

PENGARUH PERMAINAN BAKIAK TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN TK AL IKHWAN PALEMBANG

Humairoh ⁽¹⁾, Aida Imtihana ⁽²⁾, Elsa Cindrya ⁽³⁾

¹Jurusan Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

² Jurusan Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

e-mail: @ humairohmei306@gmail.com , @ aidaimtihana_uin@radenfatah.ac.id
, @ Elsacindrya@radenfatah.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.47647/jsh.v7i1.2181>

ABSTRACT

Based on observations that have been made at Al Ikhwan Kindergarten in Palembang, there are problems with gross motor development, namely delays in this development which can hinder the child's own abilities. Children's gross motor skills are still limited, and efforts to provide them are not or are poorly programmed. In several physical game activities that are expected to develop students' gross motor skills, there are still many children who cannot do them correctly. The research uses an experimental method with a One Group Pretest-Posttest design. The sample used in this research was 15 children. The data collection techniques used are initial observations before treatment, observations used to collect data during treatment, tests in the form of scores carried out to determine the results after treatment and documentation in the form of photos. Data analysis techniques use normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests using SPSS. The results of the hypothesis in the research obtained a significant value (2-tailed) for Gross Motor development in Al Ikhwan Palembang Kindergarten which was 0.000, smaller than the stipulated value of sig = 0.05, or it can be seen from the data that the value of Tcount = -17.711 and Ttable = 2.160 value. Tcount < Ttable then it can be concluded that H₀ is rejected and H_a is accepted. This means that there is a significant influence of the Bakiak game on gross motor skills at Al Ikhwan Kindergarten in Palembang.

Keywords : Learning Media, Clogs Game, Gross Moto

ABSTRAK

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Al Ikhwan Palembang mempunyai permasalahan pada perkembangan motorik kasar yaitu keterlambatan mereka dalam perkembangan tersebut sehingga dapat menghambat kemampuan anak itu sendiri. Kemampuan motorik kasar anak masih terbatas, dan upaya pemberiannya tidak atau kurang terprogram. Dalam beberapa kegiatan permainan fisik yang diharapkan bisa mengembangkan motorik kasar anak didik, masih banyak anak yang belum bisa melakukan dengan benar. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sejumlah 15 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi awal sebelum diberi perlakuan, observasi digunakan untuk mengumpulkan data pada saat *treatment*, tes berbentuk skor yang dilakukan untuk mengetahui hasil setelah diberi perlakuan dan dokumentasi berupa foto. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS. Hasil hipotesis dalam penelitian diperoleh nilai signifikan (2-tailed) perkembangan Motorik Kasar di TK Al Ikhwan Palembang adalah sebesar 0.000 lebih kecil dari nilai ketentuan sig = 0,05, atau bisa dilihat dari data diperoleh nilai $T_{hitung} = -17.711$ dan $T_{tabel} = 2.160$ nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari Permainan Bakiak terhadap Motorik Kasar di TK Al Ikhwan Palembang.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Permainan Bakiak, Motorik Kasar

1. Pendahuluan

Perkembangan motorik kasar sangat penting bagi anak usia dini. Perkembangan motorik kasar untuk anak usia TK antara lain melempar dan menangkap bola, berjalan diatas papan titian (keseimbangan tubuh), berjalan dengan berbagai variasi (maju mundur diatas satu garis), memanjat dan bergelantungan (berayun) melompati parit atau guling. Seyogyanya gerakan- gerakan motorik kasar ini dipraktekan oleh anak-anak TK dibawah bimbingan dan pengawasan pendidik/guru, sehingga diharapkan semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal.¹

Penelitian mengenai motorik kasar dilakukan oleh Yuniastuti dengan judul Penerapan Pembelajaran Tari Gantar untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini dengan Menggunakan Konsep *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) di TK Kartika V-66 Balik Papan Tahun Pelajaran 2014-2015 dimana hasil penelitian menyebutkan bahwa kemampuan motorik sangat erat kaitannya dengan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Motorik kasar didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.²

Kemudian penelitian Suparno yang berjudul Dampak Permainan Bowling Tiruan Terhadap Kecakapan Motorik Anak Terbelakang Mental Usia Dini dengan hasil penelitian menyebutkan bahwa melalui keingintahuan yang besar anak dapat melakukan latihan fisik motorik melalui gerakan-gerakan terkoordinasi dengan memfasilitasi melalui lingkungan yang

mendukung untuk memberikan stimulasi.³ Menurut penelitian Kusumaningtyas dengan judul Bermain dalam Rangka Mengembangkan Motorik pada Anak Usia Dini dan hasil penelitian bahwa perkembangan motorik khususnya pada anak usia dini akan lebih optimal jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung anak untuk bergerak bebas. Bagian dari diri anak yang dikembangkan meliputi fisik-motorik, intelektual, moral, sosial, emosi, kreativitas, dan bahasa. Tujuannya adalah agar kelak anak berkembang menjadi manusia yang memiliki kepribadian yang baik dan cerdas serta terampil, mampu bekerja sama dengan orang lain, mampu hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.⁴ Dengan demikian maka penelitian mengenai motorik kasar ini sangat penting dilakukan karena dapat melatih anak untuk melakukan hal-hal positif dengan baik.

Salah satu kegiatan yang dapat mengoptimalkan perkembangan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun yaitu permainan bakiak. Bakiak merupakan suatu alat permainan yang terbuat dari karet yang dirancang berbentuk sandal yang dimanipulasi dengan dua orang anak atau lebih. Bakiak merupakan alat permainan yang berasal dari Cina yang sampai di Indonesia sering dimainkan pada acara 17 Agustus atau pada saat ada acara-acara yang berbaur kerakyatan yang dimainkan oleh anak-anak dari usia 4-5 tahun atau lebih. Permainan bakiak ini dikombinasikan dengan berbagai rangkaian kegiatan yang beraspek pada perkembangan psikomotorik pada anak usia 4-5 tahun.⁵ Penggunaan media bakiak yang dapat menstimulasi kemampuan lokomotor untuk anak usia 4-5 tahun. Penggunaan permainan bakiak sebagai media diantaranya karena dalam bentuk berolahraga.⁶

Penelitian mengenai bakiak pernah diteliti oleh Yudiawati dan Handoyo dengan

¹ Tara Delaney, *101 Permainan & Aktivitas*, Yogyakarta: Andi, 2010, h. 65-66

² Yuniastuti, E., Penerapan Pembelajaran Tari Gantar untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini dengan Menggunakan Konsep *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) di TK Kartika V-66 Balik Papan Tahun Pelajaran 2014-2015. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2015, 15, h.3.

³ Suparno, S, Dampak Permainan Bowling Tiruan Terhadap Kecakapan Motorik Anak Terbelakang Mental Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2013, 19 (2)

⁴ Kusumaningtyas, L. E, Bermain dalam Rangka Mengembangkan Motorik pada Anak Usia Dini. *INDRIA Jurnal Ilmiah Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Awal*, 2016, 1 (1).

⁵ Aquarisnawati, dkk, Motorik Halus Ditinjau Dari Bender Gestalt. *Jurnal Insan*. Vol 13, 2011, h.3.

⁶ Murtining, Hari, Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kegiatan Menggunting Dengan Berbagai Media. *Jurnal Care*, Vol 6, 2018, h.1.

judul Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak dimana hasil penelitian menyebutkan bakiak adalah permainan tradisional yang memiliki unsur keterampilan fisik, kecepatan berfikir serta implementasinya terhadap nilai sosial dan budaya. Bermain bakiak mengutamakan kekompakan dan kebersamaan antara para peserta. Para pemain harus berjalan secara kompak untuk menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh. Permainan tradisional juga merupakan kegiatan menyenangkan yang memiliki nilai-nilai budaya, yang dapat memberikan dampak positif pada aspek perkembangan anak dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Sedangkan menurut penelitian Saputra dan Ekawati yang berjudul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak menyebutkan bahwa bakiak adalah salah satu jenis permainan dalam kegiatan outbound atau outing yang bersifat kompetisi. Permainan Bakiak merupakan salah satu permainan outbound atau outing yang sangat menarik, Peserta yang tergabung dalam satu kelompok kecil berjumlah kira – kira 3 – 5 orang harus memakai sandal kayu yang panjang atau populer disebut bakiak dan bersaing dengan kelompok lainnya.⁷ Permainan bakiak adalah salah satu permainan tradisional dimana dibuat dari kayu panjang seperti seluncur es yang sudah dihaluskan (diampelas, red:banjar) dan diberi beberapa selop diatasnya. Dengan demikian permainan bakiak yaitu permainan tradisional dimana dibuat dari kayu panjang seperti seluncur es yang sudah dihaluskan (diampelas, red:banjar) dan diberi beberapa selop diatasnya.⁸

Penelitian Prantoro berjudul Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak Dan Engklek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat mestimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat

mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.,dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.⁹ Dengan demikian maka penelitian menggunakan bakiak ini sangat penting dilakukan karena dapat menunjang kecerdasan anak.

Perkembangan motorik kasar tergantung pada kematangan otot dan syaraf. Selain kekuatan otot, kematangan otak juga sangat berpengaruh perkembangan motorik anak. Karena setiap gerakan yang dilakukan oleh anak diatur oleh otak. Semakin matang system syaraf otak maka semakin terampil pula kemampuan motorik anak.

Berdasarkan data observasi lapangan yang telah dilakukan terhadap 15 orang anak diketahui bahwa anak di TK Al Ikhwan Palembang mempunyai permasalahan pada perkembangan motorik kasar yaitu keterlambatan mereka dalam perkembangan tersebut sehingga dapat menghambat kemampuan anak itu sendiri. Kemampuan motorik kasar anak masih terbatas, dan upaya pemberiannya tidak atau kurang terprogram. Dalam beberapa kegiatan permainan fisik yang diharapkan bisa mengembangkan motorik kasar anak didik yang diberikan oleh guru, masih banyak anak yang belum bisa melakukan dengan benar, contohnya seperti anak kurang merespon dengan baik dalam bermain papan titian. Di samping itu kurangnya kesadaran akan pentingnya pengembangan motorik kasar pada diri anak, sehingga anak didik menjalankannya kurang sungguh-sungguh.

Indikator dari permasalahan tersebut meliputi tingkat motivasi anak saat ini yang masih banyak yang malas untuk melakukan kegiatan-kegiatan dalam upaya mengembangkan kemampuan motoriknya, terutama kegiatan dalam berjalan pada papan titian. Dalam kegiatan berjalan di papan titian bagi anak, kenyataannya anak masih banyak

⁷Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P, Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak. Paradigma, 2 (3), 2014, h.1-5.

⁸Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N, Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. PSIKOLOGI JAMBI, (2), 2017, h.48-53.

⁹Prantoro, G, Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak Dan Engklek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini, 2015, h.1-10.

yang belum berani dan menguasai keseimbangannya. Bahkan ada yang jatuh dan ada pula yang belum bisa atau belum tahu berjalan di atas papan titian. Hal ini juga dikarenakan kurangnya alat peraga papan titian yang dimiliki, dan ukuran papan titian ini terlalu tinggi buat anak. Selain itu guru dalam memotivasi anak masih kurang dalam meniti papan titian. Akibatnya anak-anak untuk melakukan kegiatan berjalan di atas papan titian banyak yang masih takut.

Ada beberapa factor yang menjadi penghambat perkembangan motorik kasar bagi anak disekolah tersebut, yakni: guru jarang melakukan pembelajaran diluar kelas (cenderungcalistung) karena sesuai dengan tuntutan orang tua dan guru, dan kurang kreatifnya pendidik dalam merangkai suatu alat permainan yang berhubungan dengan pengembangan motorik kasar. Adapun solusi dari permasalahan tersebut adalah suatu alat atau media permainan seperti permainan bakiak yang menunjang perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Dengan permainan ini,

perkembangan fisikmotorik anak dapat berkembang secara optimal.

Adapun indikator motorik kasar meliputi melompat, melempar, berjalan dan meloncat. Melatih motorik kasar pada anak harus disesuaikan dengan kebutuhan anak. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh pendidik diantaranya melalui sebuah permainan seperti melempar dan menangkap bola, permainan tersebut dapat melatih otot-otot di tangan. Dengan adanya permainan, fisik motorik kasar anak dapat berkembang. Melalui permainan tradisional bakiak akan dimasukan dalam salah satu kegiatan di sekolah berdasarkan masalah-masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diharapkan setelah menerapkan permainan bakiak anak TK Al Ikhwan Palembang lebih meningkat lagi dalam hal kemampuan motorik kasarnya seperti berjalan, keseimbangan tubuh, berlari, dan kekompakan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat judul Pengaruh Permainan Bakiak terhadap Perkembangan Motorik Kasar pada Anak Usia 4-5 Tahun TK Al Ikhwan Palembang.

