

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA KELOMPOK A TK  
ISLAM PLUS AL-AZHAR KOTA MOJOKERTO**

**Aris Zeni Fatimah<sup>1</sup>, M. Ridlwan<sup>2</sup>, Ratno Abidin<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Surabaya

E-mail: <sup>1</sup>aris.zeni.fatimah.mhs2019@fkip.um-surabaya.ac.id, <sup>2</sup>m.ridlwan@um-surabaya.ac.id,  
<sup>3</sup>ratnoabidin@um-surabaya.ac.id

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah. (1) Mendeskripsikan perbedaan kemampuan motorik kasar anak sebelum diajar menggunakan permainan tradisional sunda manda dan setelah menggunakan permainan tradisional sunda manda pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto (2) mendeskripsikan interaksi permainan tradisional sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis komparatif dan eksperimental. Desain eksperimen kuasi time series one-group Pre-Test-Post-Test dengan obyek penelitian pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto sebanyak 10 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan tes menggunakan media WhatsApp. Analisis data menggunakan teknik Analisis Varians Dua Arah (Two Ways Anava) yaitu pengujian ANOVA yang didasarkan pada pengamatan dua kriteria. Dari hasil analisis disimpulkan: 1) Terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak sebelum diajar menggunakan permainan tradisional sunda manda dan setelah menggunakan permainan tradisional sunda manda pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto; 2) Terdapat Interaksi permainan tradisional sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto.

**Kata kunci:** permainan tradisional, kemampuan motorik kasar

**Abstract:** The aim of this research is. (1) Describe the differences in gross motor skills of children before being taught using the traditional Sundanese Manda game and after using the traditional Sundanese Manda game in group A, Islamic Kindergarten Plus Al-Azhar, Mojokerto City (2) describing the interaction of traditional Sundanese Manda games on gross motor skills in group A Islamic Kindergarten Plus Al-Azhar, Mojokerto City. This study uses a quantitative approach with comparative and experimental types. The quasi-time series one-group Pre-Test-Post-Test experimental design with the research object in group A of the Islamic Kindergarten Plus Al-Azhar, Mojokerto City, consisted of 10 children consisting of 6 boys and 4 girls. Data collection using interviews and tests using WhatsApp media. The data analysis used the Two Ways Anava analysis technique, namely the ANOVA test based on the observation of two criteria. From the results of the analysis concluded: 1) There are differences in gross motor skills of children before being taught using the traditional Sundanese Manda game and after using the traditional Sundanese Manda game in group A, Islamic Kindergarten Plus Al-Azhar, Mojokerto City; 2) There is an interaction of traditional Sundanese Manda games on gross motor skills in group A TK Islam Plus Al-Azhar, Mojokerto City.

**Keywords:** traditional play, gross motor skills

## PENDAHULUAN

Pentingnya pembelajaran dini sebagai persiapan untuk pendidikan yang efektif untuk mempromosikan kesejahteraan sosial dan ketertiban sosial, dan untuk mengembangkan tenaga kerja kelas dunia (Preedy et al., 2018). Pendidikan untuk anak usia dini (PAUD) memerlukan strategi dan metode pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar kondusif yang nyaman bagi anak usia dini dan mampu menstimulasi seluruh aspek kecerdasan majemuk anak secara aktif dan kreatif (Hanafi, 2019).

Berdasarkan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yaitu "Pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.". Kemudian kembali dijelaskan pada bab I pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Simbolon, 2019). Setiap anak akan melewati tahap perkembangan dan pertumbuhan atau dikenal juga dengan masa tumbuh kembang anak (Susianty Selaras Ndari et al., 2019). Setiap anak tidak akan bisa melewati satu tahap perkembangan sebelum ia melewati tahapan sebelumnya. Sebagai contoh, seorang anak tidak akan bisa berjalan sebelum ia bisa berdiri. Seorang anak tidak akan bisa berdiri jika pertumbuhan kaki dan bagian tubuh lain yang terkait dengan fungsi berdiri anak terhambat. Karena itu perkembangan awal ini merupakan masa kritis karena akan menentukan perkembangan selanjutnya (Noordiaty, 2019).

Perkembangan dan pertumbuhan pada anak tidak dapat dipisahkan karena berlangsung secara interpersi yang artinya saling bergantung satu sama lain. Tidak bisa dipisahkan dalam bentuk-bentuk yang secara sepihak berdiri sendiri, akan tetapi bisa dibedakan untuk maksud lebih jelas penggunaannya (Kaharuddin, 2018). Perkembangan menurut Santrock adalah pola perubahan yang dimulai sejak pematangan yang berlanjut sepanjang rentang hidup. Perkembangan anak usia dini sebagai bagian dari keseluruhan perkembangan anak dapat dirumuskan sebagai suatu proses yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun (Susianty Selaras Ndari et al., 2019). Pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan pesat dari berbagai aspek perkembangan moral, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik dan perkembangan sosio emosional. Untuk mengembangkan semua aspek perkembangan maka diperlukan pengetahuan tentang berbagai karakteristik perkembangan anak usia dini hal ini bertujuan untuk memudahkan para pendidik dalam pendampingan proses perkembangan anak usia dini (Susianty Selaras Ndari et al., 2019).

Motorik kasar berhubungan dengan aktivitas tangan dan kaki. Anak bisa duduk di usia 10 bulan tanpa dibantu, anak bisa berjalan usia 15 bulan tanpa bantuan orang lain; anak bisa berlari usia 3 tahun; anak bisa mengangkat benda; anak bisa memindahkan benda dari tangan kiri ke tangan kanan; anak bisa naik tangga dan turun tangga dengan membawa benda tertentu adalah di antara contoh motorik kasar dalam rentang perkembangan di bawah 5 tahun (Zakwan Adri, 2019).

Pembelajaran motorik kasar memiliki tujuan yaitu memperhalus kemampuan motorik pada anak untuk mengembangkan dan memaksimalkan gerakan anak. unsur motorik kasar sebenarnya menurut Richard Decaprio berjumlah 8 unsur yaitu kekuatan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, koordinasi, kecepatan, ketahanan dan power. Namun pada penelitian ini peneliti menilai 3 unsur dikarenakan ada beberapa unsur yang memiliki kriteria yang hampir sama. Pada penelitian ini yang

diteliti oleh peneliti yaitu kekuatan yang mewakili unsur power dan ketahanan, kelincahan yang mewakili unsur kecepata dan fleksibilitas, dan keseimbangan yang mewakili unsur koordinasi (Kartika & Abdulloh, 2019).

Bermain, khususnya bagi anak dapat menyeimbangkan motorik kasar, seperti berlari, melompat, atau duduk; serta motorik halus, seperti menulis, menyusun gambar atau balok, dan menggunting. Keseimbangan motorik kasar dan halus akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologis anak. Secara tidak langsung, permainan merupakan perencanaan psikologis bagi anak untuk mencapai kematangan dan keseimbangan di masa perkembangannya (Salirawati, 2018).

Kemampuan motorik kasar pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto selama ini sudah berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada rutinitas keseharian saat antri untuk mencuci tangan dan saat makan bekal bersama. Namun yang menjadi persoalan pada aspek kemampuan motorik kasar yaitu gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng ini akan ditempatkan di salah satu petak yang tergambar di atas tanah masih kurang sempurna. Sehubungan dengan hal tersebut kemampuan motorik kasar pada 10 anak melalui kegiatan permainan tradisional dan menggunakan media yang monoton pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto masih kurang, hal ini terlihat pada observasi pra penelitian ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana gerak, lompat dan melempar dan bagaimana melempar Gacuk/kreweng ini akan ditempatkan di salah satu petak yang tergambar di atas tanah, sebagainya anak masih malu-malu, bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto tersebut, peneliti ingin menerapkan permainan tradisional sunda manda sebagai solusi agar kemampuan motorik kasar anak meningkat.

Gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng ini akan ditempatkan di salah satu petak yang tergambar di atas tanah anak sebagai bagian dari upaya kemampuan motorik kasar yang masih kurang sempurna menandakan bahwa adanya masalah pembelajaran atau pengasuhan. Berdasarkan permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang standar isi Pendidikan Anak Usia Dini, dicantumkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun lingkup kemampuan motorik kasar adalah melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan kaki- tangan-kepala dalam meakukan tarian atau senam, melakukan permainan fisik dengan aturan, trampil menggunakan tangan kanan dan kiri, dan melakukan kegiatan kebersihan diri. Sebagai bagian dari perencanaan, guru sebagai peneliti harus berkolaborasi (bekerja sama) dan berdiskusi dengan sejawat dan orang tua siswa “untuk membangun kriteria dan kesamaan bahasa dan persepsi dalam merancang tindakan perbaikan (Asrori & Rusman, 2020).

Penerapan permainan tradisional sunda manda sebagai diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Terkait dengan uraian latar belakang di atas serta permasalahan yang dihadapi maka diadakannya penelitian dengan judul “Penerapan permainan tradisional sunda manda untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis komparatif (Sudaryo et al., 2019) dan eksperimental. (Hermawan & Yusran, 2018). Penelitian kuantitatif eksperimen (*experiment*) dalam penelitian ini menggunakan eksperimen kuasi dengan *time series design* dengan

desain *nonequivalent control group design, static group design atau time series design* (Pratisti & Yuwono, 2018). Dalam penelitian ini penulis memilih *time series design*.

Penelitian dengan desain ini ditandai oleh pengukuran yang dilakukan berulang terhadap variabel dependen. Pengukuran berulang dapat dilakukan pada *pre-test* maupun *post-test*. (Pratisti & Yuwono, 2018). Bentuk *pre-eksperimen design* yang digunakan oleh peneliti adalah bentuk *one-group Pre-Test-Post-Test design* dalam hal ini peneliti melakukan pretest, kemudian perlakuan, dan akhirnya posttest dalam desain pretest- posttest satu kelompok (Mertens, 2005).

