

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL LEMPAR KALENG TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK ANAK KELOMPOK B TK AL-IKHLAS
LAMLHOM LHOKNGA ACEH BESAR**

Zikrurrahmat¹

Abstract

This study aimed to determine the effect of the traditional games lemparkaleng against the child's motor ability in group B TK Al-Ikhlal Lamlhom Lhoknga in Aceh Besar. The approach used quantitative research pre-experimental design with pre-test and post test one group with data collection techniques in this study using purposive sampling with a total sample of 19 children. Values of correlation between the two variables of 0.872 and a significance value <0.05 indicates a strong positive correlation. Meanwhile, paired sample t test results obtained by value t count equal to -44.835, while the value of t table at a significance level of 5%, and $N-1 (19-1) = 18$ is equal to -2.101. These results indicate that the t-test values obtained in this study is greater than the value of t table ($-44.835 < -2.101$) as well as significant. Thus the researchers conclude that there is influence of the traditional game of throwing cans on the child's motor ability in group B TK Al-Ikhlal Lamlhom Aceh Besar.

Keywords: *Traditional Games, Throw cans, Motor Children*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional lempar kaleng terhadap kemampuan motorik anak kelompok B di TK Al-Ikhlal Lamlhom Lhoknga Aceh Besar. Pendekatan yang digunakan penelitian kuantitatif pra-eksperimen dengan desain *pre test* dan *post test one group* dengan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan purposive sampel dengan jumlah sampel sebanyak 19 orang anak. Nilai korelasi antara kedua variabel sebesar 0,872 dan nilai signifikansi $< 0,05$ menunjukkan terdapat korelasi yang positif kuat. Sementara itu, dari hasil uji *paired sample t* diperoleh nilai t hitung sebesar -44.835, sedangkan nilai t tabel dengan taraf signifikansi 5% dan $N-1 (19-1) = 18$ adalah sebesar -2,101. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t-test yang diperoleh dalam penelitian ini adalah lebih besar daripada nilai -t tabel ($-44.835 < -2,101$) serta signifikan. Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional lempar kaleng terhadap kemampuan motorik anak kelompok B di TK Al-Ikhlal Lamlhom Aceh Besar.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional, Lempar Kaleng, Motorik Anak*

¹ Zikrurrahmat, STKIP Bina Bangsa Getsempena. Email: zikrur@stkipgetsempena.ac.id

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Hasil penelitian menyebutkan bahwa pada masa usia dini, 90 % dari fisik otak anak sudah terbentuk. (Fadhliyah, Muhammad. 2013:48). Berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama, setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun.

Pada usia 4 sampai dengan 6 tahun merupakan masa peka bagi anak, dikarenakan anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak, karena pada usia 0-6 tahun lebih cepat mengerti dan mengingat suatu pembelajaran melalui kegiatan bermain, sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat anak-anak bermain. Jadi dapat disimpulkan bermain merupakan salah

satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi mereka. Dengan bermain perasaan anak akan menjadi bahagia sehingga akan mengalami kenyamanan dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran untuk anak usia dini memegang peranan yang sangat penting bagi pembentukan kemampuan dan sikap belajar pada tahap yang lebih lanjut. Dalam suatu pembelajaran peran guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar lebih memadai. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Mohammad Ali (2007) bahwa pembelajaran adalah upaya yang dilakukan guru dalam merekayasa lingkungan agar terjadi belajar pada individu peserta didik. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mencakup kegiatan belajar dan mengajar. Kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan rencana yang terorganisir secara sistematis yang mencakup tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran yang mencakup metode dan media pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan umpan balik evaluasi pembelajaran.

