



Pengaruh Permainan Tradisional *Pat Ni Gajah* Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon

Kartika Pakpahan

Prodi PK-AUD Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Hisardo Sitorus

Prodi PK-AUD Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Emmi Silvia Herlina

Prodi PK-AUD Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Abstract: Based on the results of the initial study conducted at the Mandiri ABCD Kindergarten, Sipoholon District, there were several problems with the *Pat Ni Gajah* game, namely the lack of gross motor skills in children when playing, and children still lacking in developing body movements, but through playing activities, children can develop agility and balance as well as eye and eye coordination. Some children also lack the natural ability to maintain balance when trying to play the *Pat Ni Gajah* game. The aim of this research was to determine the effect of the traditional game *Pat Ni Gajah* on the gross motor skills of children aged 5-6 years at the Mandiri ABCD Kindergarten, Sipoholon District. The method used in this research is an inferential quantitative research method. The population is all children aged 5-6 years in Mandiri ABCD Kindergarten, Sipoholon District, 2022/2023 Academic Year, totaling 101 people and a sample of 40 children was determined using random sampling techniques. Data was collected with 19 positive closed questionnaire items. The results of the data analysis show that there is an influence of the traditional *Pat Ni Gajah* game on the gross motor skills of children aged 5-6 years in the Mandiri ABCD Kindergarten, Sipoholon District: 1) Test the analysis requirements: a) positive relationship test obtained by the value $r_{xy} = 0.552 > r_{tabel}(\alpha = 0.05, n = 40) = 0.312$, thus it is known that there is a positive relationship between variable $= 38) = 2.021$, thus there is a significant relationship between variable $.63 + 0.50X$. Thus H_a is accepted and H_0 is rejected.

Keywords: Traditional *Pat Ni Elephant Game*, Gross Motor Skills for Children Aged 5-6 Years

Abstrak: Berdasarkan hasil studi awalnya yang dilakukan di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon terdapat beberapa masalah pada permainan *Pat Ni Gajah* yaitu kurangnya motorik kasar anak dalam bermain, dan anak masih kurang mengembangkan gerak tubuh namun melalui kegiatan bermain, anak dapat mengembangkan kelincahan dan keseimbangan serta koordinasi mata dan kaki. Sebagian anak juga masih kurang mampu alam menjaga keseimbangan saat mencoba melakukan permainan *Pat Ni Gajah*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *Pat Ni Gajah* terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif inferensial. Populasi adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 101 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 40 orang anak dengan teknik *random sampling*. Data dikumpulkan dengan item angket tertutup positif sebanyak 19 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional *Pat Ni Gajah* terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai $r_{xy} = 0,552 > r_{tabel}(\alpha=0,05, n=40) = 0,312$ dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,079 > t_{tabel}(\alpha=0,05, dk=n-2=38) = 2,021$ dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. c) Uji koefisien determinasi regresi (r^2) = 30,5%. 2) Uji pengaruh: Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 14,63 + 0,50X$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Permainan Tradisional *Pat Ni Gajah*, Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan sangat penting bagi anak usia dini. Anak adalah anugerah yang terindah yang di berikan Tuhan Yang Maha Esa, dimana anak anak di bekali dengan berbagai potensi yang di kembangkan melalui perkembangan pendidikan . Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu pendidikan yang di tujukan kepada anak usia dini untuk merangsang setiap perkembangan dan pertumbuhan dalam persiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam pendidikan anak usia dini terdapat beberapa jalur pendidikan, yaitu pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal. Pendidikan formal meliputi pendidikan yang paling mendasar : yaitu di TK (sekolah sekolah yang sederajatnya). Dan pendidikan nonformal meliputi : kelompok bermain, pengasuhan anak (TPA) atau tempat yang lainnya yang sederajat. Pendidikan informal meliputi : pendidikan yang berada di lingkungan keluarga atau pendidikan dalam organisasi atau yang berada di lingkungan masyarakat . dan disinilah peran penting pemerintah dalam mengembangkan pendidikan anak usia dini yang berada di Indonesia.

