



PENGARUH PERMAINAN BENTENG TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA KELOMPOK B DI TK CAHAYA BHAKTI BANGSAL KABUPATEN MOJOKERTO

Lutvi Nur Khafidoh, Susi Maulida
STITNU Al Hikmah Mojokerto

lutviefodho@gmail.com, stitnumjk.susimaulida@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan fisik motorik kasar pada anak melalui permainan benteng pada kelompok B di TK CAHAYA BHAKTI Bangsal Mojokerto pada tahun pelajaran 2020/2021. Permainan ini merupakan permainan tempo dulu yang di mainkan hingga saat ini. Permainan ini di mainkan dengan jumlah 17 anak yang berusia 5-6 tahun. Pengumpulan data anak sesuai perkembangan fisik motorik kasar pada anak untuk menerapkan permainan Benteng. Cara mengumpulkan data dengan observasi dan hasil pengambilan gambar pada anak. Data dianalisis dengan tehnik komparatif, yaitu penelitian yang membandingkan dari hasil variabel 1 dengan variabel lain. Data ini untuk mengetahui kemampuan anak dalam fisik motorik kasar pada anak. Penelitian ini menggunakan kuantitatif untuk menganalisis data anak untuk mengetahui perkembangan motorik kasar pada anak usia dini umur 5-6 tahun kelompok B di TK Cahaya Bhakti Bangsal kabupaten Mojokerto. penelitian ini menggunakan uji wilcoxon melalui Program SPSS 21 wilcoxon signed rank test uji non parametrik untuk menganalisis data berpasangan karena adanya perlakuan berbeda. Berdasar nilai $Z = -3.634$ dan output test statistics nilai Asymp.Sig (2-tailed) adalah 0 sesuai hipotesis jika nilai Sig (2-tailed) < 0 maka H_a diterima, artinya ada pengaruh signifikan penerapan permainan bentengan terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Cahaya Bhakti Tawang Sari Bangsal Mojokerto.

Kata Kunci: permainan bentengan, motorik kasar

ABSTRACT

This study aims to determine the gross motor skills of children through the game of fort in group B at CAHAYA BHAKTI Kindergarten Bangsal Mojokerto in the 2020/2021 school year. This game is an old game that has been played until now. This game is played with 17 children aged 5-6 years. The collection of children's data according to the physical development of gross motor skills in children to apply the Benteng game. How to collect data by observing and taking pictures of children. Data were analyzed by comparative technique, namely research that compares the results of variable 1 with other variables. This data is to determine the child's ability to physically gross motor skills in children. This study uses quantitative data to analyze children's data to determine gross motor development in early childhood aged 5-6 years group B in Cahaya Bhakti Bangsal Kindergarten, Mojokerto district. This study uses the Wilcoxon test through the SPSS 21 Wilcoxon signed rank test non-parametric test to analyze paired data because of different treatments. Based on the value of $Z = -3.634$ and the output test statistics the value of Asymp.Sig (2-tailed) is 0 according to the hypothesis if the value of Sig (2-tailed) < 0 then H_a is acceptance, meaning that there is significant effect of the application of the game of fortification

Pengaruh Permainan *Benteng* terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B di TK Cahaya Bhakti Bangsa Kabupaten Mojokerto

on children's gross motor skills. group B at Cahaya Bhakti Kindergarten Tawangsari Bangsa Mojokerto.

Keywords: *fortification game, gross motor skills*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting untuk kebutuhan anak di masa depan atau pembekalan di masa akan datang. Disitulah anak diajarkan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan dan memberikan ilmu-ilmu baru untuk dipelajari oleh anak. Program PAUD yang dapat dilakukan melalui pendidikan nonformal dan saat memasuki rentang usia yang cukup, anak dapat mengikuti pembelajaran yang lebih formal di Taman Kanak-kanak (TK). Program ini sesuai dengan isi pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yaitu Pendidikan Usia Dini pada saat pendidikan formal di Taman Kanak-kanak (TK) atau Pendidikan Raudatul Athfal (RA) dengan rentang usia 4-6 Tahun. Taman Kanak-kanak (TK) disebut dengan pendidikan usia dini sedangkan Raudatul Athfal (RA) disebut dengan melayani pendidikan agama Islam, atau berbentuk lain yang sederajat.

