

ABSTRAK

MUHAMMAD SANI MUFARRIZ 2025. **Pengaruh Permainan Lore Terhadap Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa SDN Cintawana Kabupaten Tasikmalaya.** Jurusan Pendidikan Jasmani. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Pendidikan adalah upaya untuk memberdayakan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan keagamaan dan spiritualnya, kesadaran diri, individualitas, akhlak yang tinggi, serta kemampuan- kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan bangsanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari permainan lore lore terhadap gerak dasar lokomotor siswa SDN Cintawana Kabupaten Tasikmalaya. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, subjek penelitian ini adalah Siswa kelas II SDN Cintawana Kabupaten Tasikmalaya yang berjumlah 23 siswa. Dalam penelitian ini cara mengambil sampel dengan Teknik total sampling. Berdasarkan hasil penelitian uji normalitas Hasil *pre-test* yang diperoleh 0.934, artinya $0.934 > 0.05$. Sedangkan, hasil dari *posttest* diperoleh 0.920, yang artinya $0.920 > 0.05$, dengan demikian data terdistribusi dengan normal. Uji homogenitas Karena $F 1,55 < F_{Critical} 2,64$, maka dari itu uji normalitas data dengan menggunakan cara manual yaitu Homogen. Pengujian hipotesis dengan perhitungan $t_{hitung} = 44,3$ dan besar “t” yang tercantum pada taraf signifikan 5% yaitu $t_{5\%} = 1,717144$ jadi dapat diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $44,3 > 1,717144$. Maka hipotesis alternatif diterima. Kesimpulan yang dapat diambil adalah permainan Lore berpengaruh terhadap kemampuan gerak dasar lokomotor di SD Negeri Cintawana Kab. Tasikmalaya, serta dapat digunakan untuk pembelajaran selanjutnya.

Kata Kunci: Gerak Dasar, Lokomotor, Permainan Lore

ABSTRACT

MUHAMMAD SANI MUFARRIZ 2025. *The Effect of Lore Game on Locomotor Basic Motion in Students of SDN Cintawana, Tasikmalaya Regency*. Department of Physical Education. Faculty of Teacher Training and Education. Siliwangi University, Tasikmalaya.

Education is an effort to empower students to actively develop their potential religious and spiritual strength, self-awareness, individuality, high morals, and abilities needed by themselves, society, nation, and nation. This study aims to determine the influence of the traditional game of lore on the basic locomotor motion of students of SDN Cintawana, Tasikmalaya Regency. The method used is an experiment with a quantitative approach, the subject of this research is the second grade students of SDN Cintawana, Tasikmalaya Regency which totals 23 students. In this study, the method of sampling was using the total sampling technique. Based on the results of the normality test research The pre-test results obtained were 0.934, meaning $0.934 > 0.05$. Meanwhile, the results of the posttest were obtained 0.920, which means $0.920 > 0.05$, thus the data is distributed normally. Homogeneity test Because $F_{1,55} < F_{Critical\ 2,64}$, therefore the data normality test, namely Homogeneous. Hypothesis testing with the calculation of $t_{cal} = 44.3$ and the magnitude of "t" listed at a significant level of 5%, namely $t_{5\%} = 1.717144$, so it can be seen that t_{cal} is greater than t_{table} , which is $44.3 > 1.717144$. Then the alternative hypothesis is accepted. The conclusion that can be drawn is that the Lore game affects the basic locomotor movement ability at SD Negeri Cintawana, Tasikmalaya Regency, and can be used for further learning.

Keywords: Basic Motion, Locomotor, Lore Game