

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR LOMPAT SATU KAKI
DI KELOMPOK A TK PEMBINA SRENGAT BLITAR**

Desi Anita Lindawati, Dra. Hj. Siti Mahmudah, M.Kes

(Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan
Desianita76@gmail.com)

Abstrak

Penelitian pada anak usia dini kelompok A di TK Pembina Srengat Blitar dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan motorik kasar lompat satu kaki. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk membuktikan apakah ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan motorik kasar lompat satu kaki. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen dan desain penelitian *The Non equivalent pretest-posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 20 anak.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dengan analisis data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang Wilcoxon (*wilcoxon match pairs test*). Berdasarkan hasil analisis data tentang kemampuan motorik kasar lompat satu kaki diperoleh hasil pada kelompok kontrol nilai *pretest* 15,6 dan nilai *posttest* 16,95 sedangkan pada kelompok eksperimen nilai *pretestnya* 15,5 dan *posttestnya* 18,85. Hasil perhitungan dengan uji jenjang Wilcoxon diperoleh $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 52$) dan hasil pengambilan keputusannya yaitu: H_a diterima untuk kelompok eksperimen, sedangkan untuk kelompok kontrol, hasil perhitungan dengan uji jenjang Wilcoxon diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($76 > 52$) dan hasil pengambilan keputusannya yaitu: H_a ditolak dan H_o diterima. Sehingga permainan tradisional engklek ini dinyatakan berhasil pada kelompok eksperimen.

Selanjutnya, dilakukan perhitungan analisis data dengan menggunakan rumus *Mann Whitney U Test*. Dari perhitungan tersebut diperoleh $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 114$) dan hasil pengambilan keputusannya yaitu: H_a diterima dan H_o ditolak dengan demikian permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar lompat satu kaki di kelompok A TK Pembina Srengat Blitar. Berdasarkan perhitungan menggunakan Wilcoxon (*wilcoxon match pairs test*) dan *Mann Whitney U Test* dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan motorik kasar lompat satu kaki pada anak usia dini kelompok A di TK Pembina Srengat Blitar.

Kata kunci: permainan tradisional engklek, motorik kasar lompat satu kaki

Abstract

The background of this research which focuses on the young learners at A group of Pembina Srengat Kindergarten Blitar is the lack of children's hard motor skill to do one leg jump . the purpose of this research is to find out the effect of tradisional game "engklek" for the children's hard motor skill to do one leg jump. This research in a quantitative quasi experimental research and the equivalent pretest- posttest design. There are 20 children become the research sampel.

Methods of data collection in this study using observations with data analysis using non-parametric statistical test levels Wilcoxon (Wilcoxon matched pairs test). Based on the analysis of data on gross motor skills jump one foot on the results obtained control group pretest and posttest values 15.6 and 16.95, while the experimental group and 15.5 pretest value posttest 18.85. The calculation of the levels of Wilcoxon test obtained $T_{count} < T_{table}$ ($0 < 52$) and the results of decision-making that is: H_a acceptable for the experimental group, whereas for the control group, the results of calculations with the Wilcoxon test levels obtained $T_{count} > T_{table}$ ($76 > 52$) and result retrieval decision, namely: H_o is rejected and H_a accepted. So the traditional hopscotch game is declared successful in the experimental group.

Furthermore, performed data analysis calculations using the formula Mann Whitney U Test. From these calculations obtained $T_{count} < T_{table}$ ($0 < 114$) and the results of decision-making that is: H_a H_o accepted and rejected as such the traditional hopscotch game effect on gross motor skills jump one foot in the group A kindergarten Trustees Srengat Blitar. Based on calculations using the Wilcoxon (Wilcoxon matched pairs test) and Mann Whitney U Test can be concluded that the traditional game of hopscotch significantly affect gross motor skills jump a foot in the early childhood group A in kindergarten Srengat Blitar.

Keyword : traditional game "engklek", hard motor skill to do one leg jump.

PENDAHULUAN

Usia awal pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini merupakan tahapan emas dalam proses perkembangan anak menuju tahap perkembangan berikutnya dengan kata lain tahap ini merupakan landasan dasar dalam menghadapi fase berikutnya. Pada masa emas ini diharapkan anak mampu mencapai tingkat kemampuannya secara optimal, sehingga diperlukan berbagai stimulus yang dapat meningkatkan segala aspek kemampuan anak. Salah satu aspek yang harus dimiliki anak adalah kemampuan motorik kasar lompat satu kaki. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 bulan februari 2013 anak kelompok A di TK Pembina Srengat Blitar, diperoleh temuan bahwa anak-anak belum mampu melakukan lompat dengan satu kaki, hal ini terlihat dari kegiatan senam yang dilakukan setiap hari sabtu dan saat kegiatan anak melompati ban bekas.

