

Pengaruh Permainan Tradisional Baintingan Terhadap Motorik Kasar Anak Di TK Harapan Masa Banjarmasin

Annisa¹
M. Abdan Syakura, M.Pd²

²UIN Antasari, Banjarmasin, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan tradisional baintingan terhadap motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin dan untuk mengetahui bagaimana pengaruhnya terhadap motorik kasar anak.

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen (experimental design) dengan desain Nonequivalent Control Group Design . Teknik analisis data yang digunakan adalah uji u.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar di kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 86,07 dan di kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 67,73 dengan selisih antara dua kelompok sebesar 18,34, dan hasil perhitungan Uji U memperoleh nilai signifikansinya adalah $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa permainan tradisional Baintingan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin

Kata Kunci : Permainan Tradisional Baintingan, Motorik Kasar, TK

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak, anak merupakan subyek yang harus mendapatkan perhatian untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan motoriknya. Hal ini dikarenakan pada dasarnya perkembangan motorik anak yang lebih dulu berkembang adalah kemampuan motorik kasar dari pada kemampuan motorik halus. Aktivitas gerak yang dilakukan dengan bermain bagi anak merupakan suatu hal yang menyenangkan. Dalam ajaran Islam, bermain bukanlah sesuatu yang asing hal tersebut ditegaskan dalam QS.Yusuf ayat 12 bahwa Orangtua berhak merawat anaknya dengan metode yang menyenangkan agar anak juga merasa nyaman dan senang namun juga harus mendidik anak. Pada dasarnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diarahkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan Anak Usia Dini agar dapat tumbuh kembang secara optimal, melalui pemberian pengalaman dan rangsangan yang didapat dari proses belajar dan bermain. Namun faktanya, berdasarkan observasi yang peneliti telah lakukan di TK Harapan Masa Banjarmasin, terdapat beberapa masalah yang mendasari kurang optimalnya perkembangan motorik kasar anak di TK tersebut seperti perlunya stimulasi pada anak dalam melakukan kegiatan bermain, serta kurang menunjangnya alat permainan yang bisa membantu menstimulasi motorik kasar anak dan adanya desakan dari orang tua murid yang menginginkan anaknya bisa membaca, menulis dan berhitung sehingga guru cenderung mengabaikan perkembangan motorik kasar pada anak. Untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut diperlukan stimulasi yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin. Menurut peneliti, anak-anak

memerlukan kegiatan yang menarik dan menyenangkan sehingga mereka tertarik untuk melakukan kegiatan tersebut karena disekolah tersebut hanya ada permainan ayunan dan perosotan saja dan itupun jarang digunakan oleh gurunya. Agar kegiatan bermain lebih bervariasi, maka salah satu kegiatan yang dapat diberikan untuk membantu proses stimulasi motorik kasar anak melalui permainan tradisional *baintingan* yang dapat melatih keseimbangan tubuh dan kelincahan.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen (*Experimental Research*) dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Pada penelitian ini terdapat dua kelompok yang digunakan untuk penelitian, satu kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan satu kelompok lagi untuk kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan). Penelitian dilaksanakan pada 1 kelas dibagi menjadi 2 kelompok, 1 kelompok sebagai kelas eksperimen (*experiment*) dan 1 kelompok sebagai kelas pembandingan (*control*) dalam penelitian ini terdapat 3 tahap kegiatan yang dilakukan antara lain *pre test*, *treatment*, dan *post test*. Kedua kelompok penelitian ini akan diberikan *pre test* terlebih dahulu guna mengetahui kemampuan awal anak terhadap perkembangan motorik kasar. *Pretest* ini diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana perlakuan untuk kedua kelas ini sama bentuk dan kualitasnya. Kedua, diberikan perlakuan (*treatment*) yang berbeda, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan permainan tradisional *baintingan* sedangkan kelompok kontrol sesuai dengan dengan kegiatan disekolah. Tahap terakhir, kedua kelompok ini akan diberikan *post test* untuk

mengetahui perubahan dalam perkembangan motorik kasar anak. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, maka analisis datanya menggunakan teknik analisis statistik. Analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi perangkat lunak (*software*) yaitu *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 23. Statistik analitik yang digunakan adalah uji beda yaitu uji t atau uji mann-Whitney (uji U). Uji t digunakan jika data berdistribusi normal, sedangkan uji Mann-Withney (uji U) digunakan jika tidak berdisitribusi normal.

