

**THE EFFECT OF TRADITIONAL THROW SANDALS
GAME TOWARD SKILLS IN THE ROUGH MOTOR
4-5 YEARS OLD CHILDREN AT AISYIYAH V
KINDERGARTEN PEKANBARU CITY**

Nova Novelia, Wusono Indarto, Enda Puspitasari

novanovelia05@gmail.com (085365912757), wusono.indarto@yahoo.com, enda.puspitasari@gmail.com

*Study Program Of Early Childhood Teacher Education
Faculty Of Teaching and Education University Of Riau*

Abstract: *Based on the result of observations in the field skills in the rough motor of children are not yet improve optimally. So, it is needed to apply traditional throw sandals game. This research of applying traditional throw sandals game to skills in the rough motor 4-5 years old children at Aisyiyah V kindergarten Pekanbaru City. The kind of this research is ekspriment with design on group pretest posttest design. Sample of this research are 15 children. Technique to college data is using observation. Technique of data analysis is using t-test with using SPSS 18.0 program. Based on the results obtained by testing the hypothesis $t_{count} = 11,374$ and $Sig = 0,000$ with $t_{table} = 1,761$ because $t_{count} > t_{table}$ with taraf sig $< 0,05$. So, H_0 refused and H_a accepted that means there are very significant different between before and after doing the game with traditional throw sandals game. Partly big the effect of traditional throw sandals game toward skills in the rough motor 4-5 years old children at Aisyiyah V kindergarten Pekanbaru City amount to 63,91%*

Key Words: *Skills Rough Motor, Throw Sandals*

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL LEMPAR SANDAL
TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AISYIYAH V
KOTA PEKANBARU**

Nova Novelia, Wusono Indarto, Enda Puspitasari

novanovelia05@gmail.com (085365912757), wusono.indarto@yahoo.com, enda.puspitasari@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

Abstrak: Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan terhadap keterampilan motorik kasar anak didik belum berkembang dengan optimal. Sehingga perlu dilakukan penerapan permainan tradisional lempar sandal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional lempar sandal terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah eksperiment dengan desain *one group pretest posttest design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 15 anak didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS 18.0*. Berdasarkan hasil uji Hipotesis yang diperoleh $t_{hitung} = 11,374$ dengan $Sig = 0,000$ dengan $t_{tabel} = 1,761$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf *sig* 0,05. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang sangat *signifikan* antara sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional lempar sandal. Sebagian besar pengaruh permainan tradisional lempar sandal terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru yaitu 63,91%.

Kata Kunci: Keterampilan Motorik Kasar, Lempar Sandal

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda unik dan memiliki, karakteristik tersendiri sesuai dengan tahap usianya. Masa usiadini 0-6 tahun merupakan masa keemasan (*Golden Age*) yang pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Selanjutnya pengembangan keterampilan motorik anak usia dini sering kali terabaikan untuk dilupakan oleh pembimbing atau bahkan guru sendiri. Hal ini disebabkan karena mereka belum memahami bahwa pentingnya aspek perkembangan keterampilan motorik karena merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan anak usia dini. Bertitik tolak dari hal tersebut di atas dirasakan perlu dikembangkan sebuah model atau kegiatan pembelajaran permainan tradisional lempar sandal yang mampu mengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini, agar semua pihak yang berkepentingan khususnya para pendidik dapat memahami dan mampu menerapkan pada anak didiknya. Pengembangan fisik motorik adalah suatu usaha yang dilakukan untuk membangkitkan membina pertumbuhan jasmani maupun rohani anak yang melalui kegiatan yang berkaian dengan keterampilan fisik (Bambang Sujiono dkk, 2007)

Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan fisik motorik anak sehingga anak dapat diterima dilingkungannya. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan fisik motorik anak adalah melalui kegiatan permainan tradisional lempar sandal, permainan lempar sandal merupakan permainan tradisional yang cukup sederhana dan sudah sangat populer di Indonesia sebagaimana bentuk permainannya sangat digemari oleh anak-anak, karena dalam permainan lempar sandal bersifat menghibur dan mengembirakan serta menyehatkan fisik anak. Bentuk permainan lempar sandal sangat sederhana dalam arti tidak begitu sulit dicari dan mudah dimainkan karena bisa disesuaikan dengan kondisi yang ada. Adapun unsur-unsur yang berpengaruh positif terhadap para pelakunya berupa kemampuan fisik motorik anak seperti ketangkasan, kecepatan, kelincahan kejujuran kelenturan dan kerja sama. Selanjutnya permainan lempar sandal dihadapkan dapat membina kesegaran jasmani dan rohani bagi para pelakunya.

