

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENGRANG TERHADAP
KESEIMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ABCD MANDIRI
KECAMATAN SIPOHOLON**

Asima Irma Yanti Butar-Butar

Mei Lastri E.F. Butar Butar

Adiani Hulu

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

irma6288@gmail.com

meilastri2015@gmail.com

adianihulu4@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui permainan tradisional engrang terhadap peningkatan keseimbangan anak usia 5-6 Tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pre-experimental dengan bentuk "One-Group Pretest-Posttest Design". Populasi adalah anak yang ada di TK Mandiri ABCD usia 5-6 Tahun yang berjumlah 100 orang siswa dan ditetapkan sampel sebanyak 25 orang dengan menggunakan Purposive Sampling. Data dikumpulkan dengan angket tertutup sebanyak 12 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional engrang terhadap peningkatan keseimbangan anak usia 5-6 tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon dibuktikan dengan uji signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($\alpha=0,05$; $dk=n-1=31$) yaitu sebesar $4,881 > 2,064$ dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a yakni terdapat pengaruh permainan tradisional engrang terhadap peningkatan keseimbangan anak usia 5-6 tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon diterima.

Kata Kunci: Permainan Egrang Batok Kelapa, Keseimbangan Anak

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of traditional stilt games on improving the balance of children aged 5-6 years at ABCD Mandiri Kindergarten, Sipoholon District. The method used in this study is a pre-experimental research method with the form of "One-Group Pretest-Posttest Design". The population is children at ABCD Mandiri Kindergarten aged 5-6 years totaling 100 students and a sample of 25 people was determined using Purposive Sampling. Data were collected with a closed questionnaire of 12 items. The results of data analysis show that there is an influence of traditional stilt games on improving the balance of children aged 5-6 years at ABCD Mandiri Kindergarten, Sipoholon District, as evidenced by the significant test obtained a t-value of $> Label$ ($0-0.05$, $dk--1-31$) which is $4.881 > 2.064$, thus there is a significant influence between variable X and variable Y. Thus

Ha is rejected and H, namely there is an influence of traditional stilt games on improving the balance of children aged 5-6 years at ABCD Mandiri Kindergarten, Sipoholon District, is accepted.

Keywords: Coconut Shell Stilts Game, Children's Balance

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki usia 0-6 tahun dimana Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) anak usia dini disebut sebagai golden age atau usia emas hal ini karena semua aspek perkembangan anak usia dini akan tumbuh dan berkembang secara optimal merupakan upaya pembinaan yang di tujukan bagi anak yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut yang di selenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal. PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) Bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Hal ini sejalan dengan pasal 1 UU RI No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak, dan negara.¹ Melihat begitu pentingnya peran Pendidikan tersebut, pemerintah sadar bahwa untuk mengoptimalkan pengembangan kemampuan seseorang maka harus di mulai sejak awal kehidupan. Selain itu, definisi anak usia dini dikemukakan juga oleh NAEYC yaitu anak usia dini merupakan sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Ruang lingkup Pendidikan Anak Usia Dini, di antaranya: bayi (0-1 tahun), balita (2-3 tahun), kelompok bermain (3-6 tahun), dan sekolah dasar kelas awal (6-8 tahun).

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk belajar. Pada masa ini, anak mengalami proses pertumbuhan dan per-kembangan yang luar biasa. Anak usia dini adalah

¹ "Jhon W.Santroek, *Perkembangan Anak*, Terj.Mila Rachmawati, Anna Kuswanti (Jakarta: Erlangga,2007),Hlm.19.

anak yang berada di masa golden age yang artinya seorang anak memiliki potensi berkembang yang paling baik. Pada usia ini, fisik otak anak berkembang mencapai 90%.²

Dari beberapa teori ini dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun. Aspek penting dari perkembangan anak salah satunya ialah perkembangan motorik anak terutama keseimbangan anak. Keseimbangan adalah kemampuan anak mengontrol posisi atau postur tertentu, seperti pada saat berjalan, memanjat, atau duduk. hal ini sejalan dengan pendapat O'Sullivan dalam Arif Rohman Hakim Soegiyanto, dkk Keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan kesetimbangan tubuh ketika di tempatkan di berbagai posisi. keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan pusat gravitasi pada bidang tumpu terutama ketika saat posisi tegak.³ Dalam meningkatkan keseimbangan anak dapat dikembangkan melalui bermain. Bermain merupakan kegiatan yang sangat akrab dengan kehidupan anak. Penelitian para ilmuwan sosial dan humaniora menunjukkan bahwa bermain mengandung unsur edukatif yang dapat mempengaruhi perkembangan psikologis anak.⁴ Dalam proses kehidupan manusia dari kecil hingga dewasa, tidak ada orang yang tidak mengenal bermain. Permainan yang dimainkan anak pada zaman dahulu disebut sebagai permainan tradisional yang diturunkan dari generasi kegenerasi berikutnya, permainan tradisional diciptakan melalui bahan-bahan alam serta memanfaatkan barang-barang bekas adapun beberapa contoh permainan tradisional ialah: lompat tali, margala, englek (sitekka), engrang. Namun seiring perkembangan jaman permainan tradisional sudah hampir telupakan akibat dari kemajuan teknologi yang menciptakan permainan modern sehingga anak-anak dapat bermain dengan menggunakan teknologi canggih seperti Playstation, Handphone, Laptop dan lain-lain.

