

PENGARUH PERMAINAN BOY-BOYAN TERHADAP KEMAMPUAN FISIK MOTORIKANAK USIA 5-6 TAHUN

Awalia Nor Ramadan

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, e-mail: awaliaramadan@mhs.unesa.ac.id

Dr. Rachma Hasibuan, M.Kes.

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, e-mail: rachmahasibuan@ unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mempengaruhi kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun dengan permainan boy-boyan. Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre-experimental one group pretest posttest design* dan data dikumpulkan dengan menggunakan observasi *non-participant*. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al Karomah Surabaya dengan jumlah 40 anak. Dari 40 anak tersebut menggunakan sampel penelitian dengan taraf signifikansi kesalahan melalui tabel *Krejcie* menjadi 36 anak. Instrumen pengumpulan data menggunakan SOP langkah-langkah penelitian, lembar observasi atau pengamatan yang berbentuk *check list*, lembar validasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis data deskriptif dan analisis statistik inferensia dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 23 *for Windows*. Hasil penelitian ini berupa permainan boy-boyan yang mempengaruhi kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun. Hal ini didukung oleh penilaian ahli materi yang memberikan saran pada lembar validasi, lembar observasi, dan permainan boy-boyan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh nilai setelah perlakuan (*posttest*) yang lebih baik jika dibandingkan dengan nilai sebelum perlakuan (*pretest*) dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada setiap data *pretest* dan *posttest* menunjukkan untuk nilai rata-rata sebelum perlakuan (*pretest*) 2,102 sedangkan nilai setelah perlakuan (*posttest*) 3,065. Nilai median sebelum perlakuan (*pretest*) 2, sedangkan nilai setelah perlakuan (*posttest*) 3. Nilai modus sebelum perlakuan (*pretest*) 2, sedangkan nilai setelah perlakuan (*posttest*) 3. Nilai variansi sebelum perlakuan (*pretest*) 0,320, sedangkan nilai setelah perlakuan (*posttest*) 0,373. Hal tersebut juga didukung dengan hasil uji *Wilcoxon* dengan perolehan nilai sig. $0,000 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh pemberian permainan boy-boyan terhadap kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun dibuktikan dengan yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: fisik motorik, permainan boy-boyan.

Abstract

This study aims to improve the motor muscular ability of children 5-6 years with a boy-boyan game. This type of research is a *pre-experimental study of one group of pretest posttest design* and data collected using *non-participants*. Subjects in this study were children aged 5-6 years in Al Karomah Islamic Kindergarten Surabaya with the number of 40 children. Of the 40 children using research samples with significance level of error through the *Krejcie* table to 36 children. The data sending instrument uses SOPs of research, observation or observation steps using checklists, validation sheets, and documentation. Data analysis uses descriptive analysis and statistical analysis performed using SPSS software version 23 for Windows. The results of this study in the form of boy-boyan games that affect the motor physical ability of children aged 5-6 years. This is supported by experts who provide information on validation sheet, behavior, and boy-boyan games. The results showed that after a better *posttest* compared with *pretest* with mean averages obtained on each *pretest* and *posttest* data showed for the average value before *pretest* 2,102 values after treatment (*posttest*) 3.065. Median value before treatment (*pretest*) 2, while *posttest* value 3. Mode value before treatment (*pretest*) 2, while value after treatment (*posttest*) 3. Variance value before treatment (*pretest*) 0,320, while value after treatment (*posttest*) 0.373. It is also supported by *Wilcoxon* test results with the acquisition of sig values. $0.000 < 0,05$ meaning that there is influence of boy-boyan game to motor physical ability of children 5-6 years proved by that mean that H_0 rejected and H_a accepted.

Keywords: physical motor, boy-boyan games.

PENDAHULUAN

Setiap anak yang terlahir ke dunia merupakan tunas dan investasi bangsa yang akan meneruskan tongkat estafet bangsa ini, oleh karena itu pendidikan sebagai salah satu upaya pemberdayaan diri dan peningkatan sumber daya manusia (SDM) sangat penting bagi anak. Pentingnya pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah menciptakan interaksi edukatif yang diarahkan pada perkembangan optimal seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak agar dapat menjadi manusia Indonesia yang berkualitas. Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Permendikbud No. 137 tahun 2014). Pendidikan anak usia dini memiliki beberapa aspek dalam perkembangannya yang berdasarkan atas enam aspek perkembangan, meliputi 1) aspek fisik motorik, 2) kognitif, 3) bahasa, 4) sosial emosional, 5) nilai moral agama, dan 6) seni.

Perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi (Hurlock, 1998). Sejalan dengan pendapat sebelumnya, menurut Zulkifli perkembangan motorik adalah gerakan-gerakan tubuh yang dimotori dengan kerjasama antara otot, otak dan saraf (dalam Rini, 2007:2). Kemudian menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1992), perkembangan motorik adalah suatu proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan bersinambung gerakan individu meningkat dari sederhana, tidak terorganisasi, tidak terampil-keterampilan yang kompleks dan terorganisasi dengan baik-penyesuaian keterampilan-proses penuaan. Dengan demikian perkembangan motorik merupakan gerakan-gerakan tubuh melalui saraf, otot, dan otak secara terkoordinasi sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kemampuan melempar pada anak penting dikembangkan, karena semakin bertambahnya usia anak, maka permasalahan yang dihadapi akan semakin banyak. Oleh sebab itu, sangat diperlukan untuk menangani permasalahan kemampuan fisik motorik khususnya kemampuan melempar pada anak usia 5-6 tahun agar dapat membantu anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari yang berhubungan dengan motorik kasar.

Pada anak usia 5-6 tahun, anak dapat melatih dan mengembangkan otot-otot tubuhnya yang dapat memenuhi kebutuhan jasmaninya. Anak belajar melempar sama seperti belajar ilmu lain, yaitu melatih dan mengembangkan kemampuan otot yang dimilikinya.

Setiap anak mendapatkan tugas yang berbeda pada tahap perkembangan yang dilalui. Pada pencapaian tugas disetiap tahapan yang dilalui akan mempengaruhi tahap perkembangan selanjutnya. Maka perlu adanya perencanaan program pembelajaran pada pendidikan anak usia dini (PAUD) harus dilakukan melalui cara permainan. Misbach (2006:5), menyatakan bahwa permainan merupakan situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Pengembangan kemampuan fisik motorik ini dikembangkan dengan menggunakan permainan salah satunya permainan boy-boy. Permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan yang lainnya dan tidak dapat dipisahkan. Dapat dikatakan hampir sepanjang masa kanak-kanak tidak akan terlepas dari kegiatan bermain, salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang berasal dari adat dan masyarakat daerah sejak turun menurun dan dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari (Ratna, 2008:5).

Permainan tradisional kehadirannya saat ini semakin tersisihkan. Kecanggihan teknologi yang mulai berkembang dengan sangat pesat mengakibatkan munculnya permainan-permainan baru yang lebih menarik anak. Hal inilah yang menimbulkan peneliti untuk menggunakan permainan tradisional boy-boy agar anak mengenal salah satu permainan tradisional dan dapat melatih kemampuan melempar pada anak. Seperti halnya pada penelitian Ismatul dkk (2011) menyimpulkan bahwa permainan tradisional memberikan dampak yang signifikan terhadap keseluruhan perkembangan pada anak usia dini setelah diberikan perlakuan berbagai permainan tradisional. Dengan permainan tradisional perkembangan fisik motorik anak akan terstimulasi dengan baik yang ditunjukkan dari kelincahan anak dalam bermain, otot-otot anak yang kuat, tidak mudah jatuh, melempar tepat sasaran dan lain sebagainya.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rusmawati (2016) dengan hasil penerapan permainan tradisional mempengaruhi dengan signifikan gerak motorik dasar pada siswa. Permainan tradisional dapat menstimulasi anak untuk belajar bersosialisasi dengan teman, anak belajar kekompakan, anak belajar mengendalikan diri atau mengendalikan gerakan sesuai dengan tahap perkembangan. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Kumala dan Hasibuan (2015) bahwa permainan *bowling* berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini. Mengembangkan fisik motorik anak tidak hanya dapat dilakukan melalui permainan, namun juga dapat dilakukan dengan tarian. Seperti halnya penelitian Venetsanou dan Kambas (2004) menyatakan bahwa tarian tradisional Yunani (Greek dances) berpengaruh pada kemampuan motorik anak.

Aktivitas fisik motorik juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak seperti yang diungkapkan oleh Haapala (2013) pada penelitiannya yang menyimpulkan kardiorespirasi kebugaran dan keterampilan motorik dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan prestasi akademik anak.