Permainan tradisional engklek merupakan permainan yang sudah ada secara turun temurun, permainan ini dilakukan dengan berjalan atau melompat dengan satu kaki (Dharmamulya, 2008: 145). Dalam permainan tradisional engklek terdapat sebagian besar gerak tubuh yang mempengaruhi kemampuan anak, salah satunya kemampuan melompat dengan satu kaki. Hal ini terjadi karena dalam permainan engklek terdapat gerakan mengangkat satu kaki dan melompati kotak yang digambar. Melompat merupakan salah satu bagian dari kemampuan motorik kasar yang penting untuk dikembangkan karena dalam gerakan melompat menggunakan kerja otot-otot besar yang melibatkan koordinasi gerak mata, lengan dan tungkai kaki. Melalui kegiatan ini anak akan mampu meningkatkan keterampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, mampu menanamkan sikap percaya diri, mampu bekerjasama, dan mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif (Saputra, 2007: 22). Sehingga anak akan bisa tumbuh berkembang dengan baik apabila kebutuhan gerak dasar anak telah sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat dirumuskan suatu masalah yaitu "Adakah pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan motorik kasar lompat satu kaki di kelompok A TK Pembina Srengat Blitar?"

Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan motorik kasar lompat satu kaki di kelompok A TK Pembina Srengat Blitar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi eksperimental design*. Dalam penelitian *quasi eksperimental design* terdapat dua jenis kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok kontrol ini bertujuan agar hasil eksperimen lebih valid, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi

pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2010: 77). Bentuk dari *quasi eksperimental design* yang sesuai pada penelitian ini adalah *the nonequivalent pretest-posttest design*.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pembina Srengat Blitar. Adapun variabel-variabel yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Variabel terikat : Kemampuan motorik kasar lompat satu kaki.
2. Variabel bebas: Permainan Tradisional Engklek.

Sampel (subyek) yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 20 anak yaitu di kelompok A. Validitas penelitian ini menggunakan validitas dari pendapat ahli, hasil dari validitas ini adalah terdapat 3 butir instrument yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: 1) Berdiri dengan satu kaki secara seimbang, 2) Melompat satu kaki melangkah ke depan, dan 3) Melompat satu kaki melangkah ke belakang.

Sedangkan pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan uji reliabilitas internal dengan rumus H.J.X. Fernandes, karena instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi. Berikut rumusnya :

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Keterangan :

- KK = Koefisien kesepakatan
- S = Sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama
- N₁ = Jumlah kode yang dibuat oleh observer I
- N₂ = Jumlah kode yang dibuat oleh observer II

$$KK = \frac{2 \times 20}{20 + 20} = 1$$

Hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan adalah 1, maka instrumen yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini sudah reliabel, karena hasilnya sudah mewakili kesepakatan dari instrumen tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kriteria subyek penelitian yaitu anak kelompok A TK Pembina Srengat Blitar, jumlah dari kelompok A yaitu 20 anak. Penelitian ini telah melalui beberapa proses, dimulai dari sebelum melaksanakan penelitian, pada saat melaksanakan penelitian, hingga pada saat melaporkan hasil penelitian.

Dalam menganalisis hasil tes yang dilakukan pada kelompok eksperimen, maka dapat disusun tabel perhitungan dengan menggunakan tabel penolong *Wilcoxon*.

Tabel 1. Tabel Penolong *Wilcoxon Match Pairs Test*

No	XA1	XB1	Beda			
			XA1- XB1	Jenjang	+	-
1	14	19	+5	+15.5	15.5	-
2	10	18	+8	+19.5	19.5	-
3	15	19	+4	+13.5	5.5	-
4	17	19	+2	+6	6	-
5	16	21	+5	+15.5	15.5	-
6	16	18	+2	+6	6	-
7	15	16	+1	+1	1	-
8	16	18	+2	+6	6	-
9	16	18	+2	+6	6	-
10	16	19	+3	+11.5	11.5	-
11	17	19	+2	+6	6	-
12	16	18	+2	+6	6	-
13	16	19	+3	+11.5	11.5	-
14	18	20	+2	+6	6	-
15	15	23	+8	+19.5	19.5	-
16	18	20	+2	+6	6	-
17	16	20	+4	+13.5	13.5	-
18	16	18	+2	+6	6	-
19	16	22	+6	+17.5	17.5	-
20	12	22	+6	+17.5	17.5	-
Jumlah				210	T=0	