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui permainan, anak mempelajari berbagai keterampilan motorik, keterampilan bersosialisasi sekaligus memperoleh kesenangan dan hiburan. anak usia dini adalah anak yang belajar seraya bermain “ bermain sambil belajar sehingga anak tidak bosan mengikuti proses pembelajaran. Para pendidik juga harus merancang atau menyiapkan metode sebuah permainan yang tidak biasa dilihat anak-anak dengan kata lain permainan yang berbeda, sehingga bisa merancang sebuah permainan yang bisa mencakup seluruh aspek perkembangan. Dalam Matius 5:9 berbicara “ berbahagialah orang yang membawa damai, karena mereka akan disebut anak-anak Allah”. Tetapi, sekarang di era globalisasi ini, kenyataan anak terlihat jauh didalam membawa damai karena anak banyak mengembangkan seluruh aspek perkembangan tersebut tidak sesuai dengan perilaku anak saat ini.

Mengutip dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak PAUD Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 1 Tentang Standar Nasional untuk pendidikan usia dini 5-6 tahun, bahwa ada enam aspek perkembangan anak usia dini, yaitu : Aspek perkembangan nilai agama dan moral, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan seni, aspek perkembangan fisik motorik, dimana motorik kasar mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur dan seimbang.

Decapriod dalam sita awalunisah, mengemukakan bahwa motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh

maupun seluruh anggota tubuh motorik kasar pada anak di pengaruhi oleh kematangan dirinya. Kemampuan ini berkaitan erat dengan gerakan-gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh baik sebagian maupun seluruh anggota tubuh.

Permainan tradisional yaitu permainan turun temurun dari orang tua yang ada dilingkungan mereka tinggal. permainan tradisional menjadi bagian dari berbagai jenis pendorong yang kuat terhadap perkembangan motorik anak. Selain itu ditemukan pula bahwa pada permainan tradisional yang ada di masyarakat memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang perlu dijaga keberadaannya, seperti: jenis permainan tradisional yang dapat melatih ketangkasan, kekuatan fisik motorik, keberanian anak dan keterampilannya.

Kegiatan permainan tradisional ini juga membantu anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Salah satu dari mainan-mainan tradisional yang cukup populer pada masanya adalah engrang tempurung kelapa. Menurut mulyani, dalam masrusoh, Engrang bathok kelapa yang dibuat dari bahan dasar tempurung kelapa yang tengahnya dilubangi lalu diberikan tali plastik atau dadung dan pada tengahnya tempurung untuk memainkannya.

Berdasarkan hasil observasi saya lakukan di TK MANDIRI ABCD permainan tempurung kelapa di sekolah sudah pernah di lakukan namun permainan tersebut dijadikan guru sebagai kegiatan bermain saja, dan pembelajaran perlu ditingkatkan lagi dalam pembelajaran anak usia dini untuk mengembangkan motorik kasar anak tersebut melalui permainan tradisional.

Selain itu pembelajaran yang digunakan di sekolah hanya berpusat pada guru saja, guru tidak mengikut sertakan anak dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan oleh guru terkesan monoton yang hanya menggunakan papan tulis atau lembar kerja atau lembar kerja dalam mengajar dan tidak hanya itu, guru juga kurang dalam membuat media dalam pembelajaran.

KAJIAN PUSTAKA

1. Landasan Teori

a. Motorik Kasar

Menurut Meggitt mengungkapkan istilah perkembangan motorik merujuk pada makna perkembangan fisik, dimana perkembangan fisik memiliki arti bahwa anak telah mencapai sejumlah kemampuan dalam mengontrol diri mereka sendiri dalam melakukan suatu kegiatannya.

Menurut Hurlock dalam Rudiyanto, motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar anak atau sebagian besar tubuh anak atau seluruh anggota tubuh anak yang dapat dipengaruhi oleh kematangan dari anak itu sendiri. Kita mendorong anak dalam berlari, melompat, dan berdiri di atas bagian satu kaki, memanjat, dan bermain bola, mengendarai sepeda ber roda tiga. Perkembangan motorik adalah perkembangan yang berpusat pada pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang dapat terkoordinasi.

