

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN EGRANG DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP KESEIMBANGAN SISWA SMA PGII 2 BANDUNG

Pembimbing I Dr. Uhamisastar, M.S.AIFO.

Pembimbing II Didin Budiman. M.Pd.

Khaidir Yusup

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan permainan tradisional egrang terhadap keseimbangan siswa SMA PGII 2 Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Dalam metode ini penulis melakukan suatu percobaan dengan memberikan perlakuan berbeda terhadap dua kelompok sampel. Kelompok A diberi pengajaran pembelajaran dengan menggunakan enggrang, sedangkan kelompok B menggunakan batok kelapa. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 orang yang dipilih dengan menggunakan teknik *random sampling*. Sampel terdiri 15 orang siswa kelas XI–A dan 15 orang siswa kelas XI–B SMA PGII 2 Bandung. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir keseimbangan *Standing Stork Test – Blind* dari Arnot R and Gaines C (1984). Dari hasil pengolahan data diperoleh $t_{hitung} = 2,48 < t_{tabel} = 1,190$ maka $2,48 > 1,190$ dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, terungkap adanya pengaruh signifikan dari pembelajaran permainan tradisional terhadap keseimbangan siswa SMA PGII 2 Bandung. Dalam hal ini, siswa kelas XI–A yang diberi pembelajaran permainan egrang memiliki keseimbangan yang lebih baik dibandingkan dengan siswa XI–B yang diberi pengajaran pembelajaran permainan batok kelapa.

Kata Kunci : Egrang, Standing Stork Test-Blind, keseimbangan.

Khaidir Yusup, 2013

Pengaruh Permainan Egrang Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Keseimbangan Siswa SMA PGII 2 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRAK

THE INFLUENCE OF EGRANG IN PHYSICAL EDUCATION TO THE BALANCE OF PUPILS OF SMA PGII 2 BANDUNG

Pembimbing I Dr. Uhamisastar, M.S.AIFO.

Pembimbing II Didin Budiman. M.Pd.

Khaidir Yusup

The aim of this research is to find out the significant of influence of the *egrang*, the most popular Indonesian traditional game, toward some pupils of SMA PGII 2 Bandung. The research used experimental methode. In this method researcher conducted an experiment by giving two different treatments for two groups of samples. Group A is given teaching learning by using an *egrang*, on the other hand, Group B is given teaching learning by using coconut shells. Total sample for this research is 30 students which selected by using random sampling technique. Those samples consist of 15 students from XI - A and 15 students from XI - B SMA PGII 2. Data collecting instrument used in this research are both initial test and final test of balance based on Standing Stork Test - Blind by Arnot R and Gaines C (1984). Data processing then obtained $t = 2.48 < \text{table} = 1.190$ then $2.48 > 1.190$ therefore the null hypothesis (H_0) is rejected. Based on the results of data processing and analysis, this research has revealed a significant influence of traditional game teaching learning to the balance of pupils of SMA PGII 2 Bandung. In this case, XI - A students which was given *egrang* teaching learning has a sophisticated balance rather than XI - B which was given coconut shells teaching learning.

Keywords: Egrang, Standing Stork Test-Blind, Balance.

Khaidir Yusup, 2013

Pengaruh Permainan Egrang Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Keseimbangan Siswa SMA PGII 2 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu