

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ANGKLEK TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA PERSATUAN KEMANGI GRESIK

Zumailatul Mubarihah

(zzumailatulmubarihah@yahoo.co.id)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Dr.Sri Joeda Andajani, M.Kes

(sri.joeda@gmail.com)

Program Studi PLB, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan anak dalam aspek motorik kasar, dikarenakan kurang adanya minat dan ketertarikan anak untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan motorik kasar dan stimulasi yang diberikan kurang bervariasi dan menarik bagi anak. Untuk memperbaiki kemampuan motorik kasar anak diterapkan permainan tradisional *angklek*. Permainan tradisional *angklek* merupakan permainan yang dilakukan dengan melemparkan *gacu* ke dalam kotak kemudian melompati kotak-kotak yang telah disediakan dan tidak melompati kotak yang terdapat *gacu* di dalamnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah diterapkan permainan tradisional *angklek* pada kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Kemangi Gresik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis *Pre Eksperimental Design*, menggunakan *One group pretest-posttest design*. Subjek penelitian ini berjumlah 12 anak. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi. Sedangkan analisis datanya menggunakan statistik non *parametrik* uji jenjang bertanda *Wilcoxon*.

Berdasarkan hasil analisis data tentang kemampuan motorik kasar pada pengukuran awal sebelum perlakuan dan pengukuran akhir sesudah perlakuan menggunakan permainan tradisional *angklek*, diperoleh hasil *pre-test* sebesar 5,7 sedangkan hasil *post-test* diperoleh nilai 9,08. Dimana $T_{hitung} = 0 < T_{tabel} = 0,14$. Berdasarkan hasil tersebut maka H_a diterima karena $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 0,14$) dan H_0 ditolak karena $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 0,14$). Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *angklek* berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Kemangi Gresik.

Kata kunci : Permainan Tradisional *Angklek*, Motorik Kasar

Abstract

This research is motivated by the lack of ability of children in gross motor aspects, due to lack of interest and attraction to children-related activities and gross motor stimulation provided less varied and interesting for children. To fix the child's gross motor skills applied traditional angklek games. Traditional angklek game is a game that is done by throwing gacu into the box then jump over the boxes that have been provided and not jump over boxes contained therein gacu. The purpose of this study is to prove the influence of angklek traditional games against gross motor skills in preschool children in group A Dharma Wanita Persatuan Kindergarten Kemangi Gresik.

This study used a quantitative research approach to the type of pre Experimental Design, using One group pretest-posttest design. The research subjects are 12 children. Methods of data collection using observation with assessment tools such as observation sheets. Analysis of the data using non-parametric statistical test Wilcoxon marked degree.

Based on the analysis of data on gross motor skills at the beginning of the measurement and the final measurement before treatment after treatment using traditional game angklek, obtained pre-test results of 5.7, while the results of the post-test value of 9.08 was obtained. Where $T \text{ Count} = 0 < T \text{ table} = 0.14$. Based on these results the H_a received because of $T \text{ Count} < T \text{ Table}$ ($0 < 0.14$) and H_0 is rejected because $T \text{ Count} < T \text{ Tabel}$ ($0 < 0.14$). It can be concluded that the traditional game angklek effect on gross motor skills of children in group A kindergarten Dharma Wanita Persatuan Kemangi Gresik

Keywords: Traditional Angklek Games, Gross Motor.

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak (TK) merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini. Taman kanak-kanak (TK) adalah pendidikan prasekolah yang ditujukan bagi anak usia 4-6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar. Fungsi pendidikan Taman Kanak-kanak adalah mengenalkan anak dengan dunia sekitar, menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi serta mengembangkan ketrampilan, kreativitas dan kemampuan yang dimiliki anak, serta menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar. Memasuki pendidikan dasar diperlukan persiapan-persiapan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahapan perkembangan anak melalui kegiatan pengembangan bidang kemampuan dasar yang meliputi kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional serta nilai-nilai agama dan moral.

Salah satu kemampuan dasar anak yang perlu dikembangkan adalah kemampuan motorik yang terbagi menjadi dua bagian yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative (Samsudin, 2005:15).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di TK Dharmawanita Persatuan Kemangi Gresik, khususnya kelompok A, ditemukan bahwa sebagian anak memiliki kemampuan yang kurang dalam motorik kasar yaitu melompat dengan menggunakan satu kaki. Hal ini ditunjukkan ketika anak mengikuti proses senam yang terdapat gerakan melompat dengan menggunakan satu kaki. Sedangkan menurut Permen Diknas No.58 Tahun 2009 gerakan melompat dengan satu kaki mampu dikuasai saat mereka berada di TK A. Tapi pada kenyataannya mereka belum mampu menguasai dengan baik.

Penyebab kurangnya kemampuan anak di TK Dharmawanita Persatuan Kemangi Gresik dalam kemampuan motorik kasar yaitu kurang adanya minat dan ketertarikan dari diri anak untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan gerak motorik kasar. Seperti anak malas untuk mengikuti kegiatan dan memilih diam yang sekedar melihat guru serta teman-temannya bergerak. Hal ini dikarenakan stimulasi yang diberikan kurang bervariasi dan kurang menarik bagi anak. Kegiatan motorik kasar terutama kegiatan melompat dengan satu kaki dilakukan hanya pada saat anak berbaris sebelum masuk kelas dan dilakukan sekali.

Pada umumnya, anak yang masih duduk di bangku taman kanak-kanak belum memiliki kemampuan motorik kasar yang baik seperti anak yang sudah duduk di bangku sekolah dasar. Maka dari itu perlu adanya stimulasi untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar yang berfungsi untuk menjaga kestabilan dan koordinasi gerak yang bagus perlu dilatih melalui sebuah permainan yang tertata, terarah dan terencana sesuai

dengan tahapan perkembangan anak dalam sebuah pembelajaran. Poses pembelajaran pada anak yang memberikan rasa nyaman dan menyenangkan yaitu memasukan unsur permainan.

Menurut Sujiono (2009: 132), melalui permainan anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental, intelektual, dan spiritual. Seperti halnya pendapat Montolalu (2005:1.15) yang mengatakan bahwa melalui permainan kemampuan dasar anak termasuk aspek motorik kasar anak dapat dikembangkan.

Permainan tradisional memiliki berbagai jenis, salah satunya adalah permainan tradisional *angklek*. Permainan tradisional *angklek* merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak. Meskipun permainan ini bersifat kompetitif, tetapi tidak ada hukuman bagi yang kalah.

Digunakannya permainan tradisional *angklek* ini, dalam suatu pembelajaran karena permainan ini menarik dan menyenangkan sehingga anak tertarik dalam mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Selain itu permainan ini mampu melatih motorik kasar anak. Hal ini merujuk pada pendapat Achroni (2012 : 53) yang menyebutkan bahwa permainan tradisional *angklek* memiliki manfaat memberikan kegembiraan pada anak, menyehatkan fisik anak, melatih keseimbangan tubuh (motorik kasar) anak, mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan, mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena dimainkan secara bersama-sama, dan mengembangkan kecerdasan logika anak.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah yang dibahas dalam rencana penelitian ini, yakni: "Adakah pengaruh permainan tradisional *angklek* terhadap kemampuan motorik kasar anak di Kelompok A TK Dharmawanita Persatuan Kemangi Gresik?"

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian, yakni :

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui permainan tradisional *angklek* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah diterapkan permainan tradisional *angklek* pada kelompok A di TK Dharmawanita Persatuan Kemangi Gresik.

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, manfaat yang diharapkan adalah:
a. Dapat memberikan kontribusi dalam ilmu pendidikan dan pengajaran.

- b. Dapat dijadikan sebagai referensi proses mengajar dalam mengembangkan pendidikan di Indonesia.
2. Manfaat praktis
 - a. Untuk memotivasi dan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, sehingga kemampuan motorik kasar anak akan semakin baik.
 - b. Sebagai alternatif pengajaran yang baru dalam pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak di sekolah.

Permainan tradisional *angklek* adalah permainan dengan melompat pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah dengan melempar gacu. Permainan ini dilaksanakan menurut keinginan para pemainnya. (Dharmamulya,2005:145).

Sedangkan motorik kasar itu sendiri yaitu suatu ketrampilan gerak kasar yang melibatkan konstruksi dan pemakaian otot-otot tubuh yang besar, seluruh tubuh biasanya ikut dalam gerakan, misalnya melompat, berlari, berjalan, menendang dan sebagainya (Setyowati, 2012:2).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Experimental Design* dengan desain penelitian "*One Group Pretest-Posttest Design*". Pada desain ini terdapat *pretest* atau sebelum diberi perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal motorik kasar anak sebelum diberi perlakuan permainan tradisional *angklek*. Sehingga akan terlihat adakah perbedaan antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

O1 X O2

(one group pretest-posttest design)

keterangan:

O1 : nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O2 : nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

X : *Treatment* (perlakuan)

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 12 anak di TK Dharma Wanita Persatuan Kemangi Gresik. Sampel dalam penelitian ini adalah semua jumlah populasi yaitu anak kelompok A. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dengan menggunakan lembar observasi.