Menurut Papalia, Olds, Feldman dalam Rudiyanto kemampuan motorik kasar (gross motor skills) merupakan kemampuan-kemampuan fisik yang melibatkan otot besar seperti berlari dan melompat.

Dapat di simpulkan penulis berpendapat bahwa perkembangan motorik kasar pada dasarnya merupakan kemampuan gerakan fisik atau gerak-gerak tubuh yang membutuhkan keseimbangan tubuh anak dengan melibatkan anggota tubuh atau menggunakan otot-otot besar anak, dalam melakukan aktivitas fisik anak sehingga melibatkan tenaga yang besar.

b. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Bredenkamp dan Copple (Tazdkiroatun Musfiroh, menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun dapat melakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. Berjalan dengan tumit, jari kaki, melompat tidak teratur dan berlari dengan baik.
- b. Berdiri dengan satu kaki selama 5-10 detik.
- c. Berjalan menuruni tangga dengan kaki bergantian dapat memperkirakan di mana kaki berdiri.
- d. Lewati aturan tempo yang cukup dan dapat memainkan game yang membutuhkan reaksi cepat.
- e. Mulailah mengoordinasikan gerakan saat memanjat atau berguling di atas trampolin kecil.

c. Bermain

Purnama, Hijriyani, dan Heldanita mendefinisikan bermain sebagai suatu tindakan yang terjadi atau ketika melibatkan atau bertemu benda-benda di sekitarnya secara senang atas inisiatif sendiri sambil menggunakan daya khayal (imajinasi), panca indera, dan seluruh anggota tubuhnya.

Juga pendapat dari Fadlillah: Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain.

Dari teori di atas dapat di simpulkan bahwa bermain adalah kegiatan dimana anak dapat belajar, mengekspresikan diri atau melakukan sesuatu secara impulsif yang dapat membantunya mengembangkan keterampilannya.

d. Permainan Tradisional

Menurut Khasanah dkk, dalam purwadi permainan tradisional yaitu permainan yang turun temurun dari orang tua yang ada di lingkungan mereka tinggal .

Menurut Nurcahyo, dalam sari permainan tradisional merupakan suatu jenis permainan yang ada pada suatu daerah tertentu yang didasarkan pada nilai-nilai dan kebudayaan di suatu daerah tersebut.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang sederhana yang bertumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang dihasilkan dari keragaman dan kearifan lokal dari di daerah tersebut dan kita harus menjaga warisan dari nenek moyang dan mengandung nilai-nilai dan kebudayaan luhur yang diwariskan secara turun temurun pada setiap generasinya.

e. Engrang Tempurung Kelapa

Engrang tempurung kelapa merupakan salah satu permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai kebudayaan dan kearifan lokal di daerah tersebut. Engrang merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer. Permainan ini dikenal di berbagai wilayah di Nusantara.

Pat Ni Gajah atau lomba tempurung kelapa. Permainan ini memakai potongan tempurung kelapa yang sudah kering.

Menurut menurut sujarno dkk, permainan engrang merupakan permainan yang menunjukkan ketangkasan seseorang yang berjalan di atas suatu media, baik bamboo, kayu, tempurung ataupun kaleng bekas.

Dari teori di atas dapat di simpulkan bahwa engrang tempurung kelapa adalah permainan tradisional yang dapat dibuat dengan mudah alat sederhana dengan cara batok kelapa dilubangi dan dimainkan dengan menmpatkan kaki di atas batok kelapa dan dimainkan dengan cara berjalan di atas tanah.

f. Manfaat Dan Tujuan Penggunaan Permainan Engrang Tempurung Kelapa

Berikut ini manfaat dalam memainkan engrang tempurung kelapa yaitu :

- a. Melestarikan budaya olahraga tradisional bangsa
- b. Dapat mengembangkan berbagai macam fungsi tubuhnya. Diantaranya:
- c. Meningkatkan keseimbangan badan anak pada saat permainan engrang berlangsung
- d. Mengkoordinasi antara mata, tangan, dan kaki anak untuk
- e. Meningkatkan dan melatih jari jemari anak
- f. Meningkatkan daya tahan tubuh anak, dan kekuatan anak
- g. Meningkatkan sikap sportivitas antara pemain dan teman
- h. Dapat menjalin hubungan persahabatan dan kerja sama yang baik bagi anak
- i. Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas suatu permainannya.

