

Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Santa Lusia Medan T/A 2015/2016. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. 2016

* Kamtini dan **Defita Kaban

*Dosen Jurusan Pendidikan Guru PAUD FIP

**Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru PAUD FIP

E-mail :kamtini@gmail.com

Abstrak, Penelitian ini yang menjadi masalah adalah kemampuan motorik kasar anak belum meningkat dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Tk Santa Lusia Medan pada semester genap T.A 2015/2016. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *Posttest-Only Control Group Design* yakni menempatkan subjek penelitian ke dalam dua kelompok (kelas) yang dibedakan menjadi kategori kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan sampel kelas dilakukan secara acak (random) dengan jumlah sampel tiap kelas sebanyak 25 anak. Variabel bebas adalah permainan tradisional lompat tali, sedangkan variabel terikat adalah kemampuan motorik kasar anak. Instrumen pengumpulan data yaitu pedoman observasi. Analisis data menggunakan uji-t. Observasi dilakukan pengobservasi dengan panduan observasi yang telah disediakan. Dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil analisis data diatas diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen 23,36 dengan nilai tertinggi 27 dan nilai terendah 16, sehingga kemampuan motorik kasar anak pada kelas eksperimen memperoleh perbedaan yang signifikan. Sedangkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen 16,92 dengan nilai tertinggi 20 dan nilai terendah 9, sehingga kemampuan motorik kasar anak pada kelas kontrol memperoleh perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan hasil tersebut hipotesis menyatakan bahwa $T_{hitung} (8,473) > T_{tabel} (1,6892)$ pada taraf $\alpha = 0,05$. Dengan demikian kegiatan permainan tradisional lompat tali berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak pada usia 5-6 tahun di TK Santa Lusia Medan T.A 2015/2016.

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan sebelum masuk jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 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. Pendidik juga perlu mengetahui kebutuhan setiap anak untuk mengembangkan aspek perkembangannya. Menurut Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014, "Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek

perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni”.

Dunia anak merupakan dunia bermain, sebagian besar waktunya digunakan untuk bermain. Bermain dengan mengeksplorasi benda- benda yang ada di sekitar mereka merupakan kegiatan yang menyenangkan. Dengan bermain anak tumbuh dan mengembangkan keenam aspek perkembangan anak tersebut, agar dapat merangsang seluruh aspek tersebut untuk itu perlu kejelian seorang guru dalam memilih jenis-jenis permainan yang akan diberikan bagi anak.

Permainan merupakan alat pendidikan bagi anak karena memberikan kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan. Bermain dapat memberikan kesempatan bagi anak berlatih untuk mengenal aturan- aturan, larangan- larangan, bersikap jujur, bersabar, dan bekerjasama.

Anak usia dini disebut *the golden age* merupakan masa emas perkembangan anak, pada masa tersebut anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan motoriknya. Perkembangan fisik motorik adalah salah satu dari 6 aspek perkembangan anak yang sangat penting untuk dikembangkan khususnya motorik kasar. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot- otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

Pada masa kanak- kanak anak dapat menggerakkan anggota tubuhnya secara bebas dan merupakan kesenangan bagi mereka. Kegiatan yang menjadi kesenangan anak merupakan bermain bebas seperti, berjalan, berlari, melompat, melempar, mendorong, berayun, meluncur dan meniti yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan motorik kasar anak. Dalam kegiatan ini seluruh tubuh anak akan bergerak secara aktif. Melalui latihan- latihan motorik kasar anak memperoleh keterampilan, penguasaan, keseimbangan badan yang sangat diperlukan dalam tumbuh kembang anak selanjutnya. Untuk mencapai tujuan tersebut perlu dukungan dari guru untuk memilih alat atau metode pembelajaran yang tepat dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Permasalahan terkait dengan metode pembelajaran yang diduga di beberapa TK yang ada di Medan adalah, pendidikan anak usia dini yang seharusnya pendidikan bermain telah berubah menjadi pendidikan yang pembelajaran baca tulis hitung (CALISTUNG). Adapun permainan yang digunakan guru hanya permainan yang ada di halaman sekolah seperti, ayunan, jungkat- jungkit, plosotan, dan tangga- tangga. Sedangkan permainan yang lain khususnya permainan tradisional tidak dikenal lagi oleh anak, karena tidak pernah diberikan oleh guru. Sehingga perkembangan motorik kasar anak belum terlatih secara optimal khususnya pada permainan lompat tali. Setiap hari guru memberi kesempatan pada anak bermain di halaman sekitar 15 menit, pada saat bermain guru mengawasi anak namun tidak mengarahkan anak bagaimana cara melakukan permainan agar merangsang perkembangan motorik kasar anak. Jadi, anak melakukan permainan sesuka hati tanpa adanya peraturan permainan yang diberikan oleh guru. Terbatasnya permainan yang digunakan oleh guru disebabkan karena minimnya media dan fasilitas permainan sehingga proses permainan juga tidak berlangsung dengan optimal.