Analisis Data dan Pembahasan

Analisis Data dan Pembahasan

Untuk mengetahui signifikansinya, peneliti perlu melakukan uji t. Sebelum melakukan pengujian t-test dengan sampel berhubungan (dependent), peneliti perlu mengetahui normalitas data. Jika normalitas data terpenuhi maka t-test bisa digunakan, tetapi jika normalitas dan homogenitas data tidak terpenuhi maka akan digunakan uji u (Mann-Whitney). Dengan menggunakan SPSS 23, hasil normalitas diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.9 Data hasil Uji Normalitas Nilai Posttest eksperimen dan kontrol

Tests of Normality

	kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai_posttest	eksperimen	,234	15	,027	,879	15	,046
	kontrol	,188	15	,160	,897	15	,086

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil tabel di atas dapat dilihat bahwa signifikansi nilai posttest eksperimen pada uji Kolmogorov-Smirnov adalah 0,027 dan pada uji Shapiro-Wilk adalah 0,046 yang mana kedua nilai ini lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai posttest tidak berdistribusi normal.

Hasil nilai *posttest* kontrol pada uji Kolmogorov-Smirnov adalah 0,160 dan pada uji Shapiro-Wilk adalah 0,086 yang mana kedua nilai ini lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai posttest berdistribusi normal.

Dapat disimpulkan bahwa pada kolom Kolmogorov-Smirnov nilai signifikansi kelompok posttest kontrol adalah 0,160 lebih besar dari 0,05 berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi kelompok posttest eksperimen 0,027 lebih kecil dari 0,05 tidak berdistribusi normal.

a. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi (*sig*) < dari 0.05, data berasal dari populasi yang mempunyai varians tidak homogen. Jika nilai signifikansi (*sig*) > dari 0.05, data berasal dari populasi yang mempunyai varians homogen. Adapun uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Analysis of Varians* (ANOVA).

- 1) Test Homogenitas Kelas Eksperimen

Tabel 4.10. Hasil Uji Homogenitas

Uji Homogenitas *Posttest* Eksperimen & *Posttest* Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

nilai_posttest			
Levene	df	df	Sig.
Statistic	1	2	

,288	1	28	,596
------	---	----	------

Berdasarkan Tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi variable *posttest* Eksperimen (Y) berdasarkan variable *posttest* kontrol (X) adalah 0,596 yang lebih besar dari 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data variable Y berdasarkan variable X mempunyai varian yang sama atau homogen.

Dengan melihat hasil uji normalitas dan homogenitas di atas dapat diketahui bahwa uji t-test dengan sampel tidak berhubungan (independent) dan tidak relelvan dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan tardisional *baintingan* terhadap motorik kasar anak di TK Harapan Masa Banjarmasin. Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan tradisional *baintingan*, peneliti menggunakan uji Mann-Whitney.

b. Uji U (Mann-Whitney)

Uji Mann-Whitney disebut juga uji U merupakan alternatif uji-t dua sampel bebas. Uji U akan membuktikan hipotesis dari penelitian ini, yang berbunyi: "Ada pengaruh permainan tardisional *baintingan* terhadap motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin". Dengan rumusan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh permainan tradisional *baintingan* terhadap motorik kasar anak di TK Harapan Masa Banjarmasin.

Dengan menggunakan uji Mann-Whitney melalui SPSS 23. Jika nilai signifikan >0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak, sebaliknya jika nilai signifikan <0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima, tampak pada tabel berikut :

Tabel 4.11 Hasil Uji Mann-Whitney

Ranks

	Kelompok		Mean Rank	Sum of Ranks
nilai_posttest	eksperimen		20,7	311,50
		5	7	
	Kontrol		10,2	153,50
		5	3	
Total		0		

	nilai_p osttest
Mann-Whitney U	33,500
Wilcoxon W	153,50
Z	-3,373
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,001 ^b

Berdasarkan uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikan $0,001 < 0,05$. dengan demikian bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya setelah penggunaan permainan tradisional *baintingan* mempengaruhi motorik kasar anak untuk kelompok eksperimen di TK Harapan Masa Banjarmasin.

PROSEDUR PENELITIAN

Adapun prosedur penelitian ini terbagi dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Tahap Perencanaan

- a. Penjajakan lokasi penelitian dengan berkonsultasi dengan kepala sekolah, dewan guru, khususnya guru Kelompok B TK Harapan Masa Kota Banjarmasin.
- b. Setelah menentukan masalah, maka peneliti berkonsultasi dengan pembimbing akademik lalu membuat desain proposal skripsi.
- c. Menyerahkan proposal skripsi kepada Tim Skripsi mohon persetujuan judul.

2. Tahap Persiapan

- a. Mengadakan seminar desain proposal skripsi.
- b. Memohon surat riset kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- c. Menyerahkan surat riset kepada sekolah yang bersangkutan dan berkonsultasi dengan guru Kelompok B untuk mengatur jadwal penelitian.
- d. Menyusun kegiatan yang akan diajarkan untuk kelas eksperimen yang menggunakan permainan tradisional *baintingan* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan tradisional *baintingan*.
- e. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH).

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan riset di TK Harapan Masa Banjarmasin.
- b. Melaksanakan *pretest*, *treatment*, dan *posttest* terhadap kelompok eksperimen.
- c. Melaksanakan *pretest* dan *posttest* terhadap kelompok kontrol
- d. Mengolah data-data yang sudah dikumpulkan.
- e. Melakukan analisis data.
- f. Menyimpulkan hasil penelitian.

4. Tahap Penyusunan Laporan

- a. Penyusunan laporan penelitian dalam bentuk skripsi.
- b. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing.
- c. Memperbanyak dan diajukan dalam sidang munaqasah skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, peneliti dapat mengemukakan beberapa simpulan, yaitu:

1. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional baintingan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin, hal tersebut dapat terlihat dari hasil tes kemampuan awal anak diketahui hasil nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen sebesar 49,47. Kemudian setelah di berikan perlakuan berupa permainan tradisional baintingan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen mengalami peningkatan menjadi 86,07. Dapat

disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan. Hal tersebut di sebabkan oleh meningkatnya kemampuan motorik anak setelah dilakukannya permainan baintingan.

2. Baintingan dapat mengembangkan motorik kasar anak pada aspek kelincahan dengan kegiatan berlari cepat dan keseimbangan dengan kegiatan melompat satu kaki.

Saran

Setelah terselesaikannya penelitian skripsi ini, maka peneliti memberikan rekomendasi dan saran-saran kepada pihak-pihak yang terkait. Adapun saran dan rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Pihak Sekolah

Diharapkan kepada pihak sekolah agar dapat melengkapi fasilitas belajar, khususnya fasilitas yang berkenaan dengan penunjang kemampuan anak sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

2. Penelitian Selanjutnya

Untuk para peneliti lain, mengingat berbagai keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, kiranya perlu dilakukan penelitian sejenis dengan jenis permainan tradisional lainnya, tempat dan karakteristik yang berbeda dan materi yang lebih luas, terkait dengan permainan tradisional lainnya yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Dariyo, Agoes, *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*, Bandung: PT. Refika Aditama, 2007.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya, "Permainan rakyat daerah provinsi kalimantan selatan", Banjarmasin, 1980.
- Depdiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.137*, Jakarta: Direktorat PAUD, 2014.
- Dorothy, Einon, *Permainan Cerdas untuk anak usia 2 – 6 tahun*, Jakarta: Erlangga, 2005.
- Fadhillah, Muhammad, *Desain Pembelajaran PAUD*, Yogyakarta: Arruz-Media, 2012.
- _____, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Fakhrudin, Asef Umar, *Agar Anak Anda Juara*, Yogyakarta: Gava Media, 2015.
- Fathoni, Abdurrahmat, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Hasan, Maimunah, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, Yogyakarta: DIVA Press, 2012.
- Hasanah, Nor Izzatil & Hardiyanti Pratiwi, *A Sampai Z Permainan Tradisional Banjar Untuk Perkembangan Anak*, Banjarmasin, 2015.
- Heri, Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, Bandung: Referens, 2012.
- Hurlock, Elizabeth, B, *Child Development*, Penerjemah: Med Meitasari Tjandra dan Muchicah Zarkasih, Jakarta: Erlangga, 2013.
- Kurnia, Rita, *Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*, Jurnal, UNRI, 2012.
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta, 2014.
- Martha, Christianti, "Anak dan Bermain", Jurnal; Yogyakarta, 2007.
- Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Novan, Ardy Wiyani, *Manajemen Paud Bermutu*, Yogyakarta: Gava Media, 2015.
- S, Usman, *Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Saebani, Ahmad, *Metode Penelitian*, Bandung : Pustaka Setia, 2014.
- Seman, Syamsiar, M, *Permainan Tradisional Orang Banjar 35 Permainan Rakyat Yang Sudah Langka*, Banjarmasin: Lembaga Pengkajian & Pelestarian Budaya Banjar Kalimantan Selatan, 2014.
- Soekresno, Emmy, *Panduan Memilih 20 Mainan Terbaik Sepanjang Masa*, Depok: PT Luxima Metro Media, 2009.
- Subagyo, Joko, *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, Jakarta: Alfabeta, 2011.
- Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.

- Sujiono, Bambang, dkk, *Metode Pengembangan Fisik*, Tangerang Selatan:Universitas Terbuka, 2012.
- Suratno, Mansyur, dkk., *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Multi Pressindo, 2009.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendekatan Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005.
- Syah, Muhibbin, *Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik*, Depok, PT. Raja Grafindo, 2014.
- Tarigan, Herman, *Modul Belajar Motorik*, Lampung: Universitas Lampung,2009.
- Widiyana, Desti, The Effect Of Arias (Assurance, Relevan, Interest, Assesment And Satisfaction) Learning Model To Improvement Learning Chievement On KKPI Subjects In X Class SMK Negeri 1 Pedan, Jurnal, UNY, 2015.
- Yuliardi, Ricki & Zuli Nuraeni, *Statistika Penelitian Plus Tutorial SPSS*, Yogyakarta: Innosain, 2017.
- Zaviera, Ferdinand, *Mengenal & Memahami Tumbuh Kembang Anak*, Yogyakarta: Katahati, 2015.