

PENERAPAN PERMAINAN *UTENGGAR* UNTUK MENINGKATKAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK KELAS B DI RA MASYITHOH KALIWIRO

Nisa Ul Firdaus^{1)*}, Hidayatu Munawaroh²⁾

^{1,2)} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Sains Al-Qur'an

nisaulfirdaus57@gmail.com

Abstrak

Perkembangan fisik motorik kasar pada anak-anak perlu dilatih karena diusia dini kemampuan motorik kasar menjadi awal untuk pengembangan kemampuan yang lainnya, seperti kemampuan sensorik dan kemampuan berpikir. Tujuan Penelitian yaitu untuk mengetahui 1) kemampuan fisik motorik kasar anak, 2) mengetahui penerapan permainan *utengkar*, 3) mengetahui peningkatan hasil fisik motorik kasar anak setelah penerapan permainan *utengkar*. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian *one group pretest posttest design*. Instrumen yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan 1) kemampuan fisik motorik kasar anak sebelum penerapan permainan *utengkar* memiliki perkembangan yang sangat rendah terlihat dari data *pretest*, masih ada 10 anak memiliki kriteria BB (Belum Berkembang) dengan indikator melangkah ke depan dan belakang menggunakan egrang batok kelapa. 2) Penerapan permainan *utengkar* dilaksanakan seperti pembelajaran pada umumnya, yakni dengan kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. 3) Fisik Motorik Kasar anak mengalami peningkatan setelah menerapkan permainan *utengkar*.

Kata Kunci : *Permainan Utengkar. Fisik Motorik Kasar*

Abstract

Gross motoric physical development in children needs to be trained because at an early age gross motor skills are the beginning for the development of other abilities, such as sensory abilities and thinking skills. The purpose of the study are to determine 1) the gross motoric physical ability of children. 2) know the application of the game of utengkar. 3), to find out the increase in children's gross motoric physical results after the application of the utengkar game. The type of the research is experimental research using quantitative methods with a research design of one group pretest posttest design. The instruments used include observation, interviews, questionnaires and documentation. The results showed 1) the gross motor skills of children before the application of the utengkar game had very low development as seen from the pretest data, there were still 10 children who had BB criteria (Undeveloped) with indicators of stepping forward and backward using coconut shell stilts. 2) The application of the utengkar game is carried out like learning in general, namely with initial activities, core activities and final activities. 3) Physical gross motor skills of children have increased after applying the utengkar game.

Keywords: *The Utengkar Game, Physical Gross Motoric*

A. PENDAHULUAN

1. Kajian Teori

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan massa yang ada pada waktu lahir. Sebelum perkembangan itu terjadi, anak tidak akan berdaya. Kondisi ketidakberdayaan tersebut akan berubah cepat 4 atau 5 tahun pertama kehidupan, anak dapat, mengendalikan gerak kasar. Gerak tersebut melibatkan bagian tubuh yang digunakan untuk berjalan, berlari, berenang dan sebagainya.

Setelah berusia 5 tahun koordinasi otot-otot tubuhnya semakin baik yang melibatkan kelompok otot kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis dan menggunakan alat (Aisyah, et al, 2009). Proses merangsang perkembangan fisik motorik anak perlu dilakukan kegiatan yang menyenangkan bagi anak yakni dengan bermain.

Para pakar mengatakan bahwa dunia anak adalah bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas, mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok warna warna atau meniru sesuatu yang dilihat. Bermain dapat berupa gerak, seperti

berlari, melempar bola, memanjat atau kegiatan berpikir seperti puzzle atau mengingat kata-kata sebuah lagu. Dapat pula melakukan bermain kreatif dengan menggunakan krayon, plastisin atau tanah liat (Montolalu, et al, 2009).

Kemampuan, keterampilan dan pengetahuan anak dibangun berdasarkan pada apa yang sebelumnya telah di perolehnya. Anak berperan dalam perkembangan dan belajarnya sendiri saat anak berinteraksi dengan pengalaman sehari-harinya di sekolah, dirumah, dan di masyarakat. Akan tetapi seorang pendidik kurang memahami arti dari pengalaman belajar anak yang tepat sesuai dengan urutan dan pola perkembangan pada anak, disisi lain juga orang tua dan pendidik kurang menyiapkan lingkungan yang kondusif bagi anak untuk bereksplorasi dengan berbagai benda disekitarnya sehingga anak tidak maksimal dalam perkembangan fisik motoriknya.