Pendidikan Anak Usia Dini ini dapat mengembangkan fisik motorik dalam anak melalui permainan bentengan tersebut. Anak juga dapat mengembangkan fisik motorik kasar dalam tubuh dengan koordinasi otot-otot besar dalam tubuh. Anak usia dini dikenalkan oleh gurunya permainan untuk mengembangkan motorik kasar sangat baik untuk perkembangan anak dalam gerak tubuh anak. Lima fungsi dari pendidikan anak usia dini, yaitu perkembangan potensi, menanamkan dasar-dasar akhlak dan keimanan, membentuk serta membiasakan perilaku-perilaku yang diharapkan, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang dibutuhkan serta mengembangkan motivasi dan juga sikap belajar yang positif. Dalam

pendidikan anak usia dini mempunyai 6 aspek perkembangan yaitu: Nilai Agama dan Moral (NAM), Kognitif, Sosial Emosional, Fisik Motorik, Bahasa, seni. Dalam permainan ini dapat mengembangkan fisik motorik anak merupakan perkembangan sangat penting bagi anak untuk membantu mengoptimalkan dalam mengembangkan fisik motorik kasar maupun fisik motorik halus.

Permainan tradisional yaitu permainan yang ada sejak dahulu sejak jaman nenek moyang yang masih terus dimainkan hingga saat ini. Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan nenek moyang yang masih dilestarikan. Permainan ini mengandung unsur nilai-nilai tentang budaya yang harus dikembangkan di masa ini dan untuk dilestarikan yang selalu dimainkan.

Manfaat permainan tradisional daya tahan tubuh baik untuk kelenturan atau kekuatan tubuh, kemampuan cara berfikir dan daya ingat saat memainkan permainan tradisional tersebut, menumbuhkan kerja sama dan gotong royong saat bermain. Selain itu kelebihan dari permainan benteng untuk melatih ketangkasan, kecekatan dan kelincahan, untuk melatih anak berkerja sama dengan kelompok dan melatih kekompakan.

Permainan bentengan ini termasuk fisik motorik kasar bagi anak untuk mengembangkan otot-otot besar dalam tubuh untuk mengerakannya. Sangat penting untuk pertumbuhan anak usia dini dan menyarankan untuk mempermainkan permainan ini dengan berkelompok. Disini juga anak-anak dilatih untuk kekompakan dalam permainan ini. Perkembangan motorik kasar pada anak dapat disimpulkan bahwa motorik merupakan gerakan yang

dilakukan seluruh tubuh. Sedangkan perkembangan motorik merupakan anak dapat mengembangkan tubuhnya sesuai keinginan anak. Sedangkan perkembangan motorik kasar anak dapat mengembangkan fisik motorik tubuh dengan otot-otot besar. Oleh itu anak juga dapat mengembangkan jasmani anak yaitu lari, melompat, berjalan berjinjit dan sebagainya. Anak juga dapat melatih keseimbangan dalam kegiatan tersebut. Jadi anak juga melakukan kegiatan motorik kasar dengan koordinasi otot-otot seluruh tubuhnya. Dalam mengembangkan motorik kasar salah satunya dengan cara melakukan permainan benteng. Perkembangan anak usia dini sangat singkat dalam tumbuh kembang sang anak. Dan membutuhkan mengembangkan motorik kasar kepada anak untuk kekebalan tubuh anak lebih kuat. Menurut para ahli Komalasari (2015) permainan bentengan adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh beberapa orang untuk merebut dan mempertahankan *bentengan* agar bisa memenangkan permainan. Dalam permainan *bentengan* juga perlu menggunakan model permainan kooperatif memiliki ciri-ciri dalam setiap permainannya yaitu biasanya dapat menuntaskan materi belajar dan anak bisa bermain dalam berkelompok secara kooperatif, kelompok yang dibentuk sesuai dengan kemampuan anak.