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru ditemukan gejala-gejala atau fenomena pada anak yang berkaitan dengan, 1) perkembangan motorik kasar yang masih rendah hal ini dapat dilihat dari adanya beberapa anak yang kurang mampu berlari dengan seimbang dan cepat, melempar dengan terarah sesuai yang dicontohkan oleh guru, 2) kurangnya kemampuan beberapa anak dalam melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, seperti melompat, 3) beberapa anak kurang mampu melakukan permainan fisik sesuai dengan aturan, seperti ketika anak diminta untuk melakukan gerakan antisipasi namun anak terdiam dan berjalan sehingga terkena lemparan sandal, fenomena ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih rendah, padahal pada usia 4-5 tahun ini seharusnya anak mampu melaksanakan kegiatan-kegiatan fisik, khususnya motorik kasar. Jika dilihat dari segi kesehatan anak mereka pada dasarnya telah memiliki fisik yang sehat namun kemampuannya untuk melakukan gerakan atau aktivitas sesuai aturan permainan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti ingin melakukan penelitian eksperimen dengan penggunaan permainan lempar sandal dalam proses kegiatan pembelajaran anak usia dini dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Untuk itu peneliti bermaksud ingin meneliti masalah ini melalui penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Lempar Sandal Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru”. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, 1) bagaimanakah kemampuan keterampilan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru sebelum diberikan permainan lempar sandal?, 2) bagaimanakah kemampuan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru setelah diberikan permainan lempar sandal?, 3) seberapa tinggi pengaruh permainan tradisional lempar sandal terhadap kemampuan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Kota Pekanbaru?. Adapun tujuan penelitian ini adalah, 1) untuk mengetahui kemampuan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru setelah diberikan permainan lempar sandal, 2) untuk mengetahui seberapa tinggi besarnya pengaruh penerapan permainan lempar sandal terhadap kemampuan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru, 3) untuk mengetahui seberapa tinggi besarnya pengaruh penerapan permainan lempar sandal terhadap kemampuan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai bahan masukan teori untuk menambah informasi, khususnya menyangkut pengaruh permainan lempar sandal terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini. Sebagai bahan masukan untuk TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru agar lebih meningkatkan pelayanan sekolah terhadap anak didiknya dengan memberikan permainan dan metode yang sesuai dengan perkembangan anak. Memberikan pengetahuan bagi guru untuk menggunakan permainan lempar sandal sebagai variasi dalam mengajar dalam rangka membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak. Menambah wawasan tentang pengaruh permainan lempar sandal dan mengetahui bagaimana kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan lempar sandal.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan eksperimen yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat (Riduwan, 2011) penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan kegiatan permainan tradisional lempar sandal terhadap kemampuan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru. Rancangan penelitian yang di gunakan adalah dengan rancangan desain *one group pretest posttest design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada dua kelompok. Penelitian ini dilakukan sebanyak 5 kali selama 3 minggu. Hal ini dikarnakan agar dapat melihat perbedaan setelah pemberian *treatment* dengan jelas. Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru.

Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan mulai bulan April-Mei 2016 yaitu pada semester dua. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek-objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini

yang dijadikan populasi adalah anak TK Aisyiyah V usia 4-5 tahun. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dengan demikian sampel dalam penelitian ini berjumlah 15 anak usia 4-5 tahun yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 7 orang perempuan di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru. Data primer yaitu data yang diperoleh langsung oleh peneliti dari para responden melalui observasi. Instrumen yang digunakan adalah berbentuk lembar observasi dan dokumentasi yang disusun dan dikembangkan oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengamati dalam kejadian yang berlangsung dan mencatatnya dengan observasi tentang hal yang akan diamati atau diteliti (Wina Sanjaa, 2011). Memperoleh data dalam penelitian diperlukan teknik dan alat pengumpulan data yang baik. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, yaitu mengamati dan mencatat kegiatan-kegiatan anak selama penyajian pembelajaran guna mendapatkan data penelitian. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan keterampilan motorik kasar melalui permainan lempar sandal.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknis analisis *uji-t*. Untuk melihat pengaruh permainan lempar sandal terhadap kemampuan motorik kasar pada anak sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun proses analisis data ini menghitung efektifitas *treatment* (perlakuan) perbedaan rata-rata dengan *uji-t* (Suharsimi Arikunto, 2010) sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari deviasi (d) antara *posttest* dan *pretest*

Xd = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d-Md)

N = Banyaknya subjek

df = atau db adalah N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*, karena diperoleh setelah perlakuan, mencerminkan perubahan yang *signifikan* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan menerapkan permainan lempar sandal. Bila hasil *posttest* lebih tinggi maka penerapan permainan lempar sandal berpengaruh positif terhadap kemampuan motorik kasar anak.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor Dimungkinkan (<i>Hipotetik</i>)				Skor Yang Diperoleh (<i>Empirik</i>)			
	<i>Xmin</i>	<i>Xmax</i>	<i>Mean</i>	<i>S</i>	<i>Xmin</i>	<i>Xma</i>	<i>Mean</i>	<i>SD</i>
<i>Pretest</i>	3	15	10	2	8	10	853	1.55
<i>Posttest</i>	3	15	10	2	10	15	1.26	1.63

Sumber: Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 7 hal 53)

Berdasarkan table 1 diatas dan melihat rata-rata *empirik* skor kemampuan motorik kasar anak lebih besar setelah diberikan eksperimen. Ini menandakan bahwa penerapan permainan lempar sandal berpengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Gambaran Umum Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru Sebelum Kegiatan Permainan Lempar Sandal (*Pretest*)

Tabel 2. Gambaran Kriteria Indikator Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru Sebelum Kegiatan Permainan Lempar Sandal (*Pretest*)

No	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kriteria
	Menirukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	23	45	51,1	Cukup
2	Melakukan gerakan melompat meloncat dan berlari secara terkoordinasi	25	45	55,5	Cukup
3	Melempar sesuatu secara terarah	26	45	57,7	Cukup
4	Melakukan gerakan antisipasi atau menghindar dari lemparan	26	45	57,7	Cukup
5	Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (sandal)	28	45	62,2	Cukup
	Jumlah	128	225	284,2	Cukup
	Rata-rata	25,6	45	56,84	Cukup

Sumber: Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 3 hal 49)

Berdasarkan tabel 2 di atas diperoleh tingkat motorik kasar anak usia 4-5 tahun seelum perlakuan dilihat tergolong cukup dengan persentase sebesar 56,84%.

Tabel 3. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru Sebelum Kegiatan Permainan Lempas Sandal (*Pretest*)

No	Kategori	Skor	F	(%)
1	Baik	> 12	0	0%
2	Cukup	8 - 12	10	67%
3	Kurang	X < 10	5	33%

Sumber: Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 3 hal 49)

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 3 maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah V sebelum melaksanakan permainan lempas sandal bahwa tidak ada satu anakpun yang berada pada kategori baik atau 0%, sedangkan pada kategori cukup sebanyak 10 anak atau 67% dan pada kategori kurang sebanyak 5 anak atau 33%.

