



Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Kemampuan Keseimbangan Anak Usia 3-4 Tahun

Sakinah Mayasari

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : sakinahmayasari.19024@mhs.unesa.ac.id

Sri Setyowati

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : srisetyowati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bakiak terhadap kemampuan keseimbangan anak usia 3-4 tahun di KB Az-Zahro Menganti Gresik. Subjek pada penelitian ini adalah anak kelas KB 1 yang berjumlah 13 anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan model penelitian *One Group Pre-Test Post-Test Design* dengan rancangan penelitian *Pre-Eksperimental Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi, sedangkan untuk analisis data menggunakan uji *Wilcoxon*. Berdasarkan hasil perhitungan uji *Wilcoxon* yang dibantu dengan *SPSS versi 25* menunjukkan bahwa *Asymp.Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001 sehingga $< 0,05$ atau $0,001 < 0,05$, karena hasil dari signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak, sehingga H_a diterima. Hal tersebut berarti ada perbedaan nilai rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* yang mengalami kenaikan nilai skornya pada hasil *post-test* sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan bakiak terhadap keseimbangan anak usia 3-4 tahun di KB Az-Zahro Menganti Gresik.

Kata kunci : kemampuan keseimbangan, permainan bakiak

Abstract

This study aims to determine the effect of playing bakiak on the balance ability of children aged 3-4 years at KB Az-Zahro Menganti Gresik. The subjects in this study were 13 children in class KB 1. This study used a quantitative research approach with the One Group Pre-Test Post-Test Design research model with the Pre-Experimental Design research design. Data collection techniques used are observation and documentation, while for data analysis using the Wilcoxon test. Based on the calculation results of the Wilcoxon test assisted by SPSS version 25, it shows that Asymp.Sig. (2-tailed) of 0.001 so that < 0.05 or $0.001 < 0.05$, because the result of the significance is less than 0.05 then H_0 is rejected, so H_a is accepted. This means that there is a difference in the average score between the pre-test and post-test which experienced an increase in the score on the post-test results so that it can be concluded that there is an effect of playing bakiak on the balance of children aged 3-4 years at KB Az-Zahro Menganti Gresik.

Keywords : balance ability, clog game

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, seni, nilai agama dan moral, serta fisik motorik (Widayati et al, 2021; Kemendikbud, 2014). Untuk mencapai perkembangan tersebut, diperlukan pengembangan program pembelajaran sebagai satu diantara bagian penting dalam proses pendidikan. Lebih lanjut, program pembelajaran yang disusun hendaknya meliputi seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Satu diantara aspek penting dalam kehidupan anak adalah perkembangan motorik. Menurut Qoyyimah (2019) perkembangan motorik terbagi atas dua kategori, yaitu perkembangan motorik halus dan motorik kasar. Perkembangan motorik halus melibatkan gerakan otot-otot kecil yang disertai koordinasi antara mata dan tangan. Oleh karena itu, bentuk aktivitas yang dihasilkan dapat berupa menulis, melipat, menggunting, mengancingkan baju, mengikat tali sepatu, dan lain sebagainya. Berbeda dengan hal itu, perkembangan motorik kasar berkaitan

dengan gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar atau sebagian otot tubuh yang menyebabkan setiap bagian tubuh terlibat dalam pematangan diri (Reswari dkk, 2022).

Gerakan motorik kasar pada anak terjadi ketika adanya koordinasi yang baik dengan tubuhnya, diantaranya meliputi kegiatan otot tangan, kaki, dan otot seluruh tubuh anak (Anggraini, 2022). Keoptimalan gerakan tersebut bergantung pada kematangan koordinasi yang tentu sangat berguna untuk keberlanjutan kehidupan anak. Oleh karena itu, keterampilan motorik kasar juga perlu dikembangkan sedini mungkin.

Keterampilan motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak (Hasanah dkk, 2018). Kemampuan tersebut melibatkan otot-otot besar atau bahkan seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan individu. Adapun bentuk aktivitas yang dihasilkan antara lain berjalan, berlari, menendang, melompat, naik turun tangga, dan lain sebagainya.

