

**THE INFLUENCE OF BAKIAK ON THE GROSS MOTOR SKILLS
OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS IN PAUD AS SHIFA CITRA
TAMPAN DISTRICT OF CITY PEKANBARU**

Sevtri Dani Siska, Daviq Chairilisyah, Febrialismanto
sevtridanisiska@gmail.com,daviqch@yahoo.com,febralisma@gmail.com
Phone Number: 085272418260

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

Abstract: *Based on the results of field observations on the ability of gross motor students have not developed optimally. So it is necessary to apply the use of bakiak game. This study aims to determine the effect of bakiak on gross motor skills in children aged 5-6 years in Paud As Shifa Citra Tampan District City of Pekanbaru. The sample used in this study was 20 students. The data collection techniques used are observation and documentation. Data analysis technique used t-test with SPSS 20.0. The research hypothesis is the activity of the use of bakiak game has an effect on gross motor skills in children aged 5-6 years in Paud As Shifa Citra Tampan District City of Pekanbaru. This can be known from the analysis of data obtained $t_{hitung} = 15.550$ and $Sig. (2-tailed) = 0.000$. Because $Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0,05$ it can be concluded that there is a difference in ability to recognize the concept of the number of students significantly after the use of bakiak game in learning. So it means H_0 is rejected and H_a accepted which means there is a very significant difference between before and after doing experiments by applying the use of bakiak game. The influence of the usage of bakiaks on motor skills roughly aged 5-6 years in Paud As Shifa Citra Tampan District City of Pekanbaru by 58.99%.*

Keywords: *Ability To Gross Motor Skills, Bakiak Games*

**PENGARUH PERMAINAN BAKIAK TERHADAP KEMAMPUAN
MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI PAUD AS-SHIFA CITRA KECAMATAN
TAMPAN KOTA PEKANBARU**

Sevtri Dani Siska, Daviq Chairilisyah, Febrialismanto
sevtridanisiska@gmail.com,daviqch@yahoo.com,febralisma@gmail.com
No. HP: 085272418260

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Abstrak: Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan terhadap kemampuan motorik kasar anak didik belum berkembang dengan optimal. Sehingga perlu dilakukan penerapan penggunaan permainan bakiak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bakiak terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di Paud As Shifa Citra Kecamatan Tampan Pekanbaru. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 20 Orang anak didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS 20.0*. hipotesis penelitian adalah kegiatan penggunaan permainan bakiak mempunyai pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di Paud As Shifa Citra Kecamatan Tampan Pekanbaru. . Hal ini dapat diketahui dari hasil analisa data yang diperoleh $t_{hitung} = 15,550$ dan *Sig. (2-tailed) = 0.000*. karena *Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0,05* maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik yang signifikan sesudah penggunaan permainan bakiak dalam pembelajaran. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah melakukan eksperimen dengan menerapkan penggunaan permainan bakiak. Pengaruh penggunaan permainan bakiak terhadap kemampuan motorik kasar nak usia 5-6 tahun di Paud As Shifa Citra Kecamatan Tampan Pekanbaru sebesar 58,99%.

Kata kunci: Kemampuan Motorik Kasar, Permainan Bakiak

PENDAHULUAN

Di Indonesia sekarang ini perkembangan dan pembinaan potensi anak usia dini sedang mendapat perhatian serius dari pemerintah karena disadari benar bahwa merekalah yang akan menjadi penerus generasi yang akan datang. Untuk mewujudkan generasi yang unggul dan tangguh serta mampu bersaing menghadapi kehidupannya di masa yang akan datang diperlukan upaya pengembangan dan pembinaan anak yang sesuai dengan masa pertumbuhannya.

Pendidikan usia dini merupakan fondasi dasar kepribadian anak. Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam perkembangannya masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini untuk usia 0 sampai 6 tahun dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada, baik dalam jalur pendidikan formal maupun nonformal. Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA) dan bentuk lain pendidikan sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4 - ≤6 tahun. Sedangkan penyelenggaraan PAUD melalui jalur pendidikan nonformal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 0 - <2 tahun, 2 - <4 tahun, 4 - ≤6 tahun dan Program Pengasuhan untuk anak usia 0 - ≤6 tahun; Kelompok Bermain (KB) dan bentuk lain yang sederajat, menggunakan program untuk anak usia 2 - <4 dan 4 - ≤6 tahun. Oleh karena itu, guru perlu memahami tentang perkembangan anak, agar dapat memberikan pengalaman yang sesuai dan dibutuhkan dalam perkembangan anak.

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang diselenggarakan bagi anak usia 4-6 tahun. Penyelenggaraan TK dimaksudkan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang dikembangkan di Taman Kanak-kanak, khususnya usia 5-6 tahun adalah perkembangan motorik. Pada usia 5-6 tahun, keadaan jasmani anak mengalami perubahan dan perkembangan yang sangat pesat. Dalam beberapa bulan saja tinggi dan berat badan mudah berubah, baik bertambah maupun berkurang sesuai dengan perkembangan anak tersebut, koordinasi otot-ototnya mulai bertambah, serta perkembangan motoriknya memperlihatkan kemajuan yang lebih baik dari sebelumnya. Maka sangat ditekankan sekali bahwa perkembangan motorik itu harus diterapkan didalam Pendidikan Anak Usia Dini saat ini.

Perkembangan fisik motorik merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar di Taman Kanak-kanak. Bahan kegiatan perkembangan fisik motorik mencakup kegiatan yang mengarah pada kegiatan untuk melatih motorik kasar dan motorik halus yang terdiri atas gerakan-gerakan jalan, lari, lompat, senam, keterampilan dengan bola, keterampilan menggunakan peralatan, menarik, latihan ritmis, dan gerakan gabungan. Kemampuan motorik anak usia dini tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik, motorik tersebut tidak akan optimal jika tidak diimbangi dengan gerakan anggota tubuh tanpa adanya latihan fisik.

Program pengembangan keterampilan motorik anak usia dini sering kali terabaikan atau terlupakan oleh orang tua, pembimbing bahkan guru sendiri. Hal ini lebih dikarenakan mereka belum memahami bahwa program pengembangan keterampilan motorik menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam pendidikan anak usia dini. Dari masalah diatas perlu sekali meningkatkan kemampuan motorik kasar. Kemampuan motorik kasar di Taman Kanak-kanak masih kurang terordinasi dengan baik sehingga hal tersebut menjadi masalah yang perlu diperhatikan oleh guru.

Permasalahan dalam pengembangan motorik kasar terjadi pada anak-anak di Paud As Shifa Citra Kecamatan Tampan Pekanbaru (1) kurangnya kelincahan anak untuk menggerakkan kekuatan tangan dan kaki, (2) anak kurang semangat untuk melakukan kegiatan motorik kasar karena kurangnya permainan yang mendukung motivasi anak untuk bermain, (3) anak kurang lentur dalam menggerakkan kaki dan tangan, (4) anak kurang mampu mengkoordinasikan gerak tubuhnya dengan baik. Seperti, gerakan melangkah dan mengayunkan tangan, mengayuhkan kaki kedepan dan kebelakang tanpa kehilangan keseimbangan. Hal ini dapat dilihat dar 20 orang anak, 11 anak diantaranya belum mampu melakukan kegiatan motorik kasar.

Permainan Bakiak adalah permainan tradisional yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, seperti kemampuan berjalan cepat, mengkoordinasikan gerakan tubuh (koordinasi antara gerakan melangkah, dan gerakan mengayunkan tangan dengan tubuh anak), dan melatih keseimbangan, kelenturan dan kelincahan anak. Meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak sangatlah perlu karena bila fisik motoriknya terganggu maka anak akan sulit mengendalikan gerak dan keseimbangan tubuhnya dengan baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen dengan rancangan desain satu kelompok. Penelitian ini akan mencari tahu pengaruh antara variabel yang satu dengan variabel yang lain. Tujuannya yaitu untuk mengetahui Pengaruh Permainan Bakiak terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Paud As Shifa Citra Kecamatan Tampan Pekanbaru. Rancangan desain menurut Sukardi (2009) dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 Desain Penelitian

<i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>		
<i>Pretest</i>	<i>treatment</i>	<i>Posttest</i>
Y1	X	Y2

Y1 : *Pretest* sebelum diberikan perlakuan

X : *treatment (Permainan Bakiak)*

Y2 : *Posttest* sesudah diberikan perlakuan

Dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen (Y1) dan sesudah eksperimen (Y2).