Menurut Vigotsky, aktivitas mental yang tinggi pada anak dapat terbentuk melalui interaksi dengan orang lain. Pembelajaran yang berkarakter akan menjadi pengalaman yang bermakna bagi anak jika ia dapat melakukan sesuatu (baik itu merubah atau mengikuti) atas lingkungannya. Karakter itu sama dengan akhlaq dalam pandangan islam. Dan sebagai penanda

bahwa seorang itu layak atau tidak layak di sebut manusia dan pendidikan karakter itu adalah tugas semua orang.

Kegiatan belajar mengajar tercakup peran guru, aktivitas anak, penggunaan sumber, metode, media belajar dan aktivitas lainnya. Keberhasilan kegiatan belajar mengajar ditentukan oleh peran dan kreativitas seorang guru.

Kreativitas seorang guru kurang dilatih dan pembelajaran di TK untuk aspek perkembangan fisik atau motoriknya lebih banyak difokuskan pada motorik halus, sedangkan motorik kasar kurang diperhatikan. Sehingga anak yang memiliki kelemahan dalam fisik motorik kasar kurang berkembang (Hasanah, 2020). Kenyataan tersebut diperkuat oleh jurnal penelitian milik Reni Novitasari, M Nasirun dan Delrefi D yang meneliti tentang perkembangan fisik motorik kasar anak di kelompok B PAUD Al-Syafaqoh dimana perkembangan motorik anak diabaikan atau bahkan dilupakan orang tua dan pendidik sendiri, sehingga ditemukan kasus dimana anak tidak memiliki keinginan untuk melakukan perkembangan jasmaninya bahkan sebagian anak merasa kegiatan tersebut tidak menyenangkan.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif

adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyajian data berdasarkan jumlah atau banyaknya yang dilakukan secara objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum (Duli, 2019). Tujuan dari penelitian kuantitatif adalah untuk menguji teori yang telah berlaku selama ini apakah benar atau salah (Sarmanu, 2017).

Jenis penelitian menggunakan penelitian *one group pretest posttest design* dimana variabel terikat diukur sebagai satu kelompok sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) sebuah perlakuan diberikan. Tujuan penelitian menggunakan *one group pretest posttest design* untuk meningkatkan perkembangan satu kelompok menggunakan perlakuan tertentu tanpa ada kelompok pembandingan.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Sebelum Penerapan Permainan Utengkar

Kemampuan fisik motorik kasar anak sebelum penerapan permainan utengkar sangat rendah, karena masih ada 7 indikator yang mendapat kriteria BB (Belum Berkembang) terutama pada indikator no 6 dengan keterampilan anak berjalan menggunakan egrang. Hal tersebut dapat

terjadi karena kegiatan fisik motoric kasar hanya belajar melompat, melangkah, lari, sedangkan anak belum terbiasa belajar keseimbangan tubuh dan koordinasi tangan dan kaki dalam melakukan suatu kegiatan.

B. Penerapan Permainan Ular Tangga Egrang Karakter (*utengkar*)

Kegiatan penerapan permainan ular tangga egrang karakter diawali dengan pemberian soal *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui nilai awal anak sebelum penerapan permainan *utengkar*.

Kegiatan *pretest* selesai dilakukan anak, kemudian diberi perlakuan permainan *utengkar*. Kemudian guru mengajak anak untuk bermain permainan *utengkar*, adapun tahapan pembelajaran sebagai sebagai berikut:

Kegiatan awal dimulai dengan aktivitas pembuka salam oleh guru, kemudian gerak dan lagu serta pemberian motivasi kepada anak melalui cerita tentang sikap yang harus dimiliki anak supaya menjadi anak yang hebat. Duduk dengan menjaga jarak bermaksud untuk mematuhi protocol kesehatan, karena penelitian dilakukan saat pandemic covid-19 . guru menanyakan kabar anak dan menyapa anak satu persatu .

