Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2776-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (2) 2026, Page: 34241-34250

Pengaruh Permainan Tradisional Rangku Alu Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurun Najah

Bela Amalia Kartika[1], Hendra Sofyan[2], Uswatul Hasni[3]
[1,2,3]PGPAUD, FKIP, Universitas Jambi

e-mail: belamalia00@email.ac.id, hendrasofyanpaud@gmail.com, uswatulhasni@unja.ac.id

Published: June, 2026

ABSTRACT

Gross motor development is the process by which children learn to skillfully move their limbs. Gross motor movements in children will be realized when children begin to gain coordination and balance, like adults. Efforts to improve gross motor skills can be taught by teachers through traditional games, one of which is the traditional game of rangku alu. The purpose of this study was to determine the effect of the traditional game of rangku alu in improving children's motor skills. This study used quantitative research with the type used, namely quasi-experimental, and the data collection technique used an observation sheet. The sample in this study amounted to 30 children. First, pre-requisite tests were carried out, namely the normality test and the homogeneity test. Then, to compare the gross motor skills of children who played the game of rangku alu and children who did their learning as usual, an independent sample t-test analysis was conducted. This study provides results that there is an effect of the traditional game of rangku alu on children's gross motor skills.

Keywords: Traditional Games, Rangku Alu, Gross Motor Skills.

ABSTRAK

Perkembangan motorik kasar merupakan proses anak belajar terampil menggerakkan anggota badan. Gerakan motorik kasar pada anak akan terwujud saat anak mulai mendapatkan koordinasi dan keseimbangan, seperti orang dewasa. Upaya peningkatan keterampilan motorik kasar dapat diajarkan oleh guru melalui permainan tradisional, salah satunya permainan tradisional rangku alu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional rangku alu dalam meningkatkan motorik anak. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis yang digunakan yaitu quasi eksperimen, dan teknik pengumpulan datanya menggunakan lembar observasi. Sampel pada penelitian ini berjumlah 30 anak. Terlebih dahulu dilakukan uji prasarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Lalu untuk menguji perbandingan motorik kasar anak yang bermain permainan rangku alu dan anak yang melakukan pembelajaran seperti biasanya maka akan dilakukan analisis independent sample t test. Penelitian ini memberikan hasil bahwa ada pengaruh permainan tradisional rangku alu terhadap kemampuan motorik kasar anak.

Kata Kunci: Permainan Tradional, Rangku Alu, Motorik Kasar.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu lembaga pengajaran anak-anak agar memiliki persiapan untuk memasuki ke tahap pendidikan yang lebih lanjut dan memegang peranan penting dalam mendukung upaya negara dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas sejak usia dini. Kalsum et al., (2023) mengatakan bahwa pada dasarnya pendidikan anak usia dini mencakup berbagai bentuk usaha yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam memberikan perawatan, pengasuhan, serta pendidikan kepada anak melalui penciptaan lingkungan yang mendukung proses belajar. Tumbuh kembang anak harus selalu di pantau di setiap prosesnya. Hal ini sejalan dengan Multahada et al., (2022) yang menuturkan bahwa pertumbuhan dan perkembangan harus di stimulasi agar berproses agar sejalan dengan fase-fase perkembangan yang dialami anak. Untuk itu, Hasni & Nabila, (2021) menyatakan bahwa perlu adanya pendidikan anak sejak dini untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Aspek perkembangan anak yang dapat di stimulasi ada 6. Dewi, (2017) mengatakan bahwa dalam penyelenggaraan pendidikan anak, terdapat enam aspek perkembangan yang perlu diberikan stimulasi, meliputi aspek nilai agama dan moral, bahasa, sosial emosional, kognitif, seni, serta fisik motorik. Di antara berbagai aspek tersebut, perkembangan fisik motorik, khususnya motorik kasar, merupakan salah satu dimensi perkembangan yang memiliki kedudukan penting dalam proses tumbuh kembang individu.

Kemampuan motorik kasar perlu distimulasi sejak masa usia dini. Setyawan et al., (2021) menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan melakukan gerakan yang melibatkan otot-otot besar atau sebagian besar anggota tubuh, yang perkembangannya dipengaruhi oleh tingkat kematangan anak. Aspek tersebut bisa diwujudkan dengan kemampuan menggunakan otot besar seperti melompat, melempar, berjalan, menyeimbangkan tubuh dan lainnya. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa ruang lingkup perkembangan motorik kasar pada anak usia dini mencakup kemampuan melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan dan kelincahan, mengkoordinasikan gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam aktivitas senam, melakukan permainan fisik dengan aturan, terampil menggunakan kedua tangan yaitu kanan dan kiri serta melakukan kegiatan kebersihan diri.

Salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan motorik kasar anak adalah karna menurunnya aktivitas fisik akibat perubahan pola bermain di era modern sekarang ini, hal ini didukung oleh fakta di lapangan yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh anak usia dini di Indonesia terus meningkat. Berdasarkan data Kementerian Kesehatan RI dalam Sitepu et al., (2025) lebih dari 60% anak usia 4–6 tahun berinteraksi dengan perangkat digital selama lebih dari dua jam dalam sehari, melebihi batas yang direkomendasikan WHO. Akibatnya, banyak guru PAUD dan orang tua mengeluhkan menurunnya daya tahan fisik anak, kurangnya ketangkasan, serta berkurangnya ketertarikan anak terhadap permainan fisik. Sebagian besar waktu mereka lebih banyak di alokasikan dengan bermain gadget, televisi, dan permainan berbasis digital yang bersifat pasif dan tidak melibatkan gerakan yang menggunakan otot secara langsung. Seharusnya guru berperan aktif dalam menyediakan pengalaman pembelajaran yang memberikan makna bagi anak dengan mengutamakan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan gerak motorik, agar anak dapat anak memperoleh pengalaman dan kesempatan untuk bergerak secara bebas dan terarah. Hal tersebut relevan dengan Sofyan et al., (2022) menjelaskan terkait proses pembelajaran anak usia dini hendaknya berpusat pada anak dan menyediakan peluang kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung agar mampu memahami lingkungannya secara bermakna. Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu mencari alternatif kegiatan berlangsung secara menyenangkan, ekonomis, dan efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak seperti melompat, meloncat, dan menyeimbangi tubuh.

Salah satu upaya yang dapat menstimulasi perkembangan motorik pada anak yaitu melalui kegiatan bermain. Sarayati dalam Apriyani et al., (2020) mengemukakan bahwa bermain merupakan kebutuhan paling mendasar bagi anak dalam proses interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Didukung juga oleh pernyataan Andayani, (2021) yang menyatakan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak dengan tujuan mendapatkan rasa senang, kegembiraan, dan kebahagiaan sekaligus menunjang perkembangan motorik dan kognitifnya. Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan secara turun-temurun dari nenek moyang. Hal ini didukung dengan Nay et al., (2025) yang menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu jenis warisan budaya yang sarat akan nilai pendidikan, sosial, dan jasmani. Salah satu permainan tradisional adalah rangku alu yang dalam pelaksanaannya memerlukan koordinasi, ketangkasan, kekuatan, ketepatan dan keseimbangan tubuh. Permainan rangku alu atau rangguk alu ini merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang berasal dari daerah nusa tenggara timur. Permainan ini menggunakan empat batang bambu sebagai alat utamanya. 4 orang akan berpasang-pasangan untuk bertugas menggerakkan bambu secara berirama, sementara pemain lainnya melompat masuk dan keluar dari sela-sela bambu mengikuti irama hentakan. Dengan demikian permainan ini menuntut anak untuk mengatur keseimbangan, kecepatan, ketepatan, dan koordinasi antara gerakan kaki dan penglihatan. Tidak hanya itu permainan ini juga dapat melatih kerjasama dan sosial anak. Dengan begitu, permainan rangku alu

dapat membantu memperkuat otot kaki, melatih konsentrasi, dan meningkatkan kelincahan anak sehingga sangat potensial untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak.

