



Research Article



Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kecepatan Atlet Futsal Special Olympics Indonesia (SOIna) di SLB Sri Soedewi Jambi

The Influence of Traditional Games on the Speed of Indonesian Special Olympics Futsal Athletes (SOIna) at SLB Sri Soedewi Jambi

WAWAN AMINULLAH¹, ILHAM², GRAFITTE DECHELINÉ³

Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, FKIP Universitas Jambi, Indonesia¹²³

Correspondence author : aminullahwawan@gmail.com

Informasi Artikel

Submit: 13-02-2022

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the influence of traditional games on the speed of Indonesian Special Olympics (SOIna) futsal athletes at SLB Sri Soedewi Jambi. The research method used was an experiment with sampling using a total sampling of 8 people. This study used the design of One Group Pretest-Posttest Design, the exercise was carried out during 16 meetings. The test used was a 60-meter running test (sprint), with the treatment given in the form of traditional games, namely sodor carts, fortifications, black and green, as well as cats and mice. In this study, hypothesis testing used t-test statistics. The results of the analysis in the initial and final tests obtained a calculated price of 2,632 when compared to the ttable of 1,895, meaning that the calculation is greater than the ttable. From the data analysis and hypothesis testing carried out, it can be concluded that there is an influence of traditional games on the speed of Indonesian Special Olympics (SOIna) futsal athletes at SLB Sri Soedewi Jambi.

Keywords: Traditional Games, Futsal, Special Olympics Indonesia

Penerbit

Jurusan Pendidikan
Olahraga dan Kepeleatihan
FKIP Universitas Jambi
Jambi- Indonesia

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kecepatan atlet futsal Special Olympics Indonesia (SOIna) di SLB Sri Soedewi Jambi. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan penarikan sampel menggunakan total sampling berjumlah 8 orang. Penelitian ini menggunakan rancangan One Group Pretest-Posttest Design, latihan dilakukan selama 16 kali pertemuan. Tes yang digunakan adalah tes lari 60 meter (sprint), dengan treatment yang diberikan berupa permainan tradisional yaitu gobak sodor, benteng-bentengan, hitam dan hijau, serta kucing dan tikus. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis menggunakan statistik uji t. Hasil analisis pada tes awal dan akhir diperoleh harga thitung sebesar 2,632 bila dibandingkan dengan ttable 1,895, berarti thitung lebih besar dari ttable. Dari analisis data dan pengujian hipotesis yang dilakukan, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kecepatan atlet futsal Special Olympics Indonesia (SOIna) di SLB Sri Soedewi Jambi.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Futsal, Special Olympics Indonesia



This Indonesian Journal of Sport Science and Coaching is licensed under a CC BY-NC-SA ([Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))

PENDAHULUAN

Olahraga adalah suatu kebutuhan bagi manusia modern saat ini baik untuk kalangan anak-anak, dewasa maupun lansia. Olahraga bukan suatu hal yang baru dalam peradaban manusia tetapi olahraga lahir bersamaan dengan manusia ada di bumi ini. Olahraga bukan hanya sekedar kegiatan fisik saja tapi olahraga juga merupakan kegiatan yang sangat baik untuk perkembangan jiwa dan raga manusia. Dengan berolahraga manusia bisa meningkatkan kualitas hidup baik secara ekonomi maupun sosial. Dengan berolahraga banyak nilai-nilai positif yang dapat diambil seperti sikap sportivitas yang tinggi, kerja sama tim, tanggung jawab dan lain-lain. Dalam perkembangannya olahraga bukan sekedar aktivitas bermain tapi sudah menjadi suatu kebutuhan dalam hidup pada masa modern.

Salah satu bentuk olahraga adalah berupa permainan, seperti sepak bola, bola basket, bola voli, futsal serta lain-lain. Permainan ialah fasilitas hiburan yang diminati serta dimainkan oleh banyak orang, baik itu kanak-kanak, anak muda, ataupun orang dewasa (Nuriman, Kusmaedi dan Sumardiyanto, 2016:29). Permainan merupakan sesuatu yang dimainkan dengan adanya aturan tertentu dan diakhiri dengan kemenangan atau kekalahan. Permainan terdiri dari dua sampai beberapa orang atau tim yang bersaing satu sama lain, setiap tim bebas memilih strategi yang ingin digunakan supaya bisa memenangkan permainan. Permainan dapat dipecah menjadi permainan tradisional serta modern. Permainan tradisional berasal dari era dulu yang mempunyai konsep simpel tanpa perlu biaya dan mudah untuk memainkannya. Permainan tradisional ialah permainan turun temurun yang diwariskan oleh nenek moyang yang didalamnya ada faktor serta nilai yang mempunyai banyak manfaat saat memainkannya. Pada zaman dahulu permainan ini dijadikan sebagai rekreasi atau hiburan untuk mendapatkan kebahagiaan atau kesenangan. Alat yang digunakan dalam permainan tradisional juga mudah untuk didapatkan dan bisa dibuat sendiri tanpa harus membelinya terlebih dahulu. Di setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional khas daerah itu sendiri seperti, gobak sodor, benteng-bentengan, hitam dan hijau serta kucing dan tikus.

