

**PENGARUH PERMAINAN KUCING DAN TIKUS TERHADAP HASIL
BELAJAR LARI SPRINT**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Program Studi PGSD Pendidikan Jasmani



Oleh:

Nugie Herdiansyah

NIM 2008219

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN JASMANI

KAMPUS DAERAH SUMEDANG

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

**PENGARUH PERMAINAN KUCING DAN TIKUS TERHADAP HASIL
BELAJAR LARI SPRINT**

Oleh

Nugie Herdiansyah

NIM 2008219

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi Sebagian syarat untuk
memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani

©Nugie Herdiansyah

Universita Pendidikan Indonesia

2024

Hak cipta dilindungi Undang-undang

**Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian, dengan
dicetak ulang, di foto copy atau cara lainnya tanpa izin dari penulis**

LEMBAGA PENGESAHAN

NUGIE HERDI ANSYAH

PENGARUH PERMAINAN KUCING DAN TIKUS TERHADAP HASIL
PELAJAR LARI SPRINT

Disenji dan Disahkan oleh Dosen Pembimbing.

Pembimbing 1,



Drs. H. Encep Sudirto, S.Pd, M.Pd

III. J96Z0117t987031004

Pembimbing 2,



Dr. Anggi Setia Lengkana M.Pd

NIPT. 920200119851119101

Mergetab ii,

Xetua Program Studi S-1 Pendidikan Cur, u Sekolah Dnsar Pendid1kBo
Jssmani Univérsitas Pendidikan Indonesia X»mpus Suoiedaog



Dr. Anggi Setia Lengkana M.Pd

NIPT. 920200119851119101

LEMBAR KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nugie Herdiansyah

NIM 2008219

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani

Fakultas : Kampus Daerah Sumedang

Jenjang : S1

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Kucing Dan Tikus Terhadap Hasil Belajar Lari Sprint

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PENGARUH PERMAINAN KUCING DAN TIKUS TERHADAP HASIL BELAJAR LARI SPRINT”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya sendiri.

Sumedang, Juni 2024

Yang bertanda tangan di bawah
ini

Nugie Herdiansyah

NIM. 2008219

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN KUCING DAN TIKUS TERHADAP HASIL BELAJAR LARI SPRINT

Oleh
Nugie Herdiansyah
2008219

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus terhadap hasil belajar lari sprint siswa kelas V SDN Dahniar. Hasil belajar merupakan aspek penting dalam menentukan proses pembelajaran apakah dapat tersampaikan dan terlaksanakan dengan baik. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *pre-eksperimen* dan menggunakan desain penelitian yaitu *One Group Pre-test and Post-test Design* untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah sampel yang diambil yaitu sebanyak 20 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes lari sprint 60 m. Hasil dari pengolahan data uji normalitas dapat dikatakan bahwa hasil *pretest* memiliki nilai yang signifikan yaitu sebesar 0,11 sedangkan hasil dari *posttest* yaitu sebesar 0,44. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji normalitas berdistribusi tidak normal, karena signifikansi $< 0,005$. Sehingga peneliti menggunakan Uji Wilcoxon untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, dengan hasil negative rank 15 responden mengalami penurunan yaitu 1 orang, sedangkan positive rank ada 15 responden dengan kenaikan mean rank yaitu sebesar 8.57 dan sum of ranks sebesar 128.50 sedangkan untuk ties nilai yang stabil yaitu 4 responden dengan total keseluruhan 20 responden, dari hasil uji Wilcoxon di dapat nilai sig sebesar 0,001 yang dimana dasar pengambil keputusannya yaitu sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil dari perhitungan Uji R Square yaitu 64,2% Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar lari sprint siswa dengan menggunakan model permainan tradisional kucing dan tikus. Penelitian ini menghasilkan sebuah penemuan yang memberikan manfaat pada sebuah pembelajaran khususnya pada mata Pelajaran pendidikan jasmani, karena penelitian ini memiliki dampak bagi siswa, guru dan sekolah.

