

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen. Eksperimen yang dimaksud adalah True Experimental Design, karena dalam penelitian ini hanya menggunakan dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitiannya tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada pengaruh dalam permainan tradisional boy-boyan terhadap keterampilan gerak lempar tangkap dan kerjasama. Perlakuan (*treatment*) dalam penelitian ini adalah pembelajaran permainan tradisional boy-boyan serta peneliti ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh dari perlakuan (*treatment*) tersebut. Metode true eksperimen yakni mengetahui keadaan awal dan hasil pembelajaran setelah diberikannya perlakuan (*treatment*), dimana dilakukan kurang lebih 16 kali pertemuan, yang berlangsung selama satu bulan setiap pertemuan terjadi dengan alokasi 30 menit. “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan” (Sugiyono, 2014, hlm. 107).

Peneliti harus mempunyai pegangan dalam merancang pelaksanaan penelitian agar tidak keluar dari ketentuan yang sudah ditetapkan sehingga mendapatkan data, dan tujuan penelitian bisa tercapai. Rancangan itu disebut desain penelitian, penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pretest Group Design*. Pada desain ini terdapat *pretest dan posttest*. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan” (Sugiyono, 2014, hlm. 110-111). Sampel diberi tes awal yaitu tes keterampilan gerak yang berhubungan dengan materi permainan boy-boyan yaitu banyaknya melakukan melempar dan menangkap setelah data tes awal didapat, sampel dibagi dua kelompok, kelompok A diberi

perlakuan pembelajaran permainan tradisional yang mengandung unsur gerak melempar dan menangkap, kelompok B tidak diberi perlakuan permainan tradisional yang mengandung unsur gerak melempar dan menangkap setelah dibagi menjadi dua kelompok yang berbeda peneliti menjelaskan cara bermain untuk memperoleh tes awal yaitu melakukan melempar dan menangkap bola ke dinding dalam waktu 30detik.

Setelah waktu perlakuan telah dilaksanakan, dua kelompok diberi tes akhir dengan menggunakan tes keterampilan gerak seperti tes awal melalui bermain permainan tradisional yang mengandung unsur gerak lempar tangkap. Kemudian didapat data tes akhir yang perlu di olah dan di analisis sehingga akan menunjukkan pengaruh kedua perlakuan tersebut. Desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1
Desain Penelitian
(Sugiyono, 2014, hlm. 112)

(pretest group design)

R	O₁	X	O₂
R	O₃		O₄

Keterangan:

O₁ : Tes awal Kelompok Kontrol (Keterampilan Gerak dan Kerjasama)

O₂ : Tes akhir Kelompok Kontrol (Keterampilan Gerak dan Kerjasama)

O₃ : Tes awal Kelompok Eksperimen (Keterampilan Gerak dan Kerjasama)

O₄ : Tes akhir Kelompok Eksperimen (Kelompok Gerak dan Kerjasama)

X : Treatment

3.2. Populasi dan sampel

3.2.1 Populasi

Populasi keseluruhan subjek penelitian. Seperti diungkapkan oleh Sugiono (2011, hlm. 80) bahwa, “populasi bukan hanya orang, tetapi subjek dan benda-benda atau subjek penelitian yang dipelajari, tetapi meliputi keseluruhan karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek itu”. Dalam penelitian ini populasi adalah seluruh anak kelas X SMAN 1 Rancaekek.

3.2.2 Sampel

Dalam penelitian ini menggunakan sampel total dikarenakan jumlah sampel yang peneliti gunakan sama dengan jumlah populasi. “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut” (Sugiyono, 2014, hlm. 118). Untuk jumlah sampel, menurut rumus Federrer:

Gambar 3.2

Rumus Sampel Federrer

$$(r-1) (t-1) \geq 15$$

Keterangan:

r = Jumlah Sampel

t = Jumlah *Treatment*

Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah siswa kelas X di SMAN 1 Rancaekek sebanyak 30 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling random purposive*. “*Sampling Random Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu” (Sugiyono, 2014, hlm. 124). Dalam penelitian ini, penulis menentukan sampel yaitu siswa kelas X.