Jika ditarik sebuah simpulan atas beberapa pendapat ahli tersebut maka dapat disimpulkan kemampuan motorik kasar adalah suatu gerakan fisik yang memerlukan koordinasi antar anggota tubuh. Adapun koordinasi yang dimaksud melibatkan otot-otot besar sekaligus sebagian atau seluruh anggota tubuh. Lebih lanjut, koordinasi tersebut merupakan hasil kinerja kompleks dari berbagai sistem bagian dalam tubuh yang puncaknya dikendalikan oleh otak.

Penelitian ini akan difokuskan pada aspek keseimbangan dalam perkembangan motorik kasar karena salah satu unsur pokok dalam perkembangan motorik kasar adalah keseimbangan. Keseimbangan dapat diartikan sebagai kemampuan mempertahankan pusat gravitasi pada bidang tumpu saat posisi tegak (Pratiwi, 2014). Oleh karena itu, keseimbangan sangat penting untuk menjaga kestabilan tubuh, baik saat dalam posisi diam atau bergerak. Ketika keseimbangan terganggu maka tubuh manusia akan menjadi tidak simetris.

Keseimbangan merupakan kemampuan untuk mempertahankan posisi tubuh saat ditempatkan diberbagai posisi baik statis maupun dinamis (Dellito, dalam Putri, 2019). Hal itu berarti dalam berbagai posisi, ketika anak bisa mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi, maka anak mampu menjaga keseimbangan tubuhnya dengan baik. Sebaliknya, apabila anak tidak bisa mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi, anak akan kehilangan keseimbangan.

Pendapat serupa juga dipaparkan oleh Handayani (2019) yang menyatakan keseimbangan sebagai cara mempertahankan posisi tubuh baik dalam keadaan statis maupun dinamis, serta dicirikan dengan penggunaan aktivitas otot yang minimal. Oleh karena itu, keseimbangan tubuh juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang dalam mencapai sekaligus mempertahankan posisi tubuh agar tetap tegak. Selain itu, keseimbangan juga berkaitan dengan gravitasi untuk mengatur seluruh keterampilan fisik. Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah kemampuan seseorang mempertahankan posisi tubuhnya agar tetap seimbang dalam berbagai posisi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di KB Az-Zahro, keterampilan motorik kasar terutama aspek keseimbangan anak masih lemah. Kemampuan keseimbangan yang belum maksimal tersebut diantaranya belum mampu berdiri dengan satu kaki selama tiga detik, berjalan di atas papan titian, naik turun tangga, dan berjalan engkle. Hal tersebut dikarenakan kurangnya waktu dan kegiatan motorik kasar yang diberikan pada anak.

Adanya fenomena tersebut menyadarkan peneliti untuk memberikan kegiatan yang menstimulus kemampuan keseimbangan anak. Adapun kegiatan yang dapat menstimulus kemampuan keseimbangan adalah bermain bakiak. Pemilihan kegiatan bermain relevan karena usia anak-anak membutuhkan aktivitas untuk meningkatkan aspek motorik dan hal tersebut ada pada kegiatan bermain.

Secara historis, bakiak merujuk pada sepasang sandal yang muncul di era dinasti Cina, berbahan kayu yang dihias dengan ornamen indah, dan berkembang sampai ke negara asia lainnya. Oleh karena itu, sandal ini mengandung unsur nilai kebudayaan (Hidayanti 2014). Seiring perkembangannya, bakiak diadaptasi menjadi salah satu bentuk permainan tradisional yang memerlukan 3-4 orang sebagai pemainnya. Bentuk bakiak yang telah diadaptasi menjadi permainan pun turut berubah dengan wujud dua papan kayu tebal dengan panjang sekitar 125 cm berpolakan sandal (Hamid, dalam Tryana dkk, 2022).

