

ABSTRAK

Kurnilia Fhahira Lubis (NIM: 6173210014) Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Kelincahan Siswa Kelas III SD Negeri 056632 Getek II Tanjung Pura.

Pembimbing : Indah Verawati

Skripsi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNIMED Tahun 2023.

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan siswa kelas III SD Negeri 056632 Getek II Tanjung Pura.

Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan pengukuran. Subjek penelitian terdiri dari 24 orang siswa kelas 3 SD Negeri 056632 Getek II Tanjung Pura. Teknik pengambilan sampel secara *purposive sampling* dan diperoleh 10 orang sampel. Permainan tradisional gobak sodor dilakukan 3 kali dalam seminggu selama 6 minggu. Teknik analisa data pada penelitian ini menggunakan uji-t.

Hasil statistik uji-t berpasangan didapatkan ada peningkatan kelincahan setelah diberikan permainan tradisional gobak sodor pada sampel penelitian hasil dari uji-t berpasangan kelincahan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,314 > 1,83$. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kelincahan yang signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis data, maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan siswa kelas III SD Negeri 056632 Getek II Tanjung Pura.

Kata Kunci : Gobak Sodor, Kelincahan, Permainan Tradisional

ABSTRACT

Kurnilia Fhahira Lubis (Reg. Number: 6173210014) The Impact of Gobak Sodor Traditional Games on the Agility of Grade III Students at SD Negeri 056632 Getek II Tanjung Pura.

Advisor : Indah Verawati.

Skripsi, Faculty of Sports Science, UNIMED 2023.

The purpose of this study is to determine the impact of the Gobak Sodor Traditional Game on the Agility of Grade III Students at SD Negeri 056632 Getek II Tanjung Pura.

This study use an experimental method with data collection techniques using tests and measurements. The research subjects consisted of 24 grade 3 students at SD Negeri 056632 Getek II Tanjung Pura. The sampling technique by purposive sampling obtained 10 people. The traditional game of gobak sodor is carried out 3 times a week for 6 weeks. The data analysis technique in this study used the t-test.

The statistical results of the paired t-test showed that there was an increase in agility after being given the traditional gobak sodor game to the research sample. The results of the paired t-test were $t_{count\ agility} > t_{table}$, namely $9.314 > 1.83$. This shows that there is a significant increase in agility.

Based on the research results obtained from data analysis, it was concluded that there was a significant effect of the traditional gobak sodor game on the agility of class III students at SD Negeri 056632 Getek II Tanjung Pura.

Keywords: Gobak Sodor, Agility, Traditional Game