Pada dasarnya, permainan tradisional merupakan ciri suatu bangsa dan hasil suatu peradaban. Selain telah menjadi ciri suatu bangsa, permainan tradisional adalah salah satu bagian terbesar dalam suatu kerangka yang lebih luas yaitu kebudayaan. Permainan

tempo dulu sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan, bahkan dapat menggali dan menambah wawasannya melalui permainan tradisional. Namun sayangnya seiring kemajuan zaman, permainan yang bermanfaat bagi anak ini mulai ditinggalkan bahkan dilupakan. Anak-anak terlena oleh televisi dan video game yang ternyata banyak memberi dampak negatif bagi anak-anak, baik dari segi kesehatan, psikologis maupun penurunan konsentrasi dan semangat belajar peserta didik. Penurunan konsentrasi dan semangat belajar peserta didik.

Salah satu permainan tradisional yang mulai ditinggalkan adalah permainan lempar kaleng, permainan lempar kaleng merupakan sebuah permainan yang mempunyai nilai positif begitu besar, dimana dalam permainan tersebut para pemain bersama-sama membantu sehingga lahir lah kekompakan, permainan lempar kaleng bukan hanya dilupakan akan tetapi juga sudah mulai ditinggalkan. salah satunya di TK Al-Ikhlas Lamlhom, menurut pengamatan penulis selama melaksanakan PPL di TK Al-Ikhlas Lamlhom pada tanggal 3 Agustus sampai dengan 3 Desember 2016 bahwa peserta didik di TK tersebut masih kurang dalam menggunakan motoriknya terlihat pada saat anak melakukan kegiatan yang berhubungan dengan motorik anak masih sangat lemah dalam menggerakkan motoriknya salah satunya saat melakukan

kegiatan meronce, saat melakukan kegiatan meronce anak masih kurang dalam menggerakkan jari-jarinya secara optimal. Tidak hanya saat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus, saat anak melakukan kegiatan motorik kasar seperti berlari anak belum dapat mengontrol otot-otot kakinya sehingga sering kali anak terjatuh dengan sendirinya. Dari permasalahan diatas maka penulis ingin menggunakan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan motorik peserta didik dan penulis memilih permainan tradisional lempar kaleng sebagai alat terhadap kemampuan motorik anak di TK Al-Ikhlas Lamlhom Lhoknga.

Permainannya sangat mudah dimainkan oleh anak didik, yakni permainan dimulai dengan melakukan HomPimPa, yang kalah akan menyusun kaleng dan yang menang sebagai pelempar bola dengan jarak 3 meter. Kemudian pelempar harus melempar kaleng tersebut hingga rubuh, dan jika sudah rubuh, maka pihak penjaga (kalah) harus mengejar pihak yang pelempar (menang), kelompok pelempar harus menghindari lemparan tersebut, juga mereka (pemenang) harus menata kembali kaleng yang telah mereka robohkan. Permainan selesai jika pelempar berhasil menyusun kembali kaleng tersebut, dan berhasil menghindari lemparan bola dari penjaga, hingga skor 1-0 untuk pelempar.

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa permainan tradisional merupakan aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat

untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain, serta baik untuk melatih kemampuan motorik anak.

Motorik merupakan tindakan yang bisa menimbulkan gerak atau semua gerakan yang dapat di lakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan serta pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerak, sedangkan motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. (Dini P dan Daeng Sari.1996:72).

Berdasarkan latar belakang di atas, pengamat menganggap ada pengaruh penelitian melalui permainan tradisional terhadap kemampuan motorik anak pada permainan lempar kaleng. Penelitian yang dimaksud berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Lempar Kaleng Terhadap Kemampuan Motorik Anak Melalui Pada Kelompok B di TK Al-Ikhlas Lamlhom Lhoknga Aceh Besar”.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian menggunakan penelitian eksperimen yakni *Pra Eksperimen Design* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, umumnya menggambarkan hubungan sebab akibat melalui pemanipulasian variable independen dan menguji perubahan yang diakibatkan oleh manipulasi tadi. Efek dari manipulasi tersebut disebut variable dependen (Subana,2005:950).