Melalui permainan bakiak, anak dapat bekerjasama untuk meraih suatu tujuan dan menjalin keakraban antar teman. Bermain bakiak juga dapat menstimulus kemampuan motorik kasar anak terutama pada aspek keseimbangan. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui gerakan dalam permainan bakiak yang bagi yang memiliki kemampuan keseimbangan baik maka akan mempermudah performa gerak (Fitri, 2022).

Dengan demikian, dapat disimpulkan permainan bakiak merupakan kegiatan bermain menggunakan sandal bakiak berbahan kayu dan karet ban digunakan untuk 2-3 orang tiap regunya. Cara bermainnya pun harus melibatkan kerjasama dan kekompakan antar anggota supaya berhasil mencapai garis finish. Tidak hanya itu, permainan bakiak juga dapat menanamkan rasa persaudaraan dan meningkatkan motorik kasar pada anak.

Pada penelitian ini media bakiak yang digunakan adalah bakiak klompen. Bakiak klompen merupakan sandal yang beralaskan kayu dan memiliki selop berbahan karet dari ban bekas. Bakiak klompen dimainkan secara individu untuk melatih keseimbangan anak ketika berjalan menggunakan sandal bakiak klompen.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, untuk melatih keseimbangan tubuh anak, maka peneliti memberikan permainan bakiak dengan harapan setelah menerapkan permainan bakiak terdapat pengaruh yang cukup signifikan terhadap kemampuan keseimbangan anak terutama pada usia 3-4 tahun di KB Az-Zahro, Menganti, Gresik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji judul "Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Kemampuan Keseimbangan Anak Usia 3-4 Tahun" dengan tujuan menganalisis adanya pengaruh

permainan bakiak terhadap kemampuan keseimbangan anak usia 3-4 tahun di KB Az-Zahro Menganti Gresik.

METODE

Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan metode penelitian *One Group Pre-Test Post-Test*, serta model penelitian *Pre-Experimental Design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelas KB 1 yang berusia 3-4 tahun di KB Az-Zahro Menganti Gresik yang berjumlah 13 anak. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik sampling non probability sampling dengan jenis sampling jenuh. Adapun sampel penelitian ini adalah anak kelompok KB 1 di KB Az-Zahro Menganti Gresik yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi (pengamatan) dan dokumentasi. Pada teknik observasi, menggunakan lembar observasi yang berisi kisi-kisi instrumen sebagai acuan untuk melakukan pengukuran. Pengukuran pada lembar observasi menggunakan *rating scale*. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan melakukan uji validitas dan uji reliabilitas instrumen terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian. Selanjutnya melakukan penelitian dengan memberikan kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Data yang telah diperoleh dari kegiatan *pre-test* dan *post-test* dihitung rata-rata dan diuji hipotesisnya. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon* dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian, hal yang harus dilakukan peneliti yaitu menguji instrumen dengan cara uji validitas dan uji reliabilitas. Pada penelitian ini, uji validitas yang digunakan yaitu uji validasi isi (*content validity*) yang diuji berdasarkan pendapat ahli. Uji validitas dilakukan dengan cara mengkonsultasikan butir-butir item pernyataan instrumen penelitian kepada validator ahli hingga validator menilai layak untuk melakukan penelitian.

Validasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan pendapat ahli. Peneliti menyusun item-item instrumen yang mengacu pada teori motorik kasar dan keseimbangan tubuh anak, setelah instrumen tersebut selesai disusun dan dikonsultasikan, peneliti melakukan uji validitas dengan dosen ahli teori motorik kasar anak yaitu dosen Pendidikan Anak Usia Dini ibu Dra. Nurhenti Dirlina Simatupang, M.Sn., dosen S1 PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya. Validitas instrumen divalidasi pada tanggal 07 Juni 2023.

