

MEMBANGUN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *BENTHIK*

Mohammad Tsaqibul Fikri,¹ Roudlotun Ni'mah,² Rosiani Dewi.³
tsaqibul@sunan-giri.ac.id, nikmah.syauqi@yahoo.com, rosi.dewi@gmail.com
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Abstract

Rapid technological advances have also influenced children's play activities. Modern impression of digital games is not only attached to the equipment used when playing, but also how to play it. Digital games are carried out in a comfortable room because in general air-conditioning such as internet cafes or timezone (rides to play) which causes a lack of physical movement of children. Lack of physical movement can result in a lack of development of motor skills of children. This also happened to Raudlatul Athfal Naja Ali Tambakwatu's children who preferred to play using their cellphones alone rather than playing with friends.

This study aims to determine the effect of traditional benthic games on gross motor skills in Raudlatul Athfal Naja Ali Tambakwatu's children who have been mostly affected by digital games. This study uses a quantitative approach with non-parametric statistics with a sample of 15 children. Data collection is done by observation and documentation techniques.

The results showed that: (1) gross motor skills in Raudlatul Athfal Naja Ali focused on worship activities, (2) Raudlatul Athfal Naja Ali children who initially did not know how to play benthic games made it a learning theme, and (3) traditional games benthik has a significant influence on the development of gross motor skills in Raudlatul Athfal Naja Ali.

Keywords: *Benthik, Traditional Game, Rough Motor Ability.*

Abstrak

Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Kesan modern pada permainan digital tidak hanya melekat pada peralatan yang digunakan saat bermain, tetapi juga bagaimana cara memainkannya. Permainan digital cenderung dilakukan dengan aktifitas 'rebahan' atau di dalam ruangan khusus seperti; warnet atau *timezone* (wahana bermain) yang menyebabkan kurangnya pergerakan fisik anak. Kurangnya pergerakan fisik dapat mengakibatkan terhambatnya kemampuan motorik anak. Hal ini juga terjadi pada anak-anak Raudlatul Athfal Naja Ali Tambakwatu yang lebih memilih bermain menggunakan *handphone* sendirian daripada bermain bersama teman-teman. Karya tulis ini akan mengungkap pengaruh permainan tradisional *benthik* terhadap kemampuan motorik kasar pada anak Raudlatul Athfal Naja Ali Tambakwatu sebagai alternatif untuk mengembangkan

kemampuan motorik anak yang sebagian besar telah terpengaruh permainan digital. Pendekatan yang digunakan adalah model kuantitatif dengan statistik *non parametrik* dan jumlah sampel sebanyak 15 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kemampuan motorik kasar di Raudlatul Athfal Naja Ali difokuskan pada kegiatan beribadah, (2) anak-anak Raudlatul Athfal Naja Ali yang semula tidak mengetahui cara bermain permainan *benthik* menjadikannya sebagai tema pembelajaran, dan (3) permainan tradisional *benthik* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar di Raudlatul Athfal Naja Ali.

Kata Kunci : *Benthik*, Permainan Tradisional, Kemampuan Motorik Kasar.

PENDAHULUAN

Masa empat tahun pertama anak sering disebut juga dengan *golden age* (masa keemasan) karena anak mampu menyerap dengan cepat setiap rangsangan yang masuk. Berdasarkan penelitian tiga pakar pendidikan anak dari Amerika, yakni Dr. Keith Osborn (University of Georgia), Dr. Burton L. White (Preschool Project), dan Prof. Dr. Benyamin S. Bloom (University of Chicago), tingkat intelegensi otak mengalami perkembangan sebanyak 50% ketika anak berusia empat tahun.¹ Hingga usia delapan tahun, anak telah memiliki tingkat intelegensi otak sekitar 80%.²

Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Anak lebih sering bermain permainan digital seperti *video games*, *Playstation*, dan *games online*. Hal tersebut menyebabkan anak kurang bergerak. Kurangnya pergerakan fisik dapat mengakibatkan kurangnya perkembangan kemampuan motorik pada anak. Nabi *shallallahu 'alaihi wa sallam* bersabda:

أَلْمُؤْمِنُ الْقَوِيُّ خَيْرٌ وَأَحَبُّ إِلَى اللَّهِ مِنَ الْمُؤْمِنِ الضَّعِيفِ

Artinya : “Mukmin yang kuat lebih baik dan lebih dicintai Allah daripada mukmin yang lemah.”³

¹ Zulaehah Hidayati, *Anak Saya Tidak Nakal, Kok* (Yogyakarta: PT Bentang Pustaka, 2010), 36.