Desain ini direpresentasikan sebagai berikut:



**Gambar 1.** Desain eksperimen kuasi time series *one-group Pre-Test-Post-Test* (Julia et al., 2018)

Keterangan

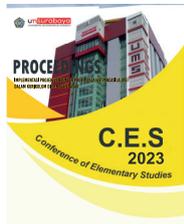
- $O^1$  : Skor *Pre-Test* (Sebelum penerapan permainan tradisional sunda manda)
- X : Perlakuan
- $O^2$  : Skor *Post-Test* (setelah penerapan permainan tradisional sunda manda)

Penelitian ini dilakukan di TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto dengan alamat Jl. Raya Bromo No 2 Kelurahan Wates Kecamatan Magersari Kota Mojokerto. Ruang lingkup penelitian ini adalah TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020, lama penelitian 3 bulan. Pada penelitian ini obyeknya adalah pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto sebanyak 10 anak yang terdiri dari 6 laki-laki dan 4 anak perempuan. Pada penelitian ini sampel yang pilih adalah pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto sebanyak 10 anak.

Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui data sekunder. (Pitalis Mawardi B, 2019). Adapun pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: a. Tes, yang dilakukan dengan memberikan serentetan soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek yang diperlukan datanya (Nasrudin, 2019). Tes wawancara adalah sebuah tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang peserta tes yang tidak diperoleh dari tahapan pengumpulan data sebelumnya, atau digunakan untuk menguji kembali data tentang peserta tes yang telah diperoleh (Umbara et al., 2018). tes yang digunakan untuk pengukuran awal (*pretest*) maupun pengukuran akhir (*posttest*) menggunakan tes keterampilan dikombinasi dengan tes wawancara melalui media WhatsApp.

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan statistik (Anshori, 2019). Data yang diperoleh dari penelitian ini dilanjutkan dengan menganalisis data kemudian ditarik kesimpulan dengan menggunakan statistik parametrik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Analisis Varians Dua Arah (*Two Ways Anava*) yaitu pengujian ANOVA yang didasarkan pada pengamatan dua kriteria. Setiap kriteria dalam pengujian ANOVA mempunyai level. Tujuan dan pengujian ANOVA dua arah ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh dan berbagai kriteria yang diuji terhadap hasil yang diinginkan (Himawanto, 2017).

Analysis of variance (ANOVA) memiliki uji prasyarat yang harus dipenuhi terlebih dahulu agar uji Analysis of variance (ANOVA) dapat dilakukan, yaitu uji homogenitas dan uji normalitas



(Riyanto & Hatmawan, 2020) dengan menggunakan SPSS Versi 26 dapat dilihat pada *test Levene's test of Equality of Error variance* yang ditentukan dengan nilai sig.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik, yaitu Independent Sample t-test. Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Deskripsi Data

Penelitian dengan judul: Penerapan permainan tradisional Sundamanda untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto dimulai tanggal 1 Juli s.d. 12 Agustus 2020 dengan peserta didik sejumlah 10 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Penelitian dengan desain ini ditandai oleh pengukuran yang dilakukan berulang terhadap variabel dependen. Pengukuran berulang dapat dilakukan pada pre-test maupun post-test. Banyaknya pengukuran ulang tergantung pada kebutuhan. Penelitian yang menggunakan desain penelitian seperti ini didasari oleh pemikiran bahwa perubahan yang terjadi antara satu pengukuran dengan pengukuran berikutnya merupakan hasil dari intervensi (Pratisti & Yuwono, 2018). Bentuk pre-eksperimen design yang digunakan oleh peneliti adalah bentuk one-group Pre-Test-Post-Test design dalam hal ini peneliti melakukan pretest, kemudian perlakuan, dan akhirnya posttest dalam desain pre- test-post-test satu kelompok.

Kemampuan motorik kasar pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto selama ini sudah berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada rutinitas keseharian saat antri untuk mencuci tangan dan saat makan bekal bersama. Namun yang menjadi persoalan pada aspek gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng dalam permainan tradisional Sundamanda masih kurang sempurna.

Sehubungan dengan hal tersebut peneliti melakukan rangkaian kegiatan penelitian dengan judul: Penerapan permainan tradisional Sundamanda untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto pada:

1. Pre-test dilaksanakan pada hari Rabu, Kamis dan Jum'at tanggal 1, 2 dan 3 Juli 2020
2. Perlakuan dilaksanakan pada hari Rabu, Kamis dan Jum'at tanggal 8, 9 dan 10 Juli 2020
3. Post-test dilaksanakan pada hari Rabu, Kamis dan Jum'at tanggal 15, 16 dan 17 Juli 2020
4. Pengolahan data dilakukan pada tanggal 20 Juli s.d. 12 Agustus 2020

