

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK TERHADAP PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI USIA 4-5 TAHUN DI TK AR-RIEZA DUA BEJI PASURUAN

Salamah; Miftahillah

STITNU Al-Hikmah Mojokerto

email: ismailsalamah17@gmail.com ; miftahullah72@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini mengangkat pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak TK usia 4-5 tahun, dimana masih banyak anak TK Ar-Rieza Dua Beji Pasuruan yang belum berkembang motorik kasarnya. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan nilai motorik kasar anak usia dini usia 4-5 tahun di TK Ar-Rieza Dua Beji Pasuruan. Sehingga para pendidik khususnya peneliti sendiri dapat mengetahui perkembangan motorik kasar anak usia dini. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yaitu regresi linier sederhana. Dimana peneliti dapat mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak pada TK Ar-Rieza Dua Beji Pasuruan sebagai populasi siswa usia 4-5 tahun dengan jumlah siswa 16 anak. Pengumpulan data, peneliti menggunakan observasi dan dokumentasi yang dilengkapi dengan instrument yang berupa daftar checklist antara indikator dengan pencapaian perkembangan motorik kasar anak didik. Hasil penelitian menunjukan nilai kolerasi sebesar 0,860 yang artinya korelasi sangat kuat dan nilai uji hipotesis koefisien dengan nilai signifikan sebesar $0,02 < 0,05$ yang artinya signifikan ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Ar Rieza Dua Beji Pasuruan.

Kata kunci: *permainan tradisional engklek, perkembangan fisik motorik kasar anak*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat. Karena masa usia dini merupakan masa *golden* yaitu masa keemasan anak untuk mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya. Dan anak usia dini menurut Berk (Sujiono, 2013:6 dalam Miftahillah 2017:923) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Oleh karena itu, orang tua dan guru diharapkan mampu mengarahkan anak usia dini dengan seoptimal mungkin dengan berbagai pembelajaran yang ada di Taman Kanak-kanak.

Pada era globalisasi sekarang ini, pendidikan untuk anak merupakan kebutuhan yang mendasar yang harus dipersiapkan oleh orang tua untuk mempersiapkan masa depan anak yang lebih baik. Dan pendidikan yang paling mendasar merupakan pendidikan untuk anak usia dini. Kita harus memberikan bekal pendidikan anak sejak



usia dini untuk mempersiapkan manusia lebih maju di masanya agar dapat berperan dalam perkembangan dan kemajuan bangsanya.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan emosional, sosial emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan yang dimiliki anak usia dini.

Untuk mengoptimalkan hasil belajar, pengembangan fisik motorik kasar seperti melompat, berlari, menari, bermain bola dan melakukan permainan yang semestinya dilakukan oleh anak usia dini. Dengan bermain anak memiliki kebebasan berekspresi, bereksplorasi secara menyenangkan.

Sekarang ini permainan tradisional kurang diminati oleh anak. Padahal negara Indonesia memiliki berbagai macam permainan tradisional yang sesuai dengan budaya daerahnya. Sebab hal itu dapat terjadi karena adanya pengaruh budaya asing yang lebih canggih, misalnya: dalam kehidupan sehari-hari anak-anak di lingkungan sekitar kita banyak yang memainkan permainan di *handphone* daripada permainan tradisional, sehingga permainan tradisional kurang diminati oleh anak-anak. Selain itu orang tua juga sudah jarang mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anaknya. Salah satu permainan tradisional yang sangat menyenangkan adalah engklek.

Peneliti mengumpulkan data awal di TK Ar-Rieza Dua Beji Pasuruan, karena banyak murid di sana masih banyak yang belum mengenal permainan tradisional daerah mereka. Anak-anak cenderung bermain dengan gadget yang sudah dibeli oleh orangtua mereka atau mainan-mainan lain yang berasal dari luar negeri seperti robot, boneka barby. Padahal kalau dilihat dari segi-segi tertentu tidak ada manfaatnya untuk anak. Dilihat dari segi kesehatan, anak-anak cenderung malas karena tidak ada aktifitas gerak tubuh ketika mereka bermain *game*. Dalam kenyataan yang ada di lapangan tersebut, maka peneliti mengambil judul “Pengaruh metode permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia dini usia 4-5 tahun di TK Ar-Rieza Dua Beji Pasuruan”. Tujuan penelitian bermain permainan tradisional banyak manfaat bisa digunakan anak melatih fisik motorik kasar dan kecerdasan berhitung mereka.