Desain Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *Pengaruh Permainan Tradisional Lempar Kaleng Terhadap Kemampuan Motorik Anak Pada Kelompok B2 di TK Al-Ikhlas Lamlhom Lhoknga Aceh Besar*.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif *Pra-eksperimen* dengan desain pre test dan post test one group dengan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan purposive sampel (secara sengaja). Dimana desain Penelitian ini digunakan untuk mengetes, mengecek dan memverivikasi hipotesa tentang ada *Pengaruh Permainan Tradisional Lempar Kaleng Terhadap Kemampuan Motorik Anak pada Kelompok B2 di TK Al-Ikhlas Lamlhom Lhoknga Aceh Aceh Besar*. Adapun desain pretest dan posttest one group desain penelitiannya dapat digambarkan pada tabel 3.1 :

Tabel 3.1
Desain penelitian Pre-test – Post test one group

Pre test	Perlakuan	Post test
Y1	X	Y2

Keterangan :

Y = Pre test dan post test

X = Perlakuan

Menurut sugiyono, 2014:80. “Populasi adalah sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya”.

Berdasarkan pendapat diatas, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak-anak di TK Al-Ikhlas Lamlhom Lhoknga Aceh Besar sebanyak 115 orang anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari observasi yang telah dilakukan pada anak kelompok B di TK AL-Ikhlas Lamlhom pada materi pengaruh permainan tradisional lempar kaleng terhadap kemampuan motorik anak dimana hasil penelitian disajikan dalam bentuk gambaran penelitian secara sistematis mengenai data-data yang diperoleh dari lokasi penelitian serta hubungan antara fenomena yang diteliti.

Tabel 4.7
Statistik Deskriptif Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Anak Kelompok B\2
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	19	11	15	12.74	.991
Posttest	19	16	20	17.89	.994
Valid N (listwise)	19				

Sumber: *Output SPSS 16.0, 2016*

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa perbandingan rata-rata nilai *pre test* dan *post test* anak kelompok B sebelum dan setelah diberikan materi permainan tradisional lempar

kaleng, mengalami kenaikan dari 12.74 menjadi 17.89. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan motorik anak setelah diberikan materi permainan tradisional lempar kaleng.

Tabel 4.8
Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Pretest	Posttest

N	19	19
Norma Mean	12.74	17.89
Parameters ^a Std. Deviation	.991	.994
Most Extreme Positive Differences	.245	.300
Most Extreme Negative Differences	-.176	-.226
Kolmogorov-Smirnov Z	1.068	1.307
Asymp. Sig. (2-tailed)	.204	.066

Sumber: *Output SPSS 16.0, 2016*

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi untuk Pre-Test sebesar 0.204 dan Post-Test 0,066. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal.

Uji *t paired* atau uji *paired sample t test* digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan mean untuk dua sampel bebas (independen) yang berpasangan. Adapun yang

dimaksud berpasangan adalah data pada sampel kedua merupakan perubahan atau perbedaan dari data sampel pertama atau dengan kata lain sebuah sampel dengan subjek sama mengalami dua perlakuan. *Output* uji *t paired* terdiri dari *paired samples statistics*, *paired samples correlation*, dan *paired samples test*. Berikut ini dijabarkan hasil uji *t paired* anak kelompok B 2 di TK Al-Iklas Lamihom, Aceh Besar.

Tabel4.9

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Paired Sample 1 Pretest	12.74	19	.991	.227
Paired Sample 1 Posttest	17.89	19	.994	.228

Sumber: *Output SPSS 16.0, 2016*

Pada Tabel 4.9 dapat dilihat deskripsi dari pasangan variabel yang meliputi rata-rata (mean) Pre-Test yaitu sebesar 12.74 dengan standar deviasi 0.991 dan rata-rata Post-Test 17.89 dengan stándar deviasi 0.994.

Kemudian pada *output paired samples correlation* disajikan nilai korelasi (*Correlation*) dan signifikansi. Korelasi positif kuat apabila hasil kolerasi mendekati +1 atau sama dengan +1. Korelasi negatif kuat apabila

hasil kolerasi mendekati -1 atau sama dengan -1. Tidak ada korelasi apabila hasil kolerasi mendekati 0 atau sama dengan 0. Jika korelasi bernilai +1 atau -1 maka variabelnya menunjukkan korelasi sempurna positif atau negatif. Sementara itu nilai signifikansi < 0,05 menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Hasil analisis dipaparkan pada tabel:

Tabel 4.10

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Paired Samples Correlation: Pretest & Posttest	19	.872	.000

Berdasarkan tabel, diperoleh hasil korelasi antara kedua variabel sebesar 0,872 dan nilai signifikansi < 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif kuat antara Pre-Test dan Post-Test.