2. Kerangka Berpikir

Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan gerakan fisik tubuh yang menggerakkan otot-otot besar seperti kaki dan tangan untuk melakukan gerakan seluruh anggota tubuh seperti kaki, dan tangan untuk melakukan gerakan seperti anak melompat, berlari, menangkap, melempar, menendang, dan sebagainya. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak setiap anak pastinya berbeda. Perbedaan ini disebabkan oleh faktor hereditas dan faktor lingkungan yang dapat berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Aspek kemampuan motorik kasar pada anak usia dini diantaranya yaitu kekuatan, keseimbangan, kelincahan, kelentukan dan koordinasi.

Mengingat keterampilan motorik kasar anak sangat penting, maka perlu adanya kegiatan yang mengasah keterampilan anak, salah satu nya kegiatan bermain pat ni gajah . pat ni gajah adalah permainan pat ni gajah yang menggunakan tempurung kelapa atau bambu sebagai pijakan dan diberi tali pengait untuk mengangkat kaki yang dipijakkan. Sehingga, dengan kegiatan bermain engrang tempurung kelapa keterampilan motorik kasar anak dapat meningkat.

Permainannya cukup mudah, untuk anak TK B dengan cara penerapannya anak menarik ujung tali ke atas kemudian kedua kaki naik ke atas batok, jari-jari kaki menjepit tali yang tersedia. Selanjutnya melangkah pelan-pelan bergantian antara kaki kanan dan kiri. Dengan penggunaan permainan pat ni gajah ini dapat meningkatkan motorik kasar pada anak. dan guru membantu siswa dalam hal penggunaan permainan pat ni gajah di TK tersebut.

3. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir dan kajian pustaka tersebut maka penelitian dapat mengajukan hipotesis seperti berikut: “apakah kegiatan bermain pat ni gajah dapat berpengaruh terhadap motorik kasar anak kelompok B di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon.

$H_0 : \beta = 0$ Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan permainan tradisional engrang tempurung kelapa terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon.

$H_a : \beta \neq 0$ Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan permainan tradisional pat ni gajah terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan inferensial, karena penelitian yang dilakukan adalah penelitian sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Sugiyono mengemukakan bahwa: “Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi”. Dari kutipan tersebut, metode yang dipakai adalah Statistik inferensial kuantitatif, karena penelitian yang dilakukan oleh penulis penelitian sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka penelitian ini menggunakan metode kuantitatif inferensial.

HASIL PENELITIAN

1. Uji Korelasi Variabel X dan Variabel Y

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X (Permainan Tradisional Pat Ni Gajah) dengan variabel Y (Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun) di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon maka digunakan Rumus Korelasi *Product Moment Pearson* yang ditulis Arikunto sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dengan:

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y

$\sum x$ = Jumlah Skor Variabel X

$\sum y$ = Jumlah Skor Variabel Y

$\sum xy$ = Jumlah skor perkalian XY

N = Jumlah responden

Tabel 4.5. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Korelasi X dengan Y