Kata Kunci: Permainan Kucing dan Tikus, Hasil Belajar, Lari Sprint

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE CAT AND RAT GAME ON SPRINT LEARNING OUTCOMES

By

Nugie Herdiansyah

2008219

This research aims to determine the effect of the traditional cat and mouse game on the sprint learning outcomes of fifth grade students at SDN Dahniar. Learning outcomes are an important aspect in determining whether the learning process can be delivered and implemented well. The method in this research uses a quantitative method using a pre-experimental approach and uses a research design, namely One Group Pre-test and Post-test Design to determine the differences before and after treatment is given. The sample used in this research used a purposive sampling technique with the number of samples taken being 20 people. The instrument used in this research was the 60 m sprint test. The results of processing the normality test data can be said to be that the pretest results have a significant value of 0.11, while the results of the posttest are 0.44. From these data it can be concluded that the results of the normality test have an abnormal distribution, because the significance is <0.005 . So the researcher used the Wilcoxon Test to compare the results of the pretest and posttest, with the negative rank results of 15 respondents experiencing a decrease, namely 1 person, while the positive rank was 15 respondents with an increase in the mean rank, namely 8.57 and the sum of ranks was 128.50, while for ties the value was stable, namely 4 respondents with a total of 20 respondents, from the Wilcoxon test results, a sig value of 0.001 was obtained, where the basis for decision making was $\text{sig} < 0.05$, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. The results of the R Square Test calculation are 64.2%. This research aims to improve students' sprint learning outcomes using the traditional cat and mouse game model. This research produced a discovery that provides benefits to learning, especially in physical education subjects, because this research has an impact on students, teachers and schools.

Keywords: *Cat and Mouse Game, Learning Outcomes, Sprint Running*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Hakikat Pendidikan Jasmani.....	8
2.1.1 Pendidikan Jasmani.....	8
2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani	11
2.2 Hakikat Permainan Tradisional.....	13
2.2.1 Permainan Tradisional	13
2.2.2 Manfaat Permainan Tradisional	16
2.3 Permainan Tradisional Kucing Dan Tikus.....	17
2.3.1 Pengertian Permainan Tradisional Kucing dan Tikus.....	17
2.3.2 Manfaat Permainan Tradisional Kucing dan Tikus	21
2.4 Hakikat Atletik.....	22
2.4.1 Pengertian dan Sejarah Atletik.....	22
2.4.2 Lari Sprint	24
2.4.3 Keterkaitan Permainan Tradisional kucing dan tikus dengan Lari Sprint	26
2.5 Penelitian Yang Relevan.....	28
2.6 Kerangka Berpikir	30

2.7 Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Metode dan Desain Penelitian	32
3.1.1 Metode	32
3.1.2 Desain	32
3.3 Populasi dan Sampel.....	33
3.3.1 Populasi.....	33
3.3.2 Sampel.....	34
3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian	34
3.5 Instrumen Penelitian	35
3.6 Kriteria Penilaian	36
3.6.1 Kriteria Penilaian	36
3.7 Program penelitian.....	37
3.8 Prosedur Penelitian	40
3.9 Teknik Pengolahan dan Analisi Data.....	40
3.9.1 Data Kuantitatif	40
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Temuan	45
4.2 Analisis data Kuantitatif	47
4.2.1 Analisis Deskriptif	47
4.2.2 Uji Normalitas.....	47
4.2.3 Uji Wilcoxon.....	48
4.2.4 Uji Homogenitas	50
4.2.5 Uji R Square.....	51
4.3 Pembahasan	52
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	55
5.1 Simpulan	55
5.2 Implikasi	56
5.3 Rekomendasi.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	34
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Lari Sprint 60 m.....	38
Tabel 3. 3 Program Latihan.....	38
Tabel 4. 1 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	46
Tabel 4. 2 Analisi Deskriptif.....	48
Tabel 4. 3 Uji Normalitas.....	49
Tabel 4.4 Uji Wilcoxon.....	49
Tabel 4.5 Statistik.....	50
Tabel 4. 6 Uji Homogenitas.....	51
Tabel 4. 7 Uji Regresi Linier.....	52
Tabel 4.8 Hasil Anova.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Struktur Organisasi	6
Gambar 2. 1 Permainan Kucing dan Tikus	21
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Lari Sprint.....	36
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian.	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Pembimbing	65
Lampiran 2 Permohonan Izin Penelitian	65
Lampiran 3 Surat Balasan Izin Penelitian	65
Lampiran 4 Monitoring Bimbingan.....	66
Lampiran 5 Hasil Pretest dan Posttest	66
Lampiran 6 Analisis Deskriptif	67
Lampiran 7 Uji Normalitas.....	68
Lampiran 8 Uji Wilcoxon.....	68
lampiran 9 Uji Homogenitas	71
Lampiran 9 Uji R-square	68
Lampiran 10 Program Latihan	69
Lampiran 11 Koresponding	71
Lampiran 12 LOA Artikel	72
Lampiran 13 Bukti Pembayaran Artikel.....	72
Lampiran 14 Submint Artikel.....	72
Lampiran 15 Riwayat Hidup	86