3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2011, hlm. 147). Sedangkan menurut Arikunto (2006, hlm. 160) instrumen penelitian adalah alat untuk fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar

pekerjaannya mudah diolah. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman pernyataan atau pedoman observasi yang disusun oleh Saputra (2007) tentang keterampilan lokomotor anak. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Keterampilan lokomotor yang anak miliki dalam pembelajaran penjas. Pertimbangan ini yaitu karena dari segi karakteristik anak di kelas X ini memiliki usia yang cukup, yaitu 16 tahun. Dimana dalam usia tersebut anak lebih suka melakukan gerak kreatif dibandingkan gerak terstruktur, sehingga dalam pemberian rangsangan akan lebih mudah dan anak pun jauh lebih menguasai dan memahami materi yang disampaikan.

Yang dimaksud dengan angket menurut Arikunto (dalam Andriani, 2013, hlm. 33) adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang dirinya atau tentang hal-hal yang ia ketahui. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Alasan penulis menggunakan angket dalam penelitian seperti yang dikemukakan oleh Arikunto(1997) sebagai berikut:

1) Tidak memerlukan hadirnya peneliti, 2) dapat dibagikan secara serentak kepada banyak responden, 3) dapat dijawab responden menurut kecepatannya masing-masing, 4) dapat dibuat anonym sehingga responden bebas, jujur dan tidak malu-malu dalam menjawab, 5) dapat dibuat test standar sehingga bagi semua responden bebas dapat diberi pertanyaan yang benar-benar sama. (hlm. 25)

Dalam pembuatan angket ada beberapa hal yang perlu menjadi perhatian penulis seperti yang dikemukakan Sudjana (dalam Andriani, 2013, hlm. 33) yaitu:

1) Siapkan dan rencanakan baik-baik keseluruhannya meliputi tenaga, bahan-bahan dan biaya, 2) pertanyaan-pertanyaan harus singkat, jelas, tidak menimbulkan macam-macam penafsiran dan mudah dimengerti, 3) tunjukkan pertanyaan-pertanyaan kepada objek atau masalah yang sedang diteliti, 4) ajukan pertanyaan-pertanyaan yang sopan dan usahakan tidak akan menyinggung perasaan responden.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini terbentuk melalui penyusunan kisi-kisi yang terdiri dari komponen atau variabel yang dijabarkan melalui sun komponen, indikator dan pernyataan. Butir-butir pernyataan itu merupakan gambaran tentang teknik-teknik motivasi yang digunakan pelatih/guru dalam pembelajaran di sekolah. Angket yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup merupakan angket yang disusun dengan pernyataan yang terbatas, tegas, lengkap dan konkrit sehingga responden tidak perlu menambahkan jawaban, cukup menjawab pertanyaan yang sudah tersedia.

Untuk memudahkan dalam penyusunan butir-butir pertanyaan atau pernyataan angket serta alternatif jawaban yang tersedia, maka responden hanya diperkenankan untuk menjawab salah satu alternatif jawaban. Jawaban yang dikemukakan oleh responden didasarkan pada pendapatnya sendiri atau suatu hal yang dialaminya.

Langkah-langkah penyusunan angket sebagai berikut:

3.3.1 Melakukan Spesifikasi Data

Penulis menjelaskan ruang lingkup masalah yang akan diukur secara terperinci dengan dituangkan dalam bentuk kisi-kisi yang mengacu pada penjelasan mengenai kerjasama dari Suherman (2001), H. Kusnadi (2009), Kusnawa (2013), Soekanto (2013), Joe Landsberger (2009) sebagai berikut:

- a. Mengikuti aturan
- b. Membantu teman yang belum bisa
- c. Ingin semua teman bermain dan berhasil
- d. Memotivasi orang lain
- e. Hormat kepada orang lain
- f. Mengendalikan tempramen
- g. Menerima pendapat orang lain
- h. Bermain secara terkendali (hlm. 86)

Untuk lebih jelas dan memudahkan penyusunan spesifikasi data tersebut, maka penulis tuangkan dalam bentuk kisi-kisi yang tampak pada tabel 3.3