Pernyataan permasalahan diatas didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari (2015) menemukan adanya masalah tentang kemampuan motorik kasar

khususnya komponen berlari dan melompat. Kurang dimanfaatkan oleh guru untuk melakukan kegiatan motorik kasar di luar kelas, guru lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran di ruang kelas. Anak-anak yang sering melakukan bermain sendiri di luar kelas, guru jarang mengamati aktivitas anak yang berkaitan dengan gerakan anak untuk mengembangkan motorik kasarnya.

Upaya yang dapat dilakukan guru untuk merangsang perkembangan motorik kasar anak ialah dengan melakukan berbagai permainan, salah satunya permainan tradisional lompat tali. Permainan lompat tali merupakan permainan tradisional yang sering digunakan pada zaman dahulu. Permainan lompat tali ini menjadi permainan favorit saat bermain di sekolah atau di rumah, biasanya tali yang digunakan untuk permainan lompat tali ini dibuat dari karet. Bermain lompat tali akan membuat anak menjadi lebih terampil karena mempelajari cara melompat yang dalam permainan ini memerlukan keterampilan tersendiri, dengan sering melakukan permainan ini otot-otot anak akan menjadi kuat, tangkas dan terlatih. Sehingga akan membentuk keseimbangan, kelincahan dan kekuatan tubuh anak.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Samsiar (2015) yang berjudul "Pengaruh permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar di kelompok B RA AL-Muhajirin Palu". Hasil penelitiannya menunjukkan ada tiga aspek dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yakni keseimbangan, kekuatan tubuh anak, dan kelincahan. Dilihat dari hasil pengamatan pada aspek keseimbangan terjadi peningkatan yaitu terdapat 58,33% dalam kategori BSB, ada 18,33% dalam kategori BSH, ada 10,00% dalam kategori MB, dan 13,33% dalam kategori BB. Pada aspek kekuatan tubuh anak terjadi peningkatan yaitu terdapat 28,33% dalam kategori BSB, ada 18,34% dalam kategori BSH, ada 33,33% dalam kategori MB, dan 20,00% dalam kategori BB. Pada aspek kelincahan terjadi peningkatan yaitu terdapat 38,33% dalam kategori BSB, ada 25,83% dalam kategori BSH, ada 24,16% dalam kategori MB, dan ada 11,67% dalam kategori BB. Kesimpulan bahwa ada pengaruh permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar di kelompok B RA AL-Muhajirin Palu.

Dari uraian latar belakang diatas penulis tertarik mengangkat judul "**Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar anak Usia 5-6 Tahun di TK Santa Lusia Medan T.A 2015/2016**".

2. Tinjauan Pustaka

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Misalnya, duduk, berlari, menendang, melompat, naik turun tangga, dan sebagainya. Perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dari pada motorik halus, misalnya anak akan lebih dulu memegang benda-benda yang ukuran besar dari pada ukuran yang kecil. Karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halusnya, seperti meronce, menggunting dan lain-lain.

Sulicha (2014: 14) mengatakan disebut gerakan kasar atau motorik kasar, bila gerakan yang banyak menggunakan otot-otot kasar (gross motor) yang digunakan untuk melakukan aktivitas berlari, memanjat, melompat atau melempar. Menurut Susanto (2012:45) motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan melibatkan sebagian besar bagian tubuh dan biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Seperti halnya yang dikatakan Suyadi (2010:68), motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Menurut Laura E. Berk (Suyadi 2010:68) semakin anak bertambah dewasa dan kuat tubuhnya, maka gaya gerakannya semakin sempurna. Hal ini mengakibatkan tumbuh-kembang otot semakin membesar dan menguat. Dengan membesar dan menguatnya otot tersebut, keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks.

Perkembangan motorik kasar adalah perubahan kemampuan gerak yang dialami anak sejak lahir sampai ia dewasa, misalnya dalam kemampuan motorik kasar untuk belajar menggerakkan seluruh tubuh, mulai dari merangkak, belajar berjalan, berlari, selanjutnya ke tingkat yang lebih tinggi, misalnya anak dapat belajar menendang, memanjat, melompat, dan sebagainya.

