

RINGKASAN SKRIPSI

Penelitian ini berjudul “ Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan *Motor Educability* Pada Sekolah Dasar Negeri 7 Sungai Raya”

Masalah dan sub masalah: 1. Bagaimana kemampuan *motor educability* sebelum diberi perlakuan permainan tradisional di SDN 7 Sungai Raya ? 2. Bagaimana kemampuan *motor educability* setelah diberi perlakuan permainan tradisional di SDN 7 Sungai Raya ? 3. Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional *motor educability* di SDN 7 Sungai Raya ?

Berdasarkan dari permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: “ Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan *Motor Educability* Pada Sekolah Dasar Negeri 7 Sungai Raya” 1 . Untuk mengetahui *motor educability* sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional pada siswa SDN 7 Sungai Raya. 2. Untuk mengetahui *motor educability* setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional pada siswa di SDN 7 Sungai Raya. 3. Ada tidaknya pengaruh permainan tradisional terhadap *motor educability* pada siswa di SDN 7 Sungai Raya.

Variabel yang terdapat dalam penelitian ini ada terbagi menjadi dua, yakni variabel bebas dan variabel terikat , variabel bebas adalah variabel yang diduga sebagai sebab munculnya variabel variabel terikat. Variabel bebas biasanya dimanipulasi, diamati, dan diukur untuk diketahui hubungannya dengan variabel lain, variabel bebas dalam penelitian ini adalah Permainan Tradisional (X) , variabel terikat dalam penelitian ini adalah *Motor Educability* (Y).

Metode dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, yang mana dalam penelitian ini untuk mengetahui atau mendeskripsikan permainan tradisional terhadap *motor educability* pada SDN 7 Sungai Raya . Penelitian ini berbentuk penelitian eksperimen adalah Meningkatkan keterampilan *motor educability* pada sekolah dasar negeri 7 sungai raya. Subjek dalam penelitian ini adalah 15 anak kelas 2 sekolah dasar negeri 7 sungai raya

Hasil penelitian terkait pengaruh permainan tradisional terhadap *motor educability* pada SDN 7 Sungai Raya berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis pada penelitian ini. Dapat disimpulkan peningkatan *motor educability* pada sekolah dasar negeri 7 Sungai Raya . Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa angka signifikan $0,001 < 0,05$. $0,001 < 0,05$ (kurang dari 0,05) dengan demikian koefisien korelasi ganda tersebut signifikan atau hubungan yang signifikan antara aktifitas

Saran untuk para guru terhadap pengaruh peningkatan *motor educability* pada sekolah dasar negeri 7 Sungai Raya agar diharapkan untuk memanfaatkan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran karena terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik siswa khususnya kelincahan dan koordinasi gerak. Peneliti disarankan agar melakukan penelitian dengan mempergunakan variabel komponen fisik dan psikis dalam cabang olahraga lainnya untuk mendapatkan informasi terbaru yang lebih baik tentang variabel penelitian yang belum terdapat dalam penelitian ini khususnya terhadap pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan *motor educability* untuk melakukan penelitian

lebih lanjut dengan pendekatan kuantitatif guna mengukur secara lebih mendalam permainan tradisional terhadap aspek kognitif, motoric, dan sosial anak.