Program utama SOLna merupakan pelatihan serta kompetensi berolahraga setiap tahun, terdapat beberapa cabang olahraga yang diperlombakan antara lain, atletik, bulutangkis, tenis meja, sepak bola, bola basket, renang, bocce dan futsal. Setiap provinsi di Indonesia memiliki SOLna provinsi masing-masing. SOLna provinsi Jambi berpusat di SLBN Sri Soedewi dengan atlet berusia 13-21 tahun dengan cabang olahraganya masing-masing, mereka sering mengikuti kompetisi olahraga yang bertingkat mulai dari tingkatan Kabupaten/Kota (PORKAB), Provinsi (PORDA), Daerah (PORWIL), serta Tingkatan Nasional (PORNAS) maupun internasional. Untuk cabang futsal mereka baru sekali mengikuti turnamen nasional di Provinsi Riau pada ajang PORNAS tahun 2018, namun sayangnya mereka belum mendapat juara, salah satu faktor yang menyebabkan belum berprestasinya mereka yaitu kurangnya variasi latihan yang diberikan terutama latihan kecepatan karena dalam olahraga futsal kecepatan merupakan hal yang harus dimiliki oleh seorang pemain.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa atlet futsal SOLna (*Special Olympics Indonesia*) SLBN Sri Soedewi Jambi berusia 16-19 tahun, memiliki kecepatan yang kurang baik. Hal ini terlihat dari pengamatan yang penulis lakukan ketika melaksanakan observasi di lapangan, terlihat ketika mereka masih belum maksimal ketika diperintah untuk melakukan gerakan lari dengan cepat baik saat bermain maupun saat latihan. Sedangkan kecepatan merupakan hal yang penting bagi pemain futsal untuk mempercepat gerak agar mereka mudah melewati dan mengejar lawan sehingga dapat memudahkan dalam melakukan permainan.

Futsal merupakan permainan tim 5 lawan 5 dengan produktivitas gol setiap pertandingan sangat cepat. Menang atau kalah dalam suatu permainan didasarkan

pada tingkat baik dan buruk pemain dalam penerapan strategi saat pertandingan. Kata futsal berasal dari bahasa Spanyol maupun Portugis, ialah *futbol* yang maksudnya sepak bola serta *sala* yang maksudnya ruangan (Rinaldi dan Rohaedi, 2020:2). Sedangkan menurut Festiawan (2020:144) Futsal merupakan permainan invasi (*invasion games*) tim yang terdiri dari 2 regu, tiap regu terdiri dari 5 pemain yang bertanding dalam durasi waktu tertentu. Futsal mirip dengan permainan sepak bola, terutama pada teknik dasar yang wajib dipunyai seorang pemain.

Menurut Lhaksana dan Pardosi (2008:58) dalam Gunawan, Suherman, Sudirjo (2016:4) mengemukakan bahwa “futsal adalah permainan cepat dengan waktu relatif pendek, dan mempunyai ruang gerak yang kecil. Oleh sebab itu, kecepatan serta kelincahan wajib dipunyai oleh pemain. Setiap pemain harus berlari, menggiring, mengoper, serta berupaya memasukan bola ke gawang lawan”.

Menurut Mathews yang dikutip oleh Suharyana (2012:109) mengatakan bahwa kecepatan adalah kemampuan untuk menghasilkan gerakan tubuh dalam waktu yang sesingkat mungkin. Selaras dengan Mathews menurut Tirtawirya (2006:67) kecepatan juga diartikan kemampuan seseorang dalam merespon suatu rangsang.