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Angket Kerjasama

Definisi Konseptual	Definisi Operasional	Indikator	Butir-butir Item
<p>Kusnawa mengungkapkan dalam buku Leadership dan teamwork (2013:46) Kerjasama menurut Andrew Carnegie yang dikutip Bull (2010:24) adalah kemampuan bekerjasama mencapai visi bersama mengarahkan pencapaian individu terhadap tujuan kerjasama tim merupakan bahan bakar yang memungkinkan orang biasa mencapai hasil yang luar biasa.</p>	<p>Kerjasama adalah dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas/tugas besar, dan dibagi menjadi kecil yang dilakukan bersama guna mencapai suatu tujuan tertentu.</p>	<p>Membantu teman</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat memberikan petunjuk. 2. Siswa dapat mengoreksi kesalahan teman. 3. Siswa dapat mendorong teman dalam belajar. 4. Siswa dapat membantu memecahkan permasalahan temannya. 5. Siswa dapat membantu mengatur strategi permainan.
<p>Suherman, (2001:86)</p>		<p>Memperhatikan perasaan orang lain</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat memberikan simpati kepada temannya. 2. Siswa selalu memberikan saran kepada teman. 3. Siswa memberikan semangat kepada temannya. 4. Siswa dapat menjaga

			ucapannya ketika berbicara dengan temannya. 5. Siswa dapat membantu temannya jika ia sedang diejek
Kusnadi (2009) dalam situs http://id.shoovng.com/1943506-pengertian-kerjasama menjelaskan bahwa Kerjasama adalah dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kepada suatu target atau tujuan tertentu.		Menerima pendapat	1. Siswa dapat menerima saran dari temannya 2. siswa dapat memberikan saran tanpa merasa dirinya lebih baik 3. siswa dapat memberi pujian kepada temannya ketika melakukan tugas yang baik 4. siswa dapat memberikan contoh baik kepada teman sekelasnya 5. siswa dapat berkomunikasi dengan teman sekelasnya
Soekanto (2012:66) Kerjasama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-		Bermain secara terkendali	1. Siswa dapat mengontrol emosi saat bermain. 2. Siswa dapat menahan emosi jika terjadi kecurangan. 3. Siswa dapat berkomunikasi dengan baik pada saat dilapangan. 4. Siswa dapat memberikan contoh baik kepada tim lawan. 5. Siswa dapat menerima kekalahan dengan

<p>kepentingan tersebut. Soekanto (2012:66) terdapat lima bentuk kerjasama, yaitu sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kerukunan yang mencakup gotong royong dan tolong menolong. 2) <i>enture ng</i>, yaitu pelaksanaan perjanjian 3) Kooptasi (cooptation), yakni suatu proses penerimaan unsur-unsur baru. 4) Koalisi (coalition), yakni kombinasi antara dua organisasi atau lebih yang mempunyai tujuan-tujuan yang sama. 5) <i>Joint enture</i>, yaitu kerjasama dalam mencapai tujuan. 			lapang dada.
<p>Joe Landsberger (2009) dalam situs http://www.stdud</p>		<p>Hormat pada orang lain</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menghargai sesama teman. 2. Siswa dapat

<p>ygs.net/melayumado/cooplearn.htm menjelaskan bahwa:</p> <p>Kerjasama adalah proses beregu (berkelompok) dimana anggota-anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil mufakat. Kerjasama adalah saling mempengaruhi sebagai anggota tim.</p>			<p>menerima saran ketika diberi tahu oleh orang lain.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa dapat menghormati orang yang lebih dewasa. 4. Siswa dapat menghormati jalannya permainan. 5. Siswa dapat menerima kontribusi temannya dalam permainan.
<p>Suherman (2001, hal.86) menyebutkan unsur penting dalam kerjasama adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengikuti aturan 2) Membantu teman yang belum bisa 3) Ingin semua teman bermain dan berhasil 4) Memotivasi orang lain 5) Bekerja keras menerapkan <i>skill</i> 6) Hormat terhadap orang lain 		<p>Memotivasi orang lain</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat memotivasi dirinya sendiri. 2. Siswa dapat memotivasi temannya. 3. Siswa bersemangat dalam melakukan pembelajaran 4. Siswa bersemangat dalam melakukan pembelajaran dan tidak mengganggu teman. 5. Siswa dapat termotivasi oleh orang lain.

7) Mengendalikan tempramen			
8) Memperhatikan perasaan orang lain			
9) Kerjasama meraih tujuan			
10) Menerima pendapat orang lain			

Tabel 3.2
Hasil Analisis Validitas Item Soal

Jenis Instrumen	No. Item Tidak Valid	No. Item Valid
Kemampuan Kerjasama Siswa	2, 3, 5, 6, 9, 11, 18, 19, 21, 23, 30.	1, 4, 7, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38.