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini digunakan *paired samples test*. Adapun pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : H0: Tidak ada pengaruh permainan tradisional lempar kaleng terhadap kemampuan motorik anak pada kelompok B di TK Al-Ikhlas Lamlhom Lhoknga Aceh Besar.

Ha: Ada pengaruh permainan tradisional lempar kaleng terhadap kemampuan motorik anak pada kelompok B di TK Al-Ikhlas Lamlhom Lhoknga Aceh Besar. Kriteria

pengujian dalam penelitian ini berdasarkan pada nilai t hitung dan signifikansi. H0 ditolak jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ dan H0 ditolak jika nilai Sig. < 0,05. Ha diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$. *Output paired samples test* dapat dilihat pada tabel berikut.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh permainan tradisional lempar kaleng terhadap kemampuan motorik anak pada kelompok B di TK Al-Ikhlas dengan jumlah populasi sebanyak 115 anak dan penarikan sample sebanyak 19 anak yaitu dari kelas B2 yang dihitung dengan bantuan SPSS 16 for windows dapat diuraikan dari hasil pengujian hipotesis baik dengan menggunakan uji t maupun dengan melihat nilai signifikansi maka dapat

disimpulkan bahwa, H_0 yang menyatakan: Tidak ada pengaruh permainan tradisional lempar kaleng terhadap kemampuan motorik anak pada kelompok B di TK Al-Ikhlas Lamlhom Lhoknga Aceh Besar.

Sedangkan H_a yang menyatakan: Ada pengaruh permainan tradisional lempar kaleng terhadap kemampuan motorik anak pada kelompok B di TK Al-Ikhlas Lamlhom Lhoknga Aceh Besar. Hal ini dapat dilihat dari tingkat signifikansi yang bernilai $< 0,05$ dan perbandingan nilai t hitung dan t tabel yaitu $-44.835 < -2,101$. Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa Penggunaan permainan tradisional yang tepat, terarah dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik anak dan menumbuhkan sikap perilaku positif bagi anak. Menurut para ahli, bermain yaitu aktivitas utama bagi anak-anak, kapanpun dan dimanapun mereka berada waktu yang digunakan anak selalu digunakan untuk bermain melalui bermain, anak-anak dapat mengekspresikan apapun yang mereka inginkan (Purwanto, 2007). Selain itu permainan merupakan media untuk

meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak (Mariani, 2008). Melalui permainan tradisional Para guru dapat membuat sistem pembelajaran lebih menarik dan mengajak anak untuk cinta dengan budaya sendiri juga dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik anak tumbuh secara optimal dan belajar lebih menyenangkan.

Sementara itu, permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi dan pesan didalamnya dimana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak dengan demikian wujud dan bentuknya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, John W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD)*. Jakarta:Kencana Pranada Media Group.
- Decaprio, Richard. 2013. *Apikasi Teori Pembelajaran Motorik Disekolah*. Jogjakarta: Diva Press (Anggota IKAPI).
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Dini P dan Daeng Sari. (1996). *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. (2003). *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Jakarta : Depdiknas.
- Endang Rini Sukanti. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Fadlillah, M dan Khorida, Lilif Mualifatu. 2012. *Pendidikan Karakter Anak usia Dini*. Jogyakarta: Ar-Ruzz
- Rachmawati, Yeni. Dkk. 2012. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Samsuddin, 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Litera
- Subana, M. Dan Sudrajat. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: CV Pustaka Pelajar.
- Sugianto, Mayke. (1995). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian pendekatan Kualitatif-Kuantitatif R&D* Bandung: Alfabet.
- Suharsimi, A. 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.