Kegiatan inti guru mengajak anak untuk bergerak terlebih dahulu untuk merangsang fisik motoric kasar anak seperti melompat, meloncat, melempar dadu ke

berbagai arah dan berjalan ke berbagai arah. Kemudian dilanjutkan ke permainan *utengkar* dengan langkah-langkah sebagai berikut : *pertama*, anak dibagi menjadi 3 kelompok dalam satu kelas , setiap kelompok terdiri dari 6 sampai 7 anak. Pembagian kelompok sesuai dengan daerah terdekat masing-masing anak karena ketika penelitian sedang dalam masa pandemic covid-19. Kemudian pembelajaran dimulai dengan guru memperlihatkan property permainan *utengkar* dan menjelaskan kepada anak tentang permainan *utengkar*. *Kedua* , selesai guru memperlihatkan dan menjelaskan permainan *utengkar*, kemudian guru melakukan tanya jawab sesuai penjelasan guru. Anak yang bisa menjawab pertanyaan guru terlebih dahulu berarti anak tersebut menjadi pemain urutan pertaman, begitu juga seterusnya sampai anak mendapatkan nomor urutan bermain. *Ketiga* , anak sudah mendapatkan nomor urut untuk bermain selanjutnya yang mendapat giliran pertaman anak menggunakan egrang terlebih dahulu untuk menuju ke papan ular tangga. Anak yang sedang antri menunggu giliran bermain menunggu duduk di samping kanan dan kiri area bermain. *Keempat*, sesampainya anak di depan papan ular tangga. Anak melempar dadu dan menghitung jumlah lingkaran pada dadu untuk mengetahui jumlah pijakan pada papan ular tangga. *Kelima*, selesai

menghitung lingkaran pada dadu kemudian anak berjalan di kotak papan ular tangga dengan menyebutkan gambar karakter dan tulisan yang ada di kotak yang sedang anak pijak. Keenam, pemain pertama sudah melakukan langkah-langkah permainan kemudian dilanjutkan dengan anak yang mendapatkan nomor urut kedua dan seterusnya untuk melakukan permainan seperti awal hingga akhir permainan selesai.

Kegiatan akhir, guru berdiskusi dengan anak-anak tentang permainan utengkar dan melakukan tanya jawab seperti bertanya tentang perasaan ketika mengikuti permainan, gambar karakter apa saja yang sudah anak pijak dan sifat seperti apa yang harus anak-anak punya supaya menjadi anak yang hebat. Kegiatan di akhiri dengan tepuk anak sholih dan guru mengajak anak untuk berdo'a bersama-sama, selesai berdo'a selanjutnya anak bisa pulang.

C. Peningkatan Fisik Motorik Kasar Anak Setelah Penerapan Permainan *Utengkar*

Peningkatan fisik motorik kasar anak setelah penerapan permainan *utengkar* bisa dilihat dari hasil kegiatan *pretest* pada Tabel 1 berikut

Tabel 1. Hasil Pretest

No	Nama Anak	Nilai <i>Pretest</i>	Ket
1	Adelia Sekar Meyana	18	MB
2	Alya Cantika Maulida	26	BSH
3	Azalea Asa Mariana	21	MB
4	Batrisya Akma Azzalea	28	BSH
5	Dewi Anisatul Latifah	23	BSH
6	Earlyta Arsyifa Zahida	25	BSH
7	Fadhilah	19	MB
8	Hafsya Syakila Khairina	19	MB
9	Hana Khairunnisa	26	BSH
10	Hasna Rizqi Rohmalia	28	BSH
11	Humairah Kamaliyaturohmah	28	BSH
12	Jasmeen Afsheen Mysha	21	MB
13	Rachel Arkan Novanda	25	BSH
14	Selfia Dewi	20	MB
15	Syifa Nur Aisyah	27	BSH
16	Talita Yasfir Samiya	21	MB
17	Janeta Lestari	16	MB
	Jumlah	391	
	Rata-rata	23	
	Nilai Maksimal	44	
	Nilai Minimal	16	

Data nilai *pretest* diambil dari nilai observasi kemampuan fisik motoric kasar dengan soal perintah sehingga anak dapat memperagakan apa yang ada didalam soal *pretest* tersebut. Keadaan awal anak kelas B di RA Masyithoh Kemukus Kaliwiro pada perkembangan fisik motoric kasar sebelum penerapan permainan utengkar masih dalam kategori rendah. Hal ini dibuktikan hasil *pretest* yang sudah dilakukan sebelumnya, dengan skor terendah 16. Kemudian peningkatan fisik motorik kasar anak dapat

dilihat melalui data hasil *posttest* yang disajikan pada Tabel 2 berikut :

Tabel 2. Hasil Posttest

No	Nama Anak	Nilai <i>Posttest</i>	Ket
1	Adelia Sekar Meyana	33	BSH
2	Alya Cantika Maulida	42	BSB
3	Azalea Asa Mariana	38	BSB
4	Batrisya Akma Azzalea	43	BSB
5	Dewi Anisatul Latifah	39	BSB
6	Earlyta Arsyifa Zahida	40	BSB
7	Fadhilah	31	BSH
8	Hafsya Syakila Khairina	34	BSH
9	Hana Khairunnisa	39	BSB
10	Hasna Rizqi Rohmalia Humairah	42	BSB
11	Kamaliyaturroh mah	40	BSB
12	Jasmeen Afsheen Mysha	36	BSB
13	Rachel Arkan Novanda	42	BSB
14	Selfia Dewi	32	BSH
15	Syifa Nur Aisyah	39	BSB
16	Talita Yasfir Samiya	32	BSH
17	Janeta Lestari	29	BSH
	Jumlah	631	
	Rata-rata	57,36	
	Nilai Maksimal	44	
	Nilai Minimal	29	

Berdasarkan dari data *posttest* ada peningkatan pada nilai rata-rata yang semula 23 menjadi 57,36. Memudahkan pemahaman

terhadap kemampuan fisik motoric kasar anak melalui penerapan permainan *utengkar* kelas B di RA Masyithoh Kemukus Kaliwiro dapat melihat pada table perbandingan kemampuan fisik motoric kasar anak pada kegiatan *pretest* dan *posttest*.

Perbandingan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak pada Kegiatan *Pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 3 berikut

Tabel 3. Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak

No	Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak	Pretest	Posttest
1	Belum Berkembang	0	0
2	Mulai Berkembang	8	0
3	Berkembang Sesuai Harapan	9	6
4	Berkembangn Sangat Baik	0	11
	Jumlah	17	17

D. Analisis Pendahuluan

a. Uji Coba Instrumen

Penelitian terdapat instrument soal yang berupa perintah sederhana fisik motoric kasar. Perintah yang diberikan merupakan kegiatan yang mmenuhi kriteria perkembangan fisik motoric kasar anak.

1) Validitas Instrumen

Instrument soal yang diuji cobakan sebanyak 11 butir yang berupa kalimat perintah. Dari 11 soal tersebut valid sehingga

selanjutnya dapat digunakan sebagai instrument penelitian untuk menghitung validitas soal.

2) Reabilitas Instrumen

Dari hasil uji coba instrument soal diketahui dari 11 butir yang di uji cobakan diperoleh tingkat reabilitas 0.835.

b. Uji Normalitas

Adapun hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 4 berikut

Tabel 4. Analisis Uji Normalitas

Soal	Hitung	Tabel	Kriteria
Pretest	0.83555	0.4821	Normal
Posttest	0.902	0.4821	Normal

c. Uji Hipotesis

$$\begin{aligned}
 \langle g \rangle &= \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimum} - S_{pretest}} \\
 &= \frac{37,12 - 23}{44 - 23} \\
 &= \frac{14,118}{21} \\
 &= 0,67
 \end{aligned}$$

d. Uji Beda (T-Test)

Membuktikan dan menguji kebenaran hipotesis dalam penelitian bahwa ada peningkatan fisik motoric kasar anak dengan penerapan permainan *utengkar* . Adapun untuk menguji hipotesis tersebut, penelitian menggunakan rumus analisis t-test sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\
 &= \frac{14,12}{\sqrt{\frac{57,765}{272}}} \\
 &= \frac{14,12}{0.461} \\
 &= 30,6348
 \end{aligned}$$

e. Analisis Lanjut

Ditemukan t_{hitung} sebesar 30,6348 kemudian dibandingkan dengan T_{tabel} . Sehingga diperoleh T_{tabel} pada tahap signifikansi 1% adalah 2,9208 dan 5 % adalah 2,1199. Dari perhitungan data tersebut dapat diperoleh bahwa penerapan permainan *utengkar* dapat meningkatkan fisik motoric kasar anak kelas B di RA Masyithoh Kemukus Kaliwiro dalam kategori sedang, yaitu diketahui dari hasil uji gain sebesar 0,67.