Pemilihan menggunakan permainan boy-boyan untuk mengembangkan motorik kasar ini didasarkan karena permainan boy-boyan memiliki kelebihan dari permainan yang lain dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu keunggulan permainan boy-boyan adalah mengembangkan beberapa kemampuan motorik kasar anak secara berdampingan. Hal tersebut dikarenakan dalam permainan boy-boyan ini terdapat gerakan melempar, menangkap, dan berlari, maka dari itu kemampuan motorik kasar tersebut dapat berkembang bersamaan. Selain itu, permainan boy-boyan ini dilakukan secara beregu sehingga dapat melatih kerjasama dan kekompakan anak. Hal tersebut tentu tidak selalu ada pada permainan yang lain, banyak permainan yang lain yang hanya dilakukan secara individu atau hanya dapat mengembangkan salah satu aspek motorik kasar.

Permainan boy-boyan ini memiliki kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini. Seperti yang disebutkan Fadlillah dan Khorida (2014: 82) anak usia dini memiliki karakter dasar yaitu bekal kebaikan, suka meniru, suka bermain dan rasa ingin tahu tinggi. Dilihat dari salah satu karakteristik anak yaitu suka bermain, permainan boy-boyan ini cocok diterapkan untuk anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan permainan boy-boyan ini adalah salah satu kegiatan anak bermain. Dengan menggunakan permainan boy-boyan untuk mengembangkan motorik kasar, anak akan lebih merasa tertarik dan merasa senang.

Dengan demikian salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan melempar pada anak adalah melalui permainan tradisional boy-boyan. Permainan boy-boyan adalah sebuah permainan yang dimainkan secara kelompok. Alat yang digunakan dalam permainan ini hanyalah menggunakan bola kasti dan lempengan tembikar atau sejenisnya yang disusun seperti menara (Mulyani, 2013:29). Jika dilihat dari rentang usianya, anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak berada pada tahap yang baik untuk pengembangan fisik motoriknya. Perkembangan fisik berada pada suatu tingkatan dimana secara organis telah memungkinkan untuk melakukan beberapa macam gerak motorik dasar dengan beberapa variasinya.

Berdasarkan hasil pengamatan awal pada bulan September sampai dengan bulan Oktober yang telah dilakukan pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Islam Al Karomah Surabaya yang berjumlah 40 anak ditemukan bahwa saat anak bermain lempar tangkap bola anak melempar bola, ada 18 anak yang ketika melempar,

bola terjatuh sebelum mengenai sasaran, begitu juga ketika anak melempar bola plastik ada 16 anak melempar bola melesat terlalu kencang, dan ada 11 anak yang kemampuan melemparnya kurang kuat. Hasil pengamatan tersebut bertolak belakang dengan karakteristik perkembangan fisik motorik anak usia 5-6 tahun yang dikemukakan oleh E-Berk (2006:175), bahwa anak usia 5-6 tahun idealnya harus menampilkan keseluruhan tubuh yang matang, melempar dan menangkap bola, serta meningkatkan kecepatan pada saat melempar.

Oleh sebab itu, penelitian dengan topik permainan tradisional boy-boyan dalam mengatasi kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun sangat perlu untuk dilakukan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *pre experimental One Grup Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian ini hanya dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding, hal tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Rumus 1 *One Grup Pretest-Posttest Design*

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun atau kelompok B di TK Islam Al Karomah Surabaya sebanyak 40 anak. Pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampel random atau acak, sampel yang digunakan memiliki karakteristik homogen (Borg dan Gall, 2003:326). Penentuan jumlah sampel dalam penelitian kuantitatif sangat berpengaruh pada keabsahan data yang diperoleh pada sebuah penelitian. Berikut adalah penjelasan penentuan sampel minimum pada sebuah populasi berdasarkan tabel *Krejcie*.

Tabel 1 Tabel *Krejcie* Penentuan Sampel Minimum

N	Tingkat Kepercayaan				N	Tingkat Kepercayaan				N	Tingkat Kepercayaan			
	1%	5%	10%			1%	5%	10%			1%	5%	10%	
10	10	10	10		320	216	167	147		3,000	543	312	248	
15	15	14	14		340	225	172	151		3,500	558	317	251	
20	19	19	19		360	234	177	155		4,000	569	320	254	
25	24	23	23		380	242	182	158		4,500	578	323	225	
30	19	28	27		400	250	186	162		5,000	586	326	257	
35	33	32	31		420	257	191	165		6,000	598	329	259	
40	38	35	35		440	265	195	168		7,000	606	332	261	
45	42	40	39		460	272	198	171		8,000	613	334	263	
50	47	44	42		480	279	202	173		9,000	618	335	263	
55	51	48	46		500	285	205	176		10,000	622	336	263	
60	55	51	49		550	301	213	182		15,000	635	340	266	
65	59	55	53		600	315	221	187		20,000	642	342	267	
70	63	58	56		650	329	227	191		30,000	649	344	268	
75	67	62	59		700	341	233	195		40,000	653	345	269	
80	71	65	62		750	352	238	199		50,000	655	346	269	
85	75	68	65		800	363	243	202		75,000	658	346	270	
90	79	72	68		850	373	247	205		100,000	659	347	270	
95	83	75	71		900	382	251	208		150,000	661	347	270	
100	87	78	73		950	391	255	211		200,000	661	347	270	

Sumber: Sugiyono (2010).

Tabel di atas menunjukkan bahwa dalam menentukan sampel minimum pada populasi dengan taraf kesalahan atau signifikansi sebesar 5% yang dikonsultasikan pada tabel Krecjie, maka dari jumlah keseluruhan populasi yaitu $N=40$ diperoleh sampel sebanyak 36 anak. Penelitian menggunakan taraf signifikansi 5% karena jumlah populasi yang digunakan jumlahnya 30 sampai dengan 60. Seperti yang dikemukakan oleh Champion (1981), menyatakan bahwa sebagian besar uji statistik selalu menyertakan rekomendasi ukuran sampel. Dengan kata lain, uji-uji statistik yang ada akan sangat efektif jika diterapkan pada sampel yang jumlahnya 30 sampai dengan 60 atau dari 120 sampai dengan 250.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi atau pengamatan dengan *check list*, lembar validasi, dan dokumentasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengamatan kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun berdasarkan hasil observasi sebelum perlakuan (*pre test*), perlakuan (*treatment*), dan setelah perlakuan (*post test*) dengan penilaian *check list* pada masing-masing indikator dengan interval penilaian skor 1-4 dengan rincian skor 1, skor 2, skor 3, dan skor 4 berarti dengan menggunakan analisis data deskriptif dan analisis statistik inferensia dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 23 for Windows dengan tahapan sebagai berikut.

1) Analisis data deskriptif; 2) Uji validitas dan reliabilitas, jika data dinyatakan valid dan reliabel, maka dilakukan analisis ke tahap berikutnya, jika tidak maka data harus diperiksa ulang, bahkan jika perlu mengambil data ulang, dengan tujuan validitas dan reliabilitas data terpenuhi. Pengujian validitas dan reliabilitas menggunakan uji *Correlation Person* didasarkan nilai *Alpha Cronbach* (α). Jika nilai *Alpha Cronbach* (α) lebih besar dari 0,60 maka data penelitian dianggap cukup baik dan reliabel untuk dipakai sebagai masukan (*input*) dalam proses penganalisis data guna menguji hipotesis penelitian, Maholtra (1996:305); 3) Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji statistik *Shapiro-Wilk*; 4) Jika data pada kelompok memenuhi syarat pada statiska parametrik maka akan dilanjutkan dengan Uji beda (Uji T), tahap ini dilakukan untuk melihat perbedaan hasil kemampuan fisik motorik anak sebelum dan setelah perlakuan; 5) Jika data tidak berdistribusi normal, maka menggunakan uji statistika non-parametrik *Wilcoxon*; dan 6) Data diolah menggunakan nilai probabilitas/ α 0,05, apabila hasil Sig. $< \alpha$ (0,05) maka terdapat pengaruh yang signifikan, namun apabila hasil Sig. $> \alpha$ (0,05) maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan judul Pengaruh Permainan Permainan Boy-boyan terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun yang telah dilaksanakan di TK Islam Al Karomah Surabaya. Menggunakan pola rancangan penelitian *pre-experimental* dengan *One Grup Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan satu kelompok dengan sampel anak kelompok B TK Islam Al Karomah Surabaya berjumlah 36 anak.

Berdasarkan hasil pengukuran kemampuan awal fisik motorik anak dalam melempar yang telah dilaksanakan pada tanggal 10 April 2018 pada anak usia 5-6 tahun, dapat diketahui sebagai berikut.

Tabel 2 Deskripsi Data *Pretest*

No.	Skor Interval	Jumlah	Keterangan
1.	0-3	1	BSB: Berkembang sangat baik.
2.	4-6	21	BSH: Berkembang sesuai harapan.
3.	7-9	12	MB: Masih berkembang.
4.	10-12	2	BB: Belum berkembang.

Sumber: Data diolah Tahun 2018.

Kemudian setelah mengetahui data awal dari kemampuan fisik motorik anak dilanjutkan dengan perlakuan (*treatment*) yang dilakukan sebanyak 4 kali dengan perlakuan (*treatment*) pertama dilakukan pada tanggal 12 April 2018 dalam hal perlakuan melempar *gacu* dengan perolehan hasil sebagai berikut.

Tabel 3 Deskripsi Data *Treatment I*

No.	Skor	Jumlah	Keterangan
1.	4	7	BSB: Berkembang sangat baik.
2.	3	18	BSH: Berkembang sesuai harapan.
3.	2	10	MB: Masih berkembang.
4.	1	1	BB: Belum berkembang.

Sumber: Data diolah Tahun 2018.

Perlakuan (*treatment*) kedua dilakukan pada tanggal 17 April 2018 dalam hal perlakuan melempar bola mengenai menara hingga roboh dengan perolehan hasil sebagai berikut.

Tabel 4 Deskripsi Data *Treatment II*

No.	Skor	Jumlah	Keterangan
1.	4	9	BSB: Berkembang sangat baik.
2.	3	17	BSH: Berkembang sesuai harapan.
3.	2	9	MB: Masih berkembang.
4.	1	1	BB: Belum berkembang.

Sumber: Data diolah Tahun 2018.

Perlakuan (*treatment*) ketiga dilakukan pada tanggal 19 April 2018 dalam hal perlakuan melempar bola mengenai sasaran dengan perolehan hasil sebagai berikut.

Tabel 5 Deskripsi Data *Treatment* III

No.	Skor	Jumlah	Keterangan
1.	4	10	BSB: Berkembang sangat baik.
2.	3	19	BSH: Berkembang sesuai harapan.
3.	2	6	MB: Masih berkembang.
4.	1	1	BB: Belum berkembang.

Sumber: Data diolah Tahun 2018.

Perlakuan (*treatment*) ketiga dilakukan pada tanggal 24 April 2018 dalam hal perlakuan melempar gacu dengan hasil perolehan skor sebagai berikut.

Tabel 6 Deskripsi Data *Treatment* IV

No.	Skor	Jumlah	Keterangan
1.	4	10	BSB: Berkembang sangat baik.
2.	3	18	BSH: Berkembang sesuai harapan.
3.	2	7	MB: Masih berkembang.
4.	1	1	BB: Belum berkembang.

Sumber: Data diolah Tahun 2018.

Kemudian mengambil data akhir yang dibutuhkan dalam penelitian ini, dengan cara mengukur hasil kemampuan fisik motorik anak dalam melempar pada sampel setelah diberi perlakuan (*posttest*). Berdasarkan hasil penilaian kemampuan fisik motorik anak dalam melempar setelah perlakuan pada tanggal 26 April 2018 yang dilaksanakan pada anak usia 5-6 tahun, dapat diketahui sebagai berikut.

Tabel 7 Deskripsi Data *Posttest*

No.	Skor Interval	Jumlah	Keterangan
1.	0-3	1	BSB: Berkembang sangat baik.
2.	4-6	1	BSH: Berkembang sesuai harapan.
3.	7-9	20	MB: Masih berkembang.
4.	10-12	14	BB: Belum berkembang.

Sumber: Data diolah Tahun 2018.

Setelah mendapatkan data-data di atas langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan validitas dan reliabilitas instrumen untuk menentukan analisis statistik yang cocok digunakan dalam perhitungan hipotesis penelitian ini.

Deskripsi data hasil *pretest* dan *posttest* 36 anak kelompok B di TK Al Karomah Surabaya berusia 5-6 tahun yang diberi perlakuan permainan boy-boyan akan dijelaskan berdasarkan rata-rata, median, modus, varian, dan range. Secara rinci dapat dilihat dari tabel 8 berikut.

Tabel 8 Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Ukuran Sampel	36,000	36,000
Rata-rata	2,102	3,065
Median	2,000	3,000
Modus	2,000	3,000
Varian	0,329	0,373
Range	2,667	3,000

Sumber: Data diolah Tahun 2018.

