DAFTAR ISI

 Halaman

**ABSTRAK** i

**KATA PENGANTAR** ii

**UCAPAN TERIMAKASIH** iii

**DAFTAR ISI** v

**DAFTAR TABEL** vii

**DAFTAR GAMBAR, BAGAN, DAN GRAFIK** viii

**DAFTAR LAMPIRAN** ix

**BAB I PENDAHULUAN** 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 5

C. Batasan Penelitian 5

D. Rumusan Masalah 6

E. Tujuan Penelitian 6

F. Manfaat Penelitian 6

**BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN**……………………………………………. 8

A. Hakikat Motor Educability………………………………………. 8

B. Hakikat Permainan Tradisional 11

1. Pengertian Permainan ................................................................... 11
2. Jenis-jenis Permainan 14
3. Permainan Tradisional 18

C. Karakteristik Gerak Anak Sekolah Dasar 24

D. Kerangka Pemikiran 27

E. Hipotesis Penelitian……………………………………………. 30

**BAB III METODELOGI PENELITIAN** 31

A. Metode Penelitian 31

B. Populasi dan Sampel Penelitian 32

C. Desain Penelitian.…………………………………. 33

D. Instrumen Pengumpulan Data 34

E. Pelaksanaan Pembelajaran 44

G. Prosedur Pengolahan dan Analisis Data 45

**BAB IV PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA** 49

A. Hasil Pengolahan dan Analisis Data 49

B. Diskusi Penemuan 51

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN** 57

A. Kesimpulan 57

B. Saran 57

C. Implikasi 58

**DAFTAR PUSTAKA**……………………………………………. 59

**LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

**DAFTAR TABEL**

**Halaman**

4.1 Hasil Penghitungan Rata-rata dan Simpangan Baku Hasil Tes

 Motor Educability pada Siswa SD Negeri Arcamanik Endah Kota

 Bandung...... 49

4.2 Hasil Pengujian Homogenitas (Kesamaan Dua Variansi)

 Hasil Tes Motor Educability Pada Siswa Negeri Arcamanik Endah

 Kota Bandung 49

4.3 Hasil Pengujian Normalitas Liliefors Hasil Tes Motor Educability

 Pada Siswa Negeri Arcamanik Endah Kota Bandung 50

4.4 Hasil Penghitungan dan Uji Signifikansi Peningkatan Hasil Tes

 Motor Educability Pada Siswa Negeri Arcamanik Endah Kota

 Bandung 50

**DAFTAR GAMBAR, BAGAN DAN GRAFIK**

**Gambar Halaman**

2.1 Permainan Gerobak Sodor 19

2.2 Permainan Bebentengan........................................ 22

2.3 Permainan Hitam-Hijau 24

3.1 Test One Foot-Touch Head 36

3.2 Test Three Dips........................................ 37

3.3 Test Half Turn Jump Left 38

3.4 Test The Top 39

3.5 Test Double Heel Click 39

3.6 Test Side Leaning Rest 40

3.7 Test Graspevine 41

3.8 Test Full Squat-Arm Circle 42

3.9 Test Knee, Hump to Feet 43

3.10 Test Rusian Dance 44

**Bagan**

3.1 Pre Experimental Design 33

3.2 Langkah-langkah Penelitian 34

**Grafik**

4.1 Grafik Rata-rata Hasil Tes Awal, Mid Tes dan Tes Akhir Motor

 Educability pada Siswa SD Negeri Arcamanik Endah Kota Bandung 52

**DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran Halaman**

1 Program Pembelajaran Permainan Tradisional 61

2 Data Hasil Tes Awal, Mid Tes, dan Tes Akhir Motor Educability Pada

 Siswa SD Arcamanik Endah Kota Bandung ........................................ 65

3 Hasil Tes Motor Educability Pada Siswa SD Arcamanik Endah

 Kota Bandung 68

4 Uji Homogenitas Menggunakan Uji Kesamaan Dua Variansi 71

5 Uji Liliefors Tes Awal Motor Educability Pada Siswa SD Arcamanik

 Endah Kota Bandung........................................ 72

6 Uji Liliefors Tes Akhir Motor Educability Pada Siswa SD Arcamanik

 Endah Kota Bandung 74

7 Uji Signifikan Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Motor

 Educability Siswa SD Negeri Arcamanik Endah Kota Bandung 75

8 Nilai Kritis L Untuk Uji Liliefors 77

9 Luas di Bawah Lengkungan Normal Standar Dari O ke Z 78

10 Nilai Persentil Untuk Distribusi t 79

11 Nilai Persentil Untuk Distribusi F 80

12 Dokumentasi Penelitian 82