Berdasarkan Tabel Harga- harga Kritis Dalam *Test Wilcoxon* untuk $n = 20$ taraf kesalahan 5% (uji 2 pihak), maka T tabel = 52. Oleh karena jumlah jenjang yang kecil nilainya adalah 0 dan nilai T tabel = 52, sehingga $0 < 52$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional engklek mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar dalam melompat dengan satu kaki di kelompok A TK Pembina Srengat. Kemudian dilakukan perhitungan yang sama pada kelompok kontrol sebagai berikut:

Selanjutnya, dilakukan perhitungan dengan menggunakan tabel *Wilcoxon* pada kelompok kontrol sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel Penolong *Wilcoxon Match Pairs Test*

No	XA1	XB1	Beda			
			XA1- XB1	Jenjang	+	-
1	14	19	+5	+15.5	15.5	-
2	10	18	+8	+19.5	19.5	-
3	15	19	+4	+13.5	5.5	-
4	17	19	+2	+6	6	-
5	16	21	+5	+15.5	15.5	-
6	16	18	+2	+6	6	-
7	15	16	+1	+1	1	-
8	16	18	+2	+6	6	-
9	16	18	+2	+6	6	-
10	16	19	+3	+11.5	11.5	-
11	17	19	+2	+6	6	-
12	16	18	+2	+6	6	-
13	16	19	+3	+11.5	11.5	-
14	18	20	+2	+6	6	-
15	15	23	+8	+19.5	19.5	-
16	18	20	+2	+6	6	-
17	16	20	+4	+13.5	13.5	-
18	16	18	+2	+6	6	-
19	16	22	+6	+17.5	17.5	-
20	12	22	+6	+17.5	17.5	-

Berdasarkan Tabel Harga- harga Kritis Dalam *Test Wilcoxon* untuk $n = 20$ taraf kesalahan 5% (uji 2 pihak), maka T tabel = 52. Oleh karena jumlah jenjang yang kecil nilainya adalah 76 (ingat (-) tidak diperhitungkan karena harga mutlak), dan nilai T tabel = 52, sehingga $76 > 52$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional engklek tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar dalam melompat dengan satu kaki di kelompok A TK Pembina Wlingi.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, kemudian dimasukkan dalam rumus *Mann Whitney U Test*, adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. tabel Penolong Untuk Pengujian Dengan *U-Test*

Kel. Kontrol	Produk	Peringkat	Kel. Eksperimen	Produk	Peringkat
1.	6	17	1.	5	35.5
2.	5	11	2.	8	39.5
3.	4	5.5	3.	4	33.5
4.	1	1	4.	2	26
5.	4	5.5	5.	5	35.5
6.	4	5.5	6.	2	26
7.	2	2.5	7.	1	21
8.	5	11	8.	2	26
9.	5	11	9.	2	26
10.	5	11	10.	3	31.5
11.	2	2.5	11.	2	26
12.	5	11	12.	2	26
13.	5	11	13.	3	31.5
14.	4	5.5	14.	2	26
15.	6	17	15.	8	39.5
16.	5	11	16.	2	26
17.	7	20	17.	4	33.5
18.	6	17	18.	2	26
19.	6	17	19.	6	37.5
20.	6	17	20.	6	37.5
		210			610

Kemudian hasilnya adalah sebagai berikut:

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1 (n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_1 = 20 \cdot 20 + \frac{20(20+1)}{2} - 210$$

$$= 400 + 210 - 210$$

$$= 400$$

Kemudian untuk harga U_2 adalah :

$$U_2 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - R_2$$

$$U_2 = 20 \cdot 20 + \frac{20(20+1)}{2} - 610$$

$$= 400 + 210 - 610$$

$$= 0$$

Ternyata harga lebih kecil dari . Dengan demikian yang digunakan untuk membandingkan dengan U tabel adalah yang nilainya adalah 0. Berdasarkan tabel pada lampiran dengan $\alpha = 0,005$ (pengujian satu fihak), dengan $n_1 = 20$ dan $n_2 = 20$, diperoleh U tabel = 114. Sehingga harga U hitung lebih kecil dari tabel ($0 <$

114). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya penerapan permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar lompat dengan satu kaki pada kelompok A TK Pembina Srengat Blitar.