Anak usia dini merupakan anak yang usianya masih labil emosinya dan memerlukan banyak pengarahan untuk dapat belajar melakukan sesuatu sesuai perkembangannya. Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Anak usia dini merupakan anak yang berkisar antara usia 0 sampai 8 tahun (Suryana, 2015:15). *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) yaitu asosiasi para pendidik anak yang berpusat di Amerika, membagi anak usia dini menjadi 0 sampai 3 tahun, 3 sampai 5 tahun, 6 sampai 8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berbeda pada proses dan perkembangannya. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini memiliki pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama kehidupan anak.



Anak usia dini merupakan manusia kecil masih perlu untuk dikembangkan potensi yang dimiliki dalam diri mereka. Mahyudin (2015:16) mengatakan bahwa anak usia dini adalah manusia yang mengalami perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui anak tersebut, maka anak usia dini membutuhkan bimbingan orang dewasa agar potensi yang dimiliki oleh anak dapat berkembang secara maksimal, sehingga anak bisa tumbuh menjadi manusia yang berkualitas di masa mendatang.

Permainan tradisional engklek dalam bahasa Jawa merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang di gambar di atas tanah. Dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian kaki melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak selanjutnya. Permainan engklek biasanya dimainkan oleh 2-3 orang.

Dalam bahasa Bengkulu permainan tradisional engklek berarti lompek kodok yang artinya lompat kodok (Depdikbud, 2007:30). Manfaat permainan tradisional engklek untuk melatih fisik anak menjadi kuat, selain itu mengasah kemampuan anak dalam bersosialisasi. Serta mengembangkan kecerdasan anak dalam berlogika, dan permainan engklek melatih anak untuk berhitung.

Perkembangan motorik merupakan perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerakan tubuh erat kaitannya perkembangan pusat motorik di otak. Menurut Hurlock (2010:159, dalam Miftahillah, 2017:924) mengatakan bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Jadi, perkembangan motorik merupakan kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Perkembangan motorik adalah proses yang sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan, dimana gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisir, dan tidak terampil, ke arah penguasaan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik.

Perkembangan fisik motorik dibedakan menjadi dua yaitu, motorik kasar dan halus. Motorik kasar berhubungan dengan oleh tubuh. Sedangkan motorik halus berhubungan dengan gerakan terbatas otot-otot kecil seperti menulis, menggambar dan lainnya.

Perkembangan motorik kasar anak dalam usia 4-5 tahun adalah anak diharapkan mampu berjalan pada garis lurus, melompat menyusuri papan melompati rintangan, melompat dengan satu kaki dan sebagainya.

Selain itu dilihat dari segi kehidupan sehari-hari ada banyak manfaat yang diperoleh mengenai permainan tradisional seperti menurut Cahyono (2011:2) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut:

Pertama, Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, engrang yang dibuat dari bambu, permainan ecrak yang menggunakan batu, telepon-teleponan menggunakan kaleng bekas dan benang nilon dan lain



sebagainya.

Kedua, permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga bermaksud pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal). seperti petak umpet, congklak, dan gobaksodor.

Ketiga, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan kalau sipemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.

Misbach (2006:7) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut.

- Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensori motorik, motorik kasar, dan motorikhalus.
- Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual.
- Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai.
- Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerja-sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum.
- Aspek spiritual, permainan tradisonal dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (*transcendental*).
- Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- Aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Iswinarti (2010 :9) pada 30 anak usia Sekolah Dasar kelas III dan IV di Kabupaten Malang menunjukkan bahwa permainan tradisional *engklek* memiliki nilai-nilai terapiutik dan bermanfaat dalam mengatasi permasalahan anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai-nilai terkandung dalam permainan tradisional *engklek* meliputi hal berikut.

- Nilai deteksi dini untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah.
- Nilai untuk perkembangan fisik yang baik. Aktivitas fisik meliputi kegiatan untuk berolahraga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh keterampilan dalam pertumbuhan anak .
- Nilai untuk kesehatan mental yang baik, yaitu: membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi.
- Nilai *problem solving*, anak belajar memecahkan masalah sehingga kemampuan



tersebut bisa ditransfer dalam kehidupan nyata.