Permainan Engrang merupakan permainan yang dapat meningkatkan keseimbangan anak, karena melalui permainan engrang anak harus mampu mengkoordinasi gerakan tubuh serta menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh A. Faisol Badrus Salam salah satu Cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keseimbangan anak melalui permainan tradisional engrang batok kelapa karena dalam permainan engrang harus mempertahankan keseimbangan dengan berdiri diatas batok

²M Fadillah, Desain Pembelajaran Paud, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media 2012), Hlm. 62

³ Arif Rohman Hakim, Soegiyanto, Soekardi, Pengaruh Usia Dan Latihan Keseimbangan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Kelas Bawah Mampu Didik Sekolah Luar Biasa, Juni 2013. Hlm 3.

⁴ Isnati Sholikhah, Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Untuk Usia 4-5 Tahun Di Play Group Dan Tpa Alam Uswatun Khasanah Gamping, Sleman, Yogyakarta, H. 17

kelapa yang terbuat dari kelapa dan berjalan agar posisi pemain tetap berdiri diatas engrang. Karena aktifitas pada permainan tersebut otot-otot pada anak akan berkontraksi dan begitu pula gerakan pada anak terkontrol dengan sendirinya. Engrang dalam bahasa sastra jawa disebutkan Permainan Engrang diberi makna batok kelapa, bambu atau kayu yang diberi pijakan (untuk kaki). Permainan engrang merupakan aktifitas fisik untuk melatih sistem gerak tubuh (motorik)⁵ hasil penelitian menurut Novitasari dalam jurnal Sherly Alfia Maudina dan Ismatul Khasanah. Pada permainan engrang juga dapat menstimulasi keseimbangan tubuh pada anak. keseimbangan diartikan sebagai keterampilan mempertahankan tubuh ketika berada di berbagai posisi. Pergerakan yang tinggi pada anak usia dini membuat mereka aktif bergerak. Serta Kemampuan anak untuk dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi dibutuhkan untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.⁶

Dalam kekristenan anak juga diajarkan untuk menumbuhkan rasa empati, mendidik anak untuk peduli, mengajarkan anak untuk berbagi dan mengajarkan anak tentang saling mengasihi satu dengan yang lainnya. Dalam kekristenan ditanamkan “kasih”. Kasih yang dimaksudkan adalah kasih yang bersumber dari Allah itu sendiri yang bisa disebut dengan agave. Agave adalah berasal dari Bahasa Yunani yang berarti cinta yang tidak mementingkan diri sendiri, atau cinta tanpa batas, atau cinta tanpa syarat. Kasih agave tidak pernah egois. Hidup orang Kristen didasarkan atas iman dan kasih Allah yang memanggil untuk hidup didalamnya.

Anak usia dini menduduki posisi penting dan sebagai acuan utama dalam pemilihan pendidikan dan pendekatan, model, dan metode pembelajaran. Hal yang perlu di ingat dari sisi anak adalah bukan tentang sekedar mempersiapkan anak untuk bisa masuk Sekolah Dasar, melainkan untuk membantu mengembangkan semua potensi anak seperti; fisik, bahasa, intelektual/ kognitif, emosi, sosial, moral, dan agama, dan meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan juga untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

⁵ A. Faisol Badrus Salam, Dkk, Pengaruh Permainan Tradisional (Engrang Bambu) Terhadap Peningkatan Keseimbangan Pada Anak Kelas 5 SD, Vol. 1(3): 2019. Hlm 2

⁶ Sherly Alfia Maudina , Ismatul Khasanah, Aktivitas Bermain Engklek Sebagai Stimulasi Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini, 26 AGUSTUS 2023. Hlm 3

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pembahasan ini adalah metode penelitian pre-experimental dengan bentuk "One-Group Pretest-Posttest Design.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Rumusan Hipotesis Penelitian

Yang menjadi rumusan hipotesis penelitian ini adalah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Pengaruh Permainan Egrang Batok Kelapa Terhadap Peningkatan Keseimbangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Pengaruh Permainan Egrang Batok Kelapa Terhadap Peningkatan Keseimbangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon.