Hasil kegiatan pembelajaran awal yaitu tentang Penerapan permainan tradisional Sundamanda untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto. Pembelajaran ini dilaksanakan hari Rabu, Kamis dan Jum'at tanggal 1, 2 dan 3 Juli 2020. Setelah kegiatan pembelajaran, guru melakukan tes berupa kegiatan 1) gerak, lompat dan melempar dan 2) melempar Gacuk/kreweng. Adapun hasil tes disajikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1.** Hasil tes awal (pre-test) gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng dalam kegiatan permainan tradisional Sundamanda

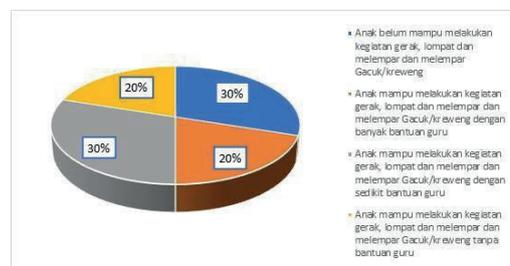
No	Nama Anak	Penilaian Kemampuan anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Siswa_1			★★ ★		

2	Siswa_2	★				
3	Siswa_3		★			
4	Siswa_4	★				
5	Siswa_5				★★★	
6	Siswa_6			★★		
7	Siswa_7				★★★	
8	Siswa_8		★			
9	Siswa_9			★★		
10	Siswa_10	★				

Keterangan:

- 1) Anak belum mampu melakukan kegiatan gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng (Anak belum berkembang [BB])
- 2) Anak mampu melakukan kegiatan gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng dengan banyak bantuan guru (Anak mulai berkembang [MB])
- 3) Anak mampu melakukan kegiatan gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng dengan sedikit bantuan guru (Anak berkembang sesuai harapan [BSH])
- 4) Anak mampu melakukan kegiatan gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng tanpa bantuan guru (Anak berkembang sangat baik [BSB])

Dari tabel diatas diketahui bahwa Anak belum mampu melakukan kegiatan gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng sebanyak 3 anak atau (30%), Anak mampu melakukan kegiatan gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng dengan banyak bantuan guru sebanyak 2 anak atau (20%), Anak mampu melakukan kegiatan gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng dengan sedikit bantuan guru sebanyak 3 anak atau (30%), Anak mampu melakukan kegiatan gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng tanpa bantuan guru sebanyak 2 anak atau (20%).

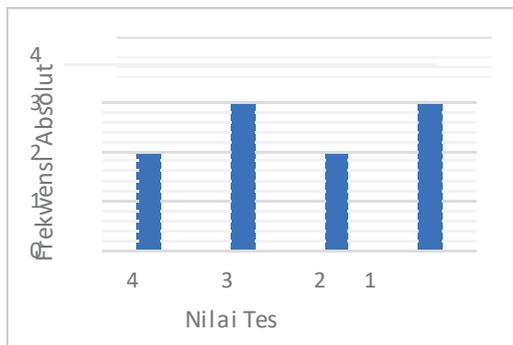


**Gambar 2.** Hasil tes awal (pre-test) gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng dalam kegiatan permainan tradisional Sundamanda

Berdasarkan hasil tes awal (Pre- test) tersebut diketahui distribusi frekwensinya sebagai berikut:

**Tabel 2** Distribusi Frekwensi Hasil tes awal (pre-test) gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng dalam kegiatan permainan tradisional Sundamanda

No.	Interval Nilai Tes	Frekwensi Absolut	Frekwensi Relatif (%)
1	4	2	20,00
2	3	3	30,00
3	2	2	20,00
4	1	3	30,00
Jumlah		10	100
Rata-rata ( $\bar{X}$ )		2,4	
Standar Deviasi		3,391	



**Gambar 3.** Histogram Hasil tes awal (pre-test) gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng dalam kegiatan permainan tradisional Sundamanda

Hasil kegiatan pembelajaran akhir yaitu tentang Penerapan permainan tradisional Sundamanda untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto. Pembelajaran ini dilaksanakan hari Rabu, Kamis dan Jum'at tanggal 15, 16 dan 17 Juli 2020. Setelah kegiatan pembelajaran, guru melakukan tes berupa kegiatan 1) gerak, lompat dan melempar dan 2) melempar Gacuk/kreweng. Adapun hasil tes disajikan penulis pada tabel berikut: Tabel 3 Hasil tes akhir (post-test) gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng dalam kegiatan permainan tradisional Sundamanda

No	Nama Anak	Penilaian Kemampuan anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Siswa_1				★★ ★★	
2	Siswa_2			★★ ★		
3	Siswa_3		★★			
4	Siswa_4			★★ ★		
5	Siswa_5			★★ ★		
6	Siswa_6			★★ ★		
7	Siswa_7				★★ ★★	
8	Siswa_8		★★			
9	Siswa_9			★★ ★		
10	Siswa_10	★				
	Jumlah	1 anak	2 anak	5 anak	2 anak	100 %
	Prosentase	10,0 %	20,0 %	50,0 %	20,0 %	

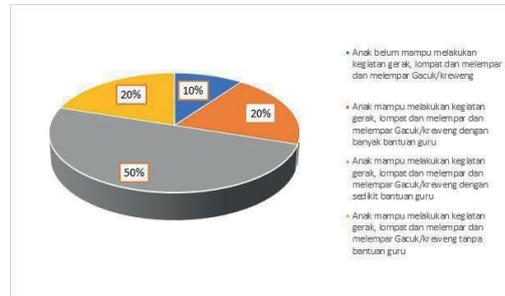
Keterangan:

- 1) Anak belum mampu melakukan kegiatan gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng (Anak belum berkembang [BB])
- 2) Anak mampu melakukan kegiatan gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng dengan banyak bantuan guru (Anak mulai berkembang [MB])
- 3) Anak mampu melakukan kegiatan gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng dengan sedikit bantuan guru (Anak berkembang sesuai harapan [BSH])
- 4) Anak mampu melakukan kegiatan gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng tanpa bantuan guru (Anak berkembang sangat baik [BSB])

Dari tabel diatas diketahui bahwa Anak belum mampu melakukan kegiatan gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng sebanyak 1 anak atau (10%), Anak mampu melakukan kegiatan gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng dengan banyak bantuan guru sebanyak 2 anak atau (20%), Anak mampu melakukan kegiatan gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng dengan sedikit bantuan guru sebanyak 5 anak atau (50%), Anak mampu melakukan kegiatan gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng tanpa bantuan guru sebanyak 2 anak atau (20%).

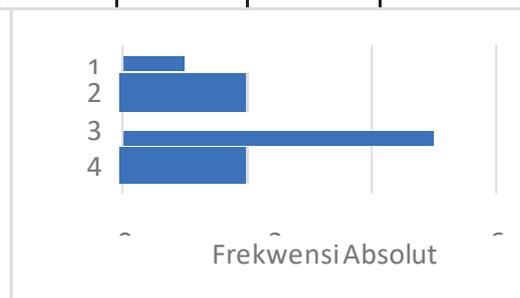
Berdasarkan hasil tes akhir (Pre- test) tersebut diketahui distribusi frekwensinya sebagai berikut:

**Gambar 4.** Hasil tes akhir (post-test) gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng dalam kegiatan permainan tradisional Sundamanda



**Tabel 4** Distribusi Frekwensi Hasil tes akhir (post-test) gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng dalam kegiatan permainan tradisional Sundamanda

No.	Interval Nilai Tes	Frekwensi Absolut	Frekwensi Relatif (%)
1	4	2	20,00
2	3	5	50,00
3	2	2	20,00
4	1	1	10,00
Jumlah		10	100
Rata-rata (X)		2,8	
Standar Deviasi		3,674	



**Gambar 5.** Histogram Hasil tes akhir (post-test) gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng dalam kegiatan permainan tradisional Sundamanda

### Analisis Data

#### Data Pre-test dan Post-Test

Data Hasil tes Awal (pre-test) dan Tes setelah perlakuan (post-test) pada kegiatan: Penerapan permainan tradisional Sundamanda untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Data Hasil tes Awal (pre-test) dan tes akhir (post-test)

No	Nama	pre-test	post-test
1	Siswa_1	3	4
2	Siswa_2	1	3
3	Siswa_3	2	2
4	Siswa_4	1	3
5	Siswa_5	4	3
6	Siswa_6	3	3
7	Siswa_7	4	4
8	Siswa_8	2	2
9	Siswa_9	3	3
10	Siswa_10	1	1

Tabel 6. Hasil Uji normalitas data pre- test dan post-test

**Tests of Normality**

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>				Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil tes pre-test	,195	10	,20	,878	10	,12	
tes post-test	,286	10	,02	,885	10	,14	

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

**Uji Normalitas**

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah dalam sebuah data mempunyai distribusi normal atau tidak, dalam analisis statistic parametrik, data berdistribusi normal adalah suatu keharusan sekaligus merupakan syarat mutlak yang harus dipenuhi. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sedangkan taraf signifikansinya kurang dari 0,05 maka distribusi dikatakan tidak normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS 26.0 yaitu uji Shapiro Wilk. Adapun data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

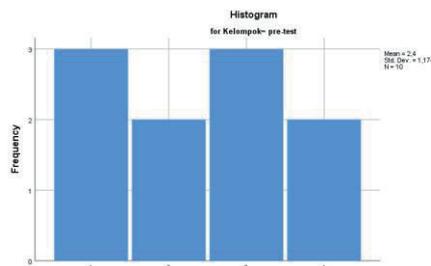
Berdasarkan tabel output di atas diketahui nilai df (derajat kebebasan) untuk kelompok perlakuan pre-test adalah 10 anak dan untuk kelompok perlakuan post-test adalah 10 anak. Maka itu artinya jumlah sampel data untuk masing-masing kelompok kurang dari 50. Sehingga penggunaan

teknik shapiro wilk untuk mendeteksi kenormalan data dalam penelitian ini bisa dikatakan sudah tepat. jika nilai df lebih dari 50, maka pengambilan keputusan normalitas dilakukan berdasarkan hasil yang terdapat pada tabel Kolmogorov-Smirnov.