Pengertian kecepatan menurut Harsono (2001:36), adalah kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan yang sejenis secara berturut-turut dalam waktu sesingkat-singkatnya atau kemampuan untuk menempuh suatu jarak dalam waktu yang cepat. Kecepatan dipengaruhi banyak faktor antara lain: keturunan, waktu reaksi, kekuatan, teknik, elastisitas otot, jenis otot, konsentrasi dan kemauan (Sukadiyanto, 2011:119).

Masyarakat mengenal berbagai jenis permainan, bisa dibedakan jadi 2 tipe yaitu permainan modern serta tradisional (Nuriman, Kusmaedi, dan Sumardiyanto 2016:29). Menurut Asriansyah (2018:18) permainan tradisional adalah permainan yang telah sejak lama dimainkan oleh anak-anak dahulu dan telah diperkenalkan oleh nenek moyang sebelumnya secara turun temurun. Menurut Mulyani (2016:47) permainan tradisional adalah warisan nenek moyang, bersifat esensial, serta memiliki nilai kearifan lokal, dan wajib dilestarikan. Sejalan dengan pendapat tersebut Marzoan & Hamidi (2017: 46) merumuskan kalau permainan tradisional merupakan aktivitas yang diatur oleh aturan main berdasarkan tradisi genetik, dijalankan secara sukarela, dan memberikan kegembiraan bagi pelakunya.

Menurut Irwanto (2003:73) permainan tradisional gobak sodor/hadang adalah permainan olahraga tradisional yang tidak mempergunakan alat apapun sebagaimana permainan tradisional sebelumnya Banyak yang berkata gobak sodor ini diawali di Yogyakarta. Nama gobak sodor berasal dari kata gobak serta sodor, kata gobak berarti gerak leluasa, serta sodor berarti tombak. Di masa lalu, tentara mempunyai permainan yang disebut sodoran sebagai latihan keahlian tempur. Sodor merupakan tombak yang panjangnya hampir 2 meter, tanpa ujung tombak yang tajam.

Menurut Dony (2014:6), gobak sodor adalah olahraga beregu yang terdiri dari 2 orang ataupun lebih dalam satu kelompok. Gobak sodor merupakan olahraga dengan faktor gerakan lingkungan yang pastinya berarti untuk pertumbuhan motorik anak, sekaligus kekompakan tim. Permainan gobak sodor merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh sebuah tim di lapangan yang ditandai dengan garis persegi.

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mencegah lawan supaya tidak berhasil melewati tahapan-tahapan garis secara bolak-balik. Tim penjaga garis waspada pada semua garis vertikal dan horizontal. Sementara itu, tim pemain harus berusaha melewati garis dengan cepat agar para penjaga tidak berhasil menyentuh. Permainan ini membutuhkan kecepatan berlari, strategi, dan kerja sama tim yang baik (Fe, 2017:49).

Bersumber pada beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan gobak sodor merupakan sebuah permainan yang terdiri dari dua kelompok, permainan ini membutuhkan kerja sama tim yang dimana dalam permainannya mengandalkan kecepatan. Permainan ini sangat murah dan tidak memerlukan alat apapun. Permainan ini dilakukan dengan cara diadakannya suit terlebih dahulu oleh perwakilan tiap-tiap kelompok. Kelompok yang menang selaku penerobos, sebaliknya yang kalah berperan selaku penjaga, barulah permainan dapat dimulai. Selanjutnya pemain harus melewati rintangan lawan untuk melewati garis ke garis terakhir secara bolak-balik. Tim dikatakan menang jika seluruh anggota kelompok wajib menuntaskan proses bolak-balik. Tujuan dari proses bolak-balik ini adalah pemain harus dapat kembali ke area lapangan tertentu tanpa tertangkap oleh lawan.

Menurut Suhendrik (2011:20) bentengan adalah permainan tanpa perlengkapan yang dimainkan oleh 2 kelompok yang tiap-tiap kelompok beranggotakan 4-8 orang. Setiap kelompok memilih lokasi sebagai markas. Biasanya yang dijadikan markas seperti, tiang, tumbuhan ataupun pilar selaku benteng. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang serta mengambil alih benteng lawan dengan menyentuhnya. Dalam perkembangannya, permainan ini bisa dimainkan di luar lapangan (*outdoor*) serta di dalam ruangan tertutup (*indoor*). Permainan tradisional benteng-bentengan merupakan tipe yang memerlukan kegiatan besar serta sesuai untuk siswa kelas atas.