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	31	32	961	1024	992
2	32	29	1024	841	928
3	33	36	1089	1296	1188
4	36	33	1296	1089	1188
5	34	27	1156	729	918
6	28	29	784	841	812
7	30	32	900	1024	960
8	22	26	484	676	572
9	34	29	1156	841	986
10	32	31	1024	961	992
11	31	32	961	1024	992
12	35	32	1225	1024	1120
13	30	32	900	1024	960
14	33	30	1089	900	990
15	29	28	841	784	812
16	30	28	900	784	840
17	34	31	1156	961	1054
18	37	33	1369	1089	1221
19	35	34	1225	1156	1190
20	33	25	1089	625	825
21	31	29	961	841	899
22	33	30	1089	900	990
23	32	29	1024	841	928
24	29	30	841	900	870
25	36	32	1296	1024	1152
26	38	33	1444	1089	1254
27	34	35	1156	1225	1190
28	33	33	1089	1089	1089
29	31	27	961	729	837
30	35	35	1225	1225	1225
31	36	31	1296	961	1116
32	32	32	1024	1024	1024
33	32	32	1024	1024	1024
34	32	29	1024	841	928
35	31	30	961	900	930
36	35	35	1225	1225	1225
37	28	28	784	784	784
38	34	32	1156	1024	1088
39	35	36	1225	1296	1260
40	34	30	1156	900	1020
Jumlah	1300	1237	42590	38535	40373

Sehingga dapat dicari nilai r_{xy} yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{40.40373 - (1300)(1237)}{\sqrt{(40.42590 - (1300)^2)(40.38535 - (1237)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1614920 - 1608100}{\sqrt{(1703600 - 1690000)(1541400 - 1530169)}}$$

$$r_{xy} = \frac{6820}{\sqrt{(13600)(11231)}} = \frac{6820}{\sqrt{152741600}}$$

$$r_{xy} = \frac{6820}{12358.87}$$

$$r_{xy} = 0.552$$

Berdasarkan hasil perhitungan r_{xy} dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment Pearson* tersebut diperoleh nilai $r_{xy} = 0,552$. Nilai r_{hitung} dibandingkan dengan nilai $r_{tabel}(\alpha=0,05; IK=95\%; n=40)$ yaitu 0,312 diperoleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan demikian terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Permainan Tradisional Pat Ni Gajah Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon.

2. Pengujian Hipotesa

Rumusan Hipotesa:

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Permainan Tradisional Pat Ni Gajah Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Permainan Tradisional Pat Ni Gajah Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon

Dari hasil uji hubungan positif di atas diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel} (n=40)$ yaitu $0,552 > 0,312$. Dari nilai tersebut dapat ditentukan hipotesis penelitian apakah diterima atau ditolak. Maka dari ketentuan di atas maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh Permainan Tradisional Pat Ni Gajah Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari hasil pengolahan data jawaban anak tentang Permainan Tradisional Pat Ni Gajah di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon diketahui bahwa terjadi perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon yang dipengaruhi oleh Permainan Tradisional Pat Ni Gajah tersebut. Adapun hal yang dilakukan guru dalam melaksanakan Permainan Tradisional Pat Ni Gajah terdiri atas 5 indikator, antara lain: 1) Permainan dapat dilakukan sendirian, diantaranya guru membantu siswa dalam hal penggunaan Engrang dan siswa berjalan dengan menggunakan Engrang dengan pengawasan guru; 2) Permainan dapat dilakukan secara berkelompok, diantaranya guru menyiapkan permainan dengan membuat garis start dan garis finish dan guru membentuk kelompok pada dalam memainkan Engrang; 3) Para pemain bersiap-siap untuk memulai permainan, diantaranya para pemain bersiap digaris start dan kedua kaki diletakkan pada masing-masing batok kelapa; 4) Para pemain memulai permainan dengan diawasi oleh guru, diantaranya berjalan menggunakan Engrang dan bermain dengan sportif; dan 5) Mengakhiri permainan bersama-sama, diantaranya pemenang adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai garis finish dan guru memberi apresiasi kepada pemenang. Maka dengan dilakukannya Permainan Tradisional Pat Ni Gajah kepada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon memperlihatkan secara positif dan signifikan perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun yang ditunjukkan anak dengan beberapa indikator-indikator, antara lain: mengekspresikan gerakan dengan irama bervariasi, melempar dan menangkap bola, berjalan di atas papan titian (keseimbangan tubuh), berjalan dengan berbagai variasi (maju mundur di atas satu garis), memanjat dan bergelantungan (berayun), melompati parit atau guling, melakukan senam dengan gerakan sendiri, berlari menuju arah tertentu, menaiki dan menuruni anak tangga tanpa berpegangan.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $r_{hitung} = 0,552$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = $100\% - 5\% = 95\%$ dan untuk $n = 40$ yaitu 0,312. Diperoleh perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,552 > 0,312$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Permainan Tradisional Pat Ni Gajah terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 2,968$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan 5% dan $n-2 = 38$ yaitu 2,021. Diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,079 > 2,021$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Permainan Tradisional Pat Ni Gajah terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $14,63 + 0,50X$ persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 14,63 maka untuk setiap penambahan Permainan Tradisional Pat Ni Gajah maka Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon akan meningkat sebesar 0,50 dari Metode *Storytelling*. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,305$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase pengaruh Permainan Tradisional Pat Ni Gajah terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon adalah 30,5%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan Berdasarkan Teori