Subjek yang diteliti adalah peserta didik di Paud As Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Jumlah peserta didik tersebut adalah 20 orang anak. Anak yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 9 orang perempuan.

Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah memenuhi prasyarat maka data dianalisis. Yang digunakan di penelitian ini adalah uji t. Teknik ini sesuai dengan metode eksperimen yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010) adapun rumusannya adalah 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)
 Df = atau db adalah N-1
 N = Banyaknya subjek penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

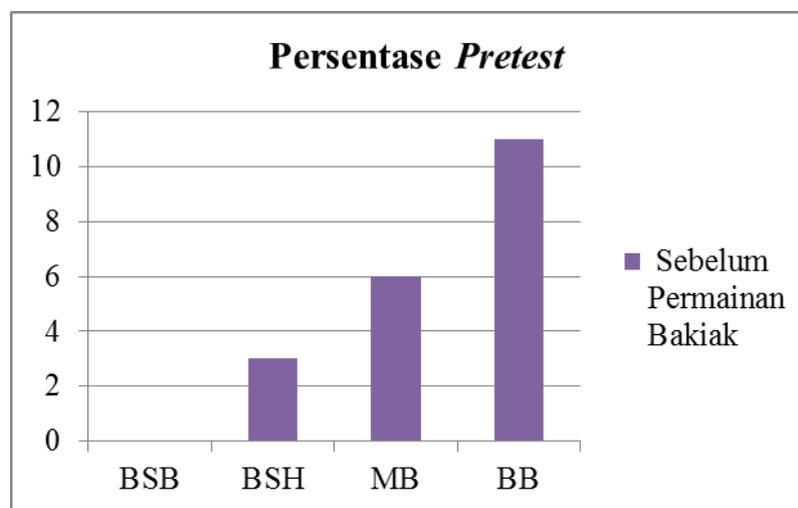
Tabel 2 Jadwal Pemberian Penelitian

Hari/tanggal	Kegiatan	Tempat
Selasa 11 April 2017	Observasi	Sekolah
Rabu 12 April 2017	Pretest	Lapangan
Kamis 13 April 2017	Melangkah dengan lurus sejauh 3 meter	Lapangan
Rabu 19 April 2017	Melangkahkan kaki dengan bakiak mengikuti pola berbentuk lingkaran	Lapangan
Kamis 20 April 2017	Melangkahkan kaki dengan bakiak melewati 2 buah kursi	Lapangan
Jumat 21 April 2017	Melangkahkan kaki dengan bakiak melewati 4 buah kursi	Lapangan
Kamis 26 April 2017	Posttest	Lapangan

Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis didasarkan pada nilai probabilitas t statistik (*Sig.t*) yang diperoleh berdasarkan taraf signifikansi (α) = 0,05. Bila nilai $p \leq 0,05$, berarti ada pengaruh signifikan. Bila koefisien yang diperoleh bernilai positif berarti pengaruh positif dan signifikan.

Tabel 3. Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

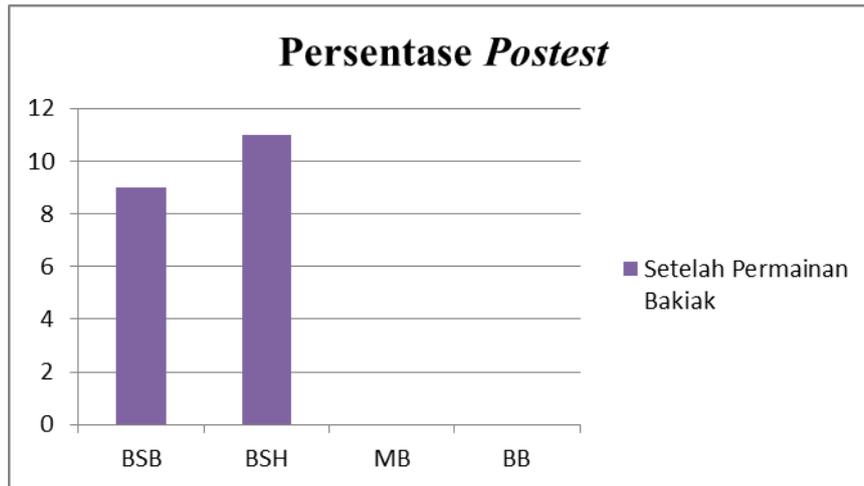
No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76-100 %	0	0 %
2.	BSH	56- 75%	3	15%
3.	MB	41- 55%	6	30%
4.	BB	< 40%	11	55%
Jumlah			20	100%



Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak didik sebelum penggunaan bakiak diperoleh data anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 0 orang anak dengan presentase 0%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 3 orang anak dengan presentase 15%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 6 orang anak dengan presentase 30%, anak dengan kategori BB sebanyak 11 orang anak dengan presentase 55%.

Tabel 4. Gambaran Umum Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Setelah Menggunakan Permainan Bakiak

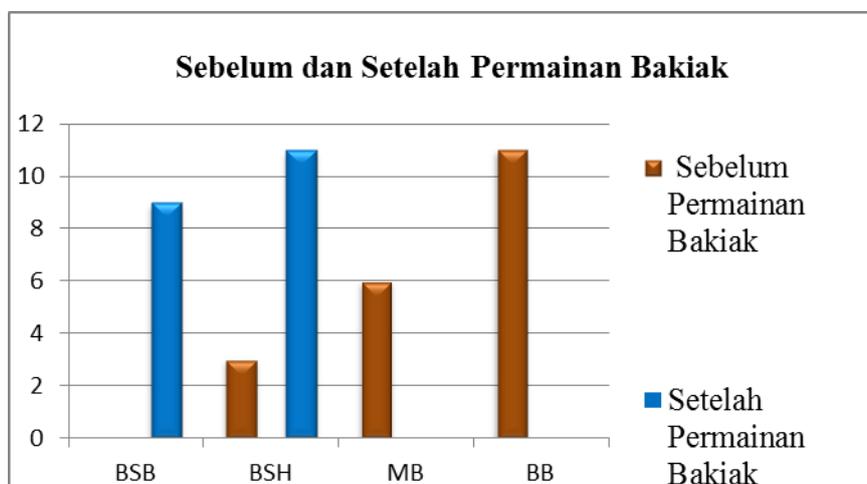
No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76-100%	9	45%
2.	BSH	56-75%	11	55 %
3.	MB	41-55%	0	0 %
4.	BB	< 40%	0	0 %
Jumlah			20	100 %



Berdasarkan tabel 4 di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan konsep bilangan anak setelah perlakuan (*posttest*) di peroleh data anak yang yang berada pada kategori BSB sebanyak 9 orang anak dengan presentase 45%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 11 orang anak dengan presentase 55%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 0 anak dengan presentase 0%, anak dengan kategori BB sebanyak 0 anak dengan presentase 0%.

Tabel 5. Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Sebelum Dan Sesudah Di Berikan Permainan Bakiak

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76-100 %	0	0 %	9	45%
2.	BSH	56-75 %	3	15%	11	55%
3.	MB	41-55 %	6	30%	0	0 %
4.	BB	<40 %	11	55%	0	0 %



Berdasarkan tabel 5 perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang telah diberikan permainan bakiak mengalami peningkatan. Anak yang awalnya berada pada katgori BSB sebanyak 0 orang anak dengan presentase 0%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 3 orang anak dengan persentase 15%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 6 orang anak dengan presentase 30%, anak dengan kategori BB sebanyak 11 anak dengan presentase 55%. Kemudian terjadi peningkatan menjadi anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 9 orang anak dengan presentase 45%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 11 orang anak dengan persentase 55%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 0 anak dengan presentase 0%, anak dengan kategori BB sebanyak 0 anak dengan presentase 0 %.

Uji Linearitas

Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan *SPSS Windows Ver.20.0*. Untuk mengetahui lebih lanjut dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel 6. Uji linearitas

			ANOVA Table				
			<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Sebelum *	Betwe en Grou ps	(Combined)	23,800	3	7,933	3,454	,042
		Linearity	15,771	1	15,771	6,866	,019
		Deviation from Linearity	8,029	2	4,014	1,748	,206
Sesudah		Within Groups	36,750	16	2,297		
Total			60,550	19			

Sumber : data olahan penelitian 2017, lampiran 8 halaman 48

Berdasarkan tabel 6 di atas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan berhitung anak didik dengan penggunaan permainan bakiak sebesar 0,042. Artinya adalah nilai *sig combined* lebih kecil dari pada 0,05 ($0,042 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan hubungan anatara sebelum dan sesudah penggunaan permainan bakiak adalah linear.

Uji Homogenitas

Analisis homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *chi-square* dengan bantuan *SPSS Windows ver 20.0*. Jika nilai pada kolom *sig* $> 0,05$ maka H_0 diterima, jika *sig* $< 0,05$ maka H_a ditolak.

Tabel 7. hasil pengujian homogenitas.

	<i>Test Statistics</i>	
	SEBELUM	SESUDAH
<i>Chi-Square</i>	8,800 ^a	5,200 ^b
<i>Df</i>	5	3
<i>Asymp. Sig.</i>	,117	,158

Sumber : data olahan penelitian 2017, lampiran 8 halaman 48

Berdasarkan dari tabel di atas diperoleh nilai *Asimp Sig* sebelum perlakuan 0,117 dan setelah perlakuan 0,158 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai variansi yang sama.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara *Kolmogroff* (uji K-S satu sample) pada *SPSS 20*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 8. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	SEBELUM	SESUDAH
N	20	20
<i>Normal</i>	9,15	15,55
<i>Parameters^{a,b}</i>	1,785	,945
<i>Most Extreme Differences</i>	,290	,270
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>	,290	,270
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	-,150	-,180
	1,298	1,207
	,069	,109

Sumber : data olahan penelitian 2017, lampiran 8 halaman 48

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* Pada *Kolmogrov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai kolmogrov-smirnov Z sebelum perlakuan sebesar 0,069 dan nilai kolmogrov-smirnov Z sesudah perlakuan sebesar 0,109. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kolmogrov-smirnov $Z > 0,05$ maka H_0 diterima, data tersebut berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah perlakuan serta untuk melihat seberapa

besar pengaruh penggunaan *pop-up book* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika $Sig. < 0,05$. Jika $Sig. > 0,05$ maka H_0 diterima, H_a ditolak dan sebaliknya jika $Sig. < 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima.

		<i>Paired Samples Test</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i> (2- tailed)
		<i>Paired Differences</i>			<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
	<i>Mean</i>	<i>Std.</i>	<i>Std.</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>				
Pair 1	Sebelum - Sesudah	- 6,400	1,536	,343	-7,119	-5,681	18,6 39	19	,000

Sumber : data olahan penelitian 2017, lampiran 9 halaman 50

Berdasarkan tabel 8 di atas menunjukkan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar -18,639 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t_{hitung} (18,639). karna nilai $Sig. 2-tailed = 0,00 < 0,05$. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa ada pengaruh kemampuan motorik kasar yang sangat signifikan setelah penerapan permainan bakiak, jadi artinya $H_0 =$ di tolak dan $H_a =$ diterima yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan setelah menggunakan permainan bakiak.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS 20 dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan uji t , terlihat bahwa hasil t_{hitung} sebesar 18,639 sedangkan $t_{tabel}(5\%)$ ($df=n-1$, $df=17-1=16$). Dengan $df = 19$, maka dapat dilihat harga $t_{hitung} = 18,639$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,093$ dengan demikian $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh kemampuan berhitung sebelum dan setelah menggunakan permainan bakiak di PAUD As-Shifa Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

Berdasarkan analisis deskripsi kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di paud as shifa citra kecamatan tampan kota pekanbaru dilihat pada hasil *pretest* diperoleh jumlah nilai 183 dengan rata-rata 9,15. Skor akhir tertinggi terdapat pada indikator “melakukan permainan fisik dengan aturan” dengan jumlah skor 47, indikator kemampuan ini mendapat skor tertinggi karena hampir semua anak mampu mengikuti aturan saat bermain. Kemudian skor terendah terdapat pada indikator “melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan” dengan jumlah skor 27. Indikator ini mendapat nilai terendah dikarenakan anak belum mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan saat bermain dilapangan.

Pada hasil *posttest* atau setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai 311 dengan rata-rata 15,5. Skor akhir tertinggi terdapat pada indikator “melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melakukan kebersihan diri 72, indikator kemampuan ini mendapat skor tertinggi karena indikator ini diberi perlakuan. Kemudian skor terendah terdapat pada indikator “terampil menggunakan kaki kanan dan kiri” dengan jumlah

skor 58. Indikator ini menjadi indikator dengan skor terendah sebelum diberi perlakuan namun indikator ini juga mengalami peningkatan.

Berdasarkan analisis pengolahan data dan hasil persentase diatas dapat dijelaskan hasil *pretest* anak usia 5-6 tahun di paud as shifa citra diperoleh jumlah nilai 183 dengan rata-rata 9,15. Jika dilihat secara teori perorangan sebelum diberi perlakuan maka kategori BSB sebanyak 0 orang anak dengan presentase 0%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 3 orang anak dengan persentase 15 %, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 6 orang anak dengan presentase 30 %, anak dengan kategori BB sebanyak 11 anak dengan presentase 55%. Begitu pentingnya melatih motorik kasar bagi anak, maka anak harus distimulasi agar dapat terampil dalam melakukan gerakan motorik kasar. Belajar motorik kasar dapat dilakukan anak dengan bantuan orang dewasa dan teman-temannya dengan melalui bermain senam dan kegiatan-kegiatan yang dapat melatih motorik kasar lainnya. Penggunaan permainan bakiak memungkinkan motorik kasar anak terlatih seperti melatih koordinasi gerakan kelenturan, kelincahan dan keseimbangan serta dapat melatih keterampilan menggunakan kaki kanan dan kiri.

Setelah melaksanakan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan permainan bakiak, maka tahap selanjutnya melaksanakan *posttest* yang berupa permainan yang melatih keseimbangan dimana anak diminta untuk melompat dengan satu kaki, kemudian melangkahkan kaki kanan dan kiri diatas batu bata, meniti batu bata dan berlari zigzag . Dari hasil *posttest* (setelah diberikan permainan bakiak) diperoleh jumlah nilai 311 dengan rata-rata 15,55 anak yang berada pada katgori BSB sebanyak 9 orang anak dengan presentase 45%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 11 orang anak dengan persentase 55%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 0 orang anak dengan presentase 0%, anak dengan kategori BB sebanyak 0 anak dengan presentase 0 %. Adanya peningkatan ini terjadi, sesuai dengan hal ini sesuai dengan pendapat Aisyah fad (2014) mengatakan bahwa permainan bakiak sangat bagus dalam mengasah kepemimpinan dan kerja sama dalam ketangkasan. Dapat dilihat pada perubahan kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan bakiak ditunjukkan dengan kemampuan anak ketika mengikuti permainan bakiak anak mampu melangkah sejauh 3 meter dengan bakiak, anak juga mampu berjalan dengan bakiak dan berjalan mengikuti pola lingkaran. Anak mampu berjalan dengan bakiak melewati rintangan yang berupa kursi, anak juga sudah mampu menjaga keseimbangan dalam bermain bakiak. Anak juga dapat melakukan permainan dengan baik dan kerjasama yang baik dengan teman yang lain.

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan permainan bakiak. Uji signifikan perbedaan ini dengan t statistik diperoleh $t_{hitung} = 18,639$ dengan $Sig = 0,000$. Karena nilai $sig < 0,05$ berarti signifikan. Jadi ada perbedaan perubahan kemampuan motorik kasar anak didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah permainan bakiak. Dimana setelah perlakuan mempunyai perubahan lebih besar dibandingkan sebelum perlakuan. Hal ini adanya pengaruh kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan bakiak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan bakiak efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di di Paud As Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Berdasarkan hasil penelitian diatas mengidentifikasi bahwa penggunaan permainan bakiak dalam pembelajaran lebih berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak. Hal ini didukung

oleh penelitian penelitian Diah Yuliarni (2014) menyimpulkan bahwa permainan bakiak dapat meningkatkan motorik kasar pada anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Disamping itu permainan bakiak juga mengajarkan anak-anak untuk bekerjasama dan memberikan kesenangan pada anak. Sejalan dengan itu hasil penelitian Atik Fitriatul Mas'udah (2013) yang dilakukan pada anak autis dengan menerapkan permainan bakiak, telah menyimpulkan bahwa penerapan bakiak mengidentifikasi adanya pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak yang signifikan pada anak autis.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan penjelasan pada pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Paud As Shifa Citra Kecamatan Tampan Pekanbaru pada kelompok B sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dinilai pada kategori rendah. Hal ini dapat dilihat dari data pretest, yang berada pada kategori belum berkembang 11 orang anak, pada kategori mulai berkembang 6 orang anak, dan pada kategori berkembang sesuai harapan 3 orang anak. Artinya, kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori mulai berkembang sehingga perlu adanya bimbingan dan stimulasi dari guru.
2. Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Paud As Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan bakiak berada pada kategori sedang. Hal ini dapat dilihat dari data posttest, kemampuan mengenal konsep bilangan anak mengalami peningkatan signifikan yaitu terdapat anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik sebanyak 9 orang anak dan terdapat pada kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 11 orang anak dan tidak terdapat anak pada kategori belum berkembang dan mulai berkembang.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan permainan bakiak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Paud As Shifa Citra Kecamatan Tampan Pekanbaru dimana dapat diketahui adanya perbedaan berupa peningkatan kemampuan motorik kasar anak sebelum dan setelah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan permainan bakiak. Hasil penelitian menunjukkan sumbangan permainan bakiak terhadap kemampuan motorik kasar adalah sebesar 58,99% dan 41,01% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Nilai rata-rata sebelum perlakuan 9,15 dan setelah diberi perlakuan 15,55.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan anak usia dini (PAUD) adapun rekomendasi sebagai berikut:

1. Pihak Sekolah
Pihak sekolah dapat menyediakan fasilitas yang menunjang kegiatan belajar pembelajaran motorik kasar anak usia dini.
2. Bagi Guru
Guru dapat menggunakan permainan bakiak untuk meningkatkan kemampuan pada anak. Selain itu dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya menggunakan permainan yang edukatif dan dapat menarik anak untuk mengikuti pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami. Tentunya dengan menggunakan media, metode dan teknik yang menarik perhatian anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Orang Tua
Bagi orang tua anak didik, ada hal yang perlu diperhatikan yaitu agar mau bekerjasama dengan sekolah dan guru untuk memperhatikan kemampuan motorik kasar pada anak.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi fenomena kemampuan motorik kasar anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Fad. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisonal Indonesia*. Penebar Swadaya Grup: Jakarta.
- Atik Fitriatul Masudah. 2013. "Permainan bakiak race untuk meningkatkan motorik kasar anak autis hipoaktif". (Online) (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus>) 15 April 2016.
- Bambang Sujino. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Depertemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD. 2009. Nomor 58 Tahun 2009 Tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Balai Pustaka: Jakarta.

- Diah Yuliarni. 2015. "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak, Jurnal Pendidikan Usia Dini. Vol. 7 Edisi April 2015". (Online), (<http://pps.unj.ac.id>) diakses 15 April 2016
- Eko Putro Widoyoko. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Ermawan Susanto. 2014. *Pembelajaran Akuatik Prasekolah*. UNY Press: Yogyakarta.
- Husdarta, JS & Nurlan Kusmaedi. 2010. *Perumbuhan dan perkembangan peserta didik (Olahraga dan Kesehatan)*. Alfabeta: Bandung.
- Moeslichatoen R. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Ria Novianti. 2012. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. UR Press: Pekanbaru
- Rita Kurnia. 2012. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Cendikia Insani: Pekanbaru.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Prenatal Media Group: Jakarta.
- Sri Lestari. 2012. *Aktivitas Cerdas Pengisi Kegiatan PAUD*. Platinum
- Sri Mulyani. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Legensari Publishing: Jakarta.
- Sukardi. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugioyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Yuliani Nurani Sujino. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks Permata Puri Media: Jakarta Barat.