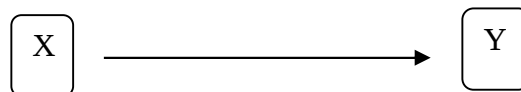
- Nilai sosial, anak belajar ketrampilan sosial yang akan berguna untuk bekal dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memang berbeda dengan permainan digital. Tidak hanya dari kesan yang ditimbulkannya, tetapi juga dari makna dan pengaruhnya pada anak-anak Indonesia. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa pemilihan permainan dalam hal ini apakah permainan digital yang kesannya modern dan canggih, tetapi berdampak buruk atau permainan tradisional yang kesannya kampung dan ketinggalan zaman, tetapi berdampak baik akan menentukan karakter yang tercipta pada anak-anak Indonesia, generasi penerus dan harapan bangsa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini yang kami gunakan adalah jenis penelitian kuantitatif. Jenis penelitian kuantitatif atau biasa disebut dengan hubungan sebab akibat. Menurut Syaodih (2007:195) hubungan sebab akibat menunjukkan pengaruh antara suatu variabel terhadap variabel lainnya.

Penelitian ini menggunakan paradigma sederhana terdiri atas satu variabel independen yaitu permainan tradisional engklek (X) dan satu variabel dependen yaitu perkembangan fisik motorik kasar (Y). Paradigma ini digambarkan berikut:



Gambar 1. Paradigma Sederhana

Keterangan:

X : permainan tradisional engklek ; Y : perkembangan motorik kasar

Menurut Suharsimi (2006:130) keseluruhan subjek penelitian. Populasi merupakan objek atau subjek yang diteliti dalam suatu penelitian. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini siswa TK Ar-Rieza Beji Pasuruan yang menjadi sasaran sebanyak 16 siswa terdiri dari 11 murid laki-laki dan 5 murid perempuan.

Menurut Siregar (2014:42) observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapatkan gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut. Lembar observasi digunakan oleh peneliti saat melakukan observasi, yang dapat dilihat melalui indikator dan sub indikator yang akan dinilai untuk mencari data atau keperluan analisis kuantitatif.

Menurut Sutopo (2006:87) dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi atau bukti fisik dari responden. Pada dokumentasi, peneliti menggunakan kamera atau media elektronik.

Menurut Sugiono (2013: 134) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi dalam bentuk ceklis. Adapun skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *rating scale*. Setelah instrument ini



dibuat, peneliti akan memvalidasi kepada ahlinya. Menurut Sugiyono (2013:173) instrument yang valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas instrument terbagi menjadi tiga bagian yaitu pengujian validitas konstruk, pengujian validitas isi dan pengujian validitas eksternal. Peneliti menggunakan pengujian validitas isi dimana dalam pengujiannya akan menggunakan alat ukur berupa kisi-kisi instrument atau lembar observasi yang akan diuji oleh para ahli.

Tabel 1. Instrument Permainan Tradisional Engklek Dan Perkembangan Fisik Motorik Kasar

Variabel	Indikator	Instrument	Penilaian			
			BB	M B	BS H	BSB
X Permainan tradisional engklek	Menceriminkan sikap menghargai sesama	1. Anak mampu antri ketika menunggu giliran bermain 2. Anak mampu menjaga kebersihan diri sendiri dan lingkungan 3. Anak bersikap jujur 4. Anak mampu menghargai orang lain 5. Anak mampu mengembalikan mainan pada tempatnya				
Y Perkembangan Motorik Kasar		1. Anak mampu berbicara sesuai fakta 2. Anak mampu melakukan kegiatan sesuai aturan 3. Anak mampu mengungkapkan do'a sehari-hari 4. Anak mampu mengungkapkan keinginan dengan santun 5. Anak mampu berbicara baik dan santun				

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linier sederhana. Selain itu jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 20 sehingga dapat menggunakan analisis regresi. Menurut Hair, et al (2009:172) menyatakan bahwa *simple regression can be effective with a sample of 20*. Penjelasan mengandung arti regresi sederhana dapat efektif dengan ukuran sampel 20, sampel penelitian ini dapat digunakan pengujian regresi linier sederhana.

Uji normalitas bertujuan untuk memperlihatkan bahwasannya sampel yang diambil berdasarkan populasi yang berdistribusi normal. Usman dkk (2016:216)



mengatakan analisis regresi dapat digunakan bila variabel yang diberi hubungan fungsionalnya mempunyai data yang berdistribusi normal, sebelum dilakukan analisis regresi sebaiknya dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal. Menurut Ma'ruf (2015:330) dasar pengambilan keputusan dalam pengujian ini jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Tetapi, jika nilai signifikasi $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan linier dengan mencari persamaan garis regresi variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Menurut Usman dkk (2006:227) yang menyatakan bahwa persamaan regresi yang telah ditemukan perlu diuji signifikasi dan linieritasnya agar hasilnya lebih dapat dipertanggung jawabkan dalam mengambil suatu keputusan. Pengujian dapat menggunakan tabel Anova dengan mencari nilai Deviation from Linierity dari nilai signifikasi. Menurut Joko (2010:54) menyatakan bahwa jika angka pada Deviation From Linierity lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), berarti hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen adalah linier.

Setelah dilakukan uji persyaratan, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan analisis regresi linier sederhana. Menurut Sugiyono (2015:287) regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Dan Noor (2012:179) menyebutkan analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat atau untuk mengetahui seberapa jauh perubahan variabel bebas dalam mempengaruhi variabel terikat.

Analisis regresi linier sederhana ini menggunakan program SPSS, hasil data yang diperoleh dibandingkan tingkat signifikasinya. Menurut Ghazali (2012:333) bahwa ketentuan penolakan atau penerimaan hipotesis yaitu :

- Jika nilai signifikasi $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.
- Jika nilai signifikasi $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional engklek (X) terhadap perkembangan motorik kasar (Y) dengan menggunakan rumus persamaan regresi sederhana. Berikut ini rumus persamaan regresi sederhana :

$$Y = a + bX$$

Gambar 2. Rumus Persamaan Regresi

Keterangan:

Y = Variabel dependen; a = konstanta (jika X = 0, maka hasil output Y nilainya negative yaitu sebesar a ; b = koefisien arah regresi (nilai peningkatan atau penurunan); X = Variabel Independen

Uji T pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel independen (Ghozali,2011). Langkah-langkah uji hipotesis untuk Koefisien Regresi adalah:



1. Perumusan Hipotesis Nihil (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_1)
 $H_0 : \beta_1 = 0$ artinya tidak ada pengaruh yang signifikan dari masing-masing variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).
 $H_1 : \beta_0 \neq 0$ artinya ada pengaruh yang signifikan dari masing-masing variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y)
2. Penentuan harga T berdasarkan taraf signifikansi dan taraf derajat kebebasan dengan taraf signifikansi = 5% (0,05) dan derajat kebebasan = (n - 1 - K).

HASIL

Uji normalitas untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *One sample Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05.

Tabel 2. Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Permainan tradisional	Perkembangan motorik kasar
N	16	16
Normal Parameters ^a Mean	136.32	131.36
Std. Deviation	9.520	16.920
Most Extreme Differences Absolute	.112	.122
Positive	.112	.122
Negative	-.071	-.074
Kolmogorov-Smirnov Z	.789	.860
Asymp. Sig. (2-tailed)	.563	.450

a. Test distribution is Normal

Dari tabel *One sample Kolmogorov-smirnov* diperoleh angka probabilitas atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* dibandingkan 0,05 atau menggunakan taraf signifikansi 5%. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas, menggunakan pedoman sebagai berikut:

- a. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas < 0,05, maka distribusi data adalah tidak normal.
- b. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05, maka distribusi data adalah normal.

Tabel 3. Keputusan Uji Normalitas Data

Nama Variabel	Nilai <i>Asymp. Sig.(2-tailed)</i>	Taraf Signifikansi	Keputusan
Permainan Tradisional Engklek	0,563	0,05	Normal
Perkembangan motorik kasar	0,450	0,05	Normal

Dari tabel 3 di atas didapatkan hasil kedua variabel terdistribusi normal karena nilai *asymp. Sig (2 tailed)* 0,563 dan 0,450 > 0.005.



Berikut dijelaskan dalam tabel 4 uji linieritas anova

Tabel 4. Uji Linieritas ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perkemb motorik kasar Between	9716.520	26	373.712	1.994	.049
(Combined)	2483.885	1	2483.885	13.252	.001
* engklek Groups Linearity	7232.635	25	289.305	1.543	.150
Deviation from Linearity	4311.000	23	187.435		
Within Groups					
Total	14027.520	49			

Dari tabel 4 output di atas, diperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel permainan tradisional engklek dan *perkembangan motorik kasar* terdapat hubungan linear secara signifikan.

Analisis Regresi Linier Sederhana adalah hubungan secara linier antara satu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antar variabel.

Tabel 5. Uji Nilai Signifikan ANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regresssion	2483.885	1	2483.885	10.328	.002 ^a
Residual	11543.635	48	240.492		
Total	14027.520	49			

a. Predictors: (Constant), permainan tradisional engklek

b. Dependent Variable: Perkembangan motorik kasar

Dari tabel 5 uji signifikasi di atas, diperoleh nilai Sig. = $0,02 < 0,05$. Dengan demikian model persamaan regresi berdasarkan data penelitian signifikan, atau model persamaan regresi memenuhi kriteria.

Tabel 6. Koefisien Regresi Sederhana Coefficients^a

Model	Standardized Coefficients		Mean Square	F	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	29.409	1	2483.885	10.328	.002 ^a
Permainan tradisional engklek	.748	.233	.421	3.214	.002

a. Dependent Variable: Perkembangan motorik kasar

Hasil penghitungan koefisien regresi sederhana di atas memperlihatkan nilai koefisien konstanta adalah sebesar 29.409 koefisien variabel bebas (X) adalah sebesar 0,748. Sehingga diperoleh persamaan regresi $Y=29.409+0,748X$.



Berdasarkan persamaan di atas, nilai konstantanya sebesar 29.409. menyatakan bahwa pada saat permainan tradisional engklek 0, maka *perkembangan motorik kasar* memiliki nilai 29.409. Berikut tabel 7 menjelaskan hasil korelasi permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar.

Tabel 7. Hasil korelasi permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar

correlations			
		Engklek	Perkem_motorik kasar
Pearson Correlation	Perkem_motorik kasar	1.000	.860
	Engklek	.860	1.000
Sig. (1-tailed)	Perkem_motorik kasar		.001
	Engklek	.001	.
N	Perkem_motorik kasar	16	16
	Engklek	16	16

Dari analisa tabel 7 diketahui responden sebanyak 16 dihasilkan nilai kolerasi sebesar 0,860. Untuk melakukan interpretasi kekuatan hubungan antara dua variabel dilakukan dengan melihat angka koefisien kolerasi hasil perhitungan dengan menggunakan interpretasi nilai r adalah sebagai berikut:

Tabel 8. interpretasi nilai r

0	Tidak ada korelasi antara dua variabel
> 0 – 0,25	: Korelasi sangat lemah
> 0,25 – 0,5	: Korelasi cukup
> 0,5 – 0,75	: Korelasi kuat
> 0,75 – 0,99	: Korelasi sangat kuat
1	: Korelasi sempurna

Catatan:

Tanda (+) atau (-) hanya menunjukkan arah hubungan. Nilai r terbesar adalah +1 dan r terkecil adalah -1. r = +1 menunjukkan hubungan positif sempurna, sedang r = -1 menunjukkan hubungan negatif sempurna.

Dari data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa antara variabel permainan tradisional engklek (X) dengan variabel *perkembangan motorik kasar* (Y) mempunyai hubungan yang sangat kuat karena mempunyai nilai korelasi sebesar 0,860.

Tabel 9. Uji Hipotesis Coefficients^a



Model	tandardized Coefficients		Mean Square	F	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	29.409	31.799		.925	.360
Permainan tradisional engklek	.748	.233	.421	3.214	.002

a. Dependent Variable: Perkembangan motorik kasar

Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dari hasil perhitungan t_{hitung} sebesar 3,214 di atas dibandingkan dengan t_{tabel} ($db = 48$) yaitu 2,010 taraf signifikan 5%, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan kata lain menolak hipotesis nol (H_o) dan menerima hipotesis alternatif (H_a) untuk pengujian kedua variabel.

Berikut tabel tentang koefisien determinan (r^2)

Tabel 5. Koefisien Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.421 ^a	.177	.160	15.508

a. Predictors: (Constant), permainan tradisional engklek

Setelah r_{hitung} diketahui sebesar 0,421 maka selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y dengan menggunakan koefisien determinan r^2 yang dinyatakan dalam persentase.

Hasilnya sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 R^2 &= (0,421)^2 \times 100\% \\
 &= 17,724 \times 100\% \\
 &= 17,7\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel X terhadap Y sebesar 17,7% dan selebihnya yang 82,3% dipengaruhi oleh faktor lain diantaranya faktor kepribadian, faktor sosial-kognitif, faktor lingkungan dan kondisi individu.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan di atas diperoleh hasil bahwa variabel (X) permainan tradisional engklek berpengaruh signifikan terhadap variabel (Y) Perkembangan motorik kasar siswa di TK Ar-Rieza Dua Beji Pasuruan. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis kolerasi product moment sebesar 0,421 dibandingkan dengan r_{tabel} tingkat signifikan 5% $N=16$ sebesar 0,279. Jadi r_{hitung} besar dari r_{tabel} , maka dapat ditarik bahwa hipotesis nol (H_o) ditolak dan (H_a) diterima. Dengan koefisien determinasi sebesar 17,7% maka berpengaruh positif, artinya jika semakin tinggi penggunaan permainan tradisional engklek maka semakin tinggi pula *perkembangan motorik kasar* pada siswa. Sedangkan 82,3% merupakan faktor yang mempengaruhi variabel Y dari faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti. Yang tidak diteliti diantaranya faktor kepribadian, faktor sosial-kognitif, faktor lingkungan dan kondisi individu.



Dari hasil analisis uji t diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan variabel (X) permainan tradisional engklek dan variabel (Y) *perkembangan motorik kasar*. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t sebesar 3,214, sedangkan pada t_{tabel} adalah 2,010 pada taraf signifikansi 5% yang berarti bahwa H_a diterima. Selain itu juga diperoleh persamaan regresi $Y=29,409+0,748X$. Persamaan tersebut sesuai dengan rumus regresi linier sederhana yaitu $Y=a+bX$, dimana Y merupakan lambang dari variabel terikat, a=konstanta, b=koefisien regresi untuk variabel bebas (X). Sehingga dapat disimpulkan dari hasil uji t, terdapat pengaruh antara variabel Y terhadap Variabel X, dengan kata lain menerima H_a yaitu : ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar siswa TK Ar-Rieza Dua Beji Pasuruan dan menolak H_o , yaitu tidak ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar siswa usia 4-5 tahun di TK Ar-Rieza Dua Beji Pasuruan. Konstanta sebesar 29,409: artinya jika permainan tradisional engklek (X) nilainya adalah 0, maka *perkembangan motorik kasar* (Y) nilainya negatif yaitu sebesar 29,409. Koefisien regresi variabel *perkembangan motorik kasar* sebesar 0,784: artinya jika permainan tradisional mengalami kenaikan 1, maka *perkembangan motorik kasar* (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,784.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar siswa usia 4-5 tahun di TK Ar-Rieza Dua Beji Pasuruan. Berdasarkan interpretasi dari hasil analisis uji t diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan variabel (X) permainan tradisional engklek dan variabel (Y) *perkembangan motorik kasar*. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t sebesar 3,214, sedangkan pada t_{tabel} adalah 2,010 pada taraf signifikansi 5% yang berarti bahwa H_a diterima. Selain itu juga diperoleh persamaan regresi $Y=29,409+0,748X$. Persamaan tersebut sesuai dengan rumus regresi linier sederhana yaitu $Y=a+bX$, dimana Y merupakan lambang dari variabel terikat, a=konstanta, b=koefisien regresi untuk variabel bebas (X). Sehingga dapat disimpulkan dari hasil uji t, terdapat pengaruh antara variabel Y terhadap Variabel X, dengan kata lain menerima H_a yaitu : Ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar siswa usia 4-5 tahun di TK Ar-Rieza Dua Beji Pasuruan dan menolak H_o , yaitu tidak Ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar siswa usia 4-5 tahun di TK Ar-Rieza Dua Beji Pasuruan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
Asmawati, Luluk. 2015. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
Hair, dkk. 2009. *Multivariate Data Analysis*. Seventh Edition. Person Education. New Jersey. Diakses dari.



- <http://books.google.co.id/books=hair+et+al+sampel+for+regression>. Pada tanggal 5 Maret 2017. Pukul 13.36 WIB.
- Hurlock, Elizabeth, 2010, *Perkembangan Anak Jilid I Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Hildayani, Rini. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mahyudin, Neni. 2015. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Tangerang selatan: Universitas Terbuka.
- Miftahillah, 2017, *Relasi Pendidikan Orang Tua Dengan Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Kabupaten Pasuruan*, Uinsa Surabaya: Proceedings ANCOMS 2017.
- Musfiroh, Takdiroatun. 2015. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Suryana, Dadan. 2015. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Syaodih, Nana. 2007. *Metode Penelitian*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya