

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskriptif Data

I. Kelincahan Siswa Dengan Perlakuan Hadang

Data yang diperoleh dari penelitian ini meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, Standar Deviasi, Standar *Error*, Distribusi Frekuensi serta Histogram dari masing – masing Variabel. berikut data lengkapnya:

Tabel 4.1. Deskripsi Data Penelitian Kelincahan Dengan Perlakuan Hadang.

Variabel	Data kelincahan awal	Data kelincahan Akhir
Nilai Tertinggi	13.66	12.10
Nilai terendah	8.44	7.43
Rata-rata	11.02	9.87
Standar Deviasi	1.14	1.07
Standar <i>Error</i>	0.23	0.22

1. Data Hasil Tes Awal Kelincahan dengan Perlakuan Hadang

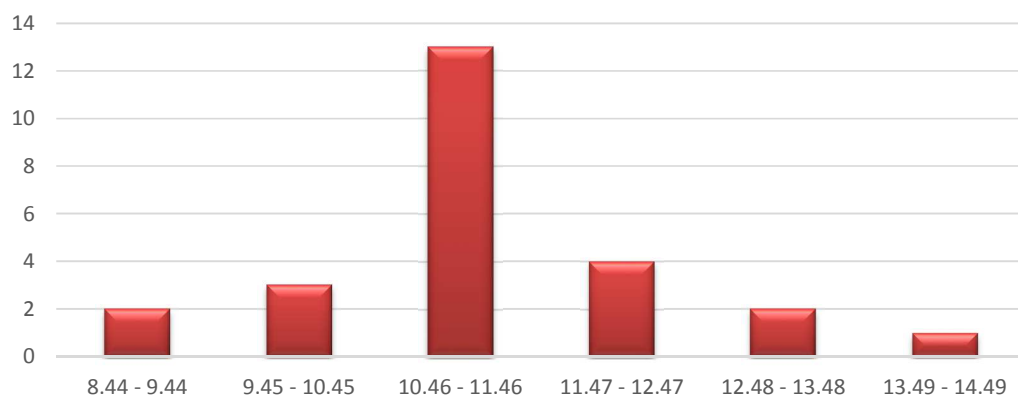
Data awal yang terkumpul pada sampel yang melakukan permainan Hadang adalah sebagai berikut : hasil data awal yang diperoleh dari rentang nilai 13.66 detik sampai dengan 8.44 detik didapat rata-rata sebesar 11.02 detik. Untuk standar deviasi sebesar (SD) 1.14 dan Standar *Error* 0.23 hal

tersebut dapat dilihat pada distribusi frekuensi dan diagram batang sebagai berikut:

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Awal Kelincahan Dengan Perlakuan Hadang

No.	Interval kelas	Titik Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	13.49 - 14.49	13.99	1	4%
2	12.48 - 13.48	13.48	2	8%
3	11.47 - 12.47	11.97	4	16%
4	10.46 - 11.46	10.96	13	52%
5	9.45 - 10.45	9.45	3	12%
6	8.44 - 9.44	8.94	2	8%
Σ			25	100%

Data Tes Awal Kelincahan Siswa



Gambar 4.1 Histogram Data Hasil Tes Awal Kelincahan Dengan Perlakuan Hadang

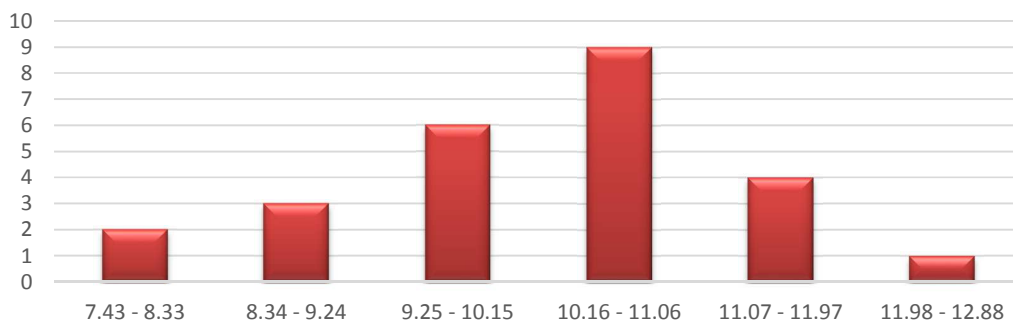
2. Data Hasil Tes Akhir Kelincahan dengan Perlakuan Hadang

Data Akhir yang terkumpul pada sampel yang melakukan permainan hadang adalah sebagai berikut : hasil data akhir yang diperoleh dari rentang nilai 12.1 detik sampai dengan 7.43 detik didapat rata-rata sebesar 9.87 detik. Untuk Standar Deviasi (SD) 1.07 dan Standar *Error* 0.22. hal tersebut dapat dilihat pada distribusi frekuensi dan diagram batang sebagai berikut :