Menurut Russefendi, (1994, hlm. 132) suatu instrumen dikatakan valid bila instrumen itu, untuk maksud dan kelompok tertentu, mengukur apa yang semestinya diukur, derajat ketetapannya besar, validitasnya tinggi validitas suatu intrumen berkaitan dengan untuk apa instrumen itu dibuat.

Menurut Suherman (2003, hlm. 131) suatu instrumen dikatakan reliabel, jika hasil evaluasi dari instrumen tersebut relatif tetap jika digunakan untuk subyek yang sama. Andaikan suatu instrumen diberikan kepada sekelompok siswa, hasil evalusai instrumen tersebut untuk setiap siswa relatif tetap (jika ada perubahan tidak mencolok) sehingga rata-rata hitungannya (rerata, mean) tidak berbeda signifikan, untuk instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel. Uji reliabel diperlukan untuk melengkapi syarat validnya sebuah alat evaluasi. Untuk

mengetahui apakah sebuah tes memiliki reabilitas tinggi, sedang atau rendah dilihat dari nilai koefisien reabilitasnya.

3.3.2 Penyusunan Angket

Indikator-indikator yang telah dirumuskan ke dalam bentuk kisi-kisi tersebut di atas selanjutnya dijadikan bahan penyusunan butir-butir pertanyaan atau soal dalam angket. Butir-butir pertanyaan atau soal tersebut dibuat dalam bentuk pernyataan-pernyataan dengan kemungkinan jawaban yang tersedia. Mengenai alternatif jawaban angket, penulis menggunakan skala sikap yakni skala Likert. Mengenai skala Likert dijelaskan oleh Sudjana & Ibrahim (dalam Andriani, 2013, hlm. 36) sebagai berikut:

Skala Likert dinyatakan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai oleh responden, apakah pernyataan itu didukung atau ditolak, melalui rentangan nilai tertentu. Oleh sebab itu pernyataan yang diajukan ada dua katagori, yakni pertanyaan positif dan pernyataan negatif. Salah satu sikap yang sering digunakan dalam penelitian pendidikan adalah skala Likert. Dalam skala Likert, pernyataan-pernyataan yang diajukan baik pernyataan positif maupun negatif dinilai subyek sangat setuju, setuju, tidak punya pilihan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Mengenai alternatif jawaban dalam angket, penulis menetapkan katagori penyekoran sebagai berikut:

Tabel 3.3
Katagori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tudak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Perlu penulis jelaskan bahwa dalam menyusun pernyataan-pernyataan agar responden dapat menjawab salah satu alternatif jawaban tersebut, maka pernyataan-pernyataan itu disusun dengan berpedoman pada penjelasan Surakhmad (dalam Andriani, 2013, hlm. 36) sebagai berikut:

1. Rumuskan setiap pernyataan sejelas-jelasnya dan seringkas-ringkasnya
2. Mengajukan pernyataan-pernyataan yang memang dapat dijawab oleh responden, pernyataan mana yang tidak menimbulkan kesan negatif
3. Sifat pernyataan harus netral dan obyektif
4. Mengajukan hanya pernyataan yang jawabannya tidak dapat diperoleh dari sumber lain
5. Keseluruhan pernyataan dalam angket harus sanggup mengumpulkan kebulatan jawaban untuk masalah yang kita hadapi

Dari uraian tersebut, maka dalam menyusun pernyataan dalam angket ini harus bersifat jelas, ringkas dan tegas. Pernyataan-pernyataan angket penelitian ini dapat dilihat pada lampiran.

3.3.3 Uji Coba Angket

Angket yang telah disusun harus diuji cobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reabilitas dari setiap butir pertanyaan-pertanyaan. Dari uji coba angket akan diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian ini.

Uji coba angket ini dilaksanakan terhadap siswa SMAN 1 Rancaekek yang mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Angket tersebut diberikan kepada para sampel penelitian sebanyak 30 orang. Sebelum para sampel mengisi angket tersebut, penulis memberikan penjelasan mengenai cara-cara pengisiannya.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan uji coba angket ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan kisi-kisi angket.
2. Penyusunan butir-butir soal angket.
3. Pengurusan perizinan untuk penelitian
4. Penyebaran angket.
5. Pengumpulan angket.