Samsudin (2008:11) mengemukakan bahwa perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak motorik. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi satu sama lainnya. Sedangkan menurut Suyadi (2010: 67) perkembangan motorik adalah perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Gerak tersebut berasal dari perkembangan refleks dan kegiatan yang telah ada sejak lahir.

Laura E. Berk (Suyadi 2010: 67) menjelaskan perkembangan fisik motorik pada anak usia dini dengan melakukan pengamatan terhadap anak-anak yang sedang bermain di halaman sekolah atau pusat-pusat permainan edukatif lainnya. Hasil pengamatannya menunjukkan bahwa ketika anak-anak bermain, akan muncul adanya keterampilan motorik baru yang masing-masing membentuk pola kehidupannya.

3. Metode Penelitian

3.1 Jenis penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian metode eksperimen (dalam Sugiyono, 2008). Peneliti ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberi perlakuan berbeda. Pada kelas eksperimen, anak melakukan permainan lompat tali sedangkan pada kelas kontrol anak melakukan permainan engklek.

3.2 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah sekelompok orang ataupun benda yang akan dijadikan bahan untuk penelitian yang memiliki karakteristik yang sudah ditentukan sesuai dengan kriteria yang dicapai. Menurut Sugiyono (2013:117) mengatakan populasi adalah wilayah

generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dari definisi diatas maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok TK B di TK Santa Lusia Medan T.A 2015/2016. Adapun anak kelompok B terdiri dari 3 kelas yaitu kelas B1 berjumlah 25 orang anak, kelas B2 berjumlah 25 anak, dan kelas B3 berjumlah 25 anak. Dengan jumlah keseluruhan anak sebanyak 75 anak.

b. Sampel

Sampel adalah jumlah sebagian dari populasi yang dianggap sudah dapat mewakili seluruh karakteristik dalam populasi. Jika dalam pengambilan sampel sudah tepat maka dapat di peroleh sebuah data yang cukup akurat untuk menggambarkan populasi yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (20013:118) mengatakan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Teknik pengambilan sampel akan dilakukan dengan cara random sampling. Yaitu dengan memilih sampel dengan cara acak, karena populasi memiliki karakteristik yang sama terkhusus dilihat dari segi usia masing-masing memiliki usia 5-6 tahun, selain di lihat dari usia juga dilihat dari kemampuan anak. Sampel dilakukan dengan cara memasukkan kertas dari masing-masing kelas yaitu B1, B2, dan B3 kedalam botol kemudian dikocok. Setelah dikocok, akan diambil 2 kertas. Kemudian kertas pertama akan menjadi kelas eksperimen dan kertas ke2 akan menjadi kelas kontrol. Maka kelas B3 sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol. Kelas ke B3 terdiri dari 25 anak, kelas B2 terdiri dari 25 anak, dengan jumlah 50 anak.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Variabel terikat adalah perkembangan motorik kasar pada anak
- b. Variabel bebas adalah permainan tradisional lompat tali

3.4 Defenisi Operasional

- a. Motorik kasar

Motorik kasar merupakan kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar sebagian besar atau seluruh anggota tubuh, motorik kasar diperlukan agar anak dapat melompat dengan 1 (satu) kaki. Pada saat melompat anak dapat melatih keseimbangan, kelincahan dan kekuatan tubuh anak.

- b. Permainan lompat tali

Permainan lompat tali adalah melompati rintangan tali dari batas mata kaki hingga betis anak. Anak melompat hanya dengan 1 (satu) kaki dan tidak boleh mengenai tali atau terjatuh.

3.5 Rancangan dan Prosedur Penelitian

- a. Rancangan penelitian

Penelitian ini melibatkan dua perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun penelitian ini dirancang seperti tabel berikut:

Tabel 3.1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	O

Kontrol	-	O
---------	---	---

Keterangan:

O = Observasi akhir (posttest)

X = Pengajaran pada kelas eksperimen dengan permainan tradisional lompat tali

b. Prosedur penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen, dimana melalui suatu eksperimen penulis meneliti pengaruh variabel tertentu terhadap suatu kelompok dalam kondisi yang di kontrol. Pada kasus ini diambil dua kelas dengan perlakuan berbeda, kelas B3 sebagai sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan permainan tradisional lompat tali, sedangkan kelas B2 sebagai kelas kontrol yaitu kelas yang kegiatan pembelajaran menggunakan permainan engklek.

