

Pengaruh Permainan Tradisional Jaluar Onau Terhadap Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru

Delsi Susanti¹⁾, Ria Novianti²⁾, Enda Puspitasari³⁾

¹Universitas Riau

email : delsisusanti17@gmail.com

²Universitas Riau

email : decihazli79@gmail.com

³Universitas Riau

email : enda.puspitasari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini didasari oleh pengamatan peneliti di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru, pengamatan ini terhadap kemampuan motorik kasar pada anak belum berkembang dengan optimal. Sehingga perlu dilakukan penelitian menggunakan permainan tradisional *Jaluar Onau*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji pengaruh permainan tradisional *Jaluar Onau* terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru dari bulan April 2019 sampai Juli 2019 untuk observasi dan penelitian. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pretest posttest design* dengan jumlah sampel 20 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi kemampuan motorik kasar anak. Teknik analisis data menggunakan uji t-test dengan menggunakan IBM SPSS *statistik* ver 23. Dari hasil analisis data diperoleh t_{hitung} 24,218 lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,093$ dengan sig $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar pada anak yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan permainan tradisional *Jaluar Onau*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh permainan tradisional *Jaluar Onau* terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru sebesar 56,79%.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Jaluar Onau, Kemampuan Motorik Kasar

Playground Influence Such As Traditional Jaluar Onau To The Ability of Rough Motor in Children Aged 5-6 Years in Tk Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Pekanbaru

Abstract

This research is based on the observation of researchers in TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru, this observation of the rough motor ability in the child has not developed optimally. It is necessary to do research using a playground such as traditional Jaluar Onau. The purpose of this study is to assess playground influence such as traditional Jaluar Onau towards rough motor skills in children aged 5-6 years. This research was done in TK Negeri Pembina 3 District Marpoyan Damai Pekanbaru City from April 2019 until July 2019 for observation and research. Research using experimental method with One Group Pretest posttest Design design with a sample number of 20 children. The data collection techniques used in this research are using the child's rough motor ability observation sheet. Data analysis

techniques using T-Test test using I.BM SPSS stats Ver 23. From the data analysis results obtained THITUNG24, 218 is greater than on this = 2,093 with SIG 0000 < 0, 05. It can be concluded that there is a difference in rough motor ability in significant children before and DPFN use of a playground such as traditional Jaluar Onau. Based on the results of the hypothesis test obtained there is a playground influence such as traditional Jaluar Onau to motor ability in children aged 5-6 years in TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Pekanbaru Rough 56, 79%.

Keywords: Playground Like Traditional Jaluar Onau, Rough Motor Skills

1. PENDAHULUAN

Kualitas suatu bangsa dan negara bukan hanya dilihat dari hasil sumber daya alam dan jumlah penduduknya saja tetapi juga terletak pada kualitas sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang berkualitas menjadi salah satu tuntutan dalam kehidupan di era globalisasi. Untuk memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dapat diwujudkan dengan adanya pendidikan. Untuk mewujudkan hal ini Pemerintah Indonesia memiliki tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya. Dengan adanya pendidikan maka akan timbul dalam diri seseorang untuk berlomba-lomba dan memotivasi diri lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Maka pemerintah Indonesia mengusahakan pendidikan mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 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 melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan sejak usia dini adalah kemampuan motoriknya. Seiring dengan pertumbuhan fisiknya yang beranjak matang, maka perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Semakin sering anak melakukan gerakan fisik maka memberikan dampak yang baik pada pertumbuhan dan fisik

motoriknya untuk mempermudah anak menghadapi persiapan pada masa yang akan datang. (Febrialismanto, 2017).

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan penulis pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Marpoyan Damai Kota Pekanbaru, terdapat permasalahan pada anak yaitu dengan gejala-gejala bahwa perkembangan motorik kasar anak belum berkembang dilihat dari kurangnya gerakan motorik kasar dalam setiap melakukan permainan. Hal ini dapat dilihat dari (1) sebagian anak belum mampu melakukan koordinasi gerakan kaki dalam melangkahakan kaki sambil mengayunkan tangan, hal ini terlihat ketika anak masih dilatih dalam melakukan permainan-permainan yang dapat mengembangkan motorik kasarnya. (2) anak belum mampu memahami perintah sederhana dari guru, hal ini terlihat ketika guru melakukan kegiatan bermain diluar ruangan. (3) anak belum mampu melakukan permainan fisik dengan aturan, hal ini terlihat ketika guru meminta anak untuk merundukkan tubuh sambil mengayunkan tangan. (4) anak belum mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelincahan, hal ini terlihat ketika guru meminta anak melangkahakan kaki sambil mengayunkan tangan anak masih ragu-ragu untuk melangkahnya. Dari permasalahan diatas dalam pengamatan yang peneliti lakukan permasalahan tersebut adalah masalah kurangnya stimulasi dalam perkembangan motorik kasar pada anak usia dini.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen yang menggunakan data *one group pretest design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa

kelompok pembandingan. Menurut Sugiyono (2010) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Populasi adalah keseluruhan dari subjek atau objek penelitian (Suharsimi, 2010). Dalam penelitian ini, populasinya adalah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Marpoyan Damai Kota Pekanbaru yang berjumlah 20 anak diantaranya 10 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan. Teknik analisis data yang digunakan di penelitian ini adalah uji t. Teknik ini sesuai dengan metode eksperimen yang dikemukakan oleh Suharsimi (2010) adapun rumusannya adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

Md : Mean dari deviasi (d) antara *post test* dan *pre test*

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

n : Banyak subjek

df : atau db adalah N-1

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen ini dilakukan *pretest* dan *posttest*. Adapun paparan dari data hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun secara umum dapat dilihat dari tabel deskripsi data penelitian:

Tabel 1 Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor Hipotetik				Skor Hipotetik			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
Pretest	6	24	15	3	7	13	10,0	1,37
Posttest	6	24	15	3	15	22	17,95	1,57

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 1 di atas, maka dapat dilihat pada rata-rata empirik skor kemampuan motorik kasar pada anak lebih tinggi setelah menggunakan permainan tradisional *Jaluar Onau* yang sebelumnya berada di skor rata-rata 10 menjadi 17,95. Ini membuktikan bahwa penggunaan permainan tradisional *Jaluar Onau* berpengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak didik.

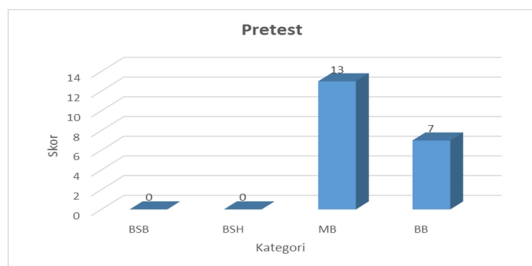
Tabel 2 Gambaran Umum Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Marpoyan Damai Kota Pekanbaru Sebelum (*Pretest*) Permainan Tradisional *Jaluar Onau*

No	Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	Persentase (%)	Kriteria
1	Berjalan	35	80	43,75	MB
2	Melompat dengan kaki bergantian	34	80	42,50	MB
3	Menunjukkan kemampuan berlari yang matang, jarang jatuh, menunjukkan kecepatan dan kontrol yang meningkat	33	80	41,25	MB
4	Melompat tinggi	34	80	42,50	MB
5	Melompat jauh	32	80	40,00	BB
6	Melompat tali	32	80	40,00	BB
Jumlah		200	480		MB
Rata-Rata		33,33	80	41,67	

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan perhitungan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator perkembangan kemampuan motorik kasar sebelum diberikan perlakuan yaitu 41,67% berada pada kriteria mulai berkembang (MB).

Gambar 1 Diagram Kemampuan Motorik Kasar sebelum perlakuan



Tabel 3 Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Marpoyan Damai Kota Pekanbaru Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*) Permainan Tradisional *Jaluar Onau*

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76 – 100%	0	0,0
2	BSH	56 – 75%	0	0,0
3	MB	41 – 55%	13	65,0
4	BB	≤ 40 %	7	35,0
Jumlah			20	100,0

Sumber : Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak sebelum permainan tradisional jaluar onau diperoleh data tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 0%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 13 anak dengan presentase 65,0% dan belum berkembang (BB) sebanyak 7 anak dengan persentase 35,0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 1 Diagram Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Sebelum Perlakuan Untuk mengetahui gambaran kemampuan motorik kasar pada anak setelah diberi perlakuan permainan tradisional *Jaluar Onau*. Maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4 Gambaran Umum Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Marpoyan Damai

Kota Pekanbaru Sesudah diberikan Perlakuan (*Posttest*)

No	Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	Persentase (%)	Kriteria
1	Berjalan	64	80	80,00	BSB
2	Melompat dengan kaki bergantian	58	80	72,50	BSH
3	Menunjukkan kemampuan berlari yang matang, jarang jatuh, menunjukkan kecepatan dan kontrol yang meningkat	59	80	73,75	BSH
4	Melompat tinggi	59	80	73,75	BSH
5	Melompat jauh	57	80	71,25	BSH
6	Melompat tali	62	80	77,50	BSB
Jumlah		359	480	74,79	BSH
Rata-Rata		59,833	80	74,79	H

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan perhitungan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator tersebut setelah diberikan perlakuan yaitu 74.79% berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).

Untuk mengetahui gambaran kemampuan motorik kasar pada anak setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan tradisional *Jaluar Onau* maka dapat dilihat pada table berikut:

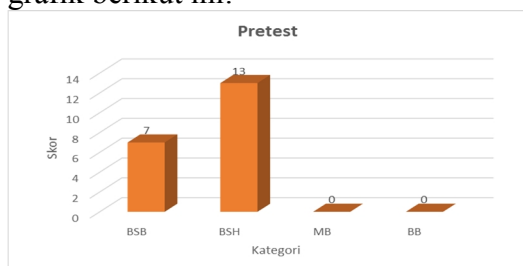
Tabel 5 Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Marpoyan Damai Kota Pekanbaru Sesudah Diberikan Perlakuan (*Posttest*).

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76 – 100%	7	65,0
2	BSH	56 – 75%	13	35,0
3	MB	41 – 55%	0	0,0
4	BB	≤ 40 %	0	0,0
Jumlah			20	100,0

Sumber : Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada anak setelah perlakuan permainan tradisional Jaluar Onau diperoleh data anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB)

sebanyak 7 anak dengan persentase 65,0% dan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 13 anak dengan persentase 35,0%, dan tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 2 Diagram Kemampuan Motorik Kasar setelah perlakuan

Adapun hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan permainan tradisional *Jaluar Onau* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6 Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan Tradisional *Jaluar Onau* di TK Negeri Pembina 3 Marpoyan Damai Kota Pekanbaru

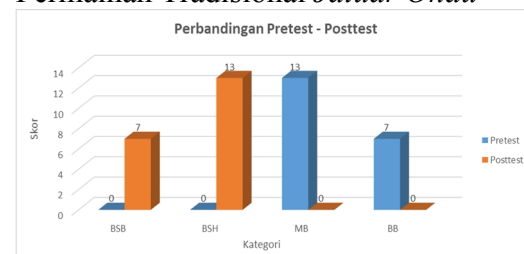
No	Kategori	Rentang Skor	Pre Test F	Pre Test %	Post Test F	Post Test %
1	BSB	76 – 100%	0	0,0	7	65,0
2	BSH	56 – 75%	0	0,0	13	35,0
3	MB	41 – 55%	13	65,0	0	0,0
4	BB	< 40 %	7	35,0	0	0,0
Jumlah			20	100,0	20	100,0

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Kemudian terjadi peningkatan setelah diberikan permainan tradisional *Jaluar Onau* dimana terdapat anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 anak dengan persentase 65,0%, terdapat anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 13 anak dengan persentase 35,0%, dan tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum

berkembang (BB) dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut:

Sebelum dan Sesudah Penggunaan Permainan Tradisional *Jaluar Onau*



Gambar 4.3 Diagram Kemampuan Motorik Kasar *Pretest* dan *Posttest*

ANALISIS DATA

Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dimiliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah ada hubungan antara variabel hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Tabel 7. Uji Linearitas

		ANOVA Table				
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Posttest	Between Groups	27.450	6	4.575	3.050	.043
*						.013
Pretest	Deviation from Linearity	15.200	5	3.040	2.027	.141
	Within Groups	19.500	13	1.500		
	Total	46.950	19			

Sumber : Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 4.8 di atas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan motorik kasar pada anak dengan melakukan permainan tradisional *Jaluar Onau* sebesar 0,043. Artinya adalah nilai *sig combined* lebih kecil dari 0,05 ($0,043 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan permainan tradisional *Jaluar Onau* adalah linear

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan

keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisis homogenitas dalam pengujian ini menggunakan uji *chi-square test* dengan bantuan program *SPSS versi 23*. Kolom yang dilihat pada *print out* ialah kolom *Sig.* Jika nilai pada kolom *Sig.* > 0,05 maka H_0 diterima.