Bentengan adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua kelompok. Masing-masing kelompok harus mencari bentengnya, biasanya berupa tiang atau pohon, tujuan dari permainan ini adalah mengambil alih benteng lawan. Permainan ini membutuhkan strategi seperti sedang perang. Dalam dalam satu kelompok, anggota akan berbagi tugas menjadi penyerang, pengganggu, mata mata, dan penjaga benteng. (Fe, 2017:45).

Permainan hitam dan hijau merupakan permainan yang memerlukan gerak fisik secara aktif dan kompleks. Permainan hitam dan hijau adalah bentuk permainan sederhana tanpa alat maupun menggunakan alat yang dimainkan oleh dua regu yang bertujuan untuk melatih kecepatan reaksi dalam berlari (Muliadi 2017:152). Dalam permainan ini juga terdapat unsur keterampilan yang perlu dilakukan yaitu keterampilan teknik, taktik, fisik, konsentrasi dan gerak secara cepat. Permainan hitam dan hijau merupakan permainan yang dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Permainan ini membutuhkan konsentrasi, kecepatan berfikir, dan kecepatan dalam membuat keputusan. Karena konsep permainan ini adalah memabagi regu menjadi dua, satu regu bernama "hijau" dan regu lainnya bernama "hitam".

Pada awal permainan mereka saling berhadap-hadapan, dan pelatih atau yang bertindak sebagai juri akan mengucapkan nama kelompok dengan memanjangkan suku kata awal dari masing-masing nama kelompok tersebut, yaitu "hiiiiiii", sehingga kedua regu akan bersiap kata apa yang akan diucapkan oleh guru atau pelatih tersebut. Setelah juri mengucapkan nama regu, maka regu yang disebut oleh juri tersebut berlari menghindari untuk dapat ditangkap oleh regu lainnya.

Kusumawati, (2017:125) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan permainan sederhana baik menggunakan alat maupun tanpa alat yang dapat memberikan manfaat terhadap kebugaran jasmani, salah satunya adalah permainan hijau-hitam, dimana permainan yang didominasi gerak lari secara aktif dan cepat ke berbagai arah untuk menjaga dan menghadang lawan.

Menurut Mulyani (2016:166) permainan kucing dan tikus mempunyai aturan yang sederhana. Permainan ini biasa dimainkan anak-anak ketika waktu luang, waktu istirahat atau setelah pulang sekolah di halaman atau lapangan. Kelompok atau

beberapa anak membuat sebuah lingkaran besar dan saling bergandengan tangan membentuk lingkaran ke dalam. Dua anak bertindak sebagai tikus. Cara bermain adalah kucing berusaha mengejar tikus dan tikus berusaha menghindari kejaran kucing. Lingkaran membantu tikus dengan cara menghalangi kejaran kucing dengan cara tidak boleh masuk ke lingkaran baik saat mau ke dalam atau mau ke luar.

Manfaat permainan tradisional kucing dan tikus Menurut Mulyani (2016: 168) permainan ini melatih keterampilan fisik-motorik anak. Anak berlari, bermain kejar-kejaran, terkadang melompat dan sebagainya.

Special Olympics Indonesia didirikan pada tahun 1968 oleh Eunice Kennedy Shriver. Program *Special Olympics* sudah menyebar ke segala dunia serta memberdayakan banyak masyarakat Tunagrahita sampai jadi manusia yang lebih produktif di dalam kehidupan bermasyarakat. Sampai tahun 2009 *Special Olympics International* sudah mendata sebanyak 4 juta atlet *Special Olympics* yang tersebar di lebih dari 180 negara (SOIna, 2014).

Aktivitas SOIna dilaksanakan memakai sistem sukarela ataupun kerelawanan buat membina anak-anak tunagrahita supaya senantiasa dapat berprestasi di bidang olahraga. Program Utama SOIna merupakan pelatihan serta kompetisi olahraga selama setiap tahun, terdapat cabang olahraga yang diperlombakan antara lain, atletik, bulutangkis, tenis meja, sepak bola, bola basket, renang, bocce serta futsal.

Setiap provinsi di Indonesia memiliki SOIna provinsi masing-masing. SOIna provinsi Jambi terletak di bawah naungan Dinas Pemuda dan Olahraga (DISPORA) Provinsi Jambi. Atlet SOIna berusia 13-19 tahun dengan memiliki cabang olahraganya masing-masing, mereka sering mengikuti kompetisi olahraga yang bertingkat mulai dari tingkatan Kabupaten/Kota (PORKAB), Provinsi (PORDA), Daerah (PORWIL), serta Tingkatan Nasional (PORNAS) maupun internasional, Pekan *Special Olympics* Nasional (PERSONAS) yang diadakan 4 tahun sekali, serta *virtual competition* terutama sejak terjadinya pandemi covid 19. SLBN Sri Soedewi Jambi memiliki atlet SOIna kurang lebih 50 atlet dengan kelasnya masing-masing. Adapun pembagian kelas atlet tunagrahita adalah sebagai berikut :

1. *Mild mental retardation* (tunagrahita ringan) IQ-nya 70 – 55
2. *Moderate mental retardation* (tunagrahita sedang) IQ-nya 55 – 40
3. *Down syndrome* (merupakan kondisi keterbelakangan raga serta mental akibat pertumbuhan kromosom 21).

Adapun prestasi yang mereka raih yaitu cabor renang tingkat internasional, kemudian tahun 2020 mereka mengikuti *virtual competition* olahraga dan seni budaya SOIna, mereka mendapat beberapa juara antara lain, juara 2 cabor bocce kategori ganda *unified* putri, juara 2 cabor bulu tangkis kategori tunggal putra, juara 2 dan 3 cabor *Fit Five* kategori tunggal putra level 4, juara 1 cabor *Fit Five* kategori tunggal putri level 3, juara 3 cabor senam disabilitas kategori putra dan putri, serta beberapa prestasi lainnya.

METODE

Penelitian ini memakai metode eksperimen dalam penelitian ini ada kelompok eksperimen yang sengaja diperlakukan. Tipe penelitian ini merupakan one group pre- test and post- test design ialah eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok perbandingan (Arikunto, 2006: 125). Menurut Sugiyono (2013:58), Variabel penelitian pada dasarnya ialah seluruh suatu yang wajib diselidiki oleh seorang peneliti buat mendapatkan data tentang sesuatu perihal tersebut serta bisa ditarik kesimpulannya. Variabel yang ada pada penelitian ini yaitu variabel bebas adalah permainan tradisional serta variabel terikat adalah kecepatan.

Bagi Arikunto (2014:135), informasi dalam penelitian ini wajib relevan serta akurat, maka diperlukan perlengkapan yang bisa mengukur data serta bisa dipertanggungjawabkan, yaitu perlengkapan ukur atas instrumen penelitian yang valid serta reliabel, sebab instrumen yang baik wajibenuhi 2 persyaratan ialah valid serta reliabel. Disamping itu pula syarat- syarat instrumen yang baik merupakan wajib mempunyai akurasi, persepsi, serta kepekaan.

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini memakai instrumen yang berbentuk tes dan pengukuran. Tes yang dicoba merupakan tes kecepatan atlet futsal dengan Lari 60 Meter (Sprint). Tes dilaksanakan 2 kali yaitu tes awal dan akhir.

Tes awal dilakukan dengan cara setiap atlet diminta melakukan tes kecepatan dengan menggunakan tes Lari 60 Meter (Sprint). Setiap atlet diberikan 2 kali kesempatan untuk melakukan tes dan nilai tertinggi yang akan di ambil dari 2 kesempatan tersebut.

Ada pula metode pengumpulan informasi pada penelitian ini merupakan tes kecepatan. Tes yang dijalani merupakan tes Lari 60 Meter (Sprint) mengacu pada buku Ahmad Muchlisin Natas Pasaribu "Tes Dan Pengukuran Olahraga" (2020: 19-20).

Tabel 1. Penilaian Lari 60 Meter (Sprint)

UMUR 16-19 TAHUN PUTRA	NILAI
Sd-7.2 detik	5
7.3-8.3 detik	4
8.4-9.6 detik	3
9.7-11.0 detik	2
11.1-dst	1

Sumber : Pasaribu Ahmad, (2020:19-20)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan adalah kecepatan lari sprint 60 meter dengan menggunakan sampel sebanyak 8 atlet. Adapun deskriptif hasil penelitiannya adalah sebagai berikut

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian Tes awal

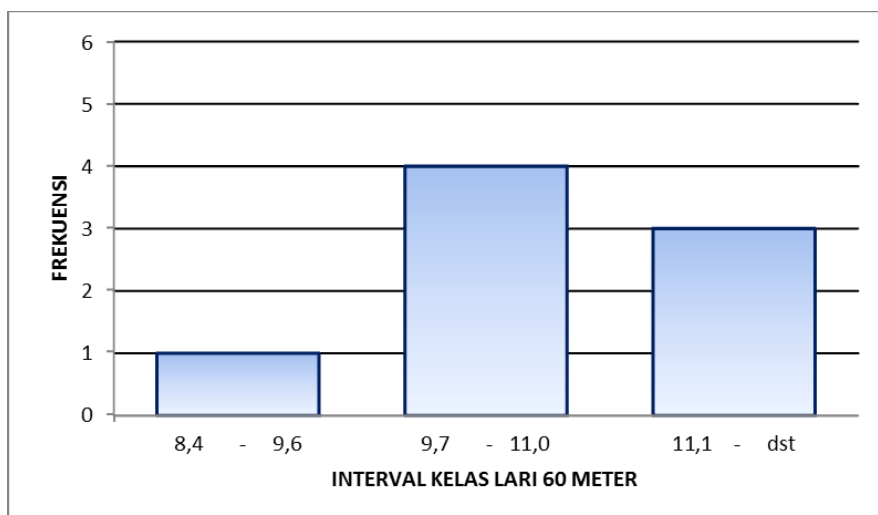
Variabel	N	Mean	Simpangan Baku	Varians
Tes Awal	8	1,75	0,71	0,5041

Dari tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa data tes awal dengan jumlah sampel sebanyak 8 atlet didapat mean sebesar 1,75, simpangan baku 0,71 dan varians 0,5041.

Tabel 3. Deskripsi Data Tes Awal

No	Norma	Nilai	F1	%
1	7,2	5	0	0%
2	7,3 – 8,3	4	0	0%
3	8,4 – 9,6	3	1	12,5%
4	9,7 – 11,0	2	4	50%
5	11,1- dst	1	3	37,5%
Jumlah			8	100%

Berdasarkan tabel diatas diketahui hasil tes awal, nilai 3 terdapat 1 orang dengan persentase 12,5%, nilai 2 terdapat 4 orang dengan persentase 50%, dan nilai 1 terdapat 3 orang dengan persentase 37,5%. Berikut ini merupakan diagram frekuensi data tes awal.

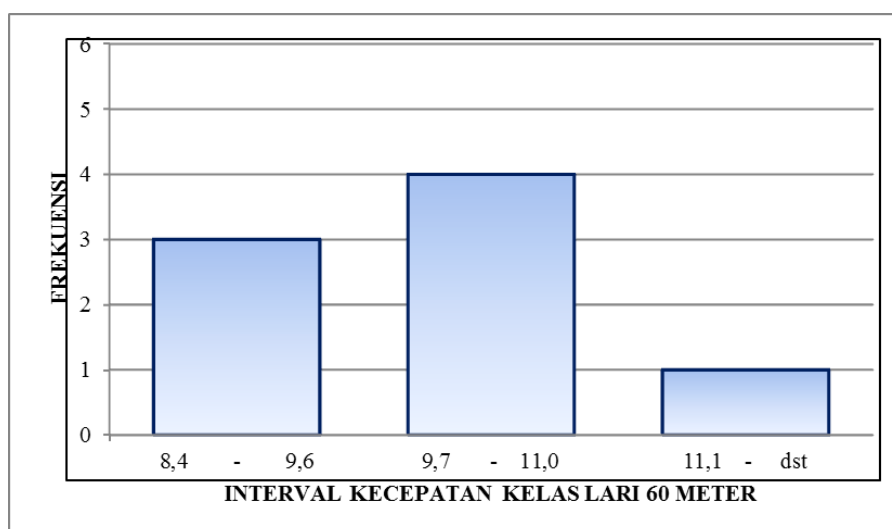


Gambar 1. Kelas Interval Tes Awal

Tabel 4. Deskripsi Data Tes Akhir

No	Norma	Nilai	F1	%
1	7,2	5	0	0%
2	7,3-8,3	4	0	0%
3	8,4-9,6	3	3	37,5%
4	9,7-11,0	2	4	50%
5	11,1-dst	1	1	12,5%
Jumlah			8	100%

Berdasarkan tabel diatas diketahui hasil tes akhir, nilai 3 terdapat 3 orang dengan persentase 37,5%, nilai 2 terdapat 4 orang dengan persentase 50%, dan nilai 1 terdapat 1 orang dengan persentase 12,5%. Dengan data tes akhir terlihat adanya peningkatan kecepatan yang terjadi yaitu untuk nilai 3 saat tes awal terdapat 1 orang kemudian di tes akhir untuk nilai 3 bertambah 2 dan menjadi 3 orang yang berada di nilai 3, dan untuk nilai 1 pada tes awal terdapat 3 orang dan di saat tes akhir berkurang 2 dan menjadi 1 orang yang berada di nilai 1. Dari data tersebut terjadi peningkatan pada 2 orang dari total 8 orang dengan persentase kenaikan sebanyak 0,25%. Berikut ini merupakan diagram frekuensi data tes akhir.