Beberapa langkah- langkah atau prosedur dalam penelitian yang harus dilalui yaitu: pembuatan rancangan, pelaksanaan penelitian, dan pembuatan laporan penelitian.

Adapun langkah- langkah penelitian secara lengkap adalah sebagai berikut:

1. Memilih masalah penelitian
2. Studi pendahuluan (observasi awal) dalam mencari informasi yang diperlukan peneliti agar masalahnya lebih jelas kedudukannya.
3. Merumuskan masalah agar terfokus pada satu permasalahan.
4. Merumuskan anggapan dasar (hipotesis) yaitu kebenaran sementara yang ditentukan oleh peneliti tetapi harus diuji kebenarannya.
5. Memilih pendekatan/jenis penelitian yang akan digunakannya itu penelitian eksperimen.
6. Menentukan variabel sumber data yaitu variabel terikat (perkembangan motorik kasar) dan variabel bebas (permainan lompat tali). Sedangkan sumber data adalah kelompok B2 dan B3 TK Santa Lusia Medan.
7. Menentukan dan menyusun instrumen penelitian tentang perkembangan motorik kasar
8. Mengumpulkan data dengan menggunakan lembar observasi.
9. Analisis data yaitu dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.
10. Menarik kesimpulan, apakah sesuai dengan hipotesis yang telah ditentukan peneliti sebelumnya.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Instrumen. Instrumen yang digunakan nontes yaitu observasi terstruktur tentang perkembangan motorik kasar anak. Sugiyono (2013:205) mengatakan observasi terstruktur adalah observasi yang dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diteliti.

Observasi atau pengamatan merupakan salah satu bentuk prosedur yang sesuai dalam asesmen terhadap anak usia Taman Kanak-Kanak. Observasi atau pengamatan lebih ditekankan pada perilaku yang akan ditampilkan anak ketika melaksanakan proses pembelajaran atau melakukan permainan. Jadi pencatatan perkembangan dilakukan berdasarkan hasil pengamatan guru tentang kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali. Berikut pedoman yang digunakan penulis dalam penelitian.

Untuk memberikan skor atau nilai pada butir- butir kemampuan Motorik Kasar, maka berilah tanda ceklis (√) pada angka yang terdapat dikolom penilaian (3,2,1) sesuai dengan kriteria berikut:

Kriteria Penilaian

- 3 = Baik (Jika melompat dengan satu kaki tanpa mengenai tali)
- 2 = Cukup (Jika melompat dengan satu kaki dan mengenai tali)
- 1 = Kurang (Jika tidak mau melompat)

3.7 Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

Dalam Sudjana (2009:466), uji normalitas diadakan untuk mengetahui populasi atau sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini digunakan dengan menggunakan uji Lilliefors. Langkah-langkah yang dilaksanakan sebagai berikut :

- a) Pengamatan $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$, disajikan angka baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$, dengan menggunakan rumus :

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Dengan: \bar{X} = Rata-rata

S = Simpangan baku sampel

- b) Untuk tiap angka baku ini dengan menggunakan distribusi normal dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \geq Z_i)$
- c) Selanjutnya dihitung proporsi yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi itu menyatakan dengan $S(Z_i)$, maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{N}$$

- d) Menghitung $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian ditentukan harga mutlaknya.
- e) Mengambil harga mutlak yang terbesar (L_o) untuk menerima atau menolak hipotesis, kemudian membandingkan L_o dengan nilai kritis yang diambil dari daftar, untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$.

Dengan kriteria: jika $L_o < L_{\text{tabel}}$, maka berdistribusi normal

Jika $L_o > L_{\text{tabel}}$, maka sampel berdistribusi normal

a. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi yang homogeny maka harus dilakukan uji homogenitas. Untuk menguji kesamaan varians digunakan uji F sebagai berikut:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Tetapkan α yaitu 0,05

Hitung $F_{\text{tabel}} = F(n \text{ varians besar} - 1, n \text{ varians terkecil} - 1)$

Bandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel}

Tentukan kriteria pengujian, jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ Maka H_o diterima (homogen)

Dimana $F_{\alpha(v_1, v_2)}$ di dapat dari daftar distribusi F dengan peluang α , sedangkan derajat kebebasan v_1 dan v_2 masing- masing sesuai dengan dk pembilang = $(n_1 - 1)$ dan dk penyebut $(n_2 - 1)$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$

c. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan uji t.

