

THE EFFECT OF CAT AND MOUSE TRADITIONAL GAME TOWARD STUDENT AGE 4-5 YEARS OLD GROSS MOTOR SKILL AT THE STATE KINDERGARTEN OF PEMBINA 3 PEKANBARU

Marliza, Ria Novianti, S.Psi, M.Pd, Devi Risma, M.Si, Psi
Marliza9471@gmail.com.085356103073, decihazli79@gmail.com. devirisma79@gmail.com

The Study's Program of early childhood education The faculty of education and teacher
training of state university of Riau Pekanbaru

Abstract : *The objectives of this research are (1) to know the student's gross motor skills among the age of 4-5 years old before implementing the cat and mouse game at the state kindergarten of Pembina 3 Pekanbaru, (2) to know the students' gross motor skills among the age of 4-5 years old after implementing the state kindergarten of Pembina 3 Pekanbaru, (3) to know whether or not there is significant effect of the cat and mouse game toward the students' gross motor skills among the age of 4-5 years old at the state kindergarten of Pembina 3 Pekanbaru. This research is an experimental research conducted to know the effect of a variable in controlled condition. The subject of the research was the students at the state kindergarten of Pembina 3 Pekanbaru from the age of 4-5 years old in class A. There are 18 students in class A including 8 boys and 10 girls. In collecting data of the research, the writer used observation and documentation. From the research finding, it was concluded that : (1) the students' gross motor skills among the age of 4-5 years old at the state kindergarten of Pembina 3 Pekanbaru before implementing the activity of the cat and mouse traditional game were classified as develop, (2) the students' gross motor skills among the age of 4-5 years old at the state kindergarten of Pembina 3 Pekanbaru after implementing the activity of the cat and mouse traditional game were classified as develop based on the writer's expectation, (3) implementing the cat and mouse traditional game has significant effect toward the students' gross motor skills among the age of 4-5 years old at the state kindergarten Pembina 3 Pekanbaru. This can be known that there is significant difference of enhancement from the students' gross motor skills before and after treatment. The implementation of the cat and mouse traditional game has significant effect at 56.25% toward the students' gross motor skills among the age of 4-5 years old at the state kindergarten of Pembina 3 Pekanbaru.*

Keywords : *The cat and mouse traditional game, gross motor skills.*

PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL KUCING DAN TIKUS TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA 3 PEKANBARU

Marliza, Ria Novianti, S.Psi, M.Pd, Devi Risma, M.Si, Psi

Marliza9471@gmail.com.085356103073, decihazli79@gmail.com.
devirisma79@gmail.com

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

Abstrak: Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun sebelum penerapan permainan tradisional kucing dan tikus di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru, (2) Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun setelah penerapan permainan tradisional kucing dan tikus di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru, (3) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan eksperimen yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat. Adapun Sampel penelitian ini adalah TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru usia 4-5 tahun di kelas A yang terdiri dari 18 anak yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa (1) Kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebelum diberikan perlakuan kegiatan penerapan permainan tradisional kucing dan tikus tergolong berkriteria mulai berkembang, (2) Kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru setelah diberikan perlakuan kegiatan penerapan permainan tradisional kucing dan tikus tergolong berkriteria berkembang sesuai harapan, (3) Pemberian metode permainan tradisional kucing dan tikus memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Hal ini dapat diketahui bahwa ada perbedaan berupa peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak sebelum dan sesudah perlakuan. Penerapan permainan tradisional kucing dan tikus memiliki pengaruh sebesar 56,25% terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru.