Dari hasil analisis deskriptif diperoleh informasi bahwa pada kelompok tersebut setelah perlakuan untuk semua nilai terhitung secara deskriptif diperoleh nilai yang lebih baik jika dibandingkan dengan nilai sebelum perlakuan.

Selanjutnya dilakukan uji validitas dan reliabilitas ini menguji data hasil pengamatan kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun dalam melempar sebelum perlakuan (*pretest*) maupun setelah perlakuan (*posttest*) antara TK Islam Al Karomah Surabaya dengan TK Hidayatullah. Disebut valid apabila nilai r (korelasi) lebih besar dari r tabel atau nilai $\text{sig.} < \alpha$ (0.05). Hasil uji validitas adalah sebagai berikut.

Tabel 9 Hasil Uji Validitas *Pretest*

Indikator	Nilai <i>Person Correlation</i>	Sig.	Keterangan
1.	0,380	0,002	Valid
2.	0,712	0,000	Valid
3.	0,710	0,000	Valid

Sumber: Data diolah Tahun 2018.

Berdasarkan tabel 4.2, setiap butir indikator memiliki nilai $\text{sig.} < \alpha$ (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa indikator yang digunakan dalam penelitian valid.

Sedangkan nilai *Cronbach's Alpha pretest* sebesar 0,707. Hal ini menunjukkan bahwa butir indikator reliabel karena nilai *Cronbach's alpha* $> 0,60$ Maholtra (1996:305).

Tabel 10 Hasil Uji Validitas *Posttest*

Indikator	Nilai <i>Person Correlation</i>	Sig.	Keterangan
1.	0,729	0,000	Valid
2.	0,769	0,000	Valid
3.	0,768	0,000	Valid

Sumber: Data diolah Tahun 2018.

Berdasarkan tabel 4.3, setiap butir indikator memiliki nilai $\text{sig.} < \alpha$ (0.05), maka dapat disimpulkan bahwa indikator yang digunakan dalam penelitian valid.

Sedangkan nilai *Cronbach's Alpha pretest* sebesar 0,801. Hal ini menunjukkan bahwa butir indikator reliabel karena nilai *Cronbach's alpha* $> 0,60$ Maholtra (1996:305).

Kemudian dilanjutkan uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan data ini dilakukan dengan menggunakan uji *Saphiro-Wilk*. Adapun kriteria pengujian data sebagai berikut.

Hipotesis

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

Tabel 11 Uji Normalitas

Perlakuan		Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Data	Pre Test	0,931	36	0,026
	Post Test	0,870	36	0,001

Sumber: Data diolah Tahun 2018.

Data dikatakan normal apabila nilai Sig. uji *Shapiro-Wilk* > alpha (0,05). Berdasarkan tabel 4.4, diperoleh bahwa nilai Sig. data pre test dan post test lebih kecil dari 0,05, sehingga diputuskan untuk menolak H_0 . Sehingga disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Apabila data tidak berdistribusi normal sehingga metode statistika yang digunakan untuk mengetahui perbedaan pengaruh dua sampel yang berpasangan adalah statistik Wilcoxon. Hasil pengujian *Wilcoxon* adalah sebagai berikut.

Tabel 12 Statistik *Wilcoxon*

Post Test-Pre Test	
Z	-5,177
Asymp Sig. (2-tailed)	0,000

Sumber: Data diolah Tahun 2018.

Hipotesis:

H_0 : Tidak ada pengaruh permainan boy-boyan terhadap kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun.

H_a : Ada pengaruh permainan boy-boyan terhadap kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun.

Kriteria

Apabila nilai Sig. > alpha (0,05) maka terima H_0 .

Berdasarkan tabel 4.5 diperoleh statistik Z sebesar -5,177 dengan nilai sig. sebesar 0,000. Karena nilai sig. lebih kecil dari 0,05 maka diputuskan untuk menolak H_0 . Sehingga disimpulkan bahwa permainan boy-boyan terhadap kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun berpengaruh.