Teori motorik kasar ini digunakan untuk mengenalkan permainan *bentengan* untuk meningkatkan imun pada anak usia dini. Kesenangan pada saat anak-anak bermain bersama temannya dapat meningkatkan *imun* dan meningkatkan kesehatan jasmani pada anak usia dini. Mengembangkan motorik kasar pada anak sangat baik dalam daya tubuh anak atau kekebalan tubuh pada anak saat menggerakkan otot-otot besar dalam tubuh anak.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian

yang menggunakan pengolahan data statistik terhadap bagian-bagian dan hubungan-hubungannya. Sugiyono (2010: 207) menjelaskan bahwa dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah pengumpulan data dari seluruh responden atau sumber data lain yang terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis. Sedangkan data dalam suatu penelitian terdiri dari 4 macam yakni data nominal, ordinal, interval dan rasio.

Teknik analisis data yang di gunakan untuk penelitian yaitu analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data-data yaitu data skala nilai berupa hasil penilaian menurut para ahli/pakar terhadap modul latihan sebelum draf diuji coba. Dan data hasil observasi para para ahli/pakar terhadap moral latihan.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan dengan Uji Wilcoxon melalui Program IBM SPSS Statistic 21. *Wilcoxon signed rank test* merupakan uji non *parametric* digunakan untuk menganalisis data berpasangan karena adanya dua perlakuan berbeda (Pramana, 2012).

Uji Wilcoxon termasuk dalam pengujian non parametrik. Pengujian ini dilakukan untuk membandingkan antara dua kelompok data yang saling berhubungan. Uji ini memiliki kekuatan tes yang lebih dibandingkan dengan uji tanda. Asumsi-asumsi untuk uji Wilcoxon. Data yang digunakan setidaknya berskala ordinal.

a. Taraf Signifikansi (α) = 1% dan 5%

Dalam Uji Hipotesis menggunakan SPSS didapatkan *output "Test Statistics"*, dasar pengambilan keputusan yang digunakan uji signifikansi menurut Sutrisno Hadi (2000: 45) berpedoman pada KUHP (Kaidah Uji

Pengaruh Permainan *Benteng* terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B di TK Cahaya Bhakti Bangsa Kabupaten Mojokerto

Hipotesis Penelitian) Konvensional dengan ketentuan sebagai berikut seperti yang tertera pada tabel 3.1 di bawah ini :

Tabel 3.1 Kaidah Uji Hipotesis Penelitian (KUHP) Konvensional

No.	p/sig.	Signifikansi
1	Sig/p < 0,01	Sangat signifikan
2	Sig/p < 0,05	Signifikan
3	Sig/p >= 0,05	Tidak signifikan

Sumber : Sutrisno Hadi (2000:45)

b. Rumus uji wilcoxon

Uji statistik non-parametris yang digunakan adalah *uji Wilcoxon Matched Pairs Test* yang dalam pelaksanaannya menggunakan tabel penolong (Sugiyono, 2010: 151). Karena sampel yang digunakan dalam penelitian ini 17 anak maka digunakan rumus z dalam pengujiannya atau untuk mencari harga mutlak. Pengujian dilakukan melalui program SPSS 21 *Wilcoxon signed rank test uji non perametri* untuk menganalisis data.

Hasil Penelitian

1. Pada pembahasan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan *bentengan* dapat mempengaruhi motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Cahaya Bhakti Tawangsari Bangsa Mojokerto. Untuk itu, ada kegiatan berupa pembelajaran berupa memperkenalkan permainan tradisional bentengan di kenalkan kepada anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Cahaya Bhakti Tawangsari Bangsa Mojokerto berjumlah 17 anak. Pembelajaran kepada anak bisa menerapkan permainan bentengan diberikan dalam 2 kali pertemuan kurang lebih selama 1 minggu. Sebelum melaksanakan penelitian awal di lakukan oleh peneliti dan guru untuk membantu pengukuran awal (*pre-test*) bertujuan peneliti mengetahui perkembangan awal anak. Setelah melakukan penelitian, maka penelitian Sebelum Perlakukan

(*Treatment*) Penerapan Pembelajaran Kelompok (*Pre-Test*)

Tabel 4.1 Validasi Nilai *Pre-Test*

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
K1	8.41	3.757	.088	.643
K2	8.35	2.868	.402	.510
K3	8.18	3.154	.591	.460
K4	8.29	3.346	.280	.566
K5	8.18	3.529	.220	.589
K6	8.00	3.000	.481	.478

Sumber : Output SPSS

Dari tabel 4.9 di atas, terdapat validasi nilai *pre-test* dilihat dari nilai *corrected item-total correlation* kegiatan K3 tertinggi 0,591 dan kegiatan K6 terendah 0,088.