Gambaran Umum Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru Sesudah Kegiatan Permainan Lempas Sandal (*Posttest*)

Tabel 4. Gambaran Kriteria Indikator Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru Setelah Perlakuan (*Posttest*)

No	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kriteria
1	Menirukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	39	45	86,6	Baik
2	Melakukan gerakan melompat meloncat dan berlari secara terkoordinasi	36	45	80	Baik
3	Melempar sesuatu secara terarah	37	45	82,2	Baik
4	Melakukan gerakan antisipasi atau menghindar dari lemparan	36	45	80	Baik
5	Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (sandal)	42	45	93,3	Baik
Jumlah		190	225	422,1	Baik
Rata-rata		38	45	84,42	Baik

Sumber: Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 4 hal 50)

Berdasarkan table 4 di atas diperoleh tingkat motorik kasar anak usia 4-5 tahun sesudah perlakuan dilihat tergolong baik dengan persentase sebesar 84,42%.

Tabel 5. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru Sesudah Perlakuan (*Posttest*)

No	Kategori	Skor	F	(%)
1	Baik	$X > 12$	8	53
2	Cukup	8 - 12	7	47
3	Kurang	$X < 8$	0	0

Sumber: Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 4 hal 50)

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 4.6 maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru setelah penerapan kegiatan permainan lempar sandal bahwa, anak yang berkategori baik sebanyak 8 anak atau 53%. Untuk kategori cukup sebanyak 7 anak atau 47% dan tidak terdapat anak pada kategori kurang, adapun gambaran yang lebih jelas mengenai kemampuan motorik kasar anak setelah melakukan kegiatan permainan tradisional lempar sandal.

Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest*

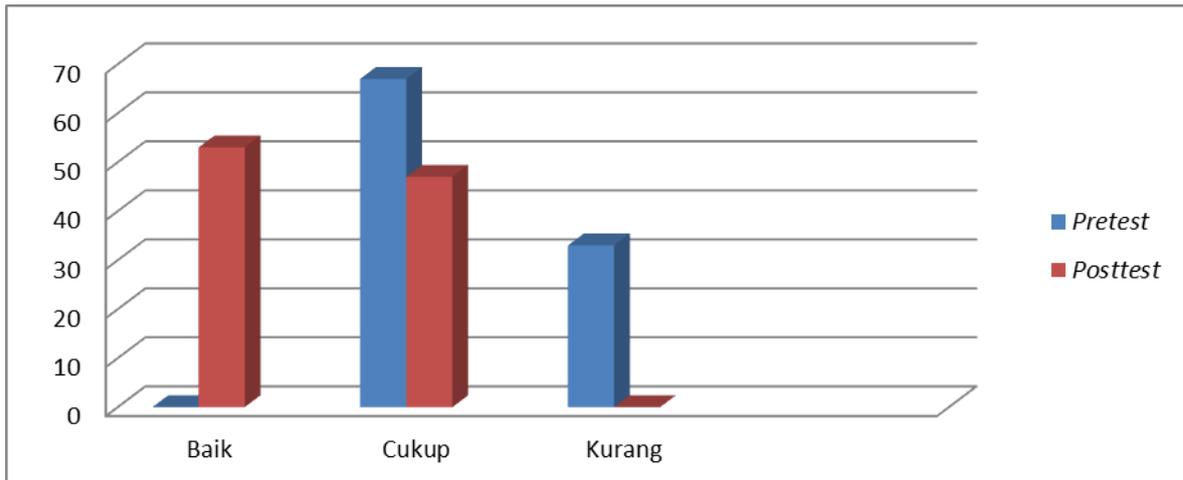
Penelitian ini dilakukan menggunakan *one group pretest design* yaitu melihat hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru Sebelum dan Sesudah Menerapkan Permainan Lempar Sandal

No	Kategori	Skor	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
			F	(%)	F	(%)
1	Baik	> 12	0	0	8	53
2	Cukup	8 - 12	12	67%	7	47
3	Kurang	< 8	3	33%	0	0
Jumlah			15	100	15	100

Sumber: Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 5 hal 51)