² Hidayati, 36.

³ Abi Husain Muslim, *Shahih Muslim: Kitab Takdir Bab Perintah Untuk Kuat Dan Tidak Lemah Nomor 4816* (Beirut: Dar Al-Kitab), 587.

Hal di atas menggambarkan secara fisik anak yang terlalu banyak memainkan *game online* atau sejenisnya secara berlebihan akan dapat mempengaruhi kesehatan fisiknya. Dapat dibuktikan dengan berita dari media cetak maupun elektronik saat ini, bahwa marak memberitakan tentang berbagai dampak permainan digital. Tanpa adanya kontrol, menyebabkan sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain *games online* dan cenderung mengalami kecanduan.⁴

Berdasarkan observasi di RA Naja Ali Tambakwatu pada Desember 2018, permainan digital sudah mulai menjadi sesuatu hal yang digemari. Terlihat dari minat anak terhadap permainan di *handphone* yang dibawa oleh orang tuanya daripada bermain bersama dengan temannya. Hal ini menyebabkan anak-anak yang lainnya ikut terpengaruh untuk memainkan permainan digital dan melupakan permainan dengan teman sebaya maupun permainan tradisional yang sebenarnya mempunyai bermacam-macam manfaat bagi perkembangan anak usia dini.⁵ Peran orang tua tentunya juga tidak menjadi andil membiarkan anak bermain *handphone*. Berbagai permainan tradisional bisa menjadi alternatif bagi anak. Permainan tradisional menjadi kearifan lokal yang akhir-akhir ini sering dibincangkan berdasarkan kemanfaatannya bagi anak usia dini.

Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.⁶ Beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial dan emosi, tidak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Di dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak, semua kegiatan menjadi bagian penting dan strategis yang akan membangun seluruh potensi anak.⁷ Selain itu, terdapat juga unsur gerak dasar baik lokomotor, non lokomotor, maupun gerak manipulasi yang dapat mengembangkan aspek kemampuan motorik

⁴ Nur, Haerani. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter, III No.1, 90–91

⁵Tuti Andriani, 'Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini', *Jurnal Sosial Budaya*, Vol. 9 No. (2012), 122.

⁶Iswinarti, *Permainan Tradisional: Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017).

⁷Immatul dkk Khasanah, 'Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Dan Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Penelitian PAUDIA*, I No. 1 (2011), 92.

kasar pada anak.⁸ Kemampuan inilah yang perlu dikembangkan sejak usia dini untuk merangsang gerak tubuhnya.

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan gerak yang melibatkan sebagian besar tubuh anak dan membutuhkan kerja otot-otot besar sehingga memerlukan tenaga yang lebih besar.⁹ Kemampuan motorik anak usia dini tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik. Hal tersebut tentu akan optimal jika diimbangi dengan gerakan anggota tubuh dengan adanya latihan fisik. Program pengembangan keterampilan motorik anak usia dini sering kali terabaikan atau dilupakan oleh orang tua, pembimbing, bahkan guru sendiri. Hal ini lebih dikarenakan mereka belum memahami bahwa program pengembangan keterampilan motorik menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam pendidikan anak usia dini.¹⁰

Pada umumnya anak usia 3-4 tahun memiliki kekuatan fisik yang mulai berkembang, tetapi rentang konsentrasinya pendek, cenderung berpindah-pindah dari satu kegiatan ke kegiatan lainnya. Adapun perbedaan pada usia 5 tahun secara fisik, yakni pada usia ini fisik anak sangat lentur dan tertarik pada senam/olahraga yang teratur.¹¹ Perlu diketahui bahwa, kemampuan fisik yang dapat dicapai pada usia 5 tahun berdasarkan kurikulum Permen RI No. 58 Tahun 2009 adalah kemampuan motorik kasar khususnya kemampuan melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk dapat melatih keseimbangan, kelenturan, dan kelincahan. Hal itu membutuhkan kegiatan yang menarik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Kegiatan-kegiatan seperti dapat dilakukan dengan menirukan gerakan binatang, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, menggelantung, melompat, berlari, melempar dan menangkap sesuatu yang terarah.¹²

Untuk mengatasi hal ini, seorang pendidik ataupun orangtua dapat menggunakan permainan tradisional *benthik* agar mengurangi dampak buruk permainan digital.

⁸Yuliangga Nanda dan Sugito Hanif, 'Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional', *Jurnal Sportif*, 1 No. 1 (2015), 67.

⁹Yani dan Juliska Mulyani, *Kemampuan Fisik, Seni, Dan Manajemen Diri* (Jakarta: Gamedia, 2007), 2.

¹⁰Apriani Dian, 'Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA AL-HIDAYAH 2 Tarik Sidoarjo', *Header Halaman Gasal: Penggalan Judul Artikel Jurnal*, 2 No. 1 (2013), 4.

¹¹Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta: KENCANA, 2016) hlm 161.

¹²Standar PAUD, *Permen RI No. 58* (Jakarta, 2009).

Permainan ini sekilas mirip dengan *bisbol*. Ada unsur memukul, melempar, dan menangkap sesuatu yang terarah. Dasar permainan ini adalah menggunakan satu tongkat kira-kira sepanjang hasta anak kecil dan satu tongkat pendek yang disebut *benthik* seukuran jengkal.¹³ *Benthik* biasanya diletakkan di sebuah lubang tanah kemudian dipentalkan ke atas, atau bisa juga diletakkan diatas punggung tangan yang sudah memegang tongkat panjang lalu diayunkan sekuat mungkin, lalu pada posisi tertentu dipukul sekencang-kencangnya agar lawan susah menangkapnya. Skor ditentukan oleh jarak *benthik* yang terlempar dari titik pemukul. Permainan ini sangat interaktif, kreatif, serta yang paling penting memerlukan pergerakan fisik yang cukup menguras tenaga.¹⁴

PEMBAHASAN

A. Karakteristik Anak

Subjek data yang digunakan sebanyak 15 anak yang diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan kegiatan permainan tradisional *benthik* secara bertahap. Di bawah ini merupakan penyajian subjek data:

Tabel 1. Subjek data

No	Nama	Usia	Jenis Kelamin
1	ALDI	5	L
2	FIAN	5	L
3	ALFIN	5	L
4	HAFIS	5	L
5	ISKA	6	P
6	NISA	5	P
7	IRSYAD	5	L
8	ZAHRA	5	P
9	LAURA	5	P
10	AZAN	6	L
11	NAWANG	5	P
12	VENYTA	5	P
13	BAGAS	6	L
14	KILA	6	P
15	IBRA	5	L

¹³ Rafika Suyanto Said, “‘*Benthik*’ Traditional Game to Improve the Ability of Addition Number’, *SHEs*, 1 No. 1 (2018).

¹⁴Sugianto & Budiono, *Jejak Soekardjo Hardjosoewirjo Di Taman Impian Jaya Ancol* (Jakarta: PT KOMPAS, 2010) hlm 180.

Kriteria sampel:

1. Subjek data ialah anak-anak TK/RA kelompok usia 5-6 tahun dengan latar belakang berada di lingkungan yang sama.
2. Subjek data di sini adalah anak-anak TK/RA kelompok usia 5-6 tahun yang memiliki karakteristik yang hampir sama.
3. Tingkat kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh subjek data, secara umum memiliki kemampuan yang hampir sama.

B. Analisis Data

1. Pengolahan Data

a. Prosedur

- 1) Tahapan Persiapan. Pengamatan awal bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang subjek data yang ada dilapangan sebagai bahan pertimbangan.
- 2) Pembuatan Permainan.

Benthik atau *patok lele* atau *gatrik* merupakan permainan tradisional yang pernah populer pada masanya dan tersebar di berbagai daerah Indonesia. Kata *benthik* artinya bentur yang merupakan benturan saat terjadi antara pukulan kayu-kayu yang saling berbenturan sewaktu bermain. Pada dasarnya, permainan ini membutuhkan dua bilah kayu yang dibagi menjadi kayu pemukul dan kayu terlempar. Kayu yang panjang atau *benthong* berperan sebagai pemukul kayu yang pendek atau *janak*.¹⁵ Instrumen yang digunakan oleh sebagai pedoman pengamatan atau observasi yakni lembar penilaian meliputi kemampuan anak dalam melakukan gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah serta melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan teratur.

¹⁵ Abas Setiawan dkk, 'Game Virtual Reality Turn-Based Untuk Pelatihan Permainan Tradisional *Benthik*', *PROSIDING SEMINAR NASIONAL GEOTIK*, ISSN: 2580 (2018), 83.



Gambar 1. Anak memukul *benthik*



Gambar 2. Anak melempar *benthik*

b. Uji Validitas Instrumen

Berdasarkan pendapat muradji validitas instrumen merupakan kemampuan instrumen untuk mengukur dan menggambarkan keadaan suatu aspek sesuai dengan maksudnya untuk apakah instrumen tersebut disusun.¹⁶ Perhitungan uji validitas instrumen penelitian menggunakan bantuan *IBMSPSS Statistics versi 22 for windows*. Untuk menghitung validitas instrumen digunakan rumus korelasi *productmoment*, berdasarkan uji validitas dengan melihat kolom *pearsoncorrelation* dimana dikatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel dengan tingkat signifikansi 0,05 (5%) atau $P > 0,05$. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan data dari uji coba instrumen kelompok kecil. Pengujian validitas instrumen perkembangan motorik kasar menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics versi22 for windows*, sebagai berikut:

¹⁶Wuradji. 2006. Panduan penelitian survei. Yogyakarta: lembaga penelitian universitas negeri yogyakarta, hlm. 63-66.

Tabel 2. Instrumen Perkembangan Motorik Kasar

Indikator Kegiatan	r-hitung	r-tabel (n-2)	keterangan
Motorik 1	0,749	0,707	Valid
Motorik 2	0,759	0,707	Valid
Motorik 3	0,899	0,707	Valid
Motorik 4	0,715	0,707	Valid

Berdasarkan uji validitas dapat diketahui bahwa seluruh item instrumen pada variabel perkembangan motorik kasar memiliki nilai r-hitung antara 0,749-0,759-0,899-0,715 > dari r-tabel 0,707 yang diperoleh dari (n-2) 8 sampel dan memiliki nilai signifikansi dibawah 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item instrumen pada variabel perkembangan motorik halus dinyatakan valid.

c. Uji Reliabilitas

Selain validitas dilakukan juga uji reliabilitas pada instrumen penelitian perkembangan motorik halus menggunakan *alphacronbach*, uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan *IMB SPSSStaistics versi 22 for windows*, berdasarkan uji reliabilitas, didapatkan hasil koefisien reliabilitas instrumen penelitian sebagai berikut.

Tabel 3. Reliabilitas Instrumen Penelitian

Variabel	Nilai alpha cronbach	Standart minimal	Keterangan
Motorik	0,824	0,6	Reliabel

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa nilai *alpha cronbach* pada variabel perkembangan motorik kasar anak sebesar 0,824 dinyatakan reliabel karna memiliki nilai diatas 0,6. Hasil itu sejalan dengan pendapat hair, black, babin, dan

anderson yang menyatakan bahwa derajat reliabilitas *cronbach`s alpha* berkisar antara 0,6 sampai 0,7 dinyatakan sebagai batas minimum penerimaan.¹⁷

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan, didapatkan nilai *pretest* dan *posttest* dari 15 sampel.

1) Data *Pre-test* Kemampuan Motorik Kasar

Sebelum diberikan perlakuan, setiap kelompok diberi *pretest* terlebih dahulu dengan tujuan untuk mengetahui keadaan awal kemampuan motorik kasar pada sampel. Hasil *pretest* yang baik akan menunjukkan keadaan kemampuan motorik kasar awal pada kondisi sampel. Adapun data *pretest* melalui pengamatan pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4. Data *Pretest* Motorik Kasar

Responden	Aspek yang dinilai				Jumlah	Rata-Rata	Kategori
	1	2	3	4			
1	3	2	2	2	9	2,25	SEDANG
2	2	2	2	2	8	2	SEDANG
3	4	2	3	2	11	2,75	TINGGI
4	4	3	3	2	12	3	TINGGI
5	4	3	2	3	12	3	TINGGI
6	4	3	2	3	12	3	TINGGI
7	4	3	3	3	13	3,25	TINGGI
8	3	3	3	2	11	2,75	TINGGI
9	3	3	2	3	11	2,75	TINGGI
10	3	2	2	2	9	2,25	SEDANG
11	4	2	3	2	11	2,75	TINGGI
12	4	3	3	2	12	3	TINGGI
13	3	3	2	2	10	2,5	SEDANG
14	2	3	3	3	11	2,75	TINGGI
15	3	2	2	2	9	2,25	SEDANG

¹⁷Arivika Akanda Putri dan Wiliam Gunawan, "Uji Validitas dan Reliabilitas Life Value Inventory" dalam Jurnal Noetic Psychology, vol. 4, no. 2, (Juli-Desember 2014): hlm. 190.

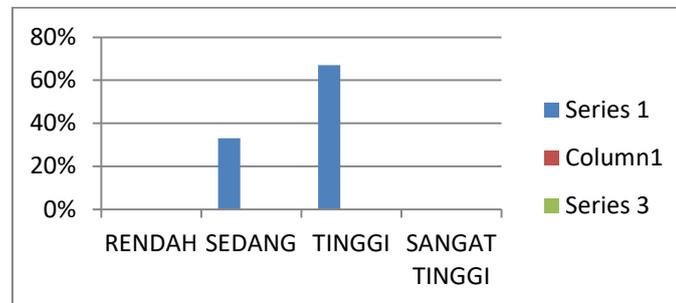
Berdasarkan tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa *pretest* terkait perkembangan motorik kasar anak memiliki 2 indikator. Adapun hasil analisis deskriptif penilaian *pretest* pada perkembangan motorik kasar dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 5. Analisis Deskriptif *Pretest* Perkembangan Motorik Kasar

No	Rentangan	Kategori	Jumlah	Presentase
1	4-7	Rendah	0	0%
2	8-10	Sedang	5	33%
3	11-13	Tinggi	10	67%
4	14-16	Sangat Tinggi	0	0%
	Jumlah		15	100%
Nilai Rata-rata		10,7		
Nilai Tertinggi		13		
Nilai Terendah		8		

Pada tabel 5 dapat diketahui pada perkembangan motorik kasar dibagi dalam 4 kategori, yaitu; sangat tinggi, tinggi, sedang, dan rendah. Hasil perkembangan kemampuan anak dalam melakukan gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah serta melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan teratur yang berada pada rentangan 4-7 dengan kategori rendah berjumlah 0 anak atau 0%, kemudian yang berada pada rentangan 8-10 dengan kategori sedang berjumlah 5 anak atau 33%, kemudian pada rentangan 11-13 dengan kategori tinggi berjumlah 10 anak atau 67%, pada rentang 14-16 dengan kategori sangat tinggi berjumlah 0 anak dengan presentase 0%, sehingga diketahui bahwa perkembangan motorik kasar mayoritas berada pada rentangan 11-13 dengan kategori tinggi.

Adapun grafik hasil pretest perkembangan motorik kasar dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Grafik *Pretest* Perkembangan Motorik Kasar

2) Data *Post-test* Kemampuan Motorik Kasar

Pada tahap selanjutnya, dilakukan *post-test* sebanyak 1 kali yang diberikan subjek penelitian, untuk menilai perkembangan motorik kasar setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan lembar penilaian observasi. Tahap ini dilakukan untuk mengukur perkembangan motorik halus anak. Adapun hasil dari *post-test* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 6. Data *Post-test* Motorik Kasar

Responden	Aspek yang dinilai				Jumlah	Rata-Rata	Kategori
	1	2	3	4			
1	4	3	3	3	13	3,25	TINGGI
2	3	3	3	3	12	3	TINGGI
3	4	4	4	3	15	3,75	SANGAT TINGGI
4	4	4	4	3	15	3,75	SANGAT TINGGI
5	4	3	4	3	14	3,5	SANGAT TINGGI
6	4	4	4	3	15	3,75	SANGAT TINGGI
7	4	4	4	3	15	3,75	SANGAT TINGGI
8	4	4	4	4	16	4	SANGAT TINGGI
9	4	3	3	4	14	3,5	SANGAT TINGGI
10	4	3	4	3	14	3,5	SANGAT TINGGI
11	4	4	4	3	15	3,75	SANGAT TINGGI
12	4	4	4	3	15	3,75	SANGAT TINGGI
13	4	4	4	3	15	3,75	SANGAT TINGGI
14	4	3	4	4	15	3,75	SANGAT TINGGI
15	3	3	4	3	13	3,25	TINGGI

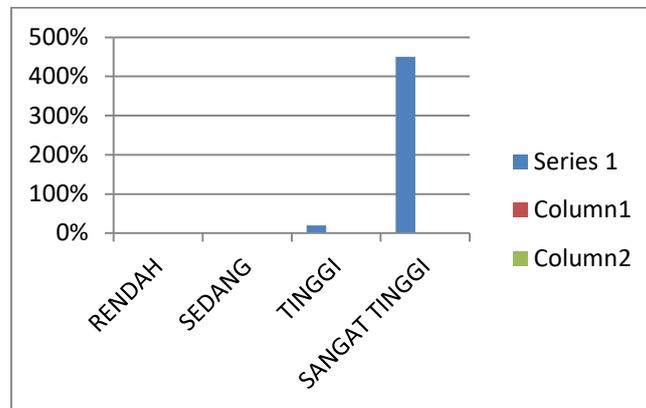
Berdasarkan tabel 6 di atas dapat diketahui bahwa *post-test* terkait perkembangan motorik halus anak memiliki 2 indikator. Adapun hasil analisis deskriptif penilaian *post-test* pada perkembangan motorik kasar dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 7. Analisis Deskriptif *Post-test* Perkembangan Motorik Kasar

No	Rentangan	Kategori	Jumlah	Presentase
1	4-7	Rendah	0	0%
2	8-10	Sedang	0	0%
3	11-13	Tinggi	3	20%
4	14-16	Sangat Tinggi	12	80%
	Jumlah		15	100%
Nilai Rata-rata		14,4		
Nilai Tertinggi		16		
Nilai Terendah		12		

Pada tabel 7 dapat diketahui pada perkembangan motorik kasar dibagi dalam 4 kategori; yakni sangat tinggi, tinggi, sedang, dan rendah. Hasil perkembangan kemampuan anak dalam melakukan gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah serta melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan teratur yang berada pada rentangan 4-7 dengan kategori rendah berjumlah 0 anak atau 0%, kemudian yang berada pada rentangan 8-10 dengan kategori sedang berjumlah 0 anak atau 0%, kemudian pada rentangan 11-13 dengan kategori tinggi berjumlah 3 anak atau 20%, pada rentang 14-16 dengan kategori sangat tinggi berjumlah 12 anak dengan presentase 80%, sehingga diketahui bahwa perkembangan motorik kasar mayoritas berada pada rentangan 14-16 dengan kategori sangat tinggi.

Adapun grafik hasil *posttest* perkembangan motorik kasar dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Grafik *Posttest* Perkembangan Motorik Kasar

d. Uji hipotesis perkembangan motorik kasar

Uji perbedaan penerimaan perkembangan motorik kasar antara sebelum dan sesudah penggunaan media alat permainan tradisional *benthik* dilakukan dengan menggunakan uji *sign wilcoxon*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *sign wilcoxon* tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih kecil $< 0,05$ maka H_a diterima.
- 2) Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar $> 0,05$ maka H_a ditolak.

Tabel 8. Hasil Sign Wilxonon pada Perkembangan Motorik Kasar

Test Statistics ^b	
	Pretest - Posttest
Z	-3.443 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Based on positive ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan hasil *Sign Wilcoxon* dapat diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* ialah 0,001, dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai *Asymp Sig (2-tailed)* lebih kecil < dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi terdapat pengaruh perkembangan motorik kasar yang signifikan antara sebelum dan sesudah permainan tradisional *benthik*.

Dengan demikian, dapat dijelaskan keadaan 15 sampel. Pada pertemuan pertama peneliti melakukan *pretest* dengan memberikan sejumlah tes kepada sampel. Tes berupa kegiatan fisik seperti berlari kemudian melompat tanpa terjatuh, melakukan gerakan jongkok dan berdiri secara berurutan, dan sebagainya yang diperoleh dari indikator STPPA Permendikbud.¹⁸ Kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) berupa kegiatan permainan tradisional *benthik* pada sampel sebanyak 2 kali. Sebelum kegiatan dimulai, sampel dibagi ke dalam 2 kelompok yang akan bermain secara bergantian. Permainan dilakukan urut sesuai tahapan yang terdiri atas 3 tahap yaitu, mencut, meniting, dan mematok.¹⁹

Setelah sampel mendapatkan perlakuan berupa permainan tradisional *benthik*, peneliti memberikan sejumlah tes kembali (*posttest*) yang sama seperti tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan perkembangan motorik kasar sampel setelah adanya *treatment*. Selanjutnya, data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan *IBM SPSS for windows*. Analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, dan uji hipotesis *sign wilcoxon*.²⁰

Berdasarkan hasil uji menggunakan *IBM SPSS for windows*, instrumen penelitian dikatakan valid dengan memiliki nilai r -hitung antara 0,749-0,759-0,899-0,715 > dari r -tabel 0,707 yang diperoleh dari $(n-2)$ 8 sampel dan memiliki nilai signifikansi dibawah 0,05. Instrumen penelitian juga dikatakan reliabel dengan memiliki nilai 0,824 > 0,6. Setelah instrumen penelitian valid dan reliabel dapat dilanjutkan dengan uji *sign wilcoxon*.

¹⁸Standar PAUD, *Permen RI No. 58* (Jakarta, 2009).

¹⁹Rafika Suyanto Said, “*Benthik*” Traditional Game to Improve the Ability of Addition Number’, *SHEs*, 1 No. 1 (2018).

²⁰Singgih Santoso, *Statistik Parametik* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010).

Berdasarkan hasil uji *sign wilcoxon*, data *pretest* dan *posttest* nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* ialah 0,001, dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai *Asymp Sig (2-tailed)* lebih kecil < dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan perolehan hasil tes awal (*pretest*) 33% untuk kategori “SEDANG” dan 67 % untuk kategori “TINGGI”. Sedangkan, untuk hasil tes akhir (*posttest*) 20 % untuk kategori “TINGGI” dan 80% untuk kategori “SANGAT TINGGI”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data, kesimpulan yang dapat diambil dari pengaruh permainan tradisional *benthik* terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 Tahun di Raudlatul Athfal Naja Ali Tambakwatu Kelurahan Karangboyo Kecamatan Cepu Kabupaten Blora Pelajaran sebagai berikut:

1. Raudlatul Athfal Naja Ali merupakan lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Kemenag. Maka, mayoritas kegiatan belajar mengajar difokuskan kepada kegiatan beribadah seperti wudhu, sholat, dan manasik haji yang kurang mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Dari hasil tes awal (*pretest*) diketahui terdapat 33% dengan kategori “SEDANG” dan 67% dengan kategori “TINGGI”.
2. Perkembangan permainan digital ternyata mulai dikenal oleh anak-anak di Raudlatul Athfal Naja Ali. Hal ini membuat permainan yang bersifat sosial seperti permainan tradisional jarang dimainkan bahkan tidak dikenali oleh anak-anak, tidak terkecuali permainan *benthik*. Rata-rata anak masih kebingungan untuk memainkan permainan *benthik* di awal *treatment* dan mulai menikmati di *treatment* yang kedua.
3. Permainan tradisional *benthik* ternyata membawa pengaruh yang cukup signifikan terhadap kemampuan motorik kasar di Raudlatul Athfal Naja Ali. Hal ini dapat dilihat dari data *pretest* dan *posttest* yang telah peneliti dapatkan. Terdapat 33% kategori “SEDANG” dan 67% kategori “TINGGI” pada saat tes awal. Persentase berubah saat uji tes akhir dimana 20% terdapat kategori “TINGGI” dan 80% kategori “SANGAT TINGGI”.

4. Permainan *benthik* tidak memerlukan banyak biaya pada kegiatannya karena hanya membutuhkan bilah kayu atau bambu yang mudah ditemukan disekitar lingkungan.
5. Permainan ini memiliki unsur memukul, melempar, dan menangkap sesuatu yang terarah sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak.

REFERENSI

- Andriani, Tuti.2012.*Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. Jurnal Sosial Budaya, Vol. 9 No. 123.
- Dian, Apriani. 2013. *Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA AL-HIDAYAH 2 Tarik Sidoarjo*. Header Halaman Gasal: Penggalan Judul Artikel Jurnal, 2 No. 1 , 4.
- Fithriyana, E. (2019). Menumbuhkan Sikap Empati Melalui Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal pada Sekolah Berasrama. *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 42-54.
- Hanif, Yuliangga Nanda dan Sugito. 2015. *Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional*. Jurnal Sportif, 1 No. 1 , 67
- Hidayati, Zulaehah.2010. *Anak Saya Tidak Nakal,Kok* .Yogyakarta: PT Benteng Pustaka.
- Husain Muslim, Abi. *Shahih Muslim: Kitab Takdir Bab Perintah Untuk Kuat Dan Tidak Lemah Nomor 4816* .Beirut: Dar Al-Kitab.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional: Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis* .Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Khasanah, Immatul dkk.2011.*Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Dan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Penelitian PAUDIA, I No. 1 , 92
- Mulyani, Yani dan Juliska.2007. *Kemampuan Fisik, Seni, Dan Manajemen Diri*. Jakarta: Gamedia.
- Nur, Haerani. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter, III No.1, 90–91

PERMENDIKBUD. 2014. *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD Kurikulum 2013*.

Said, Rafika Suyanto.2018. “*Benthik*” *Traditional Game to Improve the Ability of Addition Number.SHEs*, 1 No. 1.

Santoso, Singgih.2010. *Statistik Parametrik*.Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Setiawan, Abas dkk.2018. *Game Virtual Reality Turn-Based Untuk Pelatihan Permainan Tradisional Benthik*. PROSIDING SEMINAR NASIONAL GEOTIK, ISSN: 2580, 83

Standar PAUD. 2009 *Permen RI No. 58*.Jakarta.

Sugianto & Budiono.2010.*Jejak Soekardjo Hardjosoewirjo Di Taman Impian Jaya Ancol* .Jakarta: PT KOMPAS.

Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: KENCANA.

Waluya, Bagja. 2007. *Sosiologi Menyelami Fenomena Sosial Di Masyarakat* .Bandung: PT Setia Purna Inves.