

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI TK DIPONEGORO ASAM JAWA

Soybatul Aslamiah Ritonga

Dosen Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara

Email: soybatul89@gmail.com

Ade Irmayani Pasaribu

Mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) STITA Labuhanbatu Sumatera Utara, Indonesia

Email: adeirmayanipsb2001@gmail.com

Abstract—Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Permainan Tradisional terhadap kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Kelompok B Asam Jawa. Penelitian ini dilakukan di TK Diponegoro Asam Jawa Tahun Pelajaran 2021/2022. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen dengan desain penelitian Nonequivalent Control Group Design. Subjek dalam penelitian ini adalah berjumlah 35 anak terdiri dari 17 anak untuk kelompok eksperimen 1 dan 18 anak untuk kelas eksperimen 2. Teknik pengumpulan data berupa instrument non tes kemampuan motorik kasar anak. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji deskripsi data, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Berdasarkan uji hipotesis yakni Paired Sample t-Test dapat dilihat bahwa taraf sig. (2-tailed) sebesar 2,578, dengan $2,578 > 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan tradisional engklek lebih tinggi (87,18) dari rata-rata kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali (84,89). Dengan demikian permainan tradisional berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak Kelompok B di TK Diponegoro Asam Jawa.

Kata Kunci : permainan tradisional, kemampuan motorik kasar

I. PENDAHULUAN

Zaman sekarang pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Seiring dengan perkembangan zaman orang tua menginginkan anaknya agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sejak anak mulai menduduki bangku sekolah. Menurut Apriyanti Yofita Rahayu Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pengelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Anak usia dini merupakan masa yang sangat cemerlang untuk dilakukan dan diberikan pendidikan. Banyak ahli menyebutkan bahwa pada masa tersebut merupakan masa keemasan yang dimiliki oleh seorang anak. Masa dimana anak memiliki potensi yang sangat besar untuk berkembang dan memiliki kemampuan. Pada usia dini 90% dari fisik otak seorang anak sudah mulai terbentuk. Pendapat lain menyebutkan bahwa sekitar 50% kapabilitas kecerdasan manusia terjadi ketika berumur 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berumur 8 tahun dan mulai mencapai titik kulminasi ketika anak berumur 18 tahun.² Hal inilah yang menjadi perhatian orang tua dalam kesiapan anak memasuki jenjang persekolahan.

¹ Apriyanti Yofita Rahayu, 2013, *Menumbuhkan Kepercayaan Diri melalui Kegiatan Bercerita*, Indeks, Jakarta, hlm. 2

² M. Fadillah, dkk, 2014, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, hlm. 22

Rentang usia 4-6 tahun anak harus sudah mulai dipersiapkan agar mulai mendapatkan pendidikan di bangku sekolah. Proses pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun secara formal dapat ditempuh di Taman Kanak-Kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA). Dimulainya proses pembelajaran sejak anak usia dini, diharapkan anak mendapat stimulus-stimulus moral agama, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni sesuai dengan tingkat usia anak. Salah satu dari enam aspek perkembangan penting bagi anak usia dini adalah kemampuan motorik kasar. Anak selalu melakukan berlari di dalam kelas, berjalan-jalan dan melompat-lompat.

Hurlock menjelaskan kemampuan motorik kasar sebagai pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord, yaitu kemampuan yang diperlukan sejak usia balita sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak.³

Kemampuan motorik kasar dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Sebagai salah satu contoh, bisa diamati pada anak yang lari berkejar-kejaran untuk menangkap temannya. Pada awalnya mereka belum terampil untuk berlari, tetapi dengan bermain kejar-kejaran, maka anak berminat untuk melakukannya menjadi lebih terampil. Hal yang sederhana ini dapat membuat kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang dan terus meningkat.

Obervasi awal yang dilakukan di TK Kelompok B Diponegoro Asam Jawa mengenai kemampuan motorik kasar anak masih kurang, terlihat dari anak belum tampak mengontrol gerakan anggota tubuh atau belum dapat mengkoordinasikan anggota

³ Maria Hidayanti, 2013, *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Bakiak*, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 7, h. 197

tubuh agar dapat terampil diakibatkan dari kurangnya latihan fisik seperti berlari, melompat, berjalan maju dan mundur dengan tumit, menendang bola atau melakukan permainan engklek. Kemudian selain dari engklek lompat tali juga dapat melatih kemampuan motorik kasar anak. Kedua permainan tersebut merupakan permainan tradisional yang dapat melatih kemampuan motorik kasar anak, dimana di zaman modern sekarang ini jarang terlihat anak-anak memainkan ke dua permainan tersebut.

Kedua permainan tradisional ini, dapat melatih kemampuan motorik kasar anak dengan membantu anak untuk mengendalikan tubuh dan dirinya sendiri, dapat melatih anak untuk membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, dan yang terpenting dapat melatih ketangkasan dan kelincihan anak dalam permainan engklek dan lompat tali. Selain itu, anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran kemampuan motorik kasar dan mempunyai minat serta motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan perasaan yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik mengambil judul “Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Diponegoro Asam Jawa”.

II. LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Motorik Kasar Pengertian Kemampuan Motorik Kasar

Arti kata motorik menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah bersangkutan dengan penggerak.⁴ Motorik adalah motor yaitu suatu dasar biologi

atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain, gerak adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik. Motorik adalah terjemahan dari kata motor yang menurut Gallahue adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak.

Dengan kata lain, gerak adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik. Dalam psikologi, kata motor diartikan sebagai istilah yang menunjukkan keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakan-gerakannya, demikian kelenjar-kelenjar juga sekresinya. Secara singkat motor dapat pula dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulus atau rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik.⁵

B. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Misbach permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan.

Menurut Ahmad Yunus permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua-muda, laki-perempuan, kaya-miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya. Sementara itu, Subagiyo mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang berkembang

⁴ <https://kbbi.web.id>, 8 Oktober 2021

⁵ Samsudin, 2014, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*, Prenada Media Group, Jakarta, hlm. 10

dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya.

Menurut Ahmad Yunus permainan tradisional adalah merupakan hasil budaya yang sangat besar nilainya, yang merupakan benar-benar hasil budaya anak-anak dalam usaha mereka untuk berkreasi, berolahraga, serta berfantasi.⁶ Menurut Nurlan Kusmaedi permainan tradisional adalah suatu jenis kegiatan yang mengandung aturan-aturan khusus yang menjadi cerminan karakter dan berakar dari budaya asli.⁷

2. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional dikenal memiliki banyak manfaat yang hingga saat ini harus tetap dilestarikan keberadaannya di lingkungan masyarakat. Permainan tradisional dapat membawa banyak manfaat, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Bagi pendidik dan pengelola PAUD

- a) Memperkenalkan, melestarikan sekaligus dapat meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya dan nilai-nilai luhur yang terdapat di dalamnya, sebagai seorang pendidik dan pengelola maupun bagi anak didiknya di tengah meroketnya pengaruh budaya serta teknologi modern.

- b) Memperkaya pembelajaran yang sudah ada sebelumnya.
- c) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak, karena proses kegiatannya menstimulasi anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak.

Permainan tradisional dikenal memiliki banyak manfaat yang hingga saat ini harus tetap dilestarikan keberadaannya di lingkungan masyarakat. Permainan tradisional dapat membawa banyak manfaat, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Bagi pendidik dan pengelola PAUD

- a) Memperkenalkan, melestarikan sekaligus dapat meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya dan nilai-nilai luhur yang terdapat di dalamnya, sebagai seorang pendidik dan pengelola maupun bagi anak didiknya di tengah meroketnya pengaruh budaya serta teknologi modern.
- b) Memperkaya pembelajaran yang sudah ada sebelumnya.
- c) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak, karena proses kegiatannya menstimulasi anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak.

2) Bagi anak didik

- a) Membuat anak menjadi lebih kreatif dan cinta pada lingkungan sekitar.
- b) Dapat digunakan sebagai terapi bagi anak. Karena dengan adanya permainan tradisional ini anak dapat berteriak, tertawa dan dapat mengontrol emosinya.

⁶ Wahyu Hidayati, 2014, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Tradisional pada Anak Kelompok A TK ABA Ledok I Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014" *Skripsi* pada Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, hlm. 24.

⁷ *Ibid*

- c) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak (*Multiple Intellegences*).
- 3) Bagi masyarakat umum
- a) Mengenalkan kembali permainan tradisional bagi anak-anak di lingkungan sekitar.
 - b) Meningkatkan rasa kekeluargaan.
 - c) Memberikan sarana bermain bagi anak yang murah dan mudah.⁸

III. METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di TK Diponegoro Asam Jawa yang berlokasi di kecamatan Torgamba Kabupaten Labuhanbatu Selatan. Waktu Penelitian ini dimulai dari bulan Februari sampai April 2022.

B. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan yang digunakan adalah metode *Quasi Experimental Research* atau eksperimen semu. *Quasi Experimental Research* adalah jenis metode penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara *random*. Peneliti menggunakan metode *Quasi Experimental Research* karena

dalam penelitian ini terdapat variabel-variabel dari luar yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti. Dalam penelitian ini melibatkan dua kelas eksperimen yaitu kelas eksperimen 1 dan kelas 2, yang mana kedua kelas ini diberikan perlakuan yang berbeda. Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak di kelompok B diperoleh dari tes yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*).

2. Desain Penelitian

Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*.

Keterangan :

O1 = Pretest kelas eksperimen 1

O3 = Posttest kelas eksperimen 2

X = Perlakuan/treatment yang diberikan di kelas eksperimen 1 dengan menggunakan permainan tradisional engklek dan kelas eksperimen 2 dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali

O2 = Pretest kelas eksperimen 2

O4 = Posttest kelas eksperimen 2

IV. HASIL PENELITIAN

A. Hasil Analisis Data Penelitian

1) Uji Hipotesis

Tabel 4.1 Nilai Post Test Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Eksperimen	Kelompok A	17	87,18	4,362	1,058
	Kelompok B	18	84,89	4,213	,993

⁸ Yhana Pratiwi dan M. Kristanto, 2014, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015", *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Vol. 3, hlm.25

Tabel 4.2 Uji T Nilai Post Test Kelas Eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2

No	Data postes	Nilai rata-rata	Thitung	□	Ttabel	Kesimpulan
1	Kelas Eksperimen 1	87,18	2.578	5%	2,0252	Ada perbedaan yang signifikan
2	Kelas Eksperimen 2	84,89				

Berdasarkan Tabel 4.1 dan 4.2 di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata post test kelas eksperimen 1 dengan jumlah anak sebanyak 17 adalah 87,18 dan standard deviasi 4,362. Kemudian nilai rata-rata post test kelas eksperimen 2 dengan jumlah anak sebanyak 18 adalah 84,89, dan standard deviasi 4,213. Data di atas menunjukkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($2.578 \geq 2,025$), sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak artinya ada perbedaan nilai pada kelas eksperimen 1 yaitu permainan tradisional engklek dan kelas eksperimen 2 yaitu permainan tradisional lompat tali.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh permainan tradisional (engklek dan lompat tali) terhadap kemampuan motorik kasar anak Kelompok B di TK Diponegoro Asam Jawa. Nilai rata-rata kelas eksperimen 1 lebih unggul dari pada kelas eksperimen 2 yaitu dengan selisih 2,29. Penelitian ini mendukung kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat engklek dan lompat tali. Adapun menggunakan permainan tradisional engklek dan lompat tali ini mampu menguatkan otot besar pada

anak dalam pembelajaran di taman kanak-kanak.

2. Setelah dilakukan pengujian/perlakuan dan adanya hasil perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti, tampak bahwa perbedaan pengaruh antara hasil perolehan nilai pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2, yaitu nilai eksperimen 1 lebih tinggi setelah diberi perlakuan dengan permainan tradisional engklek dibanding dengan kelas eksperimen 2 dengan permainan tradisional lompat tali. Sebelum diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan *pretest* yaitu berupa instrumen non tes kemampuan motorik kasar pada kedua kelas tersebut. Pada kelas eksperimen 1 diperoleh skor tertinggi *pretest* sebesar 76, skor terendah *pretest* sebesar 63, rata-rata *pretest* sebesar 70,75, median sebesar 70,50 dan standar deviasi sebesar 3,697. Pada kelas eksperimen 2 diperoleh skor *pretest* tertinggi sebesar 77, skor terendah *pretest* sebesar 65, rata-rata *pretest* sebesar 70,43 median sebesar 70,00 dan standar deviasi sebesar 3,763. Sebelum diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan *pretest* yaitu berupa instrumen non tes kemampuan motorik kasar pada kedua kelas tersebut. Pada kelas eksperimen 1 diperoleh skor tertinggi *pretest* sebesar 62 skor terendah *pretest* sebesar 42, rata-rata *pretest* sebesar 49,18, median sebesar 49,00 dan standar deviasi sebesar 5,992. Pada kelas eksperimen 2 diperoleh skor *pretest* tertinggi sebesar 60 skor terendah *pretest* sebesar 42, rata-rata *pretest* sebesar 46,56, median sebesar 44,50 dan standar deviasi sebesar 5,360. Setelah dilakukan *pretest* selama dua hari kepada kelas

yang dijadikan objek penelitian yaitu kelas B1 sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas B2 sebagai kelas eksperimen 2, kemudian selanjutnya kedua kelas penelitian tersebut diberi perlakuan yang berbeda selama lima kali pertemuan. Setelah pertemuan kelima selesai atau pertemuan terakhir selesai, kedua kelas penelitian selama dua hari dilakukan *posttest*. Adapun nilai rata-rata yang berhasil diperoleh siswa pada kedua kelas penelitian menunjukkan angka yang berbeda. Kelas eksperimen 1 memperoleh skor *posttest* tertinggi yaitu sebesar 92, skor terendah *posttest* sebesar 78, rata-rata *posttest* sebesar 87,18, median sebesar 89,00 dan standar deviasi sebesar 4,362. Kelas eksperimen 2 memperoleh skor *posttest* tertinggi yaitu sebesar 92, skor terendah *posttest* sebesar 78, rata-rata *posttest* sebesar 84,89, median sebesar 85,00 dan standar deviasi sebesar 4,213. Dari hasil *posttest* yang tertera dapat terlihat bahwa nilai kelas eksperimen 1 yang menggunakan permainan tradisional engklek jauh lebih tinggi daripada nilai kelas eksperimen 2 yang menggunakan permainan tradisional lompat tali. Hal ini berarti bahwa permainan engklek efektif digunakan untuk kemampuan motorik kasar anak terutama pada TK di kelompok B. Hal tersebut juga ditunjukkan oleh uji skor *pretest* dan *posttest* kemampuan motorik kasar pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Pengujian uji-t skor *pretest* dan *posttest* ini dilakukan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Dari perhitungan

uji beda rata-rata kemampuan motorik kasar antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dapat dilihat jika $< 0,05$ maka H_a diterima. Pada uji t *pretest-posttest* terlihat bahwa nilai probabilitas pada signifikansi (*2-tailed*) adalah 2,578. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan motorik kasar anak di kelas eksperimen 1 dengan menggunakan permainan tradisional engklek dan anak di kelas eksperimen 2 dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan, maka beberapa saran yang dapat diberikan peneliti sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat mengetahui dan dapat mengikuti tahapan-tahapan permainan tradisional engklek dan lompat tali dengan baik dan benar.
2. Bagi Guru. Melalui adanya permainan ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk menindaklanjuti permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar siswa karena memiliki banyak manfaat dalam perkembangan anak.
3. Bagi Orang Tua/Masyarakat. Diharapkan dapat melestarikan penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan motorik kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadillah M, dkk, 2014, Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini, Kencana Prenada Media Group, Jakarta Ramayulis dan Samsul, 2009, *Filsafat Pendidikan Islam*, Kalam Mulia, Jakarta.
- Hidayanti Maria, 2013, Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Bakiak, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 7.
- Hidayati Wahyu, 2014, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Tradisional pada Anak Kelompok A TK ABA Ledok I Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014” *Skripsi* pada Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Pratiwi Yhana dan M. Kristanto, 2014, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015”, *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Vol. 3.
- Rahayu Apriyanti Yofita, 2013, *Menumbuhkan Kepercayaan Diri melalui Kegiatan Bercerita*, Indeks, Jakarta.
- Samsudin, 2014, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*, Prenada Media Group, Jakarta.