Tabel 8. Uji Homogenitas

Test Statistics		
	Pretest	Posttest
Chi-Square	11.500 ^a	8.700 ^a
Df	6	6
Asymp. Sig.	.074	.191

Sumber : Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan dari tabel 4.9 diatas diperoleh nilai *Asymp Sig* sebelum perlakuan 0,074 dan setelah perlakuan 0,191 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara *Kolmogrof* (uji *K-S sample*) pada *SPSS 23*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 9. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		Pretest	Posttest	
N		20	20	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	10.0000	17.9500	
	Std. Deviation	1.37649	1.57196	
	Absolute Differences			
	Most Extreme Positive	.150	.152	
	Negative	-.150	-.123	
Test Statistic		.150	.152	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}	

Sumber : Olahan Data Penelitian 2019

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 *Sig.* Sebelum perlakuan sebesar 0,200 dan nilai *Sig.* Sesudah perlakuan sebesar 0,200. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *Sig.* > 0,05 maka H_0 diterima, data tersebut berdistribusi normal.

Uji hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah perlakuan serta untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan tradisional jalar onau terhadap kemampuan motorik kasar pada 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.

Tabel 10. Uji Hipotesis

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Paired Sample 1	7.95000	1.46808	.32827	7.26292	8.63708	24.218	19	.000

Sumber : Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 4.11 diatas menunjukkan nilai *t* hitung sebesar 24,218 dengan signifikan sebesar 0,000. Diperoleh nilai *t* tabel pada signifikansi 5% (2 sisi) dengan degree of freedom dengan persamaan $n-1 = 20-1 = 19 = 2,093$ (lihat tabel *t*). dengan demikian maka diketahui *t* hitung (24,218) > *t* tabel (2,093) atau signifikansi (0,000) < alpha (0,05). Artinya adalah bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional jalar onau terhadap kemampuan motorik kasar pada anak.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *SPSS*

ver.23 dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan *uji t*, terlihat bahwa hasil t_{hitung} 24,218 lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,093$ dengan df yaitu:

$$\begin{aligned} Df &= (n-1) \\ &= 20-1 \\ &= 19 \end{aligned}$$

Dengan df = 19, maka dapat dilihat harga $t_{hitung} = 24,218$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,093$. Dengan demikian H_0 = ditolak dan H_a = terima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh permainan tradisional *Jaluar Onau* terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Marpoyan Damai Kota Pekanbaru.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional jaluar onau terhadap kemampuan motorik kasar pada anak, cara menghitung rumus gain menurut David E.Meltzer (Yanti Herlanti, 2006) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} G &= \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} \times 100\% \\ G &= \frac{359 - 200}{480 - 200} \times 100\% \\ G &= \frac{159}{280} \times 100\% \\ G &= 56,79\% \end{aligned}$$

Untuk melihat klasifikasi nilai N-Gain ternormalisasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Kategori Gain Ternormalisasi
Gain Ternormalisasi

Gain Ternormalisasi	Kriteria Penilaian
$G < 30$	Rendah
$30 \% < G < 70 \%$	Sedang
$G > 70 \%$	Tinggi

Berdasarkan rumus di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang diberikan permainan tradisional *Jaluar Onau* terhadap kemampuan motorik

kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Marpoyan Damai Kota Pekanbaru adalah sebesar 56,79%. Dimana pada kategori Gain ternormalisasi berada pada kategori tinggi ($30 \% < G < 70$).

Menurut penelitian Febrialismanto tentang Analisis Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar (2017) Dari indikator penelitian dapat dilihat nilai yang tertinggi adalah melakukan kegiatan kebersihan diri yang memiliki persentase (%) sebesar 83.39%. Sedangkan nilai yang terendah indikator melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan yang memiliki persentase (%) sebesar 72.74% yang termasuk dalam kategori BSH (berkembang sesuai dengan harapan). Secara umum dari tabel 1 dapat diketahui kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar memiliki nilai presentase sebesar 77.45 yang dikategorikan BSB (berkembang sangat baik).

4. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan permainan tradisional *jaluar onau* terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Marpoyan Damai Kota Pekanbaru adalah kriteria penilaian Gain Ternormalisasi berada pada kategori sedang sebesar 56,79%.

Rekomendasi

1. Pihak Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Marpoyan Damai Kota Pekanbaru

berada pada kategori sedang, maka dari itu pihak sekolah memiliki kewajiban untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak didiknya dengan memberikan permainan tradisional jalar onau yang digunakan peneliti dalam penelitiannya.

2. Bagi Guru

Pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional jalar onau ini dapat digunakan selanjutnya dalam kegiatan sesuai dengan kebutuhan agar anak lebih berminat dan termotivasi dalam belajar. Sebagai guru diharapkan selalu memberikan media/alat pembelajaran yang menarik dan kreatif bagi anak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan berbagai media pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan, hal ini tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan peneliti seperti, waktu, biaya, tenaga dan keterbatasan-keterbatasan lainnya. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi pengetahuan kemampuan motorik kasar.

Daftar Pustaka

- [1] Ayu anggraeni. (2018). *pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Surabaya* https://www.researchgate.net/publication/324820928_Pengaruh_Permainan_Tradisional_Lompat_Tali_terhadap_Perkembangan_Motorik_Kasar_Anak_Usia_5-6_Tahun
- [2] BP-PLSP, James Danandjaja, Kurniati. Pengertian Permainan Tradisional yang Benar Menurut Ahli <https://www.google.com/search?> (diakses Mar 26, 2018)
- [3] Depdikbud. 2014. *Permendikbud No 137-2014: Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. BNSP. Jakarta
- [4] Depdiknas. 2004. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta
- [5] Dharmamulya, Sukirman, dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- [6] Dipeparsebud. 2005. *Permainan Tradisional Lampar*. Kabupaten Kampar:
- [7] Fadlillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- [8] Febrialismanto, 2017. *Analisis motorik kasar anak usia 5-6 tahun di taman kanak – kanak kecamatan bangkinang kabupaten kampar*. PG-PAUD FKIP Universitas Riau. (Diakses pada 08 Agustus 2019).
- [9] Hidayah Rahma .(2018). *Permainan Tradisional Lompat Kodok Hasil Pengelolaan Data Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak* <http://repository.uinsu.ac.id/4155/1/SKRIPSI%20HIDAYA%20RAHMA.pdf>
- [10] Imma'u Rochmani. (2016). *pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Anak di TK IT Baiturrahman Prambanan Kabupaten Klaten* <http://eprints.ums.ac.id/45214/16/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>. (Diakses pada 15 Agustus 2019)
- [11] Janice J. Beaty. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*.

- Kencana Prenadamedia Group. Jakarta.
- [12] Lita Erdiana .(2016). *Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor terhadap perkembangan motorik kasar dan sikap kooperatif anak tk kelompok B di Kecamatan Sidoarjo*
<https://www.bing.com/search?q=+Pengaruh+Permainan+Tradisional+Gobak+Sodor+terhadap+perkembangan+motorik+kasar+dan+sikap+kooperatif+anak+tk+kelompok+B+di+Kecamatan+Sidoarjo.html>
 (Diakses pada tanggal 02 Agustus 2019)
- [13] Masnipal, 2008. *Model Pengembangan Kreativitas Jurnal educhild pendidikan, sosial dan budaya Melalui Permainan Konstruktif Dalam Proses Pendidikan Anak Usia Dini*. Disertai Pascasarjana UPI. Bandung.
- [14] Rita kurnia & Zulkifli N. 2016. *Efektifitas pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) bahan lokal untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun TK melati dharmawanita air tiris kecamatan kampar*. Jurnal educhild pendidikan, sosial dan budaya. PG-PAUD FKIP Universitas Riau.
- [15] Ria Novianti. *Teknik Observasi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini*. EDUCHILD. Vol. 01.No. 1 Tahun 2012.
- [16] Sungai Kuantan. 2009. *Pacu Onau-Dahulu dan Sekarang*.
<http://sungaikuantan.blogspot.co.id/2009/01/pacu-onau-dahulu-dan-sekarang.html>(Diakses pada 07 Agustus 2019)
- [17] Sugiyono. 2010. *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Penerbit Alfabeta
- [18] Sujiono & Yiliani Nuraini, 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Indeks. Jakarta.
- [19] Sujiono, dkk, 2007. *Metode Perkembangan Motorik*. Modul 1. Bandung: Universitas Terbuka.
- [20] Sumarjilah .(2014). *meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B melalui bermain estafet di TK Mekar Siwi Ngaran Kaligesing Purworejo*
http://eprints.uny.ac.id/14317/1/SKRIPSI_Sumarjilah.pdf
- [21] Suyadi. 2010. *Psikologi belajar pendidikan anak usia dini*. PT pustaka insan madani, anggota IKAPI. Yogyakarta.