2. Uji t

Adapun rumus yang digunakan dalam menguji hipotesis adalah dengan rumus t-test sampel sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto dengan rumus yaitu:

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

Dengan keterangan:

Md : mean dari deviasi (d) antara post- test dan pre-test

Xd : perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N : banyaknya subjek

df : atau db adalah $N - 1$ ⁷

Berdasarkan hasil perhitungan maka ketahu:

$$\bar{x}_1 = 43,52$$

$$\bar{x}_2 = 35,08$$

$$\Sigma d = 211,00$$

Sementara Md ditemukan dengan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 79..

$$Md = \frac{211,00}{25} = 8,44$$

Selanjutnya, kita harus menemukan jumlah kuadrat deviasi sebagaimana dicantumkan dalam tabel berikut ini.

Dengan demikian diperoleh nilai jumlah kuadrat deviasi yaitu 1794,16. Selanjutnya akan dicari nilai t dengan memasukkan angka-angka tersebut di atas sesuai dengan rumus uji t sebagai berikut.

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

$$t = \frac{8,44}{\sqrt{\frac{1794,16}{25(25-1)}}$$

$$t = \frac{8,44}{\sqrt{\frac{1794,16}{600}}}$$

$$t = \frac{8,44}{\sqrt{2,990}}$$

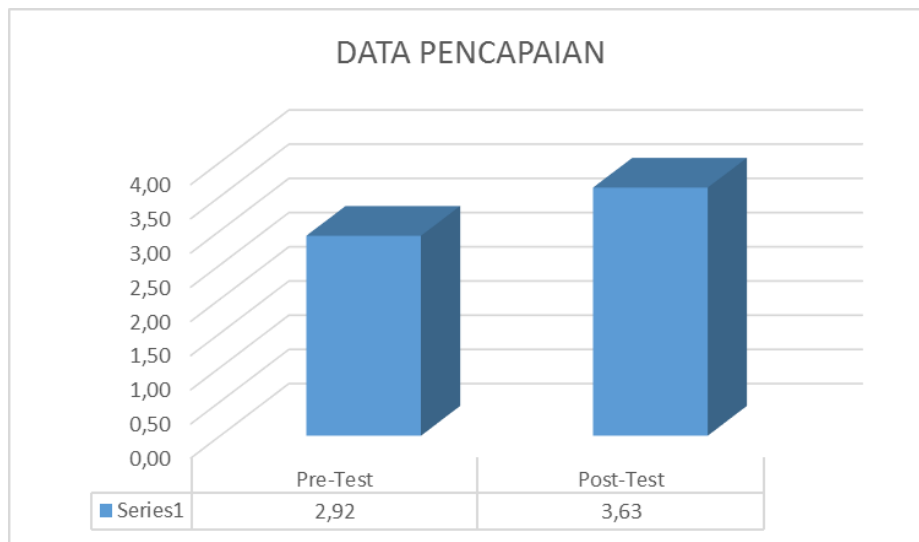
$$t = \frac{8,44}{1,729} = 4,881$$

Maka dari perhitungan data tersebut di atas, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,881.

3. Penerimaan Hipotesis Penelitian

Untuk mengetahui H_0 dan H_a diterima, maka ketentuannya adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$. menentukan t_{tabel} diketahui uji dua pihak dengan dk pembilang adalah $\alpha = 0,05$ dan dk penyebut $n - 1 = 25 - 1 = 24$ yaitu 2,064. Sehingga diperoleh $t_{hitung} = 4,881 > t_{tabel} = 2,064$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh Permainan Egrang Batok Kelapa Terhadap Peningkatan Keseimbangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon.

Rata-rata nilai yang diperoleh Peningkatan Keseimbangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon pada pre-test dan post-test dapat di lihat melalui diagram berikut ini:



Data tersebut di atas menunjukkan bahwa minat belajar anak meningkat pada Post-test yaitu setelah diberikan treatment atau perlakuan menggunakan Permainan Egrang Batok Kelapa, yaitu dari nilai rata-rata sebesar 2,92 menjadi nilai rata-rata sebesar 3,63.

a. Pembahasan Hasil penelitian

Setelah peneliti mentabulasi jawaban responden, kemudian diolah dan dianalisis. Sesuai dengan deskripsi data penelitian diketahui rata-rata keseluruhan Peningkatan Keseimbangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon adalah meningkat dari nilai pre-test yaitu sebesar 2,92 menjadi nilai 3,63 pada post-test Artinya bahwa terjadi peningkatan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 4 Tarutung T.P 2023/2024 sebesar 0,70 karena penerapan Permainan Egrang Batok Kelapa.