Rumus untuk uji t adalah:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left[\frac{Jk1}{N1} + \frac{Jk2}{N2} \right] \left[\frac{1}{N1} + \frac{1}{N2} \right]}}$$

dengan ;

$$Jk1 = \sum_{fx1}^2 - \frac{(\sum_{fx1})^2}{N1}$$

$$Jk2 = \sum_{fx2}^2 - \frac{(\sum_{fx2})^2}{N2}$$

Keterangan :

- t = Luas daerah yang dicapai
- N_1 = Banyak anak pada sampel kelas eksperimen
- N_2 = Banyak anak pada sampel kelas kontrol
- Jk1 = Jumlah deviasi kwadrat kelas eksperimen
- Jk2 = Jumlah deviasi kwadrat kelas kontrol
- \bar{x}_1 = Rata- rata selisih skor kelas eksperimen
- \bar{x}_2 = Rata- rata selisih skor kelas kontrol
- f = frekuensi

Kriteria pengujian adalah terima H_0 jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dengan peluang $(1 - \alpha)$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dan tolak H_0 jika t mempunyai harga- harga lain.

H_0 diterima apabila harga $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_a ditolak

H_0 ditolak apabila harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_a diterima

3.8 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dilakukan penelitian ini adalah di TK Santa Lusia Medan tahun ajaran 2015/2016. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Mei - Juli 2016.

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1. Deskripsi Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6

Tahun

Mengetahui gambaran tentang karakteristik data hasil observasi dianalisis dengan statistik deskriptif yang diawali dengan mentabulasi data, membuat tabel frekuensi, diagram, nilai tertinggi, nilai terendah, rentang nilai, rata-rata, simpangan baku dan varians. Kemudian analisis data dilanjutkan dengan statistik inferensial yaitu menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Sebelumnya terlebih dahulu persyaratan analisis dilakukan dengan cara melakukan uji normalitas dan homogenitas.

4.1.2. Data Hasil Observasi Kelompok Eksperimen

Tabulasi Data observasi kemampuan motorik kasar anak kelompok eksperimen (Lampiran 2) dipaparkan seperti pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Data hasil observasi kemampuan motorik kasar anak di kelas eksperimen

No	Kode Responden	Nilai Hasil Observasi
1	01	25
2	02	25
3	03	27
4	04	18
5	05	26
6	06	26
7	07	24
8	08	24
9	09	18
10	10	25
11	11	24
12	12	24
13	13	24
14	14	23
15	15	25
16	16	20
17	17	25
18	18	22

19	19	21
20	20	24
21	21	23
22	22	24
23	23	27
24	24	24
25	25	16
Jumlah		584

Berdasarkan urutan penyelesaian data untuk pembuatan distribusi frekuensi bergolong, maka dilakukan tahapan sebagai berikut:

1. Menghitung rentangan data (R)

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah} \\ &= 27 - 16 \\ &= 11 \end{aligned}$$
2. Menghitung banyak kelas (k)

$$\begin{aligned} k &= 1 + 3,3 \log N \\ &= 1 + 3,3 \log 25 \\ &= 1 + 3,3 (1,4) \\ &= 1 + 4,7 \\ &= 5,7 \\ &= 6 \end{aligned}$$
3. Menghitung lebar interval kelas (i)

$$\begin{aligned} i &= \frac{R}{k} \\ &= \frac{11}{6} = 1,83 = 2 \end{aligned}$$

Jadi skor tertinggi 27, skor terendah 16, dengan Range (R) 11, banyak kelas (k) 6 dan lebar interval kelas (i) 2. Nilai yang diperoleh berdasarkan pedoman observasi untuk kemampuan motorik kasar adalah 9 sampai 27.

Dari skor nilai observasi di atas, kemudian dibuat tabel distribusi frekuensi bergolong sebagai berikut:

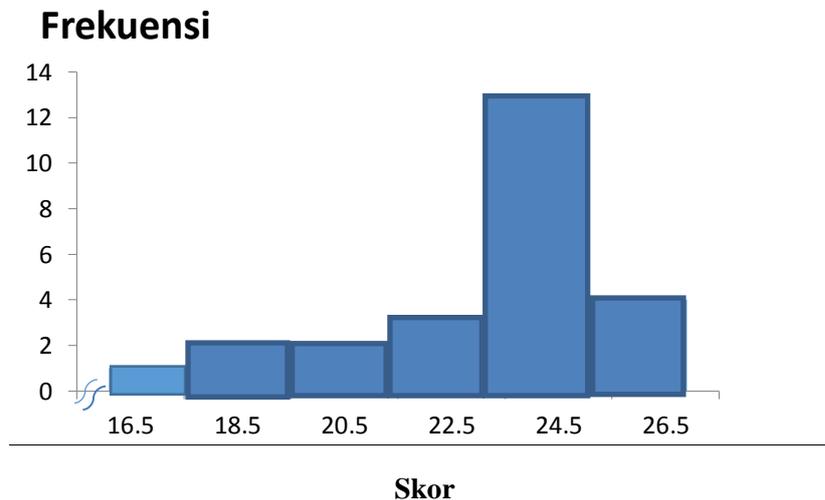
Tabel 4.2 Distribusi frekuensi data hasil observasi kemampuan motorik kasar anak di kelas eksperimen