Pembahasan

Hasil yang diperoleh dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan motorik kasar lompat satu kaki di kelompok A TK Pembina Srengat Blitar. Ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor kemampuan motorik kasar lompat satu kaki awal yang signifikan pada kelompok eksperimen antara sebelum dan sesudah dilaksanakan perlakuan. Analisis data menggunakan Tabel penolong *Mann Whitney U Test*. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor kemampuan motorik kasar melompat satu kaki sebelum dan sesudah di perlakuan permainan tradisional engklek. Perbedaan rata-rata menunjukkan terjadinya peningkatan skor perkembangan motorik kasar lompat satu kaki anak.

Perkembangan ini di buktikan terjadinya peningkatan skor atau total bintang ketika sebelum mendapat perlakuan dengan ketika anak mendapat perlakuan pada kelompok eksperimen . Namun, hal ini tidak terjadi pada kelompok kontrol, karena kelompok ini tidak mendapatkan perlakuan permainan tradisional engklek.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kemampuan motorik kasar lompat satu kaki pada anak kelompok A1 di TK Pembina Srengat Blitar masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil tes awal (*pretest*) yang menunjukkan nilai rata-rata adalah 15,5. Namun, kemampuan melompat satu kaki tersebut mengalami peningkatan secara signifikan setelah diberi perlakuan permainan tradisional engklek. Hal ini terlihat dari nilai tes akhir (*posttest*) yang menunjukkan nilai rata-rata adalah 18,85. Kemudian dilakukan perhitungan analisis data dan diperoleh U hitung 0 (nol), jika dikonsultasikan U tabel dengan taraf kesalahan 5 % diperoleh 114. Hal ini menunjukkan U hitung lebih kecil dari U tabel. Dengan demikian, maka hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan dapat diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap kemampuan lompat satu kaki pada anak kelompok A di TK Pembina Srengat Blitar.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran, sebagai berikut :

1. Pembelajaran melalui permainan tradisional engklek sebaiknya diterapkan oleh guru karena permainan ini mudah dilakukan, selain itu pada akhirnya permainan ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar lompat satu kaki pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak.
2. Perlu dikembangkan sarana dan media yang menarik serta dapat mendukung model pembelajaran melalui permainan tradisional engklek, agar kemampuan motorik kasar lompat satu kaki anak dapat tumbuh dengan baik.
3. Mengingat permainan tradisional engklek merupakan permainan warisan budaya bangsa serta mempunyai banyak manfaat, salah satunya dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar lompat satu kaki. Maka, hendaknya permainan ini dilestarikan sebagai aset budaya bangsa dengan cara memasukkan permainan ini dalam salah satu kegiatan di sekolah sebagai sarana rekreatif bagi anak, seperti: pada hari sabtu memasukkan permainan tradisional dalam kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. 2013. *Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Melompat Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Sekolah Dasar*. Pontianak: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura. Jurnal.Untan.ac.id/index.php/2390. Diakses 15 Agustus 2013, 13.00 WIB.
- Allen, K. Eileen dan Lynn R. Marotz. 2010. *Profil Perkembangan anak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Danim, Sudarwan. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Dharmamulya, Sukirman. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Gustiana, Asep Deni. 2011. *Pengaruh Permainan Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kognitif terhadap Anak Usia Dini*. Edisi Khusus No. 2. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. <http://trueturent.com/search/modifikasi+permainan+olahraga>. Diakses 2 Desember 2012, 15.00 WIB.
- Hasan, Maimunah. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA press.
- Helmi, dkk. 2009. *12 Permainan untuk Meningkatkan Intelegensi Anak*. Jakarta: Visi Media.
- Iswinarti. 2010. *Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar*. Malang: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang. <http://www.srsa.gov.za/ClientFiles/BURNETT%20462.doc> Diakses 1 Mei 2013
- Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: CV Mandar Maju.
- Kiram, Phil Yanuar. 1992. *Belajar Motorik*. Depdikbud Dikti.
- Lwin, May, dkk. 2008. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta: PT. INDEKS
- Nazir, Moh, Ph. D. 2009. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Papalia, Diane E., dkk. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Prana, Indiyah. 2010. *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Saputra, Yudha. M. 2007. *Modul Mata Kuliah Perkembangan Motorik*. Bandung: Program Studi PJKR UPI.
- Sugianto, Mayke. 1995. *Bermain, Mainan & Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2005. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Tim Penyusun. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar
- Titik. 2010. *Permainan Tradisional Anak Negeri*. Makassar: CV. Upaya Peraga Gading.