6. Penskoran untuk uji validitas dan reabilitas angket.

Langkah-langkah dalam mengolah data untuk menentukan validitas instrumen tersebut adalah:

1. Mengumpulkan data tentang kerjasama melalui angket kepada sampel.
2. Menghitung skor dari setiap jawaban dan butir-butir soal dengan menggunakan program statistik.
3. Menganalisis seberapa besar persentase tingkat kerjasama.

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data-data tersebut agar dapat ditarik kesimpulannya. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan uji *Bivariate Pearson* (Korelasi Produk Momen Pearson) dengan cara mengkorelasi masing-masing variabel dengan skor total variabel. Skor total variabel dalam penjumlahan dari keseluruhan variabel. Variabel-variabel yang berkorelasi signifikan dengan skor total variabel menunjukkan variabel tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkapkan yang ingin diungkapkan.

Pengujian menggunakan taraf signifikan 0,05. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut: jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka instrumen atau variabel pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total variabel (dinyatakan valid). Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen atau variabel pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total variabel (dinyatakan tidak valid).

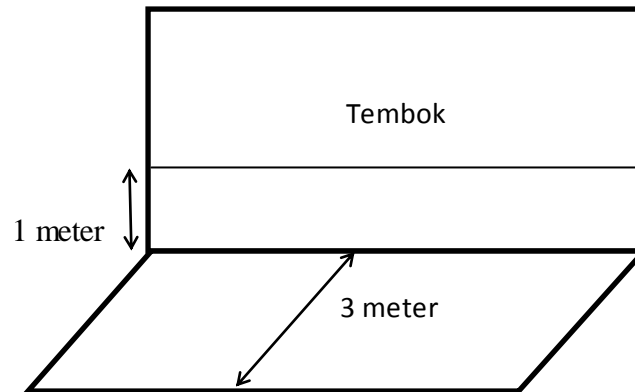
Uji instrumen awal dari indikator kerjasama yang dilakukan pada 30 responden yaitu siswa dari SMAN 1 Rancaekek yang mengikuti pembelajaran penjas. Dipilih SMAN 1 Rancaekek karena dianggap memiliki karakteristik yang sama dengan sampel yang akan digunakan dalam penelitian.

3.4 Tes Lempar Tangkap Bola Jarak 3 Meter Ke Tembok

- a) Tujuan : Mengukur kemampuan koordinasi mata dan tangan
- b) Alat/Fasilitas : Bola tenis, stopwatch, tembok/dinding
- c) Pelaksanaan : Subyek berdiri di belakang garis batas sambil memegang bola tenis dengan kedua tangan di depan dada. Aba-aba “ya” subyek dengan segera melakukan lempar tangkap ke dinding selam 30 detik.
- d) Skor : Dihitung jumlah tangkapan bola yang dapat

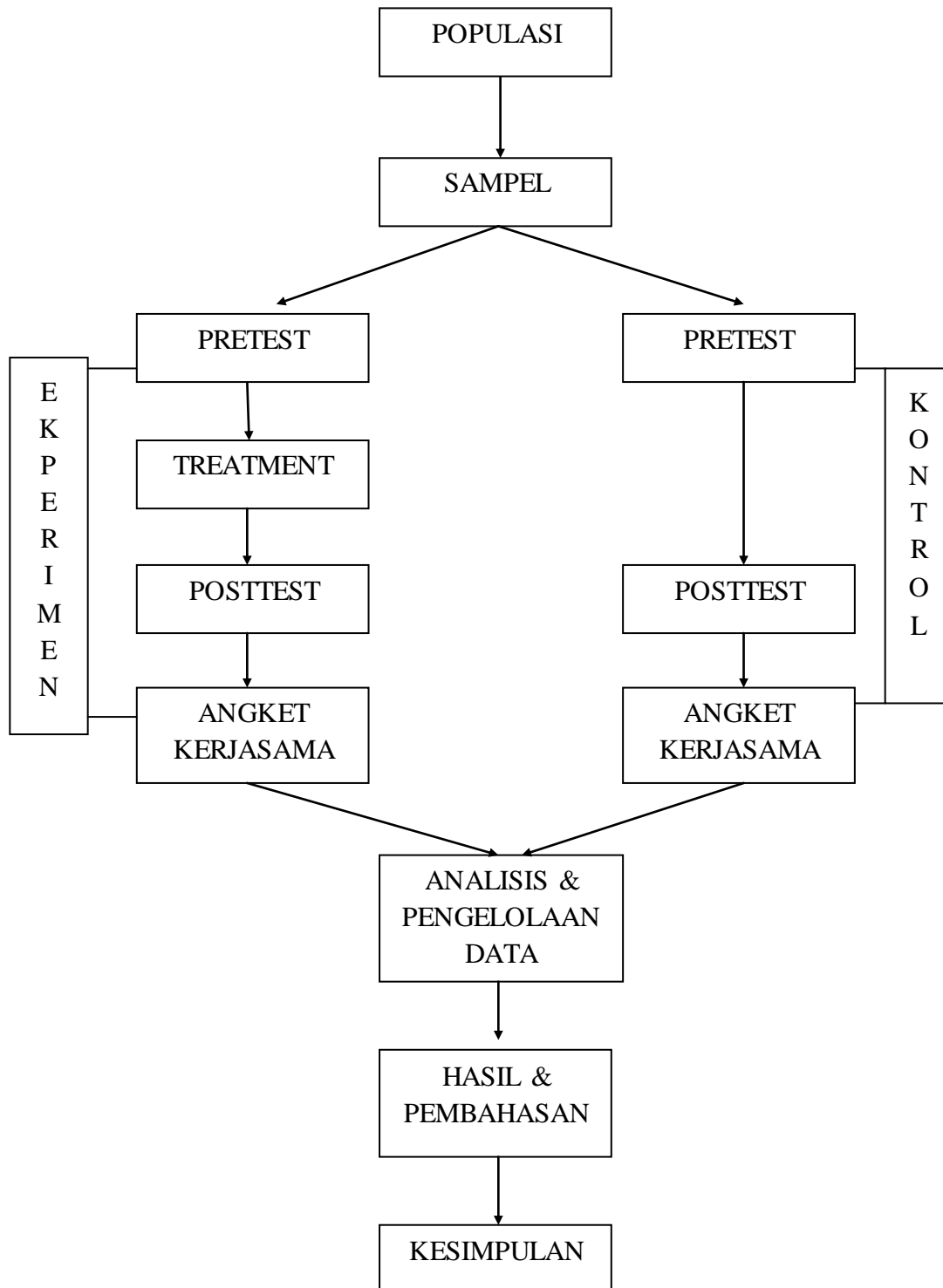
dilakukan selama 30 detik.

Gambar 3.6
Instrumen Tes Lempar Tangkap



3.5 Prosedur Penelitian

Tabel 3.4
Prosedur Penelitian



3.6 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian yang sudah terkumpul. Proses analisis dilakukan dengan menggunakan program (*Statistical Package for Sosial Science*) versi 22. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

3.6.1 Uji Prasyarat Analisis

3.6.1.1 Uji Normalitas

Uji ini bertujuan untuk mengetahui penyebaran/distribusi data. Apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal, uji hipotesis selanjutnya menggunakan *Uji-Parametric*. Tetapi jika penyebaran data tidak berdistribusi normal, uji hipotesis yang digunakan yaitu *Uji-NonParametric*. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Uji *Shapiro-Wilk* dengan $p\text{-value} \geq 0.05$.

3.6.1.2 Uji Homogenitas

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari varians populasi yang homogen atau heterogen. Populasi dengan varians sama besar merupakan populasi homogen dan varians tidak sama besar menunjukkan populasi heterogen. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *Levene's Test* dengan $p\text{-value} \geq 0.05$.

3.7 Uji Hipotesis

Langkah terakhir dari analisis data yaitu menguji hipotesis dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang cukup jelas dan dapat dipercaya antara variable independen dengan variable dependen, yang pada akhirnya akan diambil suatu kesimpulan penerimaan atau penolakan dari hipotesis yang telah dirumuskan. Adapun hipotesa yang diajukan yaitu:

- a) Hipotesis 1, pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan gerak lempar tangkap menggunakan *Paired Samples T Test* dengan $p\text{-value} \leq 0.05$.

- b) Hipotesis 2, pengaruh permainan tradisional terhadap kerjasama menggunakan *Paired Samples T Test* dengan $p\text{-value} \leq 0.05$.