Interval kelas	Titik Tengah	Frekuensi	Persentase
16 – 17	16,5	1	4
18 – 19	18,5	2	8
20 – 21	20,5	2	8

22 - 23	22,5	3	12
24 – 25	24,5	13	52
26 – 27	26,5	4	16
Jumlah	-	25	100,00

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa nilai terendah 16, nilai tertinggi 27, dengan rata – rata 23,36, standar deviasi 2,80 dan varians 7,84 (perhitungan terdapat pada lampiran 5). Lebih jelasnya dapat digambarkan dalam diagram seperti berikut:

Gambar 4.1. Grafik Histogram Data Kemampuan Motorik Kasar anak Kelas Eksperimen.



Dari gambar histogram data kemampuan motorik kasar di atas terlihat 1 orang anak berada di interval skor 16-17 dengan persentase 4%, 2 orang anak berada di interval skor 18-19 dengan persentase 8%, 2 orang anak berada di interval skor 20-21 dengan persentase 8%, 3 orang anak berada di interval skor 22-23 dengan persentase 12%, 13 orang anak berada di interval skor 24-25 dengan persentase 52%, dan 4 orang anak berada di interval skor 26-27 dengan persentase 16%. Dapat disimpulkan bahwa di kelas eksperimen, anak yang berada di atas rata-rata lebih banyak dibandingkan dengan anak yang di bawah rata-rata.

4.1.3. Data Hasil Observasi Kelas Kontrol

Dari tabel tabulasi data observasi kemampuan motorik kasar anak kelompok Kontrol (Lampiran 3) skornya dipaparkan pada tabel di bawah:

Tabel 4.3 Data hasil observasi kemampuan motorik kasar anak di kelas kontrol

No	Kode Responden	Nilai Observasi
----	----------------	-----------------

1	01	18
2	02	20
3	03	14
4	04	17
5	05	14
6	06	15
7	07	16
8	08	20
9	09	18
10	10	18
11	11	17
12	12	16
13	13	9
14	14	16
15	15	20
16	16	14
17	17	18
18	18	15
19	19	20
20	20	18
21	21	20
22	22	16
23	23	18
24	24	20
25	25	16
Jumlah		423

Berdasarkan urutan penyelesaian data untuk pembuatan distribusi frekuensi bergolong, maka dilakukan tahapan sebagai berikut:

1. Menghitung rentangan data (R)
Range = Nilai tertinggi – Nilai terendah
= 20 – 9
= 11
2. Menghitung banyak kelas (k)
k = $1 + 3,3 \log N$
= $1 + 3,3 \log 25$
= $1 + 3,3 (1,4)$
= $1 + 4,7$
= 5,7
= 6

3. Menghitung lebar interval kelas (i)
$$i = \frac{R}{k}$$
$$= \frac{11}{6} = 1,83$$
$$= 2$$

Jadi skor tertinggi 20, skor terendah 9, dengan Range (R) 11, banyak kelas (k) 6 dan lebar interval kelas (i) 2. Nilai yang diberikan berdasarkan pedoman observasi untuk kemampuan motorik kasar adalah 9 sampai 27.

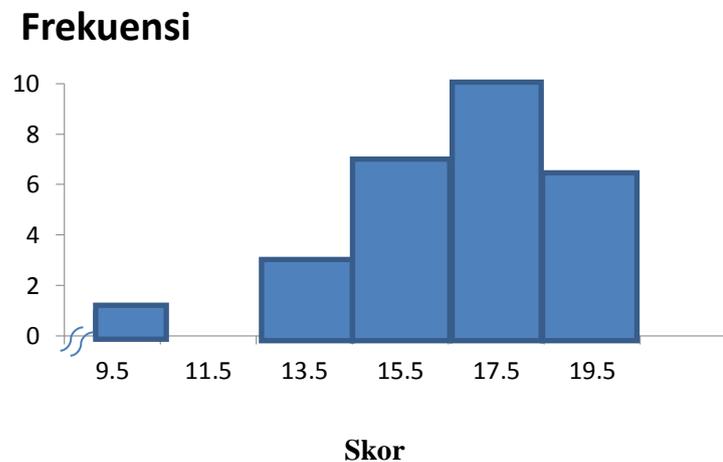
Dari skor nilai observasi di atas, kemudian dibuat tabel distribusi frekuensi bergolong sebagai berikut:

Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Data Nilai Kemampuan Motorik Kasar Kelas Kontrol.

