

## ABSTRAK

### Pengaruh Pemberian Permainan Terhadap Kemampuan Manipulatif Siswa Kelas V SDN Bluto I: 2015. Andiyanto

Kata Kunci : Permainan dan Manipulatif

Pada masa anak-anak usia 6-12 merupakan masa dimana mereka senang bermain. Permainan merupakan media atau wadah bagi anak-anak untuk mengekspresikan semua potensi yang dimilikinya. Dalam melakukan aktivitas (bergerak atau bermain), anak-anak memerlukan modal dasar untuk bergerak. Dengan modal dasar gerak itu anak dapat melakukan aktivitasnya, akan tetapi untuk aktivitas-aktivitas yang berkaitan dengan gerak dasar itu, anak perlu mendapatkan bimbingan ke arah kesempurnaannya sejalan dengan masa pertumbuhan dan perkembangannya. Dalam hal inilah, pendidikan formal di sekolah melalui mata pelajaran pendidikan jasmani hendaknya dapat mengarahkan dan membimbing untuk kesempurnaan dan kehalusan gerak yang dilakukan anak.

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* atau disebut juga eksperimen semu dengan menggunakan *rancangan pre-test and post-test group* menurut Arikunto (2006: 85). Dari pendapat tersebut dikatakan bahwa *pre-test and post-test group* adalah sebuah desain penelitian eksperimen di mana satu kelompok tersebut dilakukan sebuah observasi sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen disebut *pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen disebut *post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas V SDN Bluto I yang berjumlah 32 siswa, karena dalam penelitian ini jumlah populasinya kurang dari seratus maka populasi yang dijadikan sampel diambil semua sebagai subjek penelitian. Sebagai mana yang dikemukakan oleh Arikunto bahwa jika populasi dalam penelitian kurang dari 100 maka sampelnya diambil semuanya.

Terakhir pengujian hipotesis didapat koefisien korelasi  $r_{xy}$  (korelasi). Dengan mengkonsultasikan nilai  $t_{hitung}$  dan nilai  $t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena nilai  $t_{hitung} 19,176 >$  nilai  $t_{tabel} 1,697$ . Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes kemampuan manipulatif sebelum dan sesudah diberikan model permainan kecil terhadap kemampuan manipulatif pada Siswa Kelas V SDN Bluto I. Penerapan permainan kecil dapat meningkatkan kemampuan manipulatif sebesar 17,76% pada Siswa Kelas V SDN Bluto I.