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Akhir Kelincahan Siswa

No.	Interval kelas	Titik Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	11.98 - 12.88	12.43	1	4%
2	11.07 - 11.97	11.52	4	16%
3	10.16 - 11.06	10.61	9	36%
4	9.25 - 10.15	9.7	6	24%
5	8.34 - 9.24	8.79	3	12%
6	7.43 - 8.33	7.88	2	8%
Σ			25	100%

Data Awal Kelincahan Siswa



Gambar 4.2 Histogram Data Hasil Tes Akhir Kelincahan Dengan Perlakuan Bentengan

II. Kelincahan Siswa Dengan Perlakuan Bentengan

Data yang diperoleh dari penelitian ini meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, Standar Deviasi, Standar *Error*, Distribusi Frekuensi serta Histogram dari masing – masing Variabel. berikut data lengkapnya

Tabel 4.4. Deskripsi Data Penelitian Kelincahan Dengan Perlakuan Bentengan.

Variabel	Data Kelincahan Awal	Data Kelincahan Akhir
Nilai Tertinggi	11.97	11.63
Nilai Terendah	9.69	8.75
Rata-Rata	10.66	9.74
Standar Deviasi	0.54	0.65
Standar <i>Error</i>	0.11	0.13

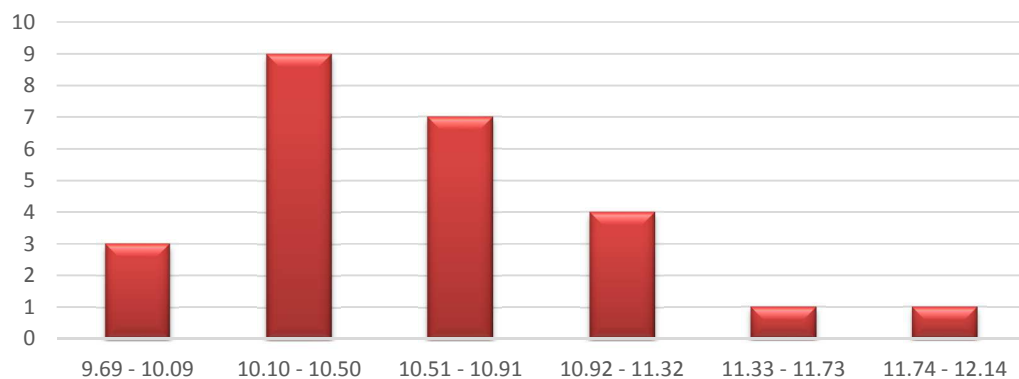
1. Data Hasil Tes Awal Kelincahan dengan Perlakuan Bentengan

Data awal yang terkumpul pada sampel yang melakukan permainan Bentengan adalah sebagai berikut: hasil data awal yang diperoleh dari rentang nilai 11.97 detik sampai dengan 9.69 detik didapat rata-rata sebesar 10.66 detik. Untuk standar deviasisebesar (SD) 0.54 dan Standar *Error* 0.11 hal tersebut dapat dilihat pada distribusi frekuensi dan diagram batang sebagai berikut:

Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Awal Kelincahan Dengan Perlakuan Bentengan

No.	Interval kelas	Titik Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	11.74 - 12.14	11.94	1	4%
2	11.33 - 11.73	11.53	1	4%
3	10.92 - 11.32	11.12	4	16%
4	10.51 - 10.91	10.71	7	28%
5	10.10 - 10.50	10.30	9	36%
6	9.69 - 10.09	9.89	3	12%
Σ			25	100%

Data Akhir Kelincahan Siswa



Gambar 4.3 Histogram Data Hasil Tes Akhir Kelincahan Dengan Perlakuan Hadang

2. Data Hasil Tes Akhir Kelincahan dengan Perlakuan Bentengan

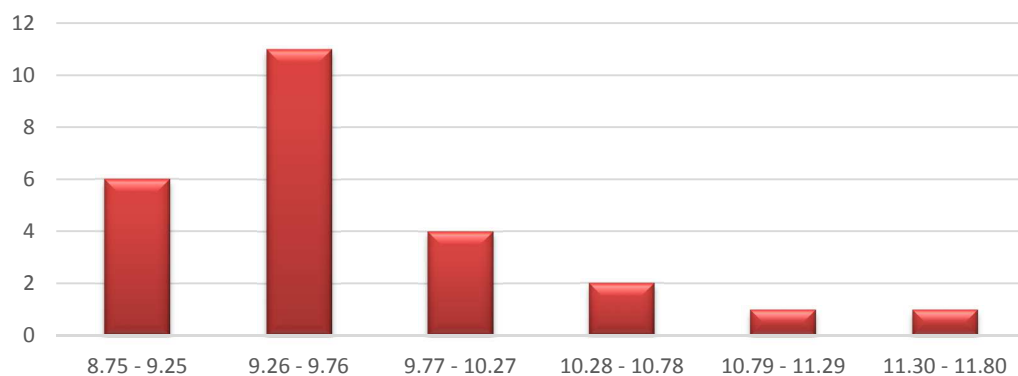
Data Akhir Yang terkumpul pada sampel yang melakukan permainan Bentengan adalah sebagai berikut : hasil data akhir yang diperoleh dari rentang nilai 11.63 detik sampai dengan 8.75 detik didapat rata-rata sebesar

