Olahraga tradisional Indonesia*. Singkawang: PT. Maraga Borneo Tarigas.
- Dilanisa. 2011. *Mengenal permainan tradisional*. Bandung: Mawar Putra Perdana.
- Eri Pratiknyo Dwikusworo. 2009. *Tes pengukuran dan evaluasi olahraga*. Semarang: Wika Karya
- Hestty P. Utami. 2008. *Permainan kasti dan sejenisnya*. Ganecs exact.
- Isparjadi. 1988. *Statistik pendidikan*. Depdikbud, Direktorat jenderal pendidikan Tinggi, Jakarta
- Madjid, Abdul (2014). *Pembelajaran tematik-terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.  
<https://materipenjasorkes.blogspot.com/>
- Santrock John W. 2007. *Child Development, element edition*. Edisi Kesebelas. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pertama
- Siti Aisyah, dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Wicaksono D. dan Nurhayati F. 2013. *Survey Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Tahun Ajaran 2012-2013*. *Jurnal pendidikan olahraga*. 2013. 1 (1): 98-103