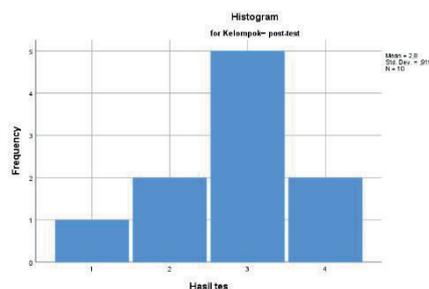
Berdasarkan hasil uji shapiro wilk dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Diketahui nilai Sig. kelompok perlakuan pre-test sebesar 0,1239. Karena nilai Sig. untuk kelompok perlakuan pre-test lebih besar dari 0,005, atau ( $0,124 > 0,005$ ), maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas shapiro wilk di atas, dapat disimpulkan bahwa data hasil uji normalitas shapiro-wick berdistribusi normal.
- 2) Diketahui nilai Sig. untuk kelompok perlakuan post-test sebesar 0,1488. Karena nilai Sig. untuk kelompok perlakuan post-test lebih besar dari 0,005, atau ( $0,149 > 0,005$ ), maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas shapiro wilk di atas, disimpulkan bahwa data hasil uji normalitas shapiro-wick berdistribusi normal.

Adapun grafik histogram masing-masing dari pre-test dan post- test adalah adalah



**Gambar 6.** Grafik Histogram hasil pre- test



**Gambar 7.** Grafik Histogram hasil post- test

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk menguji apakah data hasil pre-test dan post-test dari kelompok perlakuan homogen atau tidak. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sedangkan taraf signifikansinya kurang dari 0,05 maka ditribusi dikatakan tidak homogen.

**Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas data pre-test dan post-test**  
**Test of Homogeneity of**  
**Variances**

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil tes	Based on Mean	1,714	1	18	,207
	Based on Median	2,087	1	18	,166
	Based on Median and with adjusted df	2,087	1	16,731	,167
	Based on trimmed mean	1,796	1	18	,197

Berdasarkan output di atas, ketahui nilai Sig. Based on Mean untuk kegiatan Penerapan permainan tradisional Sundamanda untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto adalah sebesar 0,207 dan lebih besar dari 0,005, atau ( $0,207 > 0,005$ ), maka dapat disimpulkan bahwa varians data penelitian adalah homogen.

### Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians sehingga mendapatkan hasil data yang berdistribusi normal dan mendapatkan variansvarians yang homogen. Selanjutnya melakukan uji statistik t (t- test). Dibawah ini akan dipaparkan data-data dari uji statistik t:

**Tabel 8.** Hasil Uji Statistik t (Independent Samples Test)  
**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances	F	Sig.	t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference	
				df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	1,74	18	,074		-,471	1,390			
Equal variances not assumed		17,849	,082		-,471	1,394			

Berdasarkan output perhitungan Independent sample test diketahui nilai Sig. Levene's Test for Equality of Variances adalah sebesar 0,207 dan ini lebih besar dari 0,005 atau ( $0,207 > 0,005$ ) maka dapat diartikan bahwa varians data antara pre-test dan post- test adalah homogen. Sehingga penafsiran tabel output Independent Samples Test di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel Equal variances assumed.

Berdasarkan tabel output Independent Samples Test pada bagian Equal variances assumed diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,407 dan ini lebih besar dari 0,005 atau ( $0,407 > 0,005$ ) maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak sebelum diajar menggunakan permainan tradisional sunda manda dan setelah menggunakan permainan tradisional sunda manda pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto.

**Uji Hipotesis Kedua**

Adapun hasil uji interaksi menggunakan korelasi parsial dengan nilai Significance (2-tailed) person correlation, dan hasilnya sebagaimana tabel dibawah ini:

Tabel 9 Tabel out-put Korelasi Parsial antara pre-test dengan post-test  
**Correlations**

		pre test	post te
pre test	Pearson Correlation	1	,597
	Sig. (2-tailed)		,068
	N	10	10
post_test	Pearson Correlation	,597	1
	Sig. (2-tailed)	,068	
	N	10	10

Tabel output korelasi antara pre-test dan post-test menunjukkan nilai korelasi atau hubungan yang kuat dan tidak signifikan. Dari output di atas diketahui nilai koefisien korelasi (Correlations) sebesar 0,597 (positif) dan nilai Significance (2-tailed) di atas nilai signifikansi 0,005 yang artinya tidak signifikan atau ( $0,068 > 0,005$ ), maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang kuat (positif) dan tidak signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Terdapat Interaksi permainan tradisional sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto.

### Pembahasan

1. Perbedaan kemampuan motorik kasar anak sebelum diajar menggunakan permainan tradisional sunda manda dan setelah menggunakan permainan tradisional sunda manda pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto

Berdasarkan output perhitungan Independent sample test diketahui nilai Sig. Levene's Test for Equality of Variances adalah sebesar 0,207 dan ini lebih besar dari 0,005 atau ( $0,207 > 0,005$ ) maka dapat diartikan bahwa varians data antara pre-test dan post-test adalah homogen. Sehingga penafsiran tabel output Independent Samples Test di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel Equal variances assumed. Berdasarkan tabel output Independent Samples Test pada bagian Equal variances assumed diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,407 dan ini lebih besar dari 0,005 atau ( $0,407 > 0,005$ ) maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak sebelum diajar menggunakan permainan tradisional sunda manda dan setelah menggunakan permainan tradisional sunda manda pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto.

Perkembangan dan pertumbuhan anak tidak dapat dipisahkan karena berlangsung secara interpenasi yang artinya saling bergantung satu sama lain. Tidak bisa dipisahkan dalam bentuk-bentuk yang secara sepihak berdiri sendiri, akan tetapi bisa dibedakan untuk maksud lebih jelas penggunaannya (Kaharuddin, 2018).

Perkembangan menurut Santrock adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan yang berlanjut sepanjang rentang hidup. Perkembangan anak usia dini sebagai bagian dari keseluruhan perkembangan anak dapat dirumuskan sebagai suatu proses yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun (Susianty Selaras Ndari et al., 2019). Pada masa ini anak mengalami perkembangan yang sangat cepat dan pesat dari berbagai aspek perkembangan moral, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik dan perkembangan sosio emosional. Untuk mengembangkan semua aspek perkembangan maka diperlukan pengetahuan tentang berbagai karakteristik perkembangan anak usia dini hal ini bertujuan untuk memudahkan para pendidik dalam pendampingan proses perkembangan anak usia dini (Susianty Selaras Ndari et al., 2019).

Motorik kasar berhubungan dengan aktivitas tangan dan kaki. Anak bisa duduk di usia 10 bulan tanpa dibantu, anak bisa berjalan usia 15 bulan tanpa bantuan orang lain; anak bisa berlari usia 3 tahun; anak bisa mengangkat benda; anak bisa memindahkan benda dari tangan kiri ke tangan kanan; anak bisa naik tangga dan turun tangga dengan membawa benda tertentu adalah di antara contoh motorik kasar dalam rentang perkembangan di bawah 5 tahun (Zakwan Adri, 2019).

Pembelajaran motorik kasar memiliki tujuan yaitu memperhalus kemampuan motorik pada anak untuk mengembangkan dan memaksimalkan gerakan anak. unsur motorik kasar sebenarnya menurut Richard Decaprio berjumlah 8 unsur yaitu kekuatan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, koordinasi, kecepatan, ketahanan dan power. Namun pada penelitian ini peneliti menilai 3 unsur dikarenakan ada beberapa unsur yang memiliki criteria yang hampir sama. Pada penelitian ini yang diteliti oleh peneliti yaitu kekuatan yang mewakili unsur power dan ketahanan, kelincahan yang mewakili unsur kecepatan dan fleksibilitas, dan keseimbangan yang mewakili unsur koordinasi (Kartika & Abdulloh, 2019).

Bermain, khususnya bagi anak dapat menyeimbangkan motorik kasar, seperti berlari, melompat, atau duduk; serta motorik halus, seperti menulis, menyusun gambar atau balok, dan menggunting. Keseimbangan motorik kasar dan halus akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologis anak. Secara tidak langsung, permainan merupakan perencanaan psikologis bagi anak untuk mencapai kematangan dan keseimbangan di masa perkembangannya (Salirawati, 2018).

Kemampuan motorik kasar pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto selama ini sudah berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada rutinitas keseharian saat antri untuk mencuci tangan dan saat makan bekal bersama. Namun yang menjadi persoalan pada aspek kemampuan motorik kasar yaitu gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng ini akan ditempatkan di salah satu petak yang tergambar di atas tanah masih kurang sempurna. Sehubungan dengan hal tersebut kemampuan motorik kasar pada 10 anak melalui kegiatan permainan tradisional dan menggunakan media yang monoton pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto masih kurang, hal ini terlihat pada observasi pra penelitian ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana gerak, lompat dan melempar dan bagaimana melempar Gacuk/kreweng ini akan ditempatkan di salah satu petak yang tergambar di atas tanah, sebagainya anak masih malu-malu, bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto tersebut, peneliti ingin menerapkan permainan tradisional sunda manda sebagai solusi agar kemampuan motorik kasar anak meningkat.

2. Interaksi permainan tradisional sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto.

Berdasarkan Tabel output korelasi antara pre-test dan post-test menunjukkan nilai korelasi atau hubungan yang kuat dan tidak signifikan. Dari output di atas diketahui nilai koefisien korelasi (Correlations) sebesar 0,597462091486989 (positif) dan nilai Significance (2-tailed) diatas nilai signifikansi 0,005 yang artinya tidak signifikan atau ( $0,068 > 0,005$ ), maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang kuat (positif) dan tidak signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Terdapat Interaksi permainan tradisional sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto.

Gerak, lompat dan melempar dan melempar Gacuk/kreweng ini akan ditempatkan di salah satu petak yang tergambar di atas tanah anak sebagai bagian dari upaya kemampuan motorik kasar yang masih kurang sempurna menandakan bahwa adanya masalah kegiatan pembelajaran atau pengasuhan. Berdasarkan permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang standar isi Pendidikan Anak Usia Dini, dicantumkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun lingkup kemampuan motorik kasar adalah melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam meakukan tarian atau senam, melakukan permainan fisik dengan aturan, trampil menggunakan tangan kanan dan kiri, dan melakukan kegiatan kebersihan diri. Sebagai bagian dari perencanaan, guru sebagai peneliti harus berkolaborasi (bekerja sama) dan berdiskusi dengan sejawat dan orang tua siswa “untuk membangun kriteria dan kesamaan bahasa dan persepsi dalam merancang tindakan perbaikan (Asrori & Rusman, 2020).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

1. Terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak sebelum diajar menggunakan permainan tradisional sunda manda dan setelah menggunakan permainan tradisional sunda manda pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto
2. Terdapat Interaksi permainan tradisional sunda manda terhadap kemampuan motorik kasar pada kelompok A TK Islam Plus Al-Azhar Kota Mojokerto.

### **Saran**

1. Orang tua harus mendukung sekaligus menjaga sang anak karena perkembangan motorik kasar didominasi dengan kegiatan fisik seperti olahraga, bersepeda, balapan lari, dan lain-lain.
2. Sebagai bagian dari perencanaan, guru sebagai peneliti harus berkolaborasi (bekerja sama) dan berdiskusi dengan sejawat dan orang tua siswa “untuk membangun kriteria dan kesamaan bahasa dan persepsi dalam merancang tindakan perbaikan.
3. Dalam permainan ini anak harus lebih berkonsentrasi dan berpikir untuk mengatur strategi untuk memecahkan masalah. Beberapa permainan yang termasuk dalam kelompok ini adalah dakon, dam- daman, congklak lidi, dan lain-lain.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anshori, M. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi 1*. Airlangga University Press.
- Asrori & Rusman. (2020). *Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru*. Pena Persada.
- Hanafi, M. Z. (2019). *Implementasi Metode Sentra Dalam Pengembangan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini*. Deepublish.
- Hermawan, A., & Yusran, H. L. (2018). *Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif*. Kencana.
- Himawanto, Y. N. H. W. (2017). *Statistik Pendidikan*. Deepublish.
- Julia, J., Isrok'atun, I., & Safari, I. (2018). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL "Membangun Generasi Emas 2045 yang Berkarakter dan Melek IT" dan Pelatihan "Berpikir Suprarasional."* UPI Sumedang Press.
- Kaharuddin. (2018). *Mencetak Generasi Anak Shaleh dalam Hadits*. Deepublish.
- Kartika, T., & Abdulloh, Ha. (2019). *Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Tk Pertwi II Kemas Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019*. Surakarta: IAIN Surakarta.
- Mertens, D. M. (2005). *Research and Evaluation in Education and Psychology: Integrating Diversity with Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods*. SAGE Publications.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: buku ajar praktis cara membuat penelitian*. Pantera Publishing.
- Noordiati, S. (2019). *Asuhan Kebidanan, Neonatus, Bayi, Balita dan Anak Pra Sekolah*. Malang: Wineka Media.
- Pitalis Mawardi B, S. P. M. P. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas, Penelitian Tindakan Sekolah, dan Best Practice: Suatu Panduan Praktis Bagi Guru dan Kepala Sekolah*. Ayra Luna.
- Pratisti, W. D., & Yuwono, S. (2018). *Psikologi Eksperimen: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Muhammadiyah University Press.
- Preedy, P., Sanderson, K., & Ball, C. (2018). *Early Childhood Education Redefined: Reflections and Recommendations on the Impact of Start Right*. Taylor & Francis.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Deepublish.
- Salirawati, D. (2018). *Smart Teaching: Solusi Menjadi Guru Profesional*. Bumi Aksara.
- Simbolon, D. (2019). *Pencegahan Stunting Melalui Intervensi Gizi Spesifik pada Ibu Menyusui Anak Usia 0-24 Bulan*. MEDIA SAHABAT CENDEKIA.

Sudaryo, Y., Sofiati, N. A., Medidjati, R. A., & Hadiana, A. (2019). *Metode Penelitian Survei Online dengan Google Forms*. Penerbit Andi.

Susianty Selaras Ndari, A. V. K. M., Dewi, R. S., & Kafkaylea, A. (2019). *Metode Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*. EDU PUBLISHER.

Umbara, R. P., Wahyu, T. R. B., & Estrada, O. (2018). *Panduan Resmi Tes BUMN CAT/PBT*. BintangWahyu.

Zakwan Adri, M. P. P. (2019). *USIA IDEAL MASUK SD: Sebuah Pendekatan Psikologi*. Gre Publishing.