Kata Kunci : Permainan Tradisional Kucing Dan Tikus, Motorik Kasar

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan sekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Usaha ini dilakukan supaya anak usia 4-5 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Di Taman Kanak-kanak kegiatan motorik kasar bertujuan untuk melatih gerakan kasar anak dalam berolah tubuh, kegiatan ini merupakan serangkaian kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dari kegiatan lainnya, untuk mencapai tujuan tersebut guru harus memahami seperangkat program kegiatan berlari serta dapat mengaitkan dengan kebutuhan minat dan kemampuan anak didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Permainan tradisional kucing dan tikus merupakan permainan yang sesuai untuk mengembangkan motorik kasar pada anak. Permainan ini terdiri dari gerakan berlari, jongkok, dan juga melibatkan gerakan tangan. Permainan ini tidak memerlukan alat khusus. Atau jikapun ada alat ini tidak berperan penting dan dapat ditiadakan. Kelebihan dari permainan ini adalah anak senantiasa bergerak untuk memperoleh tujuan yang akan dicapai, dalam hal ini mengejar anak yang lain yang berperan sebagai tikus. Sehingga keseruan akan terjadi selama proses permainan. Hal ini secara tidak langsung membuat motorik kasar anak akan berkembang seiring dengan kegiatan berlari dan melompat yang dia lakukan.

Berdasarkan pengamatan penulis di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru, terlihat bahwa perkembangan motorik kasar anak masih rendah, hal ini dapat dilihat dari fenomena di lapangan yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar anak, seperti 1) masih banyak anak yang suka berdiam diri, misalnya ada anak yang tidak mau ikut bermain bersama teman pada saat keluar main dan masih suka bermain sendiri-sendiri, 2) kurangnya kemampuan beberapa anak dalam melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, seperti melompat ketika bermain kejar-kejaran untuk menghindari dari tangkapan temannya, 3) beberapa anak kurang mampu melakukan permainan fisik sesuai dengan aturan, seperti ketika anak diminta untuk melakukan gerakan antisipasi anak hanya berdiam saja. Dari fenomena ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih rendah, Jika dilihat dari segi kesehatan anak, mereka pada dasarnya telah memiliki fisik yang sehat namun kurang kemampuannya untuk melakukan gerakan atau aktivitas sesuai aturan permainan.

Memperhatikan kondisi tersebut maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Kucing Dan Tikus Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru”.

Motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yang menurut Gallahue dalam Samsudin (2008) adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain, gerak (movement) adalah kombinasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik.

Kemampuan motorik pada setiap anak mengalami perbedaan, ada anak yang mengalami perkembangan motoriknya sangat baik seperti yang dialami para atlet, tetapi ada anak yang mengalami keterbatasan. Selain itu juga dipengaruhi adanya jenis kelamin. Pengembangan motorik anak pra sekolah yang adalah bahwa suatu perubahan,

baik fisik maupun psikis, sesuai dengan masa pertumbuhannya, keberadaan perkembangan motorik anak juga. dipengaruhi hal lain di antaranya asupan gizi, status kesehatan dan perlakuan motorik sesuai dengan masa perkembangan (Depdiknas, 2008). Kegiatan dalam pengembangan fisik motorik lebih membuat anak *enjoy* karena lebih banyak kegiatan bermainnya

Permainan tradisional adalah permainan yang dikenal sejak jaman dulu kala dan mempunyai unsur budaya dan tradisi yang tinggi. Permainan tradisional pada umumnya memiliki nilai filosofis yang tinggi dan memiliki sifat positif bagi perkembangan kepribadian anak. Permainan Tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional serta banyak mempunyai variasi. Permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Tidak mengherankan, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antara pemain (Keen Achroni, 2012)

Permainan kucing dan tikus ini merupakan jenis permainan tanpa alat dan media. Artinya permainan ini lebih cenderung menggunakan aktivitas fisik sebagai kegiatan bermain, seperti berlari, melompat dan meloncat.

Dari kajian teori di atas, maka dapat dibuat hipotesis penelitian sebagai berikut “penerapan permainan tradisional kucing dan tikus dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan eksperimen yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat (Riduwan, 2008). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus terhadap kemampuan motorik kasar anak usia.

Rancangan penelitian ini adalah eksperimen yang menggunakan model pra-eksperimen *one group pre test post test design* dimana eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan, dengan rancangannya seperti dibawah ini:

Tabel 3.1. Rancangan Penelitian		
O1	X	O2
<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>

Sumber: Sugiyono (2010)

Keterangan.