Berdasarkan perbandingan sebelum dan sesudah *treatment* dapat diketahui bahwa seluruh anak mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun yaitu dilihat dari yang semula tidak terdapat anak pada kategori baik atau 0% setelah diberikan *treatment* (perlakuan) menjadi 8 orang anak atau 53%. Pada kategori cukup sebanyak 12 anak atau 67% setelah perlakuan walaupun masih terdapat 7 anak atau 47% namun pada kategori kurang sebanyak 3 anak atau 33% setelah diberi perlakuan tidak terdapat satu orang anakpun yang berada pada kategori kurang atau menjadi 0%. Artinya setelah perlakuan tidak terdapat satu orang anakpun yang berada pada kategori kurang. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 1. Grafik Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru Sebelum dan Sesudah Perlakuan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis pengelolaan data dan hasil persentase diatas dapat dilihat hasil *pretest* anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru diperoleh jumlah nilai 128 dengan rata-rata 853 Anak yang berada pada kategori cukup sebanyak 10 orang anak, yang berada pada kategori kurang sebanyak 5 orang anak. Artinya kemampuan motorik kasar anak pada saat *pretest* masih rendah. Terbukti pada saat proses pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan kepada anak secara langsung dapat dilihat kemampuan motorik kasar anak didik di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru masih rendah.

Setelah pemberian *treatment* dengan menerapkan permainan lempar sandal, maka tahap selanjutnya adalah *posttest* diperoleh jumlah nilai 190 dengan rata-rata 1,26 yang berada pada kategori kurang dan cukup mengalami peningkatan yang signifikan, karena lebih dari setengah jumlah anak berada pada kategori cukup dan baik. Adanya peningkatan ini terjadi sesuai dengan hal yang diungkapkan pada hasil penelitian Bambang Sujiono dkk (2007) menyatakan bahwa pada dasarnya anak senang bergerak, secara khusus ia senang bergerak dalam satu kegiatan maupun dalam belajar. Gerakan seperti itu merupakan kegembiraan dan kebutuhan bagi anak. Gerak-gerak diperlukan untuk melatih motorik kasar dan halus kebalikannya anak yang kurang mempunyai kesempatan bergerak mempunyai kesulitan menjaga urutan dari satu pola gerakan.

Dengan demikian ada perbedaan saat *pretest* dan *posttest*. Disaat *pretest* anak berada pada kategori baik dan cukup. Artinya kemampuan anak dalam motorik kasar masih rendah. Dengan demikian peneliti memberikan *treatment* pada anak selama 4 hari, selama 4 hari peneliti dapat melihat perkembangan setiap anaknya, selanjutnya adalah *posttest* dalam tahapan ini anak berada pada kategori cukup. Artinya kemampuan anak dalam motorik kasar mengalami peningkatan yang signifikan, karena lebih dari setengah jumlah anak berada pada kategori cukup dan baik. Dari *pretest* sampai *posttest* ada peningkatan dalam setiap perkembangan anak.

Kemampuan motorik kasar anak jika dilihat dari indikator yaitu menirukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi, melempar sesuatu secara terarah, melakukan gerakan antisipasi

atau menghindari dari lemparan, berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (sandal) dari indikator ini peneliti bisa menilai perkembangan setiap anaknya, jika anak itu belum bisa sama sekali melakukan sesuai dengan indikator maka anak dikategorikan kurang (K), jika anak mulai bisa melakukan sesuai dengan indikator maka anak dikategorikan cukup (C), jika anak sudah bisa melakukan sesuai dengan indikator maka dikategorikan baik (B).

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh *signifikan* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Perlakuan berupa permainan lempar sandal. Uji *signifikansi* perbedaan ini dengan *t statistik* diperoleh t_{hitung} sebesar 11,374 dengan $Sig = 0,000$ dengan $t_{tabel} = 1,761$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf sig 0,05 berarti *signifikan* maka $H_a =$ diterima $H_o =$ ditolak. Menurut Sugiono (2010) bila t_{hitung} jatuh pada daerah penerimaan H_a , maka H_a yang menyatakan kemampuan motorik kasar sesudah perlakuan lebih baik dari sebelum perlakuan maka $H_a =$ diterima. Jadi terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah melakukan permainan lempar sandal. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan lempar sandal terhadap kemampuan motorik kasar anak yang sangat *signifikan* di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru. Hasil penelitian ini juga menghasilkan presentase peningkatan sebesar 63,91% menunjukkan adanya pengaruh permainan lempar sandal terhadap kemampuan motorik kasar anak. Hal ini membuktikan permainan lempar sandal terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak sehingga sekolah perlu menggunakan permainan ini sebagai alat atau sumber belajar.