Berdasarkan pengamatan observasi awal pada tanggal 6-8 Oktober 2025 di TK Nurun Najah Kecamatan Pemayung, peneliti menemukan 8 dari 15 anak yang motorik kasarnya belum berkembang secara optimal. Hal tersebut diketahui dengan adanya beberapa indikator kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dari Permendikbud 137 dengan tingkat pencapaiannya belum berkembang secara optimal. Tingkat pencapaian yang belum berkembang secara optimal yaitu masih ditemukan bahwa anak masih kesulitan melakukan koordinasi gerak tubuh untuk melatih keseimbangan dan kelincahan, anak juga kesulitan saat melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan serta kepala. Hal ini diketahui pada saat peneliti mengamati anak saat pelaksanaan senam harian di sekolah beberapa anak terlihat tidak berdiam diri dan hanya melihat guru dan teman-temannya sedang senam, beberapa anak susah untuk mengikuti gerakan senam pada saat guru melakukan gerakan senam inti, anak terlihat seperti ingin mengikuti gerakan tetapi sulit untuk menirukan gerakan yang sudah dicontohkan. Serta pada saat anak sedang bermain diluar kelas salah satunya bermain ketangkasan dan kekuatan dengan menggunakan media holahoop. beberapa anak kesulitan untuk melakukan kegiatan ini. hal ini dibuktikan dari beberapa anak tidak seimbang dan jatuh pada saat pelaksanaan kegiatan. Peneliti juga menemukan bahwa sekolah ini belum menerapkan permainan tradisional dalam kegiatan sehari-harinya.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi kesenjangan perkembangan motorik kasar anak di TK Nurun Najah. Dampak dari perbedaan kemampuan motorik kasar ini menyebabkan sebagian anak mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan yang melibatkan gerak tubuh, sehingga anak cenderung berdiam diri dan kurang berpartisipasi saat kegiatan senam rutin maupun kegiatan bermain yang menstimulasi motorik kasar dilaksanakan. Hal ini sejalan dengan Adam et al., (2024) dalam penelitiannya menemukan rendahnya keterampilan motorik kasar akan menghambat keterlibatan anak dalam aktivitas fisik yang membutuhkan koordinasi dan kontrol tubuh penuh.

Anak dengan keterampilan motorik kasar yang kurang berkembang cenderung kurang aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan seperti senam atau permainan motorik yang menstimulasi gerakan seluruh tubuh. Kondisi tersebut berdampak pada kurangnya kekompakan anak dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran di luar kelas menjadi kurang kondusif. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Rangku Alu Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Nurun Najah".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antara satu variabel dengan lainnya (variabel X dan variabel Y) Peneliti memanipulasi variabel independen dan kemudian mengukur perubahan pada variabel dependen menggunakan data numerik dan analisis statistik. Berdasarkan temuan yang telah dipaparkan, penelitian ini menerapkan metode eksperimen. Tujuannya yaitu untuk mengetahui apakah penerapan permainan tradisional rangku alu berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Menurut Hasanah & Albina, (2025) terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian kuantitatif. Yaitu *Pre-Experimental Design, True Experimental Design, QuasiExperimental Design*, dan *Factorial Design.* Dalam penelitian ini, menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design.* Pada desain ini peneliti melakukan dua pengukuran yaitu, sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan sesudah diberi perlakuan (posttest) untuk dapat menentukan pengaruh dari perlakuan (*treatment).* Untuk lebih jelasnya, *Nonequivalent Control Group Design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	***Pretest***	***Treatment***	***Posttest***
Eksperimen (B1)	O1	X	O_2

Kontrol (B2)	O1	-	O_2

Keterangan :

O_1 = *Pretest (*sebelum diberikan perlakuan)

X = Perlakuan

O_2 = *Posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Penelitian dilaksanakan di TK Nurun Najah, Desa Lopak Aur, Kecamatan Pemayung, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan rentang waktu pelaksanaan selama 8 minggu. Populasi pada penelitian ini berjumlah 30 anak yang berusia 5–6 tahun yang terdiri dari kelas B1 dan B2, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas B1 ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 15 anak. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi menggunakan lembar penilaian kemampuan motorik kasar anak. Penelitian dilaksanakan melalui tahapan *pretest,* pemberian perlakuan berupa permainan tradisional rangku alu pada kelas eksperimen, dan *posttest*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan Independent Sample t-Test untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional rangku alu terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil *Pre-Test*

Dalam penelitian ini data di peroleh melalui eksperimen, desain eksperimen yang di gunakan *Nonequivalent Control Group Design* dengan total sampling.

Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui metode eksperimen dengan menggunakan desain *Quasi Experimental Design tipe Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel penelitian terdiri dari 30 anak usia 5–6 tahun di TK Nurun Najah yang terbagi ke dalam dua kelas, yaitu kelas B1 sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol, dengan masing-masing kelas berjumlah 15 anak. Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu tes awal (*pretest*), pemberian perlakuan (*treatment*), dan tes akhir (*posttest*). Data penelitian diperoleh melalui lembar observasi yang digunakan untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak. Sebelum diberikan perlakuan, subjek penelitian mengikuti tes awal *(pre-test)* untuk menilai kemampuan awal anak-anak. *(Pre-test)* dilaksanakan pada hari senin, 30 maret 2026, peneliti melakukan pengumpulan data melalui lembaran observasi yang berisi tentang indikator kemampuan motorik kasar anak. Pada tabel berikut menampilkan hasil *Pre-test* kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Nurun Najah.

Tabel 2. Skor Pretest kelas eksperimen dan kontrol

No.	Nama	Skor *Pretest* Kelas Eksperimen	Skor Ideal	Nama	Skor *Pretest* Kelas Kontrol	Skor Ideal
1.	RR	13	32	MTZ	10	32
2.	DA	12	32	AH	11	32
3.	MIT	11	32	MT	10	32
4.	MRR	12	32	AO	11	32
5.	AK	11	32	AA	10	32
6.	QAK	13	32	AZMM	9	32
7.	FA	9	32	NK	10	32
8.	AG	12	32	AL	9	32
9.	IS	10	32	IDA	10	32

10.	JS	9	32	AH	12	32
11.	ASS	12	32	KNA	10	32
12.	KK	13	32	MIS	13	32
13.	AS	14	32	MAA	12	32
14.	MM	12	32	RDM	12	32
15.	RT	14	32	HA	14	32
Jumlah		**177**	**480**	**Jumlah**	**163**	**480**
Mean		**11,80%**	**32**	**Mean**	**10,87%**	**32**
Persentase		**36,87%**	**100%**	**Persentase**	**33,95%**	**100%**

Berdasarkan tabel hasil *pretest* kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Nurun Najah, diketahui bahwa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) berupa permainan tradisional Rangku Alu, kemampuan motorik kasar anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masih belum berkembang secara optimal. Hasil *pretest* pada kelas eksperimen menunjukkan jumlah skor empiris sebesar 177 dengan nilai rata-rata 11,80 dan persentase 36,87%, sedangkan skor ideal yang diperoleh berjumlah 480 dengan rata-rata 32 dan persentase 100%. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh jumlah skor empiris sebesar 163 dengan nilai rata-rata 10,87 dan persentase 33,95%, dengan skor ideal berjumlah 480, rata-rata 32, dan persentase 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak pada kedua kelompok masih berada di bawah skor ideal, meskipun kelas eksperimen memiliki ratarata dan persentase yang sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Setelah peneliti melaksanakan tes awal atau *pre-test,* tahapan selanjutnya yaitu memberikan perlakuan (*treatment).* Anak-anak diberikan perlakuan dengan kegiatan bermain permainan rangku alu dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Treatment dilaksanakan sebanyak enam kali, yang dimana peneliti merencanakan dan menyusun desain pembelajaran di setiap *treatment* yang akan dilakukan mengikuti jadwal perencanaan penelitian. Sebelum memulai, peneliti terlebih dahulu menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk melakukan *treatment* yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil *Post-test*

Setelah semua kegiatan treatment selesai, peneliti memberikan *posttest* untuk mengevaluasi hasil terapi yang telah diselesaikan. *Post-test* diberikan pada hari rabu, 6 Mei 2026, dengan prosedur yang sama dengan *pre-test*. Berikut adalah hasil posttest:

Tabel 3. Skor Posstest kelas eksperimen dan kontrol

No.	Nama	Skor Posttest Kelas Eksperimen	Skor Ideal	Nama	Skor Posttest Kelas Kontrol	Skor Ideal
1.	RR	28	32	MTZ	24	32
2.	DA	25	32	AH	22	32
3.	MIT	29	32	MT	25	32
4.	MRR	25	32	AO	23	32
5.	AK	28	32	AA	23	32
6.	QAK	26	32	AZMM	26	32
7.	FA	31	32	NK	19	32
8.	AG	28	32	AL	22	32
9.	IS	29	32	IDA	22	32
10.	JS	30	32	AH	24	32
11.	ASS	27	32	KNA	23	32
12.	KK	30	32	MIS	24	32
13.	AS	28	32	MAA	23	32

14.	MM	25	32	RDM	24	32
15.	RT	29	32	HA	23	32
Jumlah		**425**	**480**	**Jumlah**	**347**	**480**
Mean		**27,80%**	**32**	**Mean**	**23,13%**	**32**
Persentase		**86,97%**	**100%**	**Persentase**	**72,29%**	**100%**

Berdasarkan tabel di atas, hasil *posttest* kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Nurun Najah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar setelah pelaksanaan pembelajaran. Pada kelas eksperimen diperoleh jumlah skor empiris sebesar 425 dengan nilai rata-rata 27,80 dan persentase 86,97%, sedangkan skor tertinggi yang diperoleh anak pada kelas eksperimen adalah 31, dan skor terendah adalah 25. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh jumlah skor empiris sebesar 347 dengan nilai rata-rata 23,13 dan persentase 72,29%, dengan skor ideal dari masing-masing kelas berjumlah 480, rata-rata 32, dan persentase 100%. Skor tertinggi pada kelas kontrol adalah 26 dan skor terendah 19.

Pengujian persyaratan analisis

UJI NORMALITAS

Tujuan uji berikut untuk melihat apakah informasi yang digabungkan berdistribusi biasa atau tidak, percobaan normalitas akan memastikan tipe statistik yang digunakan. Jika data normal, gunakan statistik parametrik, seperti uji-t: jika tidak, gunakan statistik nonparametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Liliefors dan SPSS 25. Menurut metode ini, jika suatu Kumpulan data berdistribusi normal, maka dapat dikatakan memiliki Tingkat signifikasi lebih besar dari 0,05 (p>0,05). Namun, data tidak dapat berdistribusi normal jika Tingkat signifikasinya kurang dari 0,05 (p<0,05) Berikut ini adalah hasil uji normalitas:

Tabel 4. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas		*Kolmogorov -Smirnov*[a]			*Shapiro -Wilk*		
			Statistic	*df*	*Sig.*	*Statistic*	*df*	*Sig.*
Nilai	Pretest Eksperimen	Kelas	0,217	15	0,055	0,919	15	0,187
	Postest Eksperimen	Kelas	0,144	15	,200*	0,957	15	0,637
	Pretest Kontrol	Kelas	0,257	15	0,009	0,901	15	0,097
	Postest Kontrol	Kelas	0,200	15	0,109	0,908	15	0,124

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa taraf signifikasi pre-test dan posttest kontrol sebesar 0,097 dan 0,124 lalu pretest dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,187 dan 0,637 yang Dimana lebih dari 0,05 yang berarti data berdistribusi normal.

UJI HOMOGENITAS

Uji homogenitas digunakan untuk mengenali apakah Sebagian informasi yang diuji homogen atau tidak. Apabila sig>0,05, distribusi informasi homogen, serta apabila sig<0,05, distribusi informasi tidak homogen. Uji homogenitas ini menggunakan SPSS 25. Hasil uji homogenitas ini bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Uji Homogenitas

		Test of H omogeneity of Variance			
		Levene Statistic	***df1***	***df2***	***Sig.***
Hasil	*Based on Mean*	,336	3	56	,799
	Based on Median	,248	3	56	,862
	Based on Median and with adjusted df	,248	3	55,229	,862
	Based on trimmed mean	,332	3	56	,802

UJI HIPOTESIS

Salah satu uji statistik yang dapat digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis Adalah uji-t. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan yaitu pengaruh positif yang signifikan dari penerapan permainan tradisional rangku alu oleh peneliti terhadap kemampuan kemampuan motorik kasar anak. Berikut ini Adalah hasil pengolahannya:

Tabel 6. Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	0,431	0,517	-25,794	28	0,000	-16,000	0,620	-17,271	-14,729
	Equal variances not assumed			-25,794	27,396	0,000	-16,000	0,620	-17,272	-14,728

Ketentuan pengambilan keputusan yaitu:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_o ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik kasar anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_o diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik kasar anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.Pembahasan.

Bersumber pada uji independent sample t- test dengan menggunakan SPSS 25. Pada tabel diatas dengan memperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 yang berarti H_o ditolak dan H_a diterima. Bisa disimpulkan bahwa ada perbandingan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Nurun Najah pada informasi pretest posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu dicoba pengambilan Keputusan nilai t hitung, yaitu bila t hitung sebesar 25,794 > 2,048 ini menunjukkan bahwa H_o ditolak dan H_a diterima. Variabel X dikatakan dapat mempengaruhi terhadap Variabel Y.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional rangku alu terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Nurun Najah. Hal tersebut terlihat adanya peningkatan nilai kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan *treatment* dengan menerapkan permainan tradisional rangku alu. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh t hitung sebesar 25,794 lebih besar dari t tabel 2,048 pada taraf signifikasi 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional rangku alu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak. pengaruh tersebut terjadi karena selama kegiatan berlangsung anak terlibat langsung dalam aktivitas.