O: *Pre test* kelompok eksperimen

X: Perlakuan eksperimen

O2: *Posttest* kelompok eksperimen

Jumlah sampel yang peneliti ambil berjumlah 18 anak, maka keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitiannya yaitu 18

Adapun jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pedoman observasi untuk melihat kegiatan di kelas.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil eksperimen yang menggunakan *data one group pretest posttest design*, maka menggunakan rumus *t-test* (Suharsimi Arikunto, 2010) maka rumus yang digunakan adalah *t-test* dengan rumus sebagai berikut :

Uji *t* hitung:

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

Keterangan :

- Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
- Xd = deviasi masing – masing subjek (d-md)
- D = Jumlah kuadrat deviasi
- N = Subjek pada sampel
- d.b = ditentukan dengan n-1

Untuk menentukan kriteria penilaian tentang pengaruh penerapan permainan tradisional kucing dan tikus terhadap kemampuan motorik kasar anak, maka dilakukan pengelompokkan atas 4 kriteria penilaian, yaitu baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik (Suharsimi, 2006). Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

- a) Apabila persentase antara 76% - 100% dikatakan “Baik”
- b) Apabila persentase antara 56% - 75% dikatakan “Cukup Baik”
- c) Apabila persentase antara 40% - 55% dikatakan “Kurang Baik”
- d) Apabila persentase kurang dari 39% dikatakan “Tidak Baik”

HASIL DAN PEMBAHASAN

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

Tabel 2. Deskripsi Data Penelitian

variabel	Skor yang dimungkinkan (Hipotetik)				Skor yang diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	mean	SD
PRETEST	5	20	12.5	2.50	6	12	9.33	1.88
POSTEST	5	20	12.5	2.50	13	18	15.33	1.53

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa pada *pretest* kemampuan motorik kasar pada anak hanya mencapai rata-rata 9.33% sedangkan pada *posttest* setelah diadakan perlakuan dengan penerapan permainan tradisional kucing dan tikus meningkat menjadi 15,33%, hal ini menandakan bahwa penerapan permainan tradisional kucing dan tikus berpengaruh positif terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru.

1. Gambaran Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Sebelum Permainan Tradisional Kucing dan Tikus (*Pretest*)

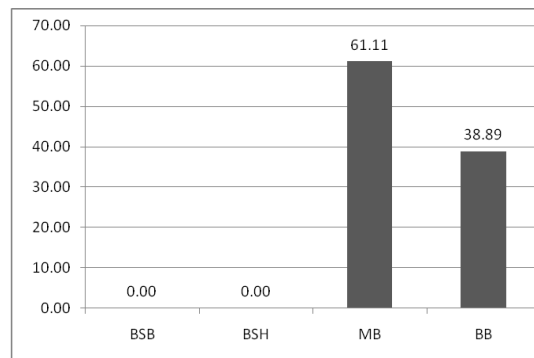
Gambaran tentang data penelitian ini secara umum dapat dilihat dari tabel deskripsi data penelitian, dimana dari data tersebut dapat diketahui fungsi-fungsi statistik secara mendasar.

Tabel 3. Data Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Sebelum Permainan Tradisional Kucing dan Tikus

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	Persentase	Keterangan
1	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan	72	30	41.67	MB
2	Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan	72	35	48.61	MB
3	Melakukan permainan fisik dengan aturan	72	36	50.00	MB
4	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	72	34	47.22	MB
5	Melakukan kegiatan kebersihan diri	72	33	45.83	MB
Jumlah		360	168	233.33	
rata-rata		72	33.60	46.67	MB

Berdasarkan tabel 3 maka dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan motorik kasar sebelum menggunakan penerapan permainan tradisional kucing dan tikus dari 18 anak tidak terdapat anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) dan kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Anak yang berada pada kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 11 anak atau 61,11% dan anak yang berada pada kategori belum berkembang (BB) sebanyak 7 anak atau 38,89%. Dengan demikian dapat disimpulkan

bahwa kemampuan motorik kasar masih tergolong belum berkembang (BB). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1 Grafik Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Sebelum Perlakuan

2. Gambaran Kemampuan Motorik Kasar Setelah Permainan Kucing dan Tikus (Posttest)

Gambaran tentang data penelitian ini secara umum dapat dilihat dari tabel deskripsi data penelitian, dimana dari data tersebut dapat diketahui fungsi-fungsi statistik secara mendasar.

Tabel 4. Data Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Setelah Permainan Tradisional Kucing dan Tikus

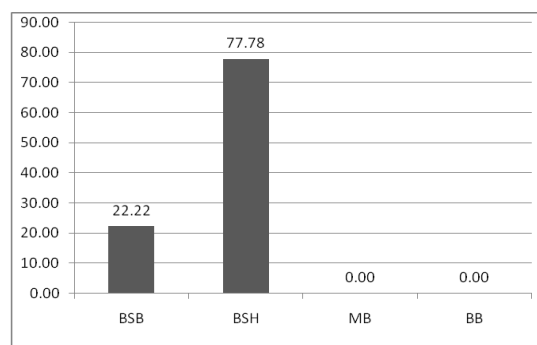
No	Indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	Persentase	Keterangan
1	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih	72	55	76.39	BSB
2	Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan	72	55	76.39	BSB
3	Melakukan permainan fisik dengan aturan	72	58	80.56	BSB
4	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	72	53	73.61	BSH
5	Melakukan kegiatan kebersihan diri	72	55	76.39	BSB
Jumlah		360	276	383.33	
rata-rata		72	55.20	76.67	BSB

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada anak setelah penerapan permainan tradisional kucing dan tikus dapat diperoleh persentase sebesar 76.67%. Dari lima indikator kemampuan motorik kasar pada anak indikator terendah dengan perolehan persentase 80,56% dan indikator tertinggi dengan perolehan persentase 73,61%.

Tabel 5. Kemampuan Motorik Kasar Sesudah Perlakuan (*Posttest*)

No	Kategori	Skor	f	Persentase(%)
1	BSB	17 - 20	4	22.22
2	BSH	13 - 16	14	77.78
3	MB	9 - 12	0	0.00
4	BB	5 - 8	0	0.00
Jumlah			18	100

Berdasarkan tabel 5 di atas maka dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan motorik kasar setelah menggunakan penerapan permainan tradisional kucing dan tikus dari 18 anak terdapat 4 anak atau 22,22% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 14 anak atau 77,78%. Tidak satupun anak yang berada pada kategori mulai berkembang (MB) dan yang berada pada kategori belum berkembang (BB). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar tergolong berkembang sesuai harapan (BSH). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:

**Gambar 2 Grafik Kemampuan Motorik Kasar Sesudah Perlakuan**

Uji persyaratan

Analisis data penelitian dilakukan dengan statistik parametrik. Sebelum melakukan uji statistik parametrik terlebih dahulu penelitian melakukan uji persyaratan analisis yaitu:

1. Uji Linearitas

Pengujian bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah hubungan antar variabel yang hendak di analisis mengikuti garis lurus atau tidak). Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan *SPSS Windows For Ver 16*. Untuk mengetahui lebih lanjut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
<i>Pretest * Posttest</i>	Between (Combined)		38	5	7.6	4.145	0.02
	Groups	Linearity	30.625	1	30.625	16.705	0.002
		Deviation from Linearity	7.375	4	1.844	1.006	0.442
	Within Groups		22	12	1.833		
	Total		60	17			

Metode pengambilan keputusan untuk uji linieritas ditentukan yaitu: apabila nilai *sig linierity* < tingkat signifikansi (α) dan nilai *sig. Deviation from Linierity* > tingkat signifikansi (α) maka dapat disimpulkan bahwa dua variabel mempunyai hubungan yang linier, dan berlaku pula sebaliknya.

Dalam uji ini ditentukan bahwa α sebesar 5% (0,05). Berdasarkan tabel output di atas dapat diketahui bahwa:

- Nilai *sig. Linierity* sebesar 0,002. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *sig. Linierity* < tingkat signifikansi (α).
- Nilai *sig. Deviation from Linierity* sebesar 0,442. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *sig. Deviation from Linierity* > tingkat signifikansi (α).

Berdasarkan dua pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa variabel permainan tradisional kucing dan tikus dan motorik kasar anak mempunyai hubungan yang linier secara signifikan.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Pada analisis regresi, persyaratan analisis yang dibutuhkan adalah garis regresi untuk setiap pengelompokan berdasarkan variabel terikatnya memiliki varians yang sama.