Instrumen yang telah divalidasi diujicobakan di KB Cinta Damai Kedamean pada tanggal 07 Juni 2023 dengan jumlah siswa sebanyak 11 anak. Data pengujian yang sudah didapatkan diolah dengan bantuan spss 25 dan mendapatkan hasil yang ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel Hasil Uji Validitas

Item	r-tabel	r-hitung	Keterangan
1	0,602	0,955	Valid
2	0,602	0,921	Valid
3	0,602	0,869	Valid
4	0,602	0,779	Valid

5	0,602	0,976	Valid
6	0,602	0,874	Valid
7	0,602	0,722	Valid
8	0,602	0,718	Valid

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa seluruh butir instrumen untuk variabel kemampuan keseimbangan anak usia 3-4 tahun memiliki status valid karena nilai r-hitung (*Corrected Item-Total Correlation*) > r-tabel sebesar 0,602.

Langkah selanjutnya adalah uji reliabilitas. Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan di KB Cinta Damai Kedamean. Kegiatan yang diberikan pada uji reliabilitas ini melompat 1 kaki 3 langkah, berjinjit selama 3 detik, berjalan jinjit 5 langkah, berdiri dengan 1 kaki selama 5 detik, berjalan mundur 5 langkah, melompat ke segala arah, berjalan di garis lurus dengan tangan direntangkan, dan meniru sikap kapal terbang.

Pelaksanaan reliabilitas dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 09 Juni 2023 di KB Cinta Damai Kedamean. Hasil reliabilitas dihitung dengan menggunakan rumus *cornbarch alpha*. Berikut hasil uji reliabilitas yang sudah dilakukan:

Tabel Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
,942	8

Intraclass Correlation Coefficient

	Intraclass Correlation ^b	95% Confidence Interval	
		Lower Bound	Upper Bound
Single Measures	,612 ^a	,387	,841
Average Measures	,926 ^c	,835	,977

Berdasarkan tabel reliabilitas di atas, hasil uji reliabilitas di KB Cinta Damai Kedamean menunjukkan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,942. Nilai yang ditunjukkan lebih besar dari batas pembanding reliabilitas 0,6 sehingga menunjukkan bahwa nilai reliabilitas pada penelitian ini merupakan nilai yang reliabel, sedangkan pada tabel *intraclass correlation coefficient* menunjukkan nilai *intraclass correlation* sebesar 0,926. Nilai tersebut merupakan nilai yang cukup bahkan melebihi batas minimal pembanding reliabilitas 0,6 sehingga masuk kategori nilai reliabel. Artinya kedelapan item tersebut

dapat digunakan untuk kegiatan observasi pre-test dan post-test di KB Az-Zahro Menganti Gresik. Langkah selanjutnya adalah pelaksanaan penelitian di KB Az-Zahro Menganti Gresik. Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan kegiatan *pre-test* dengan memberikan beberapa kegiatan motorik kasar yang bertujuan untuk mengukur kemampuan keseimbangan anak. Kegiatan motorik kasar tersebut seperti berjinjit selama 3 detik, berdiri dengan 1 kaki selama 3 detik, meniru sikap kapal terbang selama 3 detik, melompat 1 kaki 3 langkah ke depan, berjalan jinjit 5 langkah ke depan, berjalan mundur 5 langkah, melompat ke segala arah, dan berjalan di garis lurus dengan tangan direntangkan.

Pada kegiatan *pre-test*, keseimbangan anak masih rendah. Beberapa anak belum bisa menjaga keseimbangannya pada kegiatan berdiri dengan 1 kaki, meniru sikap kapal terbang, berjinjit, melompat dengan 1 kaki, dan berjalan jinjit. Hal tersebut terlihat pada nilai *pre-test* yang menunjukkan keseluruhan skor tertinggi adalah 25 dan terendah sebesar 17 dan dapat dilihat skor hasil keseluruhan observasi sebelum diberi *treatment (pre-test)* dengan jumlah 273 dengan rata-rata 21,00.

Kegiatan *treatment* pertama yaitu anak berjalan ke depan sebanyak 5 langkah menggunakan bakiak klompen. pada kegiatan ini, peneliti melihat ada anak yang kurang berani ketika berjalan menggunakan bakiak klompen. Anak tersebut terlihat takut untuk melangkah, dan tubuhnya terlihat kurang memiliki keseimbangan ketika melangkah kakinya ke depan. Pada kegiatan *treatment* pertama ini, ada beberapa anak yang mampu berjalan menggunakan bakiak klompen dengan baik, namun langkahnya melebihi hitungan peneliti yang hanya mengarahkan untuk berjalan sebanyak 5 langkah ke depan.

Kegiatan *treatment* kedua, peneliti kembali mengajak semua anak kelas KB 1 untuk menuju halaman sekolah. Peneliti menjelaskan dan mendemonstrasikan kegiatan berjalan dengan bakiak klompen, pada pertemuan kedua ini anak diminta untuk berjalan ke samping kanan dan kiri sebanyak 6 langkah menggunakan bakiak klompen. Pada kegiatan *treatment* kedua, peneliti melihat bahwa pada kegiatan kali ini semua anak bisa dan berani berjalan ke samping kanan dan kiri sebanyak 6 langkah menggunakan bakiak klompen.

Kegiatan *treatment* ketiga yaitu berjalan mundur sebanyak 5 langkah menggunakan bakiak klompen. Dari 13 anak, masih ada satu anak yang kurang berani ketika berjalan dengan menggunakan bakiak klompen. Peneliti berusaha untuk meyakinkan dan memberi semangat kepada anak tersebut agar percaya diri dan berani melangkah kakinya menggunakan bakiak klompen. Peneliti juga mencoba menggenggam tangannya dan ikut melangkah mundur bersama, setelah anak sudah merasa aman dan berani peneliti meminta anak tersebut untuk berjalan mundur secara mandiri.

Pelaksanaan kegiatan *treatment* selesai, peneliti melakukan kegiatan *post-test* untuk mengetahui kemampuan keseimbangan anak mengalami peningkatan atau tidak setelah diberikan *treatment* berupa permainan bakiak. Kegiatan pada *post-test* yaitu kegiatan motorik kasar yang menggunakan media sensory path. Media tersebut adalah media yang didesain oleh peneliti

kemudian dicetak seperti banner, media *sensory path* juga diberi bahan seperti kain bulu, keset mie bihun, dan kain goni sebagai perangsang sensori anak. Penggunaan media ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan keseimbangan anak dengan bermain di atas *sensory path*.

Kegiatan *post-test* dilaksanakan di halaman KB-TK Az-Zahro dengan mengajak semua anak kelas KB 1. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti menjelaskan dan mendemonstrasikan terlebih dahulu cara bermain *sensory path*, setelah selesai menjelaskan dan mendemonstrasikan peneliti mulai memanggil satu per satu anak untuk bermain di *sensory path*. Peneliti mengamati, mendokumentasikan, dan mencatat hasil kemampuan keseimbangan anak.

Pada kegiatan *post-test*, kemampuan keseimbangan anak mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai *post-test* anak yang mengalami peningkatan dan memiliki keseluruhan skor tertinggi sebesar 27 dan terendah sebesar 23 dan dapat dilihat skor hasil keseluruhan observasi akhir (*post-test*) dengan jumlah 324 dengan rata-rata 24,92. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan bakiak efektif digunakan untuk menstimulus kemampuan keseimbangan anak usia 3-4 tahun.

Pelaksanaan kegiatan *pre-test*, *treatment*, dan *post-test* telah selesai dilakukan dan mendapatkan hasil, selanjutnya hasil data tersebut diolah dan dianalisis secara statistik *non parametric* dengan menggunakan uji *Wilcoxon*. Kegiatan analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan keseimbangan anak sebelum dan setelah diberikan *treatment*. Kegiatan analisis juga memiliki tujuan utama yaitu untuk menjawab hipotesis tentang adanya pengaruh permainan bakiak terhadap kemampuan keseimbangan anak usia 3-4 tahun di KB Az-Zahro Menganti, Gresik. Berikut hasil adalah hasil analisis statistik dengan menggunakan uji *Wilcoxon*.

Tabel Deskripsi Statistik Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Dev</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>
<i>Pre-Test</i> Kemampuan Keseimbangan	13	21,00	2.082	17	25
<i>Post-Test</i> Kemampuan Keseimbangan	13	24,92	1.188	23	27

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwasannya terdapat perbedaan pada hasil kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Pada kegiatan *pre-test*, nilai minimal sebesar 17, nilai maksimal sebesar 25, dan nilai rata-rata sebesar 21,00. Pada kegiatan *post-test*, nilai minimal sebesar 23, nilai maksimal sebesar 27, dan nilai rata-rata sebesar 24,92. Hal ini berarti terdapat peningkatan yang signifikan pada kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Peningkatan tersebut terjadi karena adanya pemberian *treatment* berupa

permainan bakiak yang menggunakan media bakiak klompen.

Tabel Hasil Analisis Data Bantuan SPSS versi 25 Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-test Kemampuan Keseimbangan –	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	13 ^b	7.00	91.00
Pre-test Kemampuan Keseimbangan	Ties	0 ^c		
	Total	13		
a. Post-test Kemampuan Keseimbangan < Pre-test Kemampuan Keseimbangan				
b. Post-test Kemampuan Keseimbangan > Pre-test Kemampuan Keseimbangan				
c. Post-test Kemampuan Keseimbangan = Pre-test Kemampuan Keseimbangan				

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil dibawah ini:

- 1) *Negative ranks* atau selisih (negatif) antara hasil kemampuan keseimbangan pada *pre-test* dan *post-test* adalah 0, baik pada nilai N, *mean rank* maupun *sum of ranks*. Nilai 0 menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*.
- 2) *Positive ranks* atau selisih (positif) antara hasil kemampuan keseimbangan pada *pre-test* dan *post-test*. Pada tabel tersebut terdapat 13 data positif pada nilai (N) yang artinya terdapat 13 anak yang mengalami peningkatan dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*. *Mean rank* atau rata-rata peningkatan hasil *pre-test* ke hasil *post-test* sebesar 7,00, sedangkan jumlah peringkat positif dapat dilihat dari hasil *sum of ranks* yaitu sebesar 91.
- 3) *Ties* merupakan adanya kesamaan hasil antara *pre-test* dan *post-test* pada tabel tersebut didapatkan 0 atau tidak ada data yang memiliki nilai sama antara *pre-test* dan *post-test*.

Pernyataan di atas diperkuat dengan pengujian statistik yang di tunjukkan pada tabel berikut:

Tabel Hasil Uji Wilcoxon Bantuan SPSS versi 25 Test Statistics^a

	Post-test Kemampuan Keseimbangan – Pre-test Kemampuan Keseimbangan
Z	-3.207 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan *Test Statistic* tersebut diketahui nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,001 < 0,50$ yang artinya terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan hasil *post-test*, sehingga dapat diambil keputusan bahwa terdapat pengaruh permainan bakiak terhadap kemampuan keseimbangan anak usia 3-4 tahun di KB Az-Zahro Menganti, Gresik.

Permainan bakiak dalam penelitian ini yang menggunakan media bakiak klompen terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak terutama kemampuan keseimbangan tubuh anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Novita dkk (2021) yakni permainan bakiak bermanfaat dalam melatih kemampuan motorik kasar anak, melatih keseimbangan tubuh anak, dan menumbuhkan jiwa sosial anak ketika bermain bersama dengan temannya.

Penelitian di KB Az-Zahro Menganti Gresik sejalan dengan penelitian Yuliaardani dkk (2014) yang menyatakan bahwa permainan bakiak merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Hal ini berarti dengan memberikan permainan bakiak pada anak, dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak terutama kemampuan keseimbangan tubuh anak.

Keterkaitan antara penelitian yang telah dilakukan dengan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa melalui permainan bakiak kemampuan motorik kasar anak terutama aspek keseimbangan dapat terstimulasi dengan baik. Permainan bakiak dapat menjadi bahan pembelajaran yang menarik minat anak untuk bermain dan belajar serta efektif untuk menstimulus perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang telah dilakukan, kemampuan keseimbangan anak menunjukkan peningkatan dengan hasil yang cukup signifikan setelah kelas KB 1 diberi perlakuan (*treatment*) berupa bakiak klompen selama tiga kali pertemuan. Hal tersebut berarti permainan bakiak berpengaruh terhadap keseimbangan anak usia 3-4 tahun di KB Az-Zahro Menganti Gresik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adanya peningkatan nilai *pre-test* dan nilai *post-test* pada kelas KB 1. Berdasarkan hasil penelitian tersebut rata-rata yang diperoleh pada saat *pre-test* dengan rata-rata yaitu 21,00. Setelah diberikan *treatment* kemampuan keseimbangan anak mengalami peningkatan. Dengan hasil rata-rata yang diperoleh saat *post-test* yaitu 24,92. Hal ini dilatar belakangi dengan menerapkan permainan bakiak yang dapat meningkatkan kemampuan keseimbangan pada anak.

Berdasarkan hasil perhitungan Uji *Wilcoxon* yang dibantu dengan SPSS versi 25 diketahui hasil hitung *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,001 < 0,50$, jadi sesuai dasar pengambilan keputusan Uji *Wilcoxon* yang dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, sehingga H_a diterima. Hal tersebut berarti ada perbedaan nilai rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* yang mengalami kenaikan nilai skornya pada hasil *post-test*, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan bakiak terhadap kemampuan keseimbangan anak usia 3-4 tahun di KB Az-Zahro Menganti, Gresik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Dwi. D. (2022). *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Kediri: CV Kreator Cerdas Indonesia Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini. Kediri: CV Kreator Cerdas Indonesia
- Fitri, R., & Imansari, M. L. (2021). Permainan Karpet Engkle : Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. 5(2), 1187–1198. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.754>
- Handayani, N., A., D. (2019). *Latihan Tepping Dapat Meningkatkan Keseimbangan Dinamis Pada Lansia Di Ruangan Rehab Medik Siloam Hospital Bali*. Skripsi.
- Hasanah, dkk. (2018). *Bermain Lompat Tali Dan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini*.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195–200. <https://www.neliti.com/id/publications/117598/peningkatan-kemampuan-motorik-kasar-anak-melalui-permainan-bakiak>
- Kemendikbud, R. I. (2014). *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Novitasari, Reni., Nasirun, M., & Delrefi, D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B PAUD Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Potensia*. 4(1)
- Putri, A., F. (2019). *Pengaruh Senam Tai Chi Terhadap Peningkatan Keseimbangan Dinamis Dan Penurunan Nyeri Pada Lansia Dengan Osteoarthritis Genu Di Puskesmas Siwalankerto*. Skripsi
- Pratiwi, W. C. (2014). Peningkatan Keseimbangan Tubuh Melalui Berjalan Di Atas Versa Disc Pada Anak Kelompok B PAUD Taman Belia Candi Semarang. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 44–45
- Qoyyimah, Nur Aini. (2019). *Penerapan Pembelajaran Fisik Motorik Kasar Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal VIII Kebalandonno Babat Lamongan*.
- Reswari, Ardhana dkk. (2022). *Perkembangan Fisik Dan Motorik Anak*. Sumatera Barat: CV Azka Pustaka.
- Tryana, N., & Sari, M. (2022). *Penggunaan Permainan Bakiak Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Kelompok B TK Mutiara Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar*. 2, 37–51.
- Widayati, dkk. (2021). *Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun*. 4(1). 8-17.
- Yuliadarwati, dkk. (2020). *Gambaran Aktivitas Fisik Berkorelasi Dengan Keseimbangan Dinamis Lansia*. *Jurnal Sport Science*.