9.74 detik. Untuk Standar Deviasi (SD) 0.65 dan Standar *Error* 0.13 hal tersebut dapat dilihat pada distribusi frekuensi dan diagram batang sebagai berikut :

Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Akhir Kelincahan Siswa

No.	Interval Kelas	Titik Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	11.30 - 11.80	11.55	1	4%
2	10.79 - 11.29	11.04	1	4%
3	10.28 - 10.78	10.53	2	8%
4	9.77 - 10.27	10.02	4	16%
5	9.26 - 9.76	9.51	11	44%
6	8.75 - 9.25	9.00	6	24%
Σ			25	100%

Data Akhir Kelincahan Siswa



Gambar 4.4 Histogram Data Hasil Tes Akhir Kelincahan Dengan Perlakuan Bentengan

B. Pengujian Hipotesis

I. Permainan Hadang

Hasil perhitungan Tes Kelincahan Awal dan Akhir latihan diperoleh Selisih rata-rata (M_D) = 1,0804 detik dengan Standar Deviasi Perbedaan (SD_D) 0,7867 detik. Standar *Error* Perbedaan rata-rata (SE_{MD}) 0,1605 dalam perhitungan selanjutnya diperoleh nilai t-hitung 6,7314 dan nilai t-tabel 2,06 pada taraf signifikan 5%. Dengan demikian nilai t hitung > t-tabel yang menunjukkan bahwa hipotesa nihil (H_0) ditolak dan hipotesa alternative (H_1) diterima. Hasil perhitungan tersebut menyatakan bahwa: Terdapat Pengaruh permainan Tradisional Hadang terhadap kelincahan Pada Siswa SMK Al-Washliyah, PuloGadung, Jakarta Timur.

II. Permainan Bentengan

Hasil perhitungan Tes Kelincahan Awal dan Akhir latihan diperoleh Selisih rata-rata (M_D) = 0,9472 detik dengan Standar Deviasi Perbedaan (SD_D) 0,6297 detik. Standar *Error* Perbedaan rata-rata (SE_{MD}) 0,1285 dalam perhitungan selanjutnya diperoleh nilai t-hitung 7,3712 dan nilai t-tabel 2,06 pada taraf signifikan 5%. Dengan demikian nilai t hitung > t-tabel yang menunjukkan bahwa hipotesa nihil (H_0) ditolak dan hipotesa alternative (H_1) diterima. Hasil perhitungan tersebut menyatakan bahwa: Terdapat Pengaruh permainan Tradisional Bentengan terhadap kelincahan Pada Siswa SMK Al-Washliyah, Pulogadung, Jakarta Timur.

C. Pembahasan

Pada penelitian ini terdapat peningkatan waktu secara efisien pada kelincahan siswa SMK Al-Washliyah, Waktu yang diberikan sesuai dengan lamanya jam pembelajaran yaitu, 2 x 45 Menit dalam satu kali tatap. Metode perlakuan yang digunakan untuk peningkatan kelincahan yaitu dengan metode perlakuan permainan hadang dan metode perlakuan permainan bentengan.

Pengujian hipotesis pertama dan kedua membuktikan adanya pengaruh permainan tradisional hadang dan bentengan terhadap kelincahan siswa. Secara statistik dengan derajat kesalahan 5 persen atau derajat kepercayaan 95 persen yaitu jika penelitian lain melakukan penelitian ulang dengan sampel yang berbeda dan waktu yang lebih lama maka masih ada kemungkinan untuk mendapatkan hasil yang berbeda dan lebih signifikan. Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis pada data yang didapat adalah Uji t. Hasil yang didapatkan dari Uji t tersebut menunjukkan bahwa hasil t_{hitung} pada kedua perlakuan lebih besar dibandingkan dengan nilai t_{tabel} , dengan kata lain kedua permainan tradisional tersebut berpengaruh terhadap kelincahan siswa, dan apabila dilihat dari besar nilai t_{hitung} antara permainan hadang dan bentengan, yang lebih berpengaruh terhadap kelincahan adalah permainan bentengan.

Pengujian hipotesis ketiga membuktikan bahwa permainan tradisional hadang lebih kecil pengaruhnya terhadap kelincahan dibandingkan dengan

permainan tradisional bentengan, hal ini dapat dilihat dari hasil kelincahan pada permainan hadang lebih kecil dibandingkan dengan permainan bentengan. Selain itu, saat melakukan permainan pun para siswa lebih antusias terhadap permainan bentengan dibandingkan dengan permainan hadang.