Tabel 7. Hasil Pengujian Homogenitas
Test Statistics

	<i>Pretest</i>	<i>Posttes t</i>
Chi-Square	2.222 ^a	2.000 ^b
df	6	5
Asymp. Sig.	0.898	0.849

Berdasarkan tabel 7 di atas diperoleh nilai Asymp sig sebelum perlakuan 0,898 dan setelah perlakuan 0,849 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen mempunyai varians yang sama.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dengan menggunakan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data populasi berdistribusi normal atau tidak. Taraf signifikan uji yaitu $p = 0,05$ yang dibandingkan dengan taraf signifikan yang dibandingkan dengan jumlah sampel sebanyak 18 anak. Uji normalitas pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus terhadap motorik kasar anak, ini dilakukan pada dasar uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 8. Hasil Pengujian Normalitas

	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
N	18	18
Normal Parameters	9.33	15.33
Mean		
Std. Deviation	1.879	1.534
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.813	0.863

Dari hasil tabel di atas menunjukkan hasil pengujian normalitas peningkatan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan tradisional kucing dan tikus dengan menggunakan SPSS Windows for Ver.16 berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov dengan memperhatikan bilangan pada kolom sebelum dan sesudah (sig) yaitu 0,813 dan 0,863 lebih besar dari $= 0,05$ (α = taraf signifikasi). Dapat disimpulkan bahwa untuk variabel terikat berasal dari populasi yang berdistribusi data normal dan layak digunakan sebagai data penelitian.

4. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus terhadap motorik kasar anak, maka penelitian ini dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Motorik kasar anak sesudah perlakuan lebih rendah atau sama dengan motorik kasar anak sebelum perlakuan

Ha : Motorik kasar anak sesudah perlakuan lebih tinggi dari sebelum perlakuan.

$$H_o : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Agar dapat menggambarkan keadaan subjek berdasarkan data yang diperoleh, maka harus dibuat suatu distribusi frekuensi terhadap nilai dari variabel yang diteliti dengan cara menggolongkan subjek menjadi 4 kelompok, yaitu berkembang sangat baik (BSB), berkembang sesuai harapan (BSH), mulai berkembang (MB), belum berkembang (BB).

Sebelum melihat apakah ada perbedaan motorik kasar anak sebelum dan sesudah perlakuan, maka perlu dilihat hubungan data *pretest* dan *posttest* seperti tabel dibawah ini:

Tabel 9. Korelasi Data Sampel

<i>Paired Samples Correlations</i>				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Posttest & Pretest	18	0.714	0.001

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat koefisien korelasi data *pretest* dan *posttest* sebesar $r = 0,714$ dan $p = 0,001$. Karena nilai $p < 0,05$ berarti ada hubungan antara data *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat dihitung perbedaan motivasi anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan tradisional kucing dan tikus (*paired samples correlations*).

Tabel 10. Hasil Uji Statistik

<i>Paired Samples Test</i>								
<i>Paired Differences</i>								
				95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Mean	Std. Error	Lower	Upper			
Pair 1 Posttest - Pretest	6	1.328	0.313	5.339	6.661	19.162	17	0

Berdasarkan tabel diatas diperoleh uji statistik dengan t hitung = 19.162 dan $p = 0,000$. Karena $p < 0,05$ maka dapat peneliti simpulkan bahwa ada perbedaan motorik kasar anak yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan permainan tradisional kucing dan tikus. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan.

Pengujian dengan menggunakan t -test berkorelasi uji dua pihak. Untuk membuat keputusan apakah perbedaan itu signifikan atau tidak, maka harga t hitung tersebut perlu dibandingkan dengan harga t tabel dengan $dk\ n-1=18-1=17$. Berdasarkan tabel dalam nilai distribusi t , bila df 18, untuk uji satu pihak dengan taraf kesalahan 5%, maka harga t tabel = 1.740. Bila t hitung jatuh pada daerah penerimaan H_a , maka H_a yang menyatakan motorik kasar anak sesudah perlakuan lebih tinggi dari sebelum perlakuan diterima. Berdasarkan perhitungan, ternyata harga t hitung 19.162 jatuh pada penerimaan H_a atau penolakan H_0 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motorik kasar anak sebelum dan sesudah perlakuan, dimana motorik kasar anak sesudah perlakuan lebih tinggi dari sebelum perlakuan (Sugiono,2007).

Pembahasan Hasil Penelitian

Jika dilihat kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru dalam penerapan permainan tradisional kucing dan tikus, menunjukkan bahwa secara umum nilai *posttest* lebih tinggi dari pada nilai *pretest*. Hal ini dapat

dilihat dari kemampuan motorik kasar sebelum menggunakan penerapan permainan tradisional kucing dan tikus dari 18 anak tidak terdapat anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) dan kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Anak yang berada pada kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 8 anak atau 44,44% dan anak yang berada pada kategori belum berkembang (BB) sebanyak 10 anak atau 55,56%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar masih tergolong belum berkembang (BB). Selanjutnya setelah diberi perlakuan (*treatment*) kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan yang signifikan yaitu dari 18 anak terdapat 4 anak atau 22,22% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 12 anak atau 66,67%. Anak yang berada pada kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 2 anak atau 11,11% dan tidak satupun anak yang berada pada kategori belum berkembang (BB). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar tergolong berkembang sesuai harapan (BSH). Uji signifikansi untuk perbedaan antara sebelum dan setelah perlakuan menggunakan uji t dimana setelah perlakuan mempunyai perubahan sebelum dan setelah perlakuan.

Penelitian eksperimen dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan permainan kucing dan tikus. Uji signifikan perbedaan ini dengan t statistik diperoleh $t_{hitung} = 19,162$ dan $Sig = 0,000$. Karena $Sig < 0,05$ berarti signifikan. Jadi ada perbedaan perubahan kemampuan motorik kasar anak didik yang signifikan antara sebelum dan setelah menerapkan permainan kucing dan tikus. Dimana setelah perlakuan mempunyai perubahan lebih besar dibandingkan sebelum perlakuan. Hal ini adanya pengaruh kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan kucing dan tikus.

Menurut Ria Novianti (2015), Pembelajaran yang berarti terjadi terutama ketika bermain. Anak dapat menyalurkan naluri keingintahuannya, memperkuat koordinasi motorik kasar dan motorik halus, menggunakan kreativitas, meningkatkan keterampilan sosial dan disiplin ketika mereka bermain. Menyeimbangkan kegiatan bermain dan belajar penting dilakukan pendidik untuk membentuk kurikulum dan lingkungan pembelajaran anak-anak. Pemahaman pendidik tentang teori-teori perkembangan serta interaksi anak-anak dengan guru dan rekan dapat membantu guru merencanakan pembelajaran melalui bermain dengan lebih efisien.

Winda Gunarti (2008), permainan tradisional kucing dan tikus merupakan permainan yang dapat mengembangkan fisik anak. Hal ini disebabkan karena permainan ini menuntut anak untuk memiliki kemampuan untuk berlari, membuat lingkaran besar dan kecil melalui bergandengan tangan, serta menetapkan strategi. Kelebihan dari permainan ini adalah anak senantiasa bergerak untuk memperoleh tujuan yang akan dicapai, dalam hal ini mengejar anak yang lain yang berperan sebagai tikus. Sedangkan anak-anak yang lain saling bergandengan tangan untuk membentuk mata rantai lingkaran yang selalu membuka pintu untuk tikus keluar masuk lingkaran dan menutup pintu untuk menyelamatkan tikus dari kejaran kucing. Sehingga keseruan akan terjadi selama proses permainan. Hal ini secara tidak langsung membuat perkembangan motorik kasar anak akan berkembang seiring dengan kegiatan berlari dan melompat yang anak lakukan.

Julianidar (2015), pembelajaran pengembangan fisik motorik pada taman kanak-kanak harus dilakukan dengan metode dan cara yang menarik, sehingga murid termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebagaimana karakteristik sistem pembelajaran di TK yaitu belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Bermain

merupakan kebutuhan asasi setiap murid. Artinya, bermain merupakan salah satu fenomena yang paling natural atau alamiah dalam fase kehidupan murid.