Berdasarkan penyebaran data pretest kepada anak diketahui pencapaian tertinggi adalah angket pretest nomor 11 dengan skor 83 dan nilai rata-rata 3,32 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu melakukan permainan dengan aturan yang sudah ditentukan. Dan pencapaian terendah adalah angket pretest nomor 2 dengan skor 62 dan nilai rata-rata 2,48 yaitu banyak anak menjawab bahwa anak dapat berlari.

Berdasarkan penyebaran data pretest kepada anak diketahui pencapaian indikator tertinggi adalah indikator nomor 3 dengan nilai rata-rata 3,10 yaitu indikator kecepatan. Dan pencapaian indikator terendah adalah indikator nomor 2 dengan nilai rata-rata 2,79 yaitu indikator keseimbangan.

Berdasarkan penyebaran data posttest kepada anak diketahui pencapaian tertinggi adalah angket posttest nomor 1 dan nomor 8 dengan skor 94 dan nilai rata-rata 3,76 yaitu banyak anak menjawab bahwa anak dapat melakukan gerakan tubuh dengan maksimal dan tidak terjatuh serta dapat menerima kalah atau menang saat melakukan permainan. Dan pencapaian terendah adalah angket nomor 2 dengan skor 86 dan nilai rata-rata 3,44 yaitu banyak anak menjawab bahwa anak dapat berlari.

Berdasarkan penyebaran data posttest kepada anak diketahui pencapaian indikator tertinggi adalah indikator nomor nomor 2 dan 3 dengan nilai rata-rata 3,64 yaitu indikator keseimbangan dan kecepatan. Dan pencapaian indikator terendah adalah indikator nomor 1 dengan nilai rata-rata 3,60 yaitu indikator kekuatan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis melalui uji signifikan (uji t) diperoleh $t_{hitung} = 4,881 > t_{tabel} = 2,064$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh Permainan Egrang Batok Kelapa Terhadap Peningkatan Keseimbangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon.

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Simpulan

Berdasarkan paparan data dan temuan penelitian, serta pembahasan sebagaimana telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

Terdapat pengaruh Permainan Egrang Batok Kelapa Terhadap Peningkatan Keseimbangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon diketahui berdasarkan perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} adalah $t_{hitung} = 4,881 > t_{tabel} = 2,064$ hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh Permainan Egrang Batok Kelapa Terhadap Peningkatan Keseimbangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon.

1.2 Saran

Dari kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka peneliti memberi saran kepada:

1. Guru Di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon diharapkan mampu mempertahankan serta meningkatkan Permainan Egrang Batok Kelapa Terhadap Peningkatan Keseimbangan Anak Usia 5-6 Tahun.

2. Guru ditempat penelitian diharapkan mampu mempertahankan serta meningkatkan Permainan Egrang Batok Kelapa dengan menerapkan langkah-langkah Permainan Egrang Batok Kelapa dengan baik dan benar dalam pembelajaran di ruang kelas.
3. Pembaca lain disarankan untuk mengkaji ulang Permainan Egrang Batok Kelapa yang kemungkinan akan berpengaruh terhadap variabel lain selain peningkatan keseimbangan anak seperti peningkatan motorik halus anak dan peningkatan motorik kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Faisol Badrus Salam, (2019), Dkk, Pengaruh Permainan Tradisional (Engrang Bambu) Terhadap Peningkatan Keseimbangan Pada Anak Kelas 5 SD, Vol. 1(3)
- Arikunto S, 2017. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.
- Arikunto, 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Hakim, A. R. (2013). Pengaruh Usia Dan Latihan Keseimbangan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Kelas Bawah Mampu Didik Sekolah Luar Biasa. *Journal Of Physical Education And Sports*, 2(1).
- Isnati Sholikhah, Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Untuk Usia 4-5 Tahun Di Play Group Dan Tpa Alam Uswatun Khasanah Gamping, Sleman, Yogyakarta
- M Fadillah, (Yoyakarta: Ar-Ruzz Media 2012), Desain Pembelajaran Paud
- Santrock, J. W. (2007). *Child Development* (Terj. Mila Rahmawati Dan Anna Kuswanti) Jakarta: Erlangga, Cet. Xi, Jilid, 1.
- Sherly Alfia Maudina (2023) , Ismatul Khasanah, Aktivitas Bermain Engklek Sebagai Stimulasi Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini.
- Sugiyono, 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&I.
- Sugiyono. 2017 . Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta,
- Sugiyono. 2021. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.