Peningkatan kemampuan motorik kasar anak juga terlihat pada indikator keseimbangan, pada saat *pretest* masih terdapat beberapa anak yang belum mampu menjaga keseimbangan saat melakukan lompatan secara bergantian dan masih perlu bantuan guru dengan memperoleh persentase sebesar 35% namun setelah diberikan treatment melalui kegiatan permainan rangku alu, kemampuan anak mengalami peningkatan dengan persentase sebesar 90%. Pada indikator kekuatan juga terlibat adanya peningkatan kemampuan anak setelah diberikan *treatment*. Sebelum diberikan perlakuan (treatment) beberapa anak masih kesulitan saat menopang badan dari posisi melompat ke posisi berdiri dengan memperoleh persentase sebesar 35,83%. Setelah diterapkan permainan rangku alu, kekuatan kaki anak mulai terbentuk dan beberapa gerakan sudah mulai stabil saat menopang badannya dengan memperoleh skor persentase sebesar 87,5%.

Selanjutnya, pada indikator kelincahan juga mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan, anak masih kesulitan mengikuti tempo permainan dan beberapa anak gerakannya cenderung lebih lambat dan perlu diarahkan oleh guru kelas dengan memperoleh persentase sebesar 39,16%. Setelah diterapkan permainan rangku alu beberapa anak mulai bisa mengatur arah gerakan badannya. Hal ini terjadi karena pada saat permainan rangku alu peneliti membuat dua tempo permainan yaitu lambat dan normal agar anak bisa menyesuaikan diri dengan memperoleh persentase sebesar 88,33%. Pada indikator koordinasi kemampuan anak juga menunjukkan perkembangan setelah diberikan perlakuan. Sebelum diberikan perlakuan terdapat beberapa anak yang belum mampu mengkoordinasikan anggota tubuh dan butuh waktu serta bimbingan guru untuk melakukan koordinasi gerakan yang sesuai dengan memperoleh skor 37,5 setelah bermain permainan rangku alu beberapa anak menjadi lebih mampu mengkoordinasikan gerakan hal itu diketahui melalui nilai persentase sebesar 88,33%.

Pengujian hipotesis terhadap hasil yang di mana peneliti menggunakan *independent sample t test,* yaitu diperoleh hasil nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 maka dapat diambil keputusan bahwa H_o ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional rangku alu terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini. Kemudian dari hasil penjabaran *pretest* dan posttest terdapat t hitung sejumlah 25,794 menyamakan t tabel 2,048 maka t hitung > t tabel. Ini menunjukkan pengaruh permainan tradisional rangku alu terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dengan t hitung sebesar 25,794 maka sebanding t tabel dengan (df) = n – 2 (30 - 2 = 28) diketahui taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yakni 2,048. Berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilakukan, nilai rata-rata pada kelas kontrol yakni sebesar 10,87 dan pada kelas eksperimen nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 11,80. Setelah diberikan perlakuan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan rangku alu berpengaruh pada kemampuan motorik kasar anak di kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata posttest pada kelas eskperimen adalah 27,80 lalu pada kelas kontrol didapati hasil

rata-rata sebesar 23,13. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan rangku alu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Nurun Najah.