Hasil penelitian dikuatkan dan didukung dari penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya dengan menerapkan sebuah permainan cukup efektif untuk meningkatkan perkembangan fisik motoric kasar anak, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Khasanah dkk (2016), Reni Novitasari dkk (2019), Fitri Triyana (2017) dan Putri Puswandari (2019). Penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa

adanya peningkatan atau perbedaan yang signifikan dari penerapan sebuah permainan, dimana setelah penerapan sebuah permainan mempunyai nilai yang lebih tinggi dibandingkan sebelum menerapkan permainan.

f. Interpretasi Data

Kemampuan fisik motoric kasar sebelum permainan *utengkar* di terapkan dalam kemampuan rendah, hal tersebut terjadi karena ada beberapa kendala yang menghambat perkembangan fisik motoric kasar anak yakni sarana dan prasarana, pemberian stimulus fisik motoric kasar yang kurang dan rendahnya sikap percaya diri pada anak sehingga kurang maksimal dalam setiap pembelajaran termasuk kegiatan fisik motoric kasar.

Penerapan permainan *utengkar* sama seperti pembelajaran pada umumnya yaitu dengan kegiatan awal dengan berdo'a, guru menyapa anak, bercerita dan dilanjutkan dengan gerak dan lagu. Kegiatan inti diawali dengan guru memperlihatkan dan menjelaskan property permainan *utengkar*, mengajak anak untuk ikut mempraktekkan menggunakan egrang dan berjalan di atas bidak ular tangga kemudian permainan *utengkar* dilaksanakan. Kegiatan akhir guru memberikan evaluasi berupa pertanyaan yang sesuai dengan pembelajaran dan di tutup dengan do'a.

Peningkatan fisik motoric kasar anak menggunakan permainan *utengkar* menjadi salah satu permainan yang efektif, karena permainan *utengkar* memadukan dua permainan sekaligus yakni permainan egrang barok kelapa dan permainan ular tangga. Penyajian ular tangga memiliki kelebihan tersendiri yakni dengan menggunakan warna yang menarik, ukuran ular tangga dibuat besar dan disetiap bidak ular tangga ada gambar yang mewakili 15 karakter yang harus dikembangkan anak sehingga membuat anak lebih menarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Penggunaan egrang batok kelapa merupakan kombinasi pelengkap untuk meningkatkan fisik motoric kasar anak sesuai dengan indicator.

Peningkatan fisik motoric kasar anak dapat dilihat dari data uji g diperoleh nilai gain sebesar 0,67 sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *utengkar* dengan kategori sedang, karena hasil uji gain yaitu $0,3 < g < 0,7$. Untuk mengetahui hasil hipotesis tersebut benar atau salah (diterima atau ditolak), sehingga diperoleh hasil t-test antara dua variable, maka langkah berikutnya adalah menghubungkan nilai t (hasil koefesien x dan y) dengan nilai t yang ada pada table dalam taraf signifikansi 1% dan 5% dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1) Apabila nilai t hasil uji hipotesis diperoleh nilai yang sama atau lebih besar dari t_{tabel} , maka hipotesis tersebut diterima (signifikan) artinya ada hubungan yang positif antara nilai *pretest* dan *posttest*.
- 2) Apabila nilai t hasil uji hipotesis diperoleh nilai yang sama atau lebih kecil dari t_{tabel} , maka hipotesis tersebut ditolak (tidak signifikan).

Perhitungan data diatas dapat diperoleh data bahwa penerapan permainan *utengkar* dapat meningkatkan fisik motoric kasar anak kelas B di RA Masyithoh Kemukus Kemukus Kaliwiro, ditunjukkan dengan t_{hitung} sebesar 30,6348, maka t_{tabel} yang mempunyai taraf signifikan 1% (2,9208) dan 5% (2,1199).

Hasil perhitungan diatas dapat diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $30,6348 > 2,9208/2,1199$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka H_0 menyatakan penerapan permainan *utengkar* dapat meningkatkan fisik motoric kasar anak kelas B di RA Masyithoh Kemukus Kaliwiro. Hasil penelitian dikuatkan dengan penelitian Hasnah Siahaan, dkk (2019) , Wiwin Kaoci (2021) , Uswatun Hasanah (2016) dan penelitian milik Dita Purbo Anggarini (2018), yang menyatakan hasil sama yaitu dengan menerapkan permainan ular tangga dan egrang batok kelapa dapat meningkatkan fisik motoric kasar anak.

C. KESIMPULAN

Diperoleh dari hasil analisis data penelitian, dapat diketahui bahwa :

1. Kemampuan fisik motoric kasar anak sebelum diperlakukan permainan *utengkar* memiliki perkembangan yang sangat rendah, terlihat dari data *pretest* masih ada 10 anak yang memiliki kriteria BB (Belum Berkembang) pada indicator melangkah ke depan dan belakang menggunakan egrang batok kelapa. Daftar nilai kemampuan awal anak menunjukkan bahwa ada 1 anak memiliki nilai paling rendah sebesar 16 dengan nilai maksimal yang bisa anak dapatkan sebesar 44.
2. Penerapan permainan ular tangga egrang karakter dilaksanakan seperti pembelajaran pada umumnya, yakni melalui kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Sebelum diberi perlakuan permainan *utengkar* , anak terlebih dahulu diberi soal *pretest* untuk mendapatkan nilai awal anak. Kegiatan awal guru memberi salam, sapaan pagi kemudian melanjutkan absensi dan gerak lagu . Guru memberikan motivasi kepada anak dengan metode bercerita tentang sikap anak yang hebat. Kegiatan inti guru melakukan beberapa langkah yakni guru memperlihatkan dan menjelaskan

property permainan *utengkar* berupa papan ular tangga, dadu dan juga egrang batok kelapa. Kemudian guru mengawali permainan dengan kelompok sesuai jadwal home visit, guru memberikan pertanyaan kepada anak untuk menentukan siapa yang menjadi pemain pertama hingga seterusnya. Anak yang mendapatkan giliran pertama memulai permainan dengan menggunakan egrang menuju ke papan ular tangga, sampai di depan papan ular tangga anak melambungkan dadu dan menghitung jumlah lingkaran untuk mengetahui berapa jumlah anak untuk melangkah, ketika anak berhenti melangkah anak menyebutkan gambar karakter apa yang sedang anak pijak dan menyebutkan sikap yang sesuai dengan gambar karakter. Kegiatan akhir guru melakukan kegiatan evaluasi dengan tanya jawab tentang permainan *utengkar*, menanyakan perasaan saat bermain kemudian berdo'a untuk pulang.

3. Peningkatan fisik motoric kasar anak dapat ditunjukkan dengan t_{hitung} sebesar 30,6348, maka t_{tabel} yang mempunyai taraf signifikan 1% (2,9208) dan 5% (2,1199). Sehingga dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $30,6348 > 2,9208/2,1199$. Fisik

motoric kasar anak dapat meningkat karena permainan *utengkar* bukan hanya sekedar permainan biasa tetapi dengan egrang batok kelapa dapat memberikan stimulus pda perkembangan fisik motoric kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti,dkk. 2012, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Anggraini Dita Purbo. 2018, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Ular Tangga Kreatif pada Anak Kelompok B PAUD PKK Plosorejo Kecamatan Gempengrejo Kabupaten Kediri*,Jurnal Skripsi.
- B.E.F Montolalu dkk. 2009, *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Duli Nicolaus. 2019, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta : CV Budi Utama.
- I Putu Ade Andre Payadnya dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS (CV BUDI UTAMA: Yogyakarta, 2018)*, hal.1.
- Hasanah Uswatun, *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini* ,Jurnal pendidikan anak,vol.5 edisi 1,juni 2015
- Kaoci Wiwin. 2021, *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Jalan Tempurung*, Vol.3, No.1 Jurnal Pendidikan: Guru Pendidikan Anak Usia Dini
- Siahaan Hasnah, dkk. 2019, *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak*

*Usia Dini Melalui Metode Bermain
Egrang Batok Kelapa di RA Al-
Hidayah Medan, Vol.9, No.1.*
Sarmanu. 2017, *Dasar Metodologi*

*Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan
statistika*, Surabaya : Airlangga
University Press.