Dari hasil yang didapatkan terdapat pengaruh permainan lempar sandal terhadap kemampuan motorik kasar. hal ini sesuai dengan dikemukakan Ernawulan (2003) Permainan ini sangat bermanfaat jika digunakan sebagai stimulasi perkembangan motorik kasar anak karena dapat melatih ketangkasan, kekuatan fisik, keberanian, kegesitan, keterampilan dan sebagainya. Pada saat anak bermain lempar sandal anak melakukan kegiatan yang dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak, anak mendapatkan sistem keseimbangan. Misalnya, pada saat anak melompat menghindari lemparan sandal, anak juga berkesempatan untuk melakukan gerakan memutar, menyambut, menendang dan ketika anak berlari mengejar sandal atau nunduk serta jongkok. Hal ini dapat membantu kemampuan anak dalam bergerak. Kemampuan anak dan motorik kasar anak semakin berkembang ketika bermain permainan lempar sandal, karena setiap gerakan seperti berlari, melempar atau menyambut akan menjadi wadah untuk anak usia dini yang ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas. Berdasarkan penelitian diatas menunjukkan bahwa permainan lempar sandal dapat diterapkan pada pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam proses pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan lempar sandal efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data t-test dan teknik persentase keefektifitasan sebagaimana dipaparkan pada pembahasan, maka dapat disimpulkan dari penelitian ini yaitu:

Kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru sebelum diberikan perlakuan berupa kegiatan permainan tradisional lempar sandal tergolong cukup, artinya motorik kasar anak belum berkembang sesuai harapan sebelum di berikan perlakuan permainan lempar sandal.

Kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan permainan tradisional lempar sandal tergolong baik, artinya kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang melalui permainan lempar sandal.

Terdapat pengaruh yang sangat signifikan permainan lempar sandal terhadap motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah V Kota Pekanbaru dengan kata lain ada perbedaan peningkatan kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen mempunyai pengaruh sebesar 63,91%.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis akan memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait didalam ruang lingkup PAUD. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut:

Pihak sekolah, perlunya menambahkan dan melengkapi fasilitas yang ada disekolah untuk membantu para guru dalam menjalankan strategi dalam pembelajaran agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik.

Bagi guru, sebagai guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan berbagai media dalam pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya, carilah dan temukan alternatif permainan petapampat yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

Bambang Sujiono dkk. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka. Jakarta

Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Gramedia. Jakarta

Ernawulan. 2003. Perkembangan Anak Usia Dini. (Online), <http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&g=aspek%20perkembangan%20anak%20usia%20dini%2068%20tahun&source=web&cd=3&cad=rja&ved=0CDsQFJAC&url>. (Diakses 9 April 2016)

- Ghezty. 2014. Permainan Tradisional lempar Sandal Sebagai Media Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Online), <https://googleweblight.com/?lite-url=https://gestimoy92.wordpress.com>. (Diakses 9 April 2016)
- Hari Yulianto. 2010. *Penelitian Perkembangan Anak Usia Dini*. Falah Proction. Bandung
- Hurlock, E. B. 2012. *Perkembangan Anak*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Jasa Ungguh Muliawan. 2009. *Manajemen Playgroup dan Taman Kanak-Kanak*. Diva Press. Yogyakarta.
- Keen Acharoni. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Javalitera. Jakarta
- Mansur. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Moeslicatoen. 2005. *Metode Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Rineka Cipta. Jakarta
- Muhammad Fadillah. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta
- Permendikbud. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No.137*. Depdikbud. Jakarta
- Santrock, J. W. 2002. *Perkembangan Masa Hidup*. Erlangga. Jakarta
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Prenada Media Grup. Jakarta
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat. Yogyakarta
- Sugiyono. 2010. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Syamsu Yusuf dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT Remaja Rosda Karya. Bandung
- Widarmi. 2008. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Edisi Kesatu*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Yanti Herlanti. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung
- Yusuf, S. LN. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Rosdakarya. Bandung