Dalam penelitian ini data yang diperoleh berupa data ordinal dan tidak berdistribusi normal serta subyek penelitian berjumlah 12 anak dimana jumlah subyek relatif kecil. Sehingga analisis statistik yang digunakan adalah statistic non-parametrik. Penggunaan analisis ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2012: 8) statistic non-parametrik digunakan untuk menganalisis data yang

tidak dilandasi persyaratan data harus berdistribusi normal. Uji statistik non-parametrik yang akan digunakan dalam analisis data penelitian ini adalah uji *Wilcoxon Match Pairs Test* yang dalam penggunaannya menggunakan tabel penolong.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) dilakukan dengan cara melompat dengan satu kaki pada gambar lingkaran kedepan, kesamping dan kebelakang. Total skor dari kemampuan motorik kasar berjumlah 68. Berdasarkan pada hasil dari *pre-test* diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok A terlihat rendah, sehingga peneliti menggunakan permainan tradisional *angklek* sebagai perlakuan yang akan diberikan. Pemberian perlakuan diberikan sebanyak 2 kali pertemuan.

Penilaian setelah perlakuan (*post test*) dilaksanakan selama satu hari setelah pemberian perlakuan selesai dilaksanakan untuk mengetahui hasil dari kemampuan motorik kasar anak kelompok A setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *angklek*. Total skor yang diperoleh dari hasil penilaian setelah perlakuan (*post test*) sebanyak 109.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari data hasil *pre-test* dan data dari hasil *post-test* pada kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Kemangi Gresik yang kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus uji *wilcoxon match pairs test* dengan menggunakan tabel penolong *wilcoxon*.

Tabel 1
Hasil Analisis dalam Wilcoxon Match Pair Test pada Kemampuan motorik kasar

Nama	X	Y	Beda	Tanda Jenjang		
			Y-X	Jenjang	+	-
AF	4	9	5	10,5	+10,5	0
AR	4	10	6	12	+12	0
DV	7	9	2	2	+2	0
BN	3	8	5	10,5	+10,5	0
NJ	7	9	2	2	+2	0
ID	7	10	3	6	+6	0
FB	7	10	3	6	+6	0
VD	7	10	3	6	+6	0
HK	6	9	3	6	+6	0
AD	4	8	4	9	+9	0
KS	6	8	2	2	+2	0
AU	6	9	3	6	+6	0
Jumlah					+78	T=0

(Sumber : hasil analisis dalam wilcoxon match pair test pada kemampuan motorik kasar)

Setelah memperoleh nilai dari T_{hitung} kemudian T_{hitung} dibandingkan dengan T_{tabel} . T_{tabel} merupakan nilai dari tabel kritis dalam uji jenjang Wilcoxon. Kemudian, untuk memperoleh hasil yang besar atau signifikan dan mendapatkan kesalahan yang kecil, maka dalam penelitian ini memilih taraf signifikan 5%. Karena dalam penelitian ini subyek penelitian berjumlah 12 anak, maka $N = 12$. Jadi, untuk mendapatkan nilai T_{tabel} , dapat dilihat pada tabel kritis dalam uji jenjang Wilcoxon yang telah terlampir dengan melihat taraf signifikan sebesar 5% dan $N = 12$. Sehingga diperoleh nilai T_{tabel} sebesar 0,14. Dari jumlah angka yang diperoleh dari T_{tabel} berjumlah 0,14, berarti $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 0,14$).

Hal ini menunjukkan bahwa nilai T_{hitung} lebih besar dibanding dengan T_{tabel} . Pada hasil perhitungan data yang diperoleh yaitu $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka pengambilan keputusannya yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *angklek* berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Dharma Wanita Perstuan Kemangi Gresik.

Setelah diterapkan permainan tradisional *angklek* kemampuan motorik kasar anak mengalami perubahan yang positif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil post-test yang mengalami peningkatan skor yang

diperoleh masing-masing anak. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil data yang diperoleh melalui penerapan permainan tradisional *angklek* berjalan dengan baik. Hal tersebut dibuktikan oleh harga $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari T_{tabel} dengan taraf signifikan 5 % = 0,14. Dengan demikian hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nihil ditolak. Berdasarkan analisis data tersebut dapat dinyatakan bahwa permainan tradisional *angklek* berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Kemangi kecamatan Bungah kabupaten Gresik.

Dalam permainan tradisional *angklek* membutuhkan gerak tubuh anak, hal ini terlihat dari gerakan melempar dan melompat yang membutuhkan kekuatan otot-otot tubuh yang besar. Hal ini sesuai dengan pendapat Setyowati (2012:2) dimana dikatakan bahwa motorik kasar adalah suatu ketrampilan gerak kasar yang melibatkan konstruksi dan pemakaian otot-otot tubuh yang besar, seluruh tubuh biasanya ikut dalam gerakan, misalnya melompat, berlari, berjalan, menendang dan sebagainya. Sejalan dengan pendapat di atas Sujiono (2009: 1.13) mengatakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan kooordinasi sebagian besar bagian tubuh anak.

Permainan tradisional *angklek* dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Menurut Sujiono (2009: 132), melalui permainan anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental, intelektual, dan spiritual. Seperti halnya pendapat Montolalu (2005:1.15) yang mengatakan bahwa melalui permainan kemampuan dasar anak termasuk aspek motorik kasar anak dapat dikembangkan.

Hasil ini sesuai dengan pendapat Achroni (2012 : 53) yang menyebutkan bahwa permainan tradisional *angklek* memiliki manfaat yang dimana salah satu manfaatnya adalah melatih keseimbangan tubuh (motorik kasar) anak.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok A meningkat setelah di berikan treatment yaitu permainan tradisional *angklek*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari T_{tabel} dengan taraf signifikan 5 % = 0,14, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa permainan tradisional *angklek* berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Kemangi Gresik diterima.

Saran

Setelah melakukan penelitian yang berjudul pengaruh permainan tradisional *angklek* terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Kemangi Gresik, maka peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Untuk Guru

Dengan adanya bukti bahwa permainan tradisional *angklek* memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan motorik kasar, maka diharapkan guru dapat menggunakan permainan tradisional *angklek* sebagai salah satu kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

2. Untuk peneliti lain

Dengan adanya bukti bahwa permainan tradisional *angklek* memiliki pengaruh positif pada kemampuan motorik kasar anak, peneliti lain hendaknya melakukan penelitian mengenai permainan tradisional lain yang ada di Indonesia untuk mengenalkan warisan budaya dan melestarikannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aristya. (2012). *Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui gerak dan lagu kelompok A di TK Dharmawanita Driyorejo Gresik*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : PG-PAUD FIP UNESA.
- Dharmamulya, Sukirman.dkk. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: KEPEL PRESS.
- Djarwanto. 2009. *Statistik Non Parametrik*. Yogyakarta: BPFY Yogyakarta.
- Fikriyati, Mirroh. 2013. *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Gustiana, Asep Dewi. 2011. *Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kognitif Anak Usia Dini* http://jurnal.upi.edu/file/19-Asep_Deni_Gustiana-edit.pdf diakses tanggal 20 oktober 2013
- Hannurofik. 2010. *Teori-teori Perkembangan Motorik*. <http://id.scribd.com/doc/33133473/Teori-teori-perkembangan-Motorik-Aud>, diakses tanggal 20 Oktober 2013.
- Hildayani, Rini dkk. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock, B, Elizabeth. 1987. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta : Erlangga
- Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung : Mandar Maju
- Montolalu BEF. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: UT
- Prana, Indiyah. 2010. *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten : PT Intan Pariwara.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Litera.
- Saputra, Yudha. M. 2007, *Modul Mata Kuliah Perkembangan Motorik*. Bandung: Program Studi PJKR UPI
- Setyowati, Sri. 2012. *Pembelajaran dan Koreografi Tari Anak Usia Dini*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta
- Sugiyono, 2012. *Statistika non parametris*. Bandung : CV. Alfabeta
- Sujiono, Bambang.dkk. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT INDEKS.
- Suprpto, Haris. 2008. *Modul Guru Taman Kanak-Kanak (PLPG)*. Surabaya : Unesa University Press.
- Suyadi. 2009. *Anak yang menakjubkan*. jogjakarta : Diva Press.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Wati, Widya. 2010. Makalah Strategi Pembelajaran Teori Belajar dan Pembelajaran(online). <http://widya57physicsedu.files.wordpress.com/2010/12/no-29-widya-wati-02-teori-belajar-dan-pembelajaran.pdf> diakses pada 20 Oktober 2013.
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA
- _____. 2006. *Panduan Penulisan Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa University Press.