Dari hasil kemampuan fisik motorik anak dalam melempar yang diperoleh, yaitu nilai rata-rata setelah perlakuan (3,065) lebih baik dari nilai rata-rata sebelum perlakuan (2,102). Hasil perbedaan nilai rata-rata antara nilai sebelum perlakuan dan setelah perlakuan 0,963, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan fisik motorik anak dalam melempar meningkat cukup baik. Hasil tersebut dapat dimaknai bahwa anak ketika belajar mendapatkan perlakuan permainan boy-boyan akan lebih senang, karena mereka mendapatkan pengalaman baru melakukan gerakan melempar sambil bergerak bebas tanpa harus mengantri dan dilakukan secara bersama-sama sehingga mengalami peningkatan dalam melakukan gerakan melempar. Hal ini sejalan dengan Venetsanou dan Kambas (2004) gerakan yang bebas yang dilakukan secara bersama-sama dapat meningkatkan kemampuan fisik

motorik anak. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Blakemore (2003:22) gerakan dianggap penting untuk proses belajar dan berpikir, serta menjadi bagian penting dari proses pengembangan mental. Permainan boy-boyan terdapat manfaat-manfaat yang dapat meningkatkan tumbuh kembang anak, yaitu 1) untuk perkembangan fisik, 2) untuk perkembangan motorik kasar dan halus, 3) untuk perkembangan aspek sosial, 4) untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian, 5) untuk perkembangan aspek kognitif, 6) untuk mengasah ketajaman penginderaan, dan 7) untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Hasil analisis dengan menggunakan uji *Wilcoxon* satu sampel dimaksudkan untuk menguji apakah pada anak usia 5-6 tahun terjadi perbedaan nilai rata-rata antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Metode yang diterapkan pada penelitian ini adalah anak diberikan permainan sebelum perlakuan (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan fisik motorik anak dalam melempar. Kemudian setelah proses tersebut secara natural (tanpa perlakuan khusus) yang diberikan oleh pendidik. Satu bulan kemudian, anak diberikan permainan boy-boyan setelah perlakuan (*posttest*) untuk mengetahui kemampuan fisik motorik anak dalam melempar. Hasil analisis dengan menggunakan uji *Wilcoxon* satu sampel diperoleh hasil nilai uji *Wilcoxon* statistik Z sebesar -5,177 dengan nilai sig. sebesar 0,000. Karena sig. lebih kecil dari 0,05, maka dari hasil statistik tersebut bahwa permainan boy-boyan yang diberikan kepada anak usia 5-6 tahun dapat membantu meningkatkan kemampuan fisik motorik anak dalam melempar.

Gerakan fisik motorik dengan melempar suatu benda terkait erat dengan perkembangan fisik motorik. Gerakan melempar dapat dilakukan anak dengan menggunakan tiga teknik, yaitu melempar benda melambung, melempar benda menyusur tanah, dan melempar dan melempar mendarat (Hary dan Verianti, 2010:68-69). Pada pembelajaran fisik motorik utamanya melempar dapat dilakukan dengan permainan boy-boyan. Permainan boy-boyan tersebut terdapat unsur-unsur melempar. Unsur-unsur gerakan melempar yang terdapat dalam permainan boy-boyan tersebut telah dikemukakan oleh Sri Mulyani (2013:39) yang terdapat pada langkah-langkah permainan, yaitu 1) melempar *gacu* pada area yang telah disediakan, 2) melempar bola merobohkan menara, dan 3) melempar bola mengenai sasaran yang merupakan. Dalam menggunakan teknik-teknik melempar tersebut tidak akan terlepas dari unsur-unsur pokok dalam pembelajaran fisik motorik, yaitu 1) kekuatan, 2) kecepatan, 3) *power*, 4) ketahanan, 5) kelincahan, 6) keseimbangan, 7) fleksibilitas, dan 8) koordinasi (Decaprio, 2013:41). Sehingga inovasi permainan boy-boyan tersebut dapat

digunakan pendidik untuk menstimulus fisik motorik anak dalam melempar.

Hasil analisis pengaruh permainan boy-boyan terhadap kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini dilakukan dengan uji *Wilcoxon* apakah permainan boy-boyan berpengaruh pada kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun. Dari uji *Wilcoxon* tersebut menjelaskan permainan boy-boyan sebagai variabel independen dan kemampuan fisik motorik sebagai variabel dependen. Setelah mendapatkan nilai atau data yang telah dilaksanakan selama penelitian, di dapat nilai Z sebesar -5,177 dan dengan nilai sig. sebesar 0,000. Dengan demikian dari nilai tersebut dapat diartikan bahwa permainan boy-boyan dapat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak dalam melempar menjadi meningkat. Peningkatan kemampuan tersebut meningkat sangat signifikan, karena nilai sig. kurang dari 0.05. karena pada uji *wilcoxon* dalam hasil penelitian dikatakan dapat berhasil apabila nilai sig. harus kurang dari 0,05.