- a. Permainan Tradisional Engrang Tempurung Kelapa adalah permainan tradisional yang dapat dibuat dengan mudah alat sederhana dengan cara batok kelapa dilubangi dan dimainkan dengan menmpatkan kaki di atas batok kelapa dan dimainkan dengan cara berjalan di atas tanah. Dalam penelitian ini penulis menentukan indikator Permainan Tradisional Engrang Tempurung Kelapa berdasarkan langkah-langkah Permainan Tradisional Engrang Tempurung Kelapa itu sendiri antara lain: 1) Permainan dapat dilakukan sendirian, diantaranya guru membantu siswa dalam hal penggunaan Engrang dan siswa berjalan dengan menggunakan Engrang dengan pengawasan guru; 2) Permainan dapat dilakukan secara berkelompok, diantaranya guru menyiapkan permaian dengan membuat garis start dan garis finish dan guru membentuk kelompok pada dalam memainkan Engrang; 3) Para pemain bersiap-siap untuk memulai permaian, diantaranya para pemain bersiap digaris start dan kedua kaki diletakkan pada masing-masing batok kelapa; 4) Para pemain memulai permaian dengan diawasi oleh guru, diantaranya berjalan menggunakan Egrang dan bermain dengan sportif; dan 5) Mengakhiri permainan bersama-sama, diantaranya pemenang adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai garis finish dan guru memberi apresiasi kepada pemenang.
- b. Perkembangan motorik kasar merupakan kemampuan gerakan fisik atau gerak-gerak tubuh yang membutuhkan keseimbangan tubuh anak dengan melibatkan anggota tubuh

atau menggunakan otot-otot besar anak, dalam melakukan aktivitas fisik anak sehingga melibatkan tenaga yang besar. Indikator dari perkembangan motorik kasar yang dapat dilihat dari karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun antara lain: mengekspresikan gerakan dengan irama bervariasi, melempar dan menangkap bola, berjalan di atas papan titian (keseimbangan tubuh), berjalan dengan berbagai variasi (maju mundur di atas satu garis), memanjat dan bergelantungan (berayun), melompati parit atau guling, melakukan senam dengan gerakan sendiri, berlari menuju arah tertentu, menaiki dan menuruni anak tangga tanpa berpegangan.

Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,552 > 0,312$ dan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,079 > 2,021$ maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Permainan Tradisional Pat Ni Gajah terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon.

Kesimpulan Akhir

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Permainan Tradisional Pat Ni Gajah yang maksimal dapat meningkatkan perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon.

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberi saran kepada:

1. Guru

Guru hendaknya meningkatkan kualitas pembelajarannya kepada anak di sekolah terkhusus untuk meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon menggunakan Permainan Tradisional Pat Ni Gajah. Berdasarkan hasil penelitian penulis, secara keseluruhan Permainan Tradisional Pat Ni Gajah sudah baik. Akan tetapi guru harus mempertahankan bahkan semakin meningkatkan hal-hal yang dianggap sudah baik dan meningkatkan hal-hal yang masih kurang maksimal dalam penggunaan Permainan Tradisional Pat Ni Gajah tersebut. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk perbaikan selanjutnya.

Sesuai dengan bobot item tertinggi, guru hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan Permainan Tradisional Pat Ni Gajah yang telah memperlihatkan anak berkembang sesuai harapan dengan mampu meletakkan kedua kaki pada masing-masing batok kelapa ketika guru meminta. Sementara sesuai dengan nilai item terendah, guru hendaknya meningkatkan Permainan Tradisional Pat Ni Gajah dengan guru meningkatkan kemampuan anak yang sudah berkembang sesuai harapan menjadi berkembang dengan sangat baik yaitu dalam menyiapkan permainan dengan membuat garis start dan garis finish. Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, maka guru hendaknya mempertahankan dan meningkatkan indikator Permainan Tradisional Pat Ni Gajah yaitu indikator para pemain memulai permainan dengan diawasi oleh guru diantaranya berjalan menggunakan Engrang dan bermain dengan sportif. Dan berdasarkan indikator terendah, guru hendaknya meningkatkan indikator Permainan Tradisional Pat Ni Gajah yaitu indikator permainan dapat dilakukan secara berkelompok antara lain guru menyiapkan permainan dengan membuat garis start dan garis finish dan guru membentuk kelompok pada dalam memainkan engrang; dan indikator mengakhiri permainan bersama-sama antara lain pemenang adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai garis finish dan guru memberi apresiasi kepada pemenang.

2. Anak Usia 5-6 Tahun

Dalam hal ini Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun sudah baik. Namun, haruslah dipertahankan bahkan semakin ditingkatkan kemampuan motorik kasar anak tersebut. Dalam hal ini anak diharapkan secara maksimal mampu mengekspresikan gerakan dengan irama bervariasi, mampu melempar dan menangkap bola, mampu berjalan di atas papan titian (keseimbangan tubuh), mampu berjalan dengan berbagai variasi (maju mundur di atas satu garis), mampu memanjat dan bergelantungan (berayun), mampu melompati parit atau guling, mampu melakukan senam dengan gerakan sendiri, mampu berlari menuju arah tertentu, dan mampu menaiki dan menuruni anak tangga tanpa berpegangan.

Sesuai dengan bobot item tertinggi, anak hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan motorik kasarnya yang sudah berkembang sangat baik yaitu mampu menggerakkan tangan dan kaki secara bersamaan. Sementara sesuai dengan nilai item terendah, anak hendaknya meningkatkan motorik kasarnya yang telah berkembang sesuai harapan dalam menaiki dan menuruni anak tangga tanpa berpegangan.

3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang motorik kasar anak usia 5-6 tahun disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi motorik kasar anak usia 5-6 tahun tersebut. Dan juga yang ingin meneliti pengaruh lain dari Permainan Tradisional Pat Ni Gajah ini supaya menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya yang berhubungan dengan diri siswa seperti halnya motivasi belajar anak, minat belajar anak dan keaktifan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Awalunisah, Sita, I Putu Suwika, and Sindi Rahmatia. "Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Kelompok B Tk Al-Khairaat Kaleke."
- Keen, Achroni. (2012). "Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional". Jogjakarta. 114
- M. Fadlillah. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group. Cet ke 2. 6
- Rudiyanto, A. (2021). *Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak*
- Sigit Purnama, dkk. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 3-4
- Silanindah, Risella Amelia, Heri Yusuf Muslihin, and Risbon Sianturi. "Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 3-4 Tahun," n.d.
- Sugiyono. (2016). *Metode Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung, Alfabeta. Hlm 148
- Suharsimi Arikunto. (2018) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta . hlm. 213
- Universitas Khairun, Wiwin Kaoci, Bahran Taib, And Dewi Mufidatul Ummah. "Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional 'Jalan Tempurung.'" *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 3, No. 1 (May 30, 2021): 11–22. <https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2129>.