Berdasarkan data yang sudah diuraikan dapat di lihat stimulasi motorik kasar melalui aktivitas fisik yang menyenangkan dapat dioptimalkan melalui berbagai permainan tradisional, seperti engklek lompat karet dan rangku alu. Nuraini et al., (2025) menegaskan bahwa permainan engklek yang menuntut anak melompat dengan satu kaki dan menjaga posisi tubuh sangat efektif dalam melatih keseimbangan dinamis serta kontrol motorik anak. Sejalan dengan hal tersebut, Nadar, (2020) dalam penelitiannya tentang permainan lompat karet menemukan bahwa aktivitas melompat secara berulang sesuai ritme tidak hanya meningkatkan kekuatan otot tungkai, tetapi juga secara tajam melatih koordinasi ruang dan waktu. Karakteristik kelincahan, ritme, dan lompatan yang ada pada kedua permainan tersebut juga ditemukan pada permainan tradisional rangku alu, yang menjadi fokus dalam intervensi penelitian ini. Hasil ini diperkuat oleh temuan Prima & Lestari, (2025) yang membuktikan bahwa anak-anak yang mengikuti permainan rangku alu memiliki kemampuan motorik kasar yang jauh lebih baik dibandingkan anak yang mengikuti pembelajaran konvensional, dengan peningkatan signifikan pada aspek keseimbangan, koordinasi gerak, kelincahan, dan kekuatan. Lebih dari sekadar aktivitas fisik, jenis kegiatan luar kelas ini juga didukung oleh (Rahimawati et al., 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran di luar kelas dengan memanfaatkan lingkungan sekitar efektif membantu siswa menghubungkan teori dengan praktik secara langsung, sehingga memberikan dampak positif yang menyeluruh terhadap proses belajar anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penerapan permainan tradisional rangku alu terhadap kemampuan motorik kas ar anak usia 5-6 tahun di TK Nurun Najah. Kecamatan Pemayung Kab. Muaro Jambi. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen sebesar 11,80, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 27,80. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional Rangku Alu. Peningkatan ini diperoleh melalui analisis data menggunakan uji Paired Samples T-Test. Hasil pengujian menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional rangku alu terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Nurun Najah dapat diterima. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa permainan tradisional Rangku Alu efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut: Guru disarankan untuk menerapkan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Guru juga diharapkan dapat lebih kreatif dalam memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran disekolah. Bagi anak permainan tradisional rangku alu diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun, terutama dalam kemampuan keseimbangan tubuh, koordinasi gerak, kelincahan, serta kemampuan melompat sesuai irama permainan.

.

DAFTAR PUSTAKA

Adam, G., Divan, S., Graciela, E., & Taran, M. (2024). Analisis Prioritas Stimulasi Motorik Halus dan Kasar Dalam Pendidikan Anak Usia Dini : Penyebab dan Implikasi. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(4).

Andayani, S. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal An- Nur: Kajian Pendidikan Dan IImu Keislaman*, *7*(2), 230–238. https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700

Apriyani, N., Hibana, & Suhrahman, S. (2020). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *5*(2), 126–140. https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933

Dewi, K. (2017). *Pentingnya Media Pembelajaran*.

Hasanah, N. U., & Albina, M. (2025). *Hakikat Desain Eksperimental : Pendekatan Konseptual dan Implikasinya dalam Penelitian Kuantitatif*. 179–186.

Hasni, U., & Nabila, N. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak Sejak Usia Dini di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, *1*(2).

Kalsum, U., Arsy, Salsabilah, R., Putri, P. N., & Noviani, D. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(4), 94–113. https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.632

Multahada, A., Melaty, P., Apriyani, H., & Andriani, T. (2022). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Kreatif. *Primearly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, *4*(1), 11.

Nadar, W. (2020). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Lompat Tali*. 1–6.

Nay, F. A., Fallo, S. I., Talan, R., & Rajagukguk, C. P. M. (2025). Studi Pengaruh Permainan Tradisional Rangku Alu terhadap Kebugaran Jasmani Siswa dengan Pendekatan Statistik Nonparametrik. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, *5*(3), 461–468. https://doi.org/10.46838/spr.v5i3.646

Nuraini, I., Nufus, H., & Ma, M. (2025). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Dalam Melatih Keseimbangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di TK Labschool Syekh Manshur The Influence Of Traditional Engklek Game In Training Gross Motor Balance In Early Childhood At Labschool Syekh Manshur Kindergart. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1387–1392.

Prima, E., & Lestari, P. I. (2025). *Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Rangku Alu Terhadap Motorik Kasar Di Taman Kanak-Kanak*. *9*(1), 75–82. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.4338

Rahimawati, Wahyuni, S., & Muliana. (2024). Pembelajaran Outdoor Learning Berbantuan Lingkungan Sekitar Sekolah. *Journal of Education*, *5*(4), 5868–5873.

Setyawan, D. A., Hadi, H., & Royana, I. F. (2021). Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 56 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kota Surakarta. *Jurnal Penjakora*, *5*(1), 17–27.

Sitepu, J., Masitah, W., Rahimah, Zahriani, N., & Setiawan, H. rudi. (2025). Optimalisasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Berbasis Outdoor Learning di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Anak Dan Parenting*, *5*(1), 18–25.

Sofyan, H., Hasni, U., & Amanda, R. S. (2022). Sosialisasi Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Selama Belajar