Dengan demikian dapat diartikan, jika anak melakukan permainan boy-boyan dapat mempengaruhi kemampuan fisik motoriknya dengan baik. Dengan nilai sig. 0,000 dikatakan signifikan karena signifikansi permainan boy-boyan mempengaruhi kemampuan fisik motorik anak dalam melempar. Sejalan penelitian yang dilakukan oleh Kumala dan Hasibuan (2015) bahwa melatih kemampuan motorik kasar anak dalam melempar juga dapat dilakukan dengan permainan *bowling*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan boy-boyan dapat mempengaruhi kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan latar belakang menunjukkan bahwa kemampuan fisik motorik anak dalam melempar masih harus dikembangkan, sehingga peneliti memiliki tujuan untuk mempengaruhi kemampuan fisik motorik anak dalam melempar dengan permainan boy-boyan. Hasil pretest dan posttest dapat diketahui bahwa kemampuan fisik motorik anak dalam melempar meningkat setelah diberi perlakuan (*treatment*) yaitu permainan boy-boyan. Berdasarkan tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang pengaruh permainan boy-boyan terhadap kemampuan fisik motorik anak berusia 5-6 tahun kelompok B di TK Islam Al Karomah Surabaya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemberian permainan boy-boyan terhadap kemampuan fisik motorik anak berusia 5-6 tahun, dibuktikan dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Saran

Setelah melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Permainan Boy-boyan Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun yang dilakukan di TK Islam Al Karomah Surabaya, maka saran yang dapat dikemukakan adalah.

1. Pengelola sekolah lebih mengembangkan aktivitas anak dengan berbagai kegiatan pembelajaran disertai dengan fasilitas pembelajaran yang kreatif dan memanfaatkan sumber daya yang ada.
2. Diharapkan guru menggunakan permainan boy-boyan sebagai sarana dalam mengembangkan fisik motoriknya. Diharapkan juga guru lebih mengenalkan berbagai macam permainan tradisional yang saat ini mulai menghilang.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk peneliti lain yang akan melakukan kegiatan penelitian yang hampir sama.
4. Melakukan penelitian selanjutnya dengan harapan lebih menggunakan permainan tradisional lain dan variabel yang berbeda dengan variasi model penelitian yang berbeda pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Blakemore. 2003. *Movement is Essential to Learning*. Virginia: JOPERD.
- Champion. 1981. *Basic Statistic for Social Research*. New York: Macmillan Publisher.
- Decaprio. 2013. *Aplikasi Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- E.Berk. 2006. *Child Development*. United State of America: Pearson Education.
- Fadlillah dan Khorida. 2014. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gall, Meredith D., Gall, Joyce P. & Borg, Walter R. 2003. *Educational Research An Introduction 7th Edition*. USA: Pearson Education.
- Gallahue, David L. dan Ozmun, John C. 2006. *Understanding Motor Development: Infant, Children, Adolescents, Adults, Sixth Edition*. New York: McGrawe-Hill.
- Haapala, Eero A. 2013. "Cardiorespiratory Fitness and Motor Skills in Relation to Cognition and Academic Performance in Children-A Review". *Journal of Human Kinetics*. Vol. 36: hal. 55-68.
- Hary dan Veriyanti. 2010. *BSE: Penjas Orkes untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.

- Hurlock. 1998. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Ismatul, dkk. 2011. "Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini". *Jurnal Penelitian PAUDIA*. Vol. 1 (1): hal. 91-105.
- Kumala, Ratih dan Hasibuan, Rachma. 2015. "Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B". *Jurnal PAUD*. Vol. 1 (1): hal. 1-5.
- Maholtra. 1996. *Marketing Research: An Applied Orientation*. New York: Prentice Hall.
- Misbach. 2006. *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. Bandung: UPI.
- Mulyani. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Ratna, Erni W. 2008. *Mengenal Lebih Dekat Permainan Daerah*. Jakarta: Pacu Minat Baca.
- Rini. 2007. *Diktat Perkembangan Motorik*. UNY. Diktat online.
- Rusmawati, Itsna. 2016. "Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Gerak Dasar Motorik Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan siswa Kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro". *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol. 4 (2): hal. 435-440.
- Sugiyanto dan Sudjarwo. 1992. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Venetsanou, F. dan Kambas, A. 2004. "How Can a Traditional Greek Dances Programme Affect The Motor Proficiency of Pre-School Children?". *Research in Dance Education*. Vol. 5 (2): hal. 127-138.