Gambar 2. Kelas Interval tes Akhir

Setelah dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji *Liliefors* terhadap data tes awal dan tes akhir, diperoleh hasil seperti pada tabel berikut:

Tabel 5. Uji Normalitas Tes Awal dan Tes Akhir

No	Keterangan	Tes Awal	Tes Akhir
1	Jumlah Sampel	8	8
2	L_{hitung}	0.2382	0,2618
3	$L_{tabel} (\alpha = 0,05)$	0,285	0,285
4	Keterangan	Normal	Normal

Berdasarkan tabel 5 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dapat dilihat bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ untuk kedua kelas sampel. Yaitu untuk data tes awal didapat L_{hitung} 0.2382 yang $< L_{tabel}$ 0,285, sedangkan untuk data tes akhir didapat L_{hitung} sebesar 0,2618 yang $< L_{tabel}$ 0,285. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data berdistribusi normal.

Uji statistik yang digunakan dalam melakukan uji homogenitas variansi adalah uji F. Dengan $n_1 = 8$, $n_2 = 8$, S_1^2 data tes awal = 0,5041 dan S_2^2 data tes akhir = 0,5041. Selanjutnya dengan dk pembilang (V_1) = 8 dan dk penyebut (V_2) = 8 diperoleh F_{hitung} secara keseluruhan sebesar 1,00 dengan $F_{tabel} = 5,99$. Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Uji Homogenitas Tes Awal dan Tes Akhir

Kelas	Jumlah Sampel	F_{hitung}	$F_{tabel} (\alpha = 0,05)$	Keterangan
Tes Awal	8	1,00	5,99	Homogen
Tes Akhir	8			

Dari tabel 4.5 terlihat bahwa semua data tes awal dan tes akhir memiliki $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data memiliki variansi yang homogen. Perhitungan lengkap uji homogenitas variansi dapat dilihat pada lampiran.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas serta data dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Hasil dari uji-t tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	N	t_{hitung}	$t_{tabel} 5\%$
Tes Awal	8	2,632	1,895
Tes Akhir	8		

Perbandingan harga antara t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan nilai dari tabel distribusi-t untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan = $(n - 1) =$

$(8 - 1) = 7$, diperoleh $t_{hitung} (2,632) > t_{tabel} (1,895)$, maka hipotesis diterima pada tingkat kepercayaan 95%. Hal ini berarti, terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kecepatan atlet futsal SOIna SLB Sri Soedewi Jambi .

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh permainan tradisional terhadap kecepatan atlet futsal SOIna SLB Sri Soedewi Jambi. Apabila dilihat dari angka *Mean Difference* atau rata-rata pada tes awal sebesar 1,75 dan rata-rata tes akhir sebesar 2,25. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional yang dilakukan mampu memberikan peningkatan yang lebih baik untuk meningkatkan kecepatan dibandingkan sebelum diberikan permainan tradisional.

Rohaedi dan Rinaldi, (2020:2) mengemukakan bahwa futsal merupakan permainan tim 5 lawan 5, dan produktivitas gol setiap pertandingan sangat cepat. Menang atau kalah dalam suatu permainan didasarkan pada tingkat baik dan buruk pemain dalam penerapan strategi saat pertandingan. Kata futsal berasal dari bahasa Spanyol maupun Portugis, ialah *futbol* yang maksudnya sepak bola serta *sala* yang maksudnya ruangan.

Di dalam permainan futsal pemain dituntut untuk dapat bergerak dengan cepat supaya dapat mengejar dan melewati lawan dengan mudah. Menurut Mathews yang dikutip oleh Suharyana (2012:109) mengatakan bahwa kecepatan adalah kemampuan untuk menghasilkan gerakan tubuh dalam waktu yang sesingkat mungkin.

Untuk dapat meningkatkan kecepatan diberikan latihan berupa permainan tradisional yang berhubungan dengan kecepatan. Menurut Asriansyah (2018:18) permainan tradisional adalah permainan yang telah semenjak lama dimainkan oleh anak-anak dahulu dan telah diperkenalkan oleh nenek moyang sebelumnya secara turun temurun. Dengan melakukan permainan tradisional yang berhubungan dengan kecepatan secara berulang ulang dapat melatih kecepatannya lebih baik lagi.

Dengan $db = N - 1 = 8 - 1 = 7$ dan taraf signifikansi 5%, angka batas penolakan hipotesis nol dalam t_{tabel} adalah 1,895, sedangkan nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah sebesar 2,632, ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ dari angka batas penolakan hipotesis nol. Dengan demikian, hal ini berarti terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kecepatan atlet futsal *Special Olympics* Indonesia SLB Sri Soedewi Jambi .

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka hipotesis pada penelitian ini diterima sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kecepatan atlet futsal *Special Olympics* Indonesia di SLB Sri Soedewi Jambi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asriansyah. 2018. *Permainan Kecil (Pendekatan Pembelajaran Motorik Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani)*. Bogor: Inspira
- Donny, M. 2014. Pengaruh Permainan Gobak Sodor terhadap Perkembangan Motor Ability SD Negeri 1 Ledo Kabupaten Bengkayang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 2:12
- Fe, Eci. 2017. *Buku Pintar Olahraga & Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Laksana
- Festiawan, R. 2020. "Pendekatan Teknik dan Taktik: Pengaruhnya terhadap Keterampilan Bermain Futsal". *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Vol. 03. No 2:143-155
- Gunawan, Y. R., & Suherman, A. 2016. Hubungan Kecepatan dan Kelincahan terhadap Kemampuan Dribbling Bola Futsal pada Atlet O2SN Kecamatan Sumedang Utara. *SpoRTIVE*, 1(1), 1-11.
- Hariyanto, Yudi. 2011. *Pengaruh Game Kecil terhadap Kenaikan Kebugaran Jasmani Siswa SD Negeri 97/IV Kota Jambi*. Skripsi. Jambi: Universitas Jambi
- Harsono. 2001. *Latihan Kondisi Fisik*. Bandung: FPOK UPI.
- Ishak, M. 2015. "Latihan Olahraga dalam Permainan Tradisional". *Jurnal ilmu keolahragaan*. 14(2), 42-48.
- Irwanto. 2003. *Jenis dan Manfaat Permainan Tradisional*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Kusumawati, O. 2017. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124-142.
- Marzoan, Hamidi. 2017. "Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa". *Jurnal An-nafs*. Lombok Utara. Vol. 2 No. 01:62-82
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press
- Muliadi. 2017. Penerapan Pendekatan Permainan Hijau-Hitam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lari Cepat (Sprint) Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Vol 1 No 2:150-158
- Ningrum, Dyah Puspo. 2018. *Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional terhadap Teknik Dasar Bola Basket Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket SMP Negeri 2 Sendang Kabupaten Tulungagung*". Skripsi. Kediri: Universitas Negeri Kediri.
- Nuriman, R, Kusmaedi, N, dan Sumardiyanto. 2016. "Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional". *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, Vol. 01 No. 01:29-33
- Rinaldi, M, dan Rohaedi, M. 2020. *Buku Jago Futsal*. Tangerang Selatan: Cemerlang
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D". Bandung: Alfabeta
- Suharjana. 2012. Diktat Kuliah (Kebugaran Jasmani). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukadiyanto. 2011. *Melatih Fisik*. Bandung: Lubuk Agung
- Suhendrik, R. B. 2011. Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Tradisional Bentengan pada Siswa Kelas Tinggi Di SD Negeri Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2010/2011 (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Pasaribu, A, M, N. 2020. *Tes Dan Pengukuran Olahraga*. Banten: Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju (YPSIM)
- Tirtawirya, D. 2005. *Metode Melatih Teknik dan Taktik Taekwondo*. Yogyakarta: FIK UNY
- Widiantoro, Tatag. 2016. *Tingkatan Keahlian Energi Tahan Aerobik, Kecepatan Respon Serta Kelincahan terhadap Ketepatan Backhand Drive Atlet Tenis Meja Pembinaan Atlet Berbakat(PAB) Wilayah Istimewa Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wulandarai, B. A., & Yuliawan, E. PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI VIDEO PERMAINAN TRADISIONAL. *Sains Olahraga: Jurnal Ilmiah Ilmu Keolahragaan*, 6(1), 29-40.