2. Metode

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif ialah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk mempelajari pada populasi ataupun sampel tertentu, metode pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data memakai instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif ataupun statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan.¹⁰

Penelitian ini dikhususkan lagi pada metode eksperimen dengan model penelitian *One Group Pretest – Posttest Design*, yaitu penelitian dimana terdapat pretest sebelum adanya perlakuan. Dengan demikian maka perlakuan akan lebih akurat karena dapat membandingkan antara sebelum dan sesudah perlakuan.¹¹

Table 3.1 Desain Penelitian

Pretest	Variabel Test	Posttest
---------	---------------	----------

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*, Bandung:Alfabeta, 2018, h.15

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan:

X : Perlakuan/treatment

O₁ : Kemampuan Motorik Kasar sebelum perlakuan / pretes.

O₂ : Kemampuan Motorik Kasar sesudah perlakuan penggunaan bakiak / postes.

Pada sampel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan anak TK Al-Ikhwan Palembang yang berusia 4-5 tahun yang berjumlah 15 orang.

Tabel 3.3 Sampel Anak

No	Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelompok A	7	8	15

3. Hasil dan Pembahasan

a. Deskripsi Data Tes Awal (*pretest*) Tes Akhir (*posttest*) Pengaruh Permainan bakiak terhadap motorik kasar anak

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*, Bandung:Alfabeta, 2018, Hlm.72.

pada usia 4-5 tahun Tk Al Ikhwan Palembang

Penelitian ini dilakukan pada anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 15 anak. Sebelum melakukan eksperimen terlebih dahulu dilakukan tes awal (*pretest*) sebelum dilakukan eksperimen dengan permainan bakiak. Test awal (*pretest*) dilakukan dengan mengamati seluruh kegiatan, aktivitas dan proses pembelajaran dari awal- akhir pembelajaran selesai. Seluruh kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak yang dapat dilihat dari indikator yang telah ditetapkan dan dijabarkan menjadi butir amatan maka, perkembangan motorik kasar anak dapat terlihat ketika anak dapat mengikuti perintah/ instruksi yang telah diberikan maupun mengulang kembali informasi yang telah diberikan. Setelah dilakukan tes awal, kemudian anak diberikan skor kepada masing-masing anak dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pedoman penilaian sesuai dengan nama anak

Setelah dilakukan eksperimen dengan kegiatan menggunakan permainan bakiak kemudian dilakukan tes akhir (*posttest*). Tes akhir (*posttest*) dilakukan dengan mengamati kembali seluruh kegiatan, aktivitas dan proses pembelajaran dari awal-akhir pembelajaran. Setelah mengobservasi, kemudian diberi skor checklist (✓) pada pedoman penilaian kepada masing-masing anak sesuai dengan perkembangan motorik kasar anak dalam mengenal tanaman hias.

Tabel 4.4
Data pretest dan posttest kelas eksperimen

No	Nama Anak	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	ANS	30	31
2	AKP	32	32
3	AZ	32	32
4	HK	30	30
5	FH	31	32
6	UA	32	32
7	MC	31	31

8	QR	27	30
9	FRN	30	30
10	TRP	30	30
11	TGT	30	31
12	AM	30	31
13	APP	31	31
14	AN	31	31
15	YS	31	31
Jumlah		458	522

Hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen terdapat *pretest* yang menunjukkan data terbilang banyak yang rendah dan cukup tidak terdapat peningkatan yang total keseluruhan 458 tapi berbeda dengan hasil *posttest* memiliki peningkatan setelah diterapkannya *treatment* dengan jumlah 522. Adapun melihat nilai mean pada data hasil *pretest* dan *posttest* perhatikan tabel berikut:

Tabel 4.5
Descriptive Statistic
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pestest	15,0000	15	2,71357	0,78321
posttest	25,6531	15	2,28906	0,66354

Sumber: Data *output* SPSS versi 23

Dapat diketahui nilai *pretest* dan *posttest* eksperimen sangat berbeda jauh dapat disimpulkan sebelumnya diterapkan permainan bakiak pada anak hasil perkembangan motorik kasar anak masih banyak yang belum lancar dengan nilai 25.6531 setelah diterapkan permainan bakiak sebagai peningkatan perkembangan motorik kasar anak disebut dengan nilai *posttest* ada peningkatan dimana nilai dapat diketahui dari hasil grafik *pretest*= 0,66354. meningkat menjadi *posttest*= 0.78321.

Kemudian untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh yang disignifikan masih dilakukan uji *pretest* dan *posttest* sebagai langkah memperkuat peningkatan perkembangan motorik kasar anak, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Exp - Postes Exp	15.133	3.091	.798	-15.845	-12.422	-17.711	13	.000

Sumber: data *output* SPSS Versi 23.

Tabel 4.6 di atas menjelaskan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0.000 dimana nilai tersebut kurang dari 0.05. Berdasarkan nilai signifikansi tersebut maka menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Dengan kata lain nilai signifikansi yang kurang dari 0.05 menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara data hasil pretest dan data hasil postes. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna antara perlakuan yang diberikan terhadap hasil belajar siswa.

b. Deskripsi Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan melakukan uji hipotesis. Akan tetapi sebelum melakukan uji hipotesis tersebut maka terlebih dahulu melakukan uji normalitas data dan uji homogenitas data sebagai berikut:

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan melihat data berdiskusi normal atau tidak, dapat menggunakan *statistic product and service solution* 23 (SPSS 23) dengan taraf signifikansi 0.05. Berikut hasil *output* pada tabel berikut:

Tabel 4.6

Data Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Konsentrasi
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	14.13
	Std. Deviation	2.232
	Absolute	.210

Most Extreme Differences	Positive	.149
	Negative	-.210
Test Statistic		.210
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Dari tabel tersebut diketahui nilai *pretest* dan *posttest* eksperimen. Untuk mengetahui data tersebut signifikan atau tidak bisa dilihat dari kolom di atas tabel Kolmogorov-Smirnov terlihat nilai diatas 0.05 yaitu pada *pretest* dan *posttest* mendapatkan nilai 0.200 > 0.05 maka dinyatakan berdistribusi normal hal ini dikarenakan hasil uji normalitas pada hasil *pretest* dan *posttest* melebihi nilai 0.05.

2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varians populasi adalah sama atau tidak, dengan menggunakan *statistic product and service solution* (SPSS 23) dapat taraf signifikansinya 0.05 berikut hasil *output* pada tabel berikut:

Tabel 4.7

Data Homogenitas Test of Homogeneity of Variances

Kemampuan sains

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
6.294 ^a	3	6	.011

- Groups with only one case are ignored in computing the test of homogeneity of variance for posttest.
- Sumber : output SPSS versi 23.

Data homogenitas apabila nilai signifikan melebihi 0.05 dapat disimpulkan data yang diperoleh homogen karena pada nilai sig semuanya memiliki nilai di atas 0.05. Diperoleh nilai sig = 0.011 > 0.05 artinya terdapat data yang homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah data diperoleh normal data homogenitas tahap selanjutnya adalah pengujian hipotesis, adapun kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Jika nilai sig (2-tailed) pada tabel sampel berpasangan < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- Jika nilai sig (2-tailed) pada tabel sampel berpasangan > 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Untuk melakukan uji hipotesis ini penelitian menggunakan uji *paired sample t-test* (sampel berpasangan) dari hasil setelah diperhitungkan mendapatkan hasil *statistic product and service solution 23* (SPSS 23) sebagai berikut:

Tabel 4.8
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean

Tabel 4.10

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest Exp - Postes Exp	15.133	3.091	.798	-15.845	-12.422	-17.711	13	.000

Sumber: data *output* SPSS Versi 23

Dari tabel di atas dapat diketahui nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* eksperimen secara bersama-sama yaitu 15.133. Dari kedua data tersebut sudah diketahui besar rata-rata *posttest* eksperimen. tetapi untuk memastikan adakah peningkatan setelah melakukan *treatment* maka dilihat pada

Pair 1	peptest	15,0000	15	2,71357	0,78321
	posttest	25,6531	15	2,28906	0,66354

Sumber: data *output* SPSS Versi 23

Tabel diatas menunjukkan nilai rata-rata pretes yaitu 15,00 sedangkan pada postes sebesar 25,6531. Kemudian untuk nilai standar deviasi pada pretes sebesar 2,71357 dan nilai postes sebesar 2,28906. Selanjutnya untuk standar error pada pretes yaitu 0,78321 dan pada postes yaitu 0,66354.