Menurut Febrilismanto (2017) dalam alter dalam Fredericus Suharjana (2013) bahwa pada umumnya anak kecil memiliki otot yang lebih lentur atau elastis, keadaan tersebut akan terus meningkat pada usia belasan tahun atau usia sekolah. Anak-anak merupakan usia yang peka terhadap pertumbuhan dan perkembangan sehingga harus benar-benar diarahkan dan dibina agar pertumbuhan dan perkembangan tidak terganggu. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui pada masa anak-anak merupakan masa otot manusia lebih lentur dibandingkan usia berikutnya. Setelah bertambahnya usia dan masuk manusia pada masa yang lebih tua ototototnya akan mulai mengeras dan tidak elastis lagi.

Dari beberapa paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain kucing dan tikus dapat meningkatkan motorik kasar anak. Kegiatan bermain tersebut, banyak pengalaman yang diperoleh oleh anak dan tercipta suasana bermain yang menyenangkan dan tidak terpaksa sehingga anak belajar dengan rasa percaya diri, sehingga anak mampu menguasai keterampilan yang diharapkan dan pada akhirnya melalui kegiatan bermain kucing dan tikus mampu mendorong anak untuk mengembangkan motorik kasar yang dimilikinya.

Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa permainan tradisional kucing dan tikus memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Emi Muharni (2013) yang berjudul permainan tradisional kucing dan tikus dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotif di taman kanak-kanak lembaga kesejahteraan ibu dan anak (LKIA) 1 Pontianak.

Dari hasil penelitian tersebut di atas menunjukkan bahwa kegiatan penerapan permainan tradisional kucing dan tikus memberikan pengaruh yang significant. Sehingga hipotesis penelitian yang berbunyi bahwa "terdapat pengaruh penerapan permainan tradisional kucing dan tikus terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru", dapat diterima..

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebelum diberikan perlakuan kegiatan penerapan permainan tradisional kucing dan tikus tergolong ber kriteria mulai berkembang..
2. Kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru setelah diberikan perlakuan kegiatan penerapan permainan tradisional kucing dan tikus tergolong ber kriteria berkembang sesuai harapan..

3. Pemberian metode permainan tradisional kucing dan tikus memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Hal ini dapat diketahui bahwa ada perbedaan berupa peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak sebelum dan sesudah perlakuan. Penerapan permainan tradisional kucing dan tikus memiliki pengaruh sebesar 56,25% terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru.

Rekomendasi

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

1. Pihak sekolah
2. Bagi guru
3. Bagi peneliti selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Yus. 2012. Penilaian Perkembangan Belajar Anak TK. Kharisma putra utama
- Bambang Sujiono, dkk: 2007. Metode Kemampuan Fisik, Jakarta: Universitas Terbuka
- Depdiknas. 2008. Direktorat Jendral Managemen Pendidikandasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak Dan Sekolah Dasar, Jakarta
- Emi Muharni. 2013. Permainan Tradisional Kucing Dan Tikus Dalam Meningkatkan Kemampuan Gerak Lokomotif Di Taman Kanak-Kanak Lembaga Kesejahteraan Ibu Dan Anak (LKIA) 1 Pontianak. Jurnal Penelitian
- Febrilismanto. 2017. Penerapan Metode Latihan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Murid Taman Kanak-Kanak Karnida Bahagia Perum Sidomulyo Kota Pekanbaru. ejournal. educhild vol. 5 no. 2 unri.
- Julianidar, 2015. Penerapan Metode Latihan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Murid Taman Kanak-Kanak Karnida Bahagia Perum Sidomulyo Kota Pekanbaru. ejournal. educhild vol. 5 no. 2 unri
- Keen Achroni, 2012. Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional. Jakarta. Javalitera

- Ria Novianti, 2015. Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun. ejournal. educhild vol. 5 no. 2 unri.
- Samsudin.2008. Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak. Jakarta. Litera
- Sugiono.2008. Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto: 1996, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Winda Gunarti, dkk 2008. Metode Kemampuan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Jakarta. Universitas Terbuka