Berikut dipaparkan tabel rangkuman hasil dari uji validitas sebelum perlakuan (*treatment*) adalah:

Tabel 4.2 Rangkuman Validitas *Pre-Test*

Kegiatan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
K1	0,088	0,388	Valid
K2	0,402	0,388	Valid
K3	0,591	0,388	Valid
K4	0,280	0,388	Valid
K5	0,220	0,388	Valid
K6	0,481	0,388	Valid

Sumber : Output SPSS

Dari tabel 4.2 di atas dapat menjelaskan bahwa nilai r hitung > r validasi artinya bahwa item-item tersebut di atas valid, akarena nilai r hitung di dapatkan dari nilai 0,088 sampai dengan 0,481 lebih besar (>) dari nilai r validasi (0,388).

Sesudah Perlakuan (*Treatment*) Penerapan Pembelajaran Kelompok (*Pre-Test*)

Tabel 4.3 Reliabilitas *Pre-Test*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.591	6

Sumber : Output SPSS

Dari tabel 4.3 di atas, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,591 yang menunjukkan bahwa ke-6 kegiatan reliabilitas tertinggi.

Sesudah Perlakuan (*Treatment*) Dalam Penerapan Pembelajaran (*Post-Test*)

Tabel 4.4 Reliabilitas (*Post-Test*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.668	6

Sumber: Output SPSS

Dari tabel 4.4 di atas, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,668 yang menunjukkan bahwa ke-6 kegiatan reliabilitas tinggi.

Pengukuran selanjutnya yaitu (*post-test*) dengan menggunakan instrumen penelitian sama dengan instrumen pada pengukuran awal (*pre-test*) yaitu lembar observasi kemampuan motorik kasar anak. Sebelum Perlakuan (*Treatment*) Dalam Penerapan Pembelajaran Tahap akhir (*Post-Test*).

Tabel 4.5 Validasi *Post-Test*

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
K1	15.94	5.559	.034	.736
K2	16.00	4.625	.350	.642
K3	15.41	3.757	.667	.519
K4	15.47	3.890	.519	.577
K5	15.00	4.875	.518	.609
K6	16.00	4.250	.403	.625

Sumber : Output SPSS

Dari tabel 4.5 di atas, validasi nilai *post-test* dilihat dari nilai *corrected item-total correlation* kegiatan K3 tertinggi 0,667 dan kegiatan K6 terendah 0,034.

Berikut disajikan tabel 4.12 rangkuman hasil dari uji validitas sesudah *Treatment* adalah :

Tabel 4.6 Rangkuman Validitas *Post-Test*

Kegiatan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
K1	0,034	0,388	Valid
K2	0,350	0,388	Valid
K3	0,667	0,388	Valid
K4	0,519	0,388	Valid
K5	0,518	0,388	Valid
K6	0,403	0,388	Valid

Sumber : Output SPSS

Dari tabel 4,6 di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai *r* hitung > *r* validasi artinya bahwa item-item tersebut di atas valid, karena *r* hitung didapatkan dari nilai 0,034 sampai dengan 0,403 lebih besar (>) dari nilai *r* validasi (0,388).

Sesudah Perlakuan (*Treatment*) dalam Penerapan Pembelajaran (*Post-Test*)

Tabel 4.7 Reliabilitas (*Post-Test*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.668	6

Sumber : Output SPSS

Dari tabel 4.7 di atas, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,668 yang menunjukkan bahwa ke-6 kegiatan reliabilitas tinggi.

Uji Wilcoxon Signed Rank

Dalam uji ini peneliti ingin mengetahui pengaruh penerapan permainan bentengan terhadap kemampuan motorik kasar anak maka untuk kebutuhan data, peneliti melakukan penilaian sebelum (*pre-test*)

Pengaruh Permainan *Benteng* terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B di TK Cahaya Bhakti Bangsa Kabupaten Mojokerto

yaitu penerapan pembelajaran kelompok dan sesudah (*post-test*) dilakukan perlakuan (*treatment*) yaitu penerapan permainan bentengan dengan menggunakan *uji wilcoxon signed rank*.

a. Output Ranks

Hasil *Output ranks* merupakan bagian dari uji Wilcoxon yang menjelaskan data *pre-test* dan *post-test* tersaji dalam tabel 4.13 berikut ini :

Tabel 4.8 *Output Ranks*

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
SkorPosTes - SkorPreTes	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	17 ^b	9.00	153.00
	Ties	0 ^c		
	Total	17		
a. SkorPosTes < SkorPreTes				
b. SkorPosTes > SkorPreTes				
c. SkorPosTes = SkorPreTes				

Adapun penjelasan intepretasi dari tabel 4.8 di atas berupa *output ranks* sebagai berikut:

1. Selisih negative (*negative ranks*) antara penerapan pembelajaran untuk *pre-test* adalah 0 untuk nilai N, dan Mean Rank=0 serta *Sum of Ranks*=0 Menunjukkan tidak ada penurunan (pengurangan) dari nilai *pre-test* ke nilai *post test*.
2. Selisih Positif (*positive ranks*) antara *pre-test* dan *post-test*, menunjukkan angka 17 positif (N) yang artinya ke 17 siswa mengalami peningkatan skor.
3. (nilai) dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*, rata-rata (*Mean Rank*) peningkatan

sebesar 9 sedangkan Sum of Ranks atau jumlah ranking positif sebesar 153.

4. Ties adalah nilai kesamaan *pre-test* dan *post-test*, disini menunjukkan nilai 0, yang artinya tidak ada siswa nilai yang sama antara *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4.9 Test Statistics
Test Statistics^b

	SkorPosTes - SkorPreTes
Z	-3.634 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Sumber: Output SPSS

Dalam penelitian ini menggunakan uji wilcoxon melalui Program SPSS 21 *wilcoxon signed rank test uji non parametrik* untuk menganalisis data berpasangan karena adanya perlakuan berbeda. Berdasar nilai $Z=-3.634$ dan *output test statistics* nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* adalah 0 sesuai hipotesis jika nilai *Sig (2-tailed) < 0* maka H_a diterima, artinya ada pengaruh signifikan penerapan permainan bentengan terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Cahaya Bhakti Tawangsari Bangsa Mojokerto.

Berkembangnya kemampuan motorik kasar terhadap permainan *bentengan* ini ditunjukkan oleh berkembangnya kemampuan motorik yang dicapai dan sesuai menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada lingkup perkembangan motorik kasar yaitu gerakan yang membutuhkan koordinasi otot-otot besar untuk menggerakkan seluruh tubuh. Gerakan ini yang menghasilkan gerakan yang sesuai apa yang kita inginkan.

Kemampuan motorik kasar anak sangat berkembang, hal ini ditunjukkan dengan adanya penilaian kemampuan anak dalam motorik kasar anak setelah mengikuti pembelajaran permainan bentengan. Kemampuan anak-anak ada perkembangan fisik motorik kasar dan setiap anak berbeda kemampuannya. Perbedaan ini bisa dilihat dari konsentrasi anak pada waktu bermain, setiap anak memiliki suasana hati yang berbeda, dan ada juga dalam Perbedaan ini bisa dilihat dari konsentrasi anak pada waktu bermain, setiap anak memiliki suasana hati yang berbeda, dan ada juga dalam mendengarkan intruksi anak tidak memperhatikan peneliti. Pada saat melakukan kegiatan pembelajaran dengan mengenalkan permainan bentengan, mengarahkan anak dengan sesuai prosedur permainan ini dalam kerja sama kelompok untuk menjalankan permainan tersebut dengan dorongan atau kerja sama kelompoknya masing-masing.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji Wilcoxon melalui Program SPSS 21 wilcoxon signed rank test uji non parametrik untuk menganalisis data perpasangan karena adanya dua perlakuan berbeda. Berdasarkan nilai $Z = -3.634$ dan output test statistics nilai Asymp. Sig (2-tailed) adalah 0 sesuai hipotesis jika nilai Sig (2-tailed) < 0.01 maka H_a diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan penerapan permainan bentengan terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Bhakti Tawangsrail Bangsal Mojokerto. Dalam permainan bentengan ini anak bisa mengembangkan motorik kasar, melatih kekompakkan sama kelompok, dapat melatih anak komunikasi sama kelompok. Selain itu permainan itu dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak dan melatih anak untuk mengembangkan jasmani anak. Permainan ini juga bagus dikenalkan ke pada anak untuk mengenalkan permainan tradisional dalam bentuk permainan bentengan.

Berdasarkan analisis penelitian dengan adanya permainan bentengan ini dapat mengembangkan motorik kasar anak. Melalui permainan bentengan anak dapat belajar kerja sama dan komunikasi sama teman. Melatih anak untuk fokus dalam memainkannya dan tertarik untuk melestarikan permainan tersebut.

Simpulan

Penilaian dalam permainan bentengan dapat mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Cahaya Bhakti Tawangsrail, Kecamatan Bangsal, Kabupaten Mojokerto. Penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon melalui Program SPSS 21 *Wilcoxon Signed Rank Test* uji parametrik didapatkan bahwa nilai $Z = -3.634$ dan output test statistics nilai Asymp. Sig (2-tailed) adalah 0 sesuai hipotesis jika nilai Sig (2-tailed) < 0 maka H_a diterima, artinya ada pengaruh signifikan penerapan permainan bentengan terhadap kemampuan motorik kasar anak.

Pada hasil analisis *Wilcoxon Signed Ranks Test* pada permainan bentengan signifikan. Terlihat dari analisis pada saat *pre-test* dan *post-test*. Terlihat dari hasil analisis setelah melakukan penelitian di lihat dari skor. berdasarkan ukuran jumlah skor *pre-test* bahwa frekuensi valid nilai terbanyak 10 sebanyak 5, dengan jumlah persen sebesar 29.4% dan valid jumlah persen sebesar 29.4% serta kumulatif jumlah persen sebesar 58.8% sedangkan nilai terendah tersebut 6 dan 14 sebanyak 1 dengan 5.9% dan valid persen 5.9% serta kumulatif sebesar 5.9% dan 100%. Didapatkan dari hasil pengukuran jumlah skor *post-test* bahwa frekuensi valid nilai terbanyak 1, 2, 3, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 dan 17 sebanyak 1, dengan 5.9% dan valid 5.9%, serta kumulatif sebesar 94.1% dan 100.0, serta kumulatif sedikit 5.9%.

Daftar Pustaka

Komalasari, Neneng 2015. *Permainan Tradisional Bentengan (Online)*,

Pengaruh Permainan *Benteng* terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B di TK Cahaya Bhakti Bangsa Kabupaten Mojokerto

- (<http://mallakmlsr.blog.upi.edu/2015/10/21/permainan-tradisional-bentengan-2>. Diakses 1 juli 2016).
- Annisa Fathoni Abidah, Rukayah, Nurul Kusuma Dewi, (2018). *Sikap Kerjasama melalui Permainan Bentengan Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Program Studi PG-PAUD, Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Rohani,S.Ag,M.Pd, (2016). *Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak melalui Kegiatan Bermain*. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, Jl. Williem Iskandar Psr. V. Medan Estate, 20372. *RAUDHAH*: Vol. IV, No. 2: Juli-Desember 2016, ISSN : 2338 -2163
- Andina Puspita Dewi, (2020). *Upaya Guru dalam Menerapkan Permainan Tradisional Bentengan untuk Meningkatkan Motorik Kasar di TK Tiara Persada*, Institut Agama Islam Negeri(IAIN) METRO, Hal: 1 – 2
- Hadis 2003 *Buku Metode Pengembangan Fisik*, (Universitas Terbuka, 2003). PAUD4202/MODUL 1, hal. 1.11
- Vidyan Sanggara, (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Bentengan Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA*, Skripsi, Universitas Jember, Jurusan Pendidikan MIPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Ruhil Jamilah (2017). *Peran Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Mukhlisiin Medan Ta. 2016/2017*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Haerani Nur (2013). *Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Tradisional*, FP Universitas Negeri
- Makasar, Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013.