Tabel 4.9
Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 peptest & posttest	15	-,213	,234

Sumber: data *output* SPSS Versi 23

Tabel 4.9 diatas menunjukkan hasil korelasi antara hasil belajar siswa ketika pretes dan postes. Dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,234. Hal ini memperlihatkan nilai hubungan antara hasil belajar siswa pada kegiatan pretes dan hasil belajar siswa pada kegiatan postes.

tabel *paired samples test* yang memiliki data sig, 0.000. Melalui hal tersebut dapat disimpulkan pada penelitian ini ada mengalami peningkatan karena kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini sesuai dengan ketentuan berikut:

- a) Jika nilai sig (2 tailed) pada tabel sampel berpasangan < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b) Jika nilai sig (2 tailed) pada tabel sampel berpasangan > 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hasil uji hipotesis yang di uji pada penelitian ini adalah pada paired sampel test nilai signifikannya sebesar 0.000 yang berarti lebih kecil atau kurang dari 0.05. Maka nilai tersebut sesuai dengan hipotesis pertama dimana H_a diterima sedangkan H_0 ditolak. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada postes setelah dilakukan penggunaan permainan bakiak. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan bakiak terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Al-Ikhwan Palembang.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut

1. Berdasarkan hasil dari data yang telah dijelaskan tersebut, penerapan media permainan bakian sangat efektif dan antusias anak terlihat ketika diajak bermain permainan Bakiak tersebut, anak lebih aktif dalam bergerak. Maka dapat diketahui bahwa pembelajaran

yang menggunakan papa bakiak atau permainan Bakiak dapat membantu anak lebih aktif dalam bergerak sehingga motorik kasar anak lebih berkembang, sehingga anak tidak merasa jenuh dan bosan dalam belajar.

2. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Permainan Bakiak terhadap perkembangan motorik kasar anak pada usia 4-5 tahun TK Al Ikhwan Palembang. Hal ini dibuktikan dengan nilai Signifikan (2-tailed) Perkembangan motorik kasar anak pada usia 4-5 tahun TK Al Ikhwan Palembang adalah sebesar 0.000 lebih kecil dari nilai ketentuan sig = 0,05, atau bisa dilihat dari data diperoleh nilai $T_{hitung} = 25.6531$ dan $T_{tabel} = 15.0000$ nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. sehingga hasil tersebut diputuskan untuk menolak H_0 dan menerima H_a .

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih ditujukan kepada Kepala Sekolah dan seluruh siswa-siswi TK Al Ikhwan Palembang, serta seluruh guru yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian guna memperoleh data-data untuk penyusunan dan penulisan skripsi ini.

Daftar Pustaka

- Aquarisnawati, dkk, Motorik Halus Ditinjau Dari Bender Gestalt. Jurnal Insan. Vol 13, 2011, h.3.
- Kusumaningtyas, L. E, Bermain dalam Rangka Mengembangkan Motorik pada Anak Usia Dini. INDRIA Jurnal Ilmiah Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Awal, 2016, 1 (1).
- Murtining, Hari, Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kegiatan Menggunting Dengan Berbagai Media. *Jurnal Care*, Vol 6, 2018, h.1.
- Prantoro, G, Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak Dan Engklek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini, 2015, h.1-10.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N, Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar

- Anak. *PSIKOLOGI JAMBI*, (2), 2017, h.48-53.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*, Bandung:Alfabeta, 2018, h.15
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*, Bandung:Alfabeta, 2018, Hlm.72.
- Suparno, S, Dampak Permainan Bowling Tiruan Terhadap Kecakapan Motorik Anak Terbelakang Mental Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2013, 19 (2)
- Tara Delaney, *101 Permainan & Aktivitas*, Yogyakarta: Andi, 2010, h. 65-66
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P, Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 2 (3), 2014, h.1-5.
- Yuniastuti, E., Penerapan Pembelajaran Tari Gantar untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini dengan Menggunakan Konsep Developmentally Appropriate Practice (DAP) di TK Kartika V-66 Balik Papan Tahun Pelajaran 2014-2015. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2015, 15, h.3.