

Pengaruh Permainan Tradisional Basamsaman Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Uswatun Hasanah Martapura

**Nurpadilah¹
Murniyanti Ismail, M.Pd²**

² UIN Antasari, Banjarmasin, Indonesia

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil perkembangan motorik kasar anak antara anak yang diberikan kegiatan menggunakan permainan tradisional basamsaman dengan anak yang tidak menggunakan permainan tradisional basamsaman dan pengaruh permainan Tradisional Basamsaman terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di RA Uswatun Hasanah Martapura.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design*. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B1 RA Uswatun Hasanah Martapura yang berjumlah 30 orang yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji mann-whitney.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan hasil. Jika dilihat dari nilai rata-rata tes akhir (*post-test*), hasil perkembangan di kelompok eksperimen menunjukkan hasil dengan rata-rata nilai 83,13 dan di kelompok kontrol dengan rata-rata nilai 73,13. Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney diketahui bahwa signifikansi yang diperoleh sebesar 0,029 yang berarti lebih kecil daripada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional basamsaman memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di RA Uswatun Hasanah Martapura.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Basamsaman, Motorik Kasar, RA

PENDAHULUAN

Setiap anak adalah aset bangsa yang harus mengenal budaya, tradisi dan adat istiadat negaranya. Hal ini dimaksudkan agar anak tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang cinta tanah air, berjiwa nasionalisme dan tentunya berkarakter sesuai karakter bangsa. Mengenalkan budaya kepada anak haruslah sesuai dengan dunianya yaitu bermain, karena bermain merupakan kebutuhan biologis dan juga psikologis anak. Ironinya, banyak anak yang sudah lupa bahkan tidak tahu akan permainan tradisional yang sekaligus sebagai salah satu kebudayaan Indonesia. Bermain merupakan sarana belajar bagi anak yang menyenangkan dan mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak, melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosional, sosial, nilai dan sikap hidup. Kekuatan fisik merupakan bagian pokok dari tujuan pendidikan, maka pendidikan harus mempunyai tujuan ke arah keterampilan-keterampilan fisik yang dianggap perlu bagi teguhnya keperkasaan tubuh yang sehat.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada anak kelompok B di RA Uswatun Hasanah terkait dengan kemampuan motorik kasar masih memerlukan stimulasi dikarenakan kurangnya kesadaran akan pentingnya pengembangan kemampuan motorik kasar pada diri anak, sehingga anak didik kurang menjalankan secara sungguh-sungguh. Maka dari hal itu terdapat beberapa aspek motorik kasar yang belum optimal diantaranya yaitu: 1) anak belum mampu merubah arah posisi secara cepat, 2) Keseimbangan yang kurang dapat terlihat saat anak tidak bisa berdiri dengan satu kaki dan masih sering menyentuh tanah, 3) ketertarikan yang dimiliki anak kurang, hal ini terlihat dari antusias yang ditunjukkan saat proses pembelajaran, 4) kegiatan yang diberikan oleh pendidik masih belum dapat menstimulus perkembangan motorik kasar anak karena hanya berupa permainan memanjat, berlari, jalan-jalan dan aktivitas yang merupakan suatu kegiatan yang sering dilakukan anak bahkan saat berada dirumah. Dari permasalahan itu maka diperlukan suatu perbaikan yang dapat meningkatkan

kemampuan motorik kasar anak kelompok B di RA Uswatun Hasanah. Anak-anak memerlukan kegiatan yang menarik dan menyenangkan serta merupakan aktivitas yang jarang dilakukan sehingga mereka tertarik untuk melakukan. Kegiatan yang dapat diberikan untuk membantu proses stimulasi anak-anak salah satunya dapat melalui permainan tradisional *basamsaman* yang dapat berguna bagi anak untuk melatih keseimbangan, kesigapan dan ketahanan fisik. Peneliti disini juga ingin menggali dan mengenalkan kembali permainan tradisional bagi anak-anak, terutama permainan *basamsaman*, sehingga permainan ini bisa terus dilestarikan dan tidak tergantikan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan untuk meneliti pengaruh permainan tradisional *basamsaman* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang menggunakan angka dalam penyajian data dan analisis yang menggunakan uji statistic Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen (*quasi 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 kelompok eksperimen (*experiment*) dan 1 kelompok sebagai kelompok pembanding (*control*) dalam penelitian ini terdapat 3 tahap kegiatan yang dilakukan antara lain *pre test* pembelajaran, *treatment*, dan yang terakhir adalah *post test*.

Kedua kelompok penelitian ini akan diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal kedua kelas tersebut terhadap permainan tradisional *basamsaman*. Selain itu, diberikan perlakuan yang berbeda,

kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan bermain basamsaman sedangkan kelompok kontrol sesuai dengan perencanaan guru kelompok tersebut. Tahap terakhir, kedua kelompok ini akan diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan dalam hal perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Prosedur Penelitian

1. Tahap Perencanaan

- a. Penjajakan lokasi penelitian dengan berkonsultasi dengan kepala sekolah RA Uswatun Hasanah Martapura Ibu Hj.Sitti Hamriah, S.Ag. M.Pd.
- b. Setelah menentukan masalah, maka penulis berkonsultasi dengan pembimbing akademik lalu membuat desain proposal skripsi.
- c. Mengajukan desain proposal.

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 untuk mengatur jadwal penelitian.
- d. Menyusun kegiatan yang akan diajarkan untuk kelas eksperimen yang menggunakan permainan tradisional basamsaman dan kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan tradisional basamsaman.
- e. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH)

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan riset.
- b. Melaksanakan uji validitas
- c. Melaksanakan *pretest*, pembelajaran dan *post-test* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol
- d. Mengolah data-data yang sudah dikumpulkan.
- e. Melakukan analisis data.
- f. Menyimpulkan hasil penelitian.

4. Tahap Penyusunan Laporan

- a. Penyusunan hasil penelitian dalam bentuk skripsi.

- b. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing skripsi.
- c. Memperbaiki dan memperbanyak hasil penelitian
- d. Siap diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasah skripsi.

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

a Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan diuji berdistribusi normal, yaitu signifikan $>0,05$, maka uji t-test dapat dilakukan, sedangkan jika sebaliknya maka data harus dimodifikasi terlebih dahulu sehingga data berdistribusi normal. Model uji t-test yang baik adalah memiliki distribusi normal atau mendekati normal. Dengan menggunakan SPSS 23, hasil normalitas diperoleh sebagai berikut.

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai	1	.240	15	.020	.914	15	.156
	2	.232	15	.029	.882	15	.050

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel di atas, pada kolom Kolmogorov-Smirnov nilai signifikansi kelompok 1 (posttest kelas control) adalah 0.020 dan nilai signifikansi kelompok 2 (posttest kelas eksperimen) adalah 0.029 yang mana kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0.05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua data tidak berdistribusi normal.

b Uji Homogenitas

Test homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan atau ketidaksamaan varian dari beberapa populasi. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 maka disimpulkan bahwa varian dari beberapa kelompok populasi data adalah tidak sama. Namun jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa varian dari beberapa kelompok populasi data adalah sama. Adapun uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Analisis of Varians (ANOVA)

1) Test Homogenitas Kelas Eksperimen

Tabel 4.11 Data Hasil Uji Homogenitas kelas eksperimen

Test of Homogeneity of Variances

Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.063	2	10	.092

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi variable posttest (Y) berdasarkan variable pretest (X) adalah 0.092 yang lebih besar dari 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data variable Y berdasarkan variable X mempunyai varian yang sama atau homogen.

2) Test Homogenitas kelas Kontrol

Tabel 4.12 Data Hasil Uji Homogenitas kelas kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.408	2	11	.675

Berdasarkan Tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi variable posttest (Y) berdasarkan variable pretest (X) adalah 0.675 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 basamsaman terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini RA Uswatun Hasanah Martapura. Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan tradisional basamsaman, peneliti menggunakan uji Mann-Whitney.

c 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 basamsaman terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di RA Uswatun Hasanah Martapura”.

Dengan rumusan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh permainan tradisional basamsaman terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Uswatun Hasanah Martapura

Ho : Tidak ada pengaruh permainan tradisional basamsaman terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Uswatun Hasanah Martapura

Dengan menggunakan uji Mann-Whitney melalui SPSS 23. Jika nilai signifikan $>0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sebaliknya jika nilai signifikan $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, tampak pada tabel berikut :

Tabel 4.13 Hasil Uji Mann-Whitney

Ranks

	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil	Kontrol	15	12.17	182.50
	Eksperimen	15	18.83	282.50
	Total	30		

Test Statistics^a

	Hasil
Mann-Whitney U	62.500
Wilcoxon W	182.500
Z	-2.186
Asymp. Sig. (2-tailed)	.029
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.037 ^b

Berdasarkan uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikan $0.029 < 0.05$. dengan demikian bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya setelah

penggunaan permainan tradisional basamsaman mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak usia dini untuk kelompok eksperimen di RA Uswatun Hasanah Martapura.

Pembahasan

Kekuatan fisik merupakan bagian pokok dari tujuan pendidikan, maka pendidikan harus mempunyai tujuan ke arah keterampilan-keterampilan fisik khususnya perkembangan motorik kasar yang di anggap perlu bagi teguhnya keperkasaan tubuh yang sehat. Anak-anak memerlukan kegiatan yang menarik dan menyenangkan serta merupakan aktivitas yang jarang dilakukan sehingga mereka tertarik untuk melakukan.

Kegiatan yang dapat diberikan untuk membantu proses stimulasi anak-anak salah satunya dapat melalui permainan tradisional *basamsaman* yang dapat berguna bagi anak untuk melatih keseimbangan, kesigapan dan ketahanan fisik. Dengan permainan tradisional basamsaman ini juga dimaksudkan agar anak tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang cinta tanah air, berjiwa nasionalisme dan tentunya berkarakter sesuai karakter bangsa. Mengenalkan budaya kepada anak haruslah sesuai dengan dunianya yaitu bermain, karena bermain merupakan kebutuhan biologis dan juga psikologis anak. Ironinya, banyak anak yang sudah lupa bahkan tidak tahu akan permainan tradisonal yang sekaligus sebagai salah satu kebudayaan indonesia.

Dalam permainan basamsaman ada dua gerakan yang membantu pengembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun yaitu melompat dengan satu kaki (bainting). Pada tahap ini anak diajak untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka dalam hal menjaga keseimbangan tubuh karena anak harus melompat dengan satu kaki. Pada usia anak 4-6 tahun dapat melompat 4-6 kali dengan satu kaki. Dengan demikian jika anak usia 4-6 tahun belum dapat melompat 4-6 kali dengan satu kaki maka perkembangan fisik motorik anak belum tercapai. Selanjutnya melompat dengan dua kaki secara terkoordinasi. Anak usia 4 tahun dapat melompat dengan dua kaki sejauh 25 cm. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa anak yang berusia 5-6 tahun dapat melompat lebih jauh dari 25 cm tersebut. Terlepas dari gerakan-gerakan tersebut, secara keseluruhan dengan bermain basamsaman anak diajak untuk melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan serta diajak untuk mengenal aturan.

Pengaruh permainan tradisional Basamsaman terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini ini telah dibuktikan dari hasil penelitian anak kelompok B di RA Uswatun Hasanah Martapura, diketahui dari hasil uji Mann-Whitney diperoleh signifikansi sebesar 0,029 yang berarti lebih kecil daripada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Basamsaman memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di RA Uswatun Hasanah Martapura.

SIMPULAN

Pada hasil penelitian pengaruh permainan tradisional “Basamsaman” terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di RA Uswatun Hasanah Martapura diketahui dari hasil uji Mann-Whitney diperoleh signifikansi sebesar 0,029 yang berarti lebih kecil daripada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional “Basamsaman” memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di RA Uswatun Hasanah Martapura.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Widiyanto, Mikha. Statistika Terapan. Bandung. Tarsito. 2005
- Ardy Wiyani, Novan dan Barnawi. Format PAUD. Yogyakarta. Ar-ruzz Media. 2014.
- Christianti Martha. Anak dan Bermain. Jurnal, Yogyakarta. 2007.
- 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.

Dinar Pratisti ,Wiwien. Psikologi Anak Usia Dini. Bogor : PT. Indeks.2008.

Fadillah Muhammad. Desain Pembelajaran PAUD Tinjauan Teoretik & Praktik.
 Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.2012.

Fadlillah M. Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Jakarta : Kencana, 2017.

Hasan Maimunah. Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta. DIVA press. 2009.

Hasanah, Nor Izatil dan Pratiwi Hardiyanti. A SAMPAI Z PERMAINAN
 TRADISIONAL BANJAR UNTUK PERKEMBANGAN ANAK.
 Banjarmasin.2015.

Kurnia Rita. Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia
 Dini.Jurnal UNRI.2012.

Margono. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta:PT.Rineka Cipta.2004

Mursid. Pengembangan pembelajaran paud. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
 2015.

Musthofa Yasin. EQ untuk Anak Usia Dini dalam pendidikan Islam. Yogyakarta.
 Sketsa. 2002.

Nurani Yuliani Sujiono. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta :
 DIVA Press.2009.

Riduwan. Belajar mudah penelitian untuk Guru, Karyawan dan peneliti pemula.
 Bandung.2005.

Risaldy Sabil .Bermain, Bercerita & Menyanyi. Jakarta . Luxima.2014.

Seman Syamsiar. Permainan Tradisional Orang Banjar. Banjarmasin.Yayasan
 Pendidikan Banua Banjarmasin.2001.

Soekresno Emmy. Panduan Memilih 20 Mainan Terbaik Sepanjang Masa. Depok:
 PT. Luxima Metro Media.2009

Sudjana. Metode statistika. Bandung. Tarsito.2005.

Sugiyono. Statistik untuk penelitian. Bandung. ALFABETA. 2010.

_____.Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan
 R&D.Bandung.ALFABETA.2011

- Sujiono Bambang. dkk. Metode Pengembangan Fisik . Tangerang Selatan. Universitas Terbuka.2012.
- Sukardi. Metodologi penelitian pendekatan kompetensi dan praktik.Jakarta. PT Bumi Aksara.2009.
- Syaodin Sukmadinata, Nana. Metode penelitian pendidikan. Bandung. Remaja Rosdakarya.2015.
- Umar Fakhruddin, Asef. Agar Anak Anda Juara. Yogyakarta : Gava Media.2015.
- Zaviera Ferdinand. Mengenal & Memahami Tumbuh Kembang Anak. Jogjakarta: Katahati.2015.