Nilai Observasi	Titik Tengah	Frekuensi	Persentase
9 – 10	9,5	1	4
11 – 12	11,5	0	0
13 – 14	13,5	3	12
15 – 16	15,5	7	28
17 – 18	17,5	8	32
19 – 20	19,5	6	24
Jumlah	-	25	100,00

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat diketahui bahwa nilai terendah 9, nilai tertinggi 20, dengan rata – rata 16,92, standar deviasi 2,58 dan varians 6,66 (perhitungan terdapat pada lampiran 5). Lebih jelasnya dapat digambarkan dalam diagram seperti berikut:

Gambar 4.2. Grafik Histogram Nilai Kemampuan Motorik Kasar anak Kelas Kontrol



Dari gambar histogram berdasarkan tabel distribusi frekuensi data kemampuan motorik kasar di atas terlihat 1 orang anak berada di interval skor 9-10 dengan persentase 4%, 3 orang anak berada di interval skor 13-14 dengan persentase 12%, 7 orang anak berada di interval skor 15-16 dengan persentase 28%, 8 orang anak berada di interval skor 17-18 dengan persentase 32%, dan 6 orang anak berada di interval skor 18-20 dengan persentase 24%. Dapat disimpulkan bahwa di kelas kontrol, anak yang berada di bawah rata-rata lebih banyak dibandingkan dengan anak yang di atas rata-rata.

4.2. Pengujian Persyaratan Analisis

Sesuai dengan teknik analisis data untuk menguji hipotesis penelitian ini dengan uji-t, maka diperlukan pengujian persyaratan analisis yaitu normalitas dan homogenitas.

4.2.1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data untuk setiap kelompok. Hasil uji normalitas menunjukkan apakah data setiap kelompok berdistribusi normal. Pengujian normalitas data dalam penelitian ini digunakan metode Lilliefors. Metode Lilliefors menggunakan data dasar yang belum diolah dalam tabel distribusi frekuensi. Uji Lilliefors digunakan bila ukuran sampel (n) lebih kecil dari 30. (perhitungan dilakukan secara manual pada lampiran 6)

Tabel 4.5. Ringkasan Uji Normalitas Data dengan Uji Lilliefors

No	Data	Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
1	Hasil Observasi	Eksperimen	0,1322	0,173	Normal
2	Hasil Observasi	Kontrol	0,0278	0,173	Normal

Diperoleh data di kelas eksperimen harga L_0 (L_{hitung}) = 0,1322 sedangkan nilai L_{tabel} untuk $N = 25$ dan $\alpha = 0,05$ diperoleh 0,173. Diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$; atau $0,1322 <$

0,173 maka data kemampuan motorik kasar anak untuk kelompok eksperimen berdistribusi **normal**.

Hasil uji normalitas data observasi kelas kontrol diperoleh harga L_0 (L_{hitung}) = 0,0278 sedangkan nilai L_{tabel} untuk $N = 25$ dan $\alpha = 0,05$ diperoleh 0,173. Diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$; atau $0,0278 < 0,173$ maka data kemampuan motorik kasar anak untuk kelompok kontrol berdistribusi **normal**.

4.2.2 Uji Homogenitas

Untuk menguji perbedaan kemampuan motorik kasar anak, perlu diketahui apakah data memenuhi asumsi sampel berasal dari varians yang homogen atau tidak. Maka diperlukan uji kesamaan dua varians. Pada masing-masing data hasil observasi untuk kedua sampel diperoleh pengujian $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka diterima hipotesis nol bahwa sampel memiliki varians yang homogen. Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut (perhitungan pada lampiran 9).

Tabel 4.6. Ringkasan Uji Homogenitas

No	Data Kelas	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
1	Observasi kelas eksperimen	7,84	1,18	1,98	Homogen
2	Observasi Kelas kontrol	6,66			

Diperoleh nilai F_{hitung} 1,18 dibandingkan dengan nilai F_{tabel} ($\alpha=0,05$ dan dk pembilang 24 dan penyebut 24) diperoleh 1,98; sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$; kesimpulan varians data kemampuan motorik kasar anak kedua kelompok hasil penelitian berasal dari populasi yang homogen.

4.2.3 Pengujian Hipotesis

Setelah data memenuhi persyaratan homogenitas dan normalitas, maka dilakukan pengujian hipotesis dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan menguji perbedaan nilai observasi akhir kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji t dapat dilihat pada lampiran 11.

Tabel 4.7. Ringkasan Uji-t

No	Data	Nilai Rata-Rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
1	Observasi kelas eksperimen	23,36	8,473	1,6892	Ada perbedaan yang signifikan
2	Observasi kelas kontrol	16,92			

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} = 8,473; nilai ini dibandingkan dengan nilai t_{tabel} (dk = $(n_1+n_2)-2=48$; $\alpha=0,05$). Harga t_{tabel} dengan nilai $N=48$ diperoleh 1,6892.

Sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,473 > 1,6892$), dengan demikian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga teruji kebenarannya bahwa: "Ada pengaruh yang signifikan pada permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Santa Lusia Medan T.A. 2015/2016".

4.3. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali dapat berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak karena terlihat jelas bahwa perbandingan nilai rata-rata anak di kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 23,36 dibandingkan dengan nilai rata-rata anak di kelas kontrol yaitu 16,92 dan ada perbedaan yang signifikan dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali dan permainan engklek. Bermain lompat tali membuat anak semangat untuk bermain karena permainan ini dilakukan dengan kompetisi, anak melompati rintangan tali dengan kaki engklek tanpa mengenai tali. Anak melompati tali berulang-ulang dengan rintangan semakin tinggi, sehingga dapat melatih otot besar anak.

Menurut Achroni (2012 : 73) manfaat permainan lompat tali untuk anak-anak adalah: Melatih kecermatan anak karena untuk dapat melompati tali (terutama pada posisi-posisi tinggi), kemampuan anak untuk memperkirakan tinggi tali dan lompatan yang harus dilakukannya akan sangat membantu keberhasilan anak melompati tali, juga melatih motorik kasar anak, yang sangat bermanfaat untuk membentuk otot yang padat, fisik yang kuat dan sehat, serta mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Dapat dikatakan bahwa dengan bermain lompat tali dapat melatih otot-otot besar anak sehingga motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik.

Dengan demikian dalam penelitian ini permainan tradisional lompat tali akan mendapatkan kegembiraan dan dapat mengembangkan motorik kasar pada anak sesuai dengan usianya.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

1. Menurut Achroni (2012 : 73) salah satu manfaat permainan lompat tali untuk anak-anak adalah melatih motorik kasar anak, yang sangat bermanfaat untuk membentuk otot yang padat, fisik yang kuat dan sehat.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar yang lebih baik dari pada dengan menggunakan permainan engklek.
3. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui $T_{hitung} = 8,473$ lebih besar dari $T_{tabel} = 1,6892$, dengan demikian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga teruji kebenarannya bahwa: "ada pengaruh yang signifikan penggunaan permainan tradisional lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Tk Santa Lusia Medan T.A. 2015/2016".

5.2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka saran dalam penelitian ini ditujukan kepada:

1. Bagi kepala sekolah sebagai masukan dan bahan pertimbangan untuk menyediakan fasilitas bermain outdoor untuk anak dan menghimbau para guru untuk menggunakan permainan tradisional lompat tali agar dapat lebih meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.
2. Bagi guru dan calon guru diharapkan dapat menggunakan permainan tradisional lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi bahan masukan dalam melakukan penelitian.

6. Daftar Pustaka

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogakarta: Javalitera.
- Apriani, Dian. 2012. *Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA AL Hidayah 2 Tarik Sidoarjo*. Jurnal
- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. *Undang- Undang RI Nomor 137 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas RI
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pedoman Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Depdiknas RI
- Lestari, Dwi N. 2014. *Identifikasi Karakter Kindness Anak Dalam Permainan Tradisional Di TK LAB UPI Bandung*. Skripsi
- Mulyani, Sri. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Rahmawati, Ami. 2009. *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 3-4 Tahun*. Bandung: Sandiarta Sukses.
- Samiar, Nur. 2015. *Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelompok B RA AL-MUHAJIRIN PALU*. Skripsi.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak- kanak*. Jakarta: Litera.
- Sari, P, I. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Lompat Tali Pada Kelompok A Di TK ABA NGABEAN I Tempel Sleman*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudjana. 2009. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sulicha. 2014. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok Bermain B Melalui Kegiatan Bermain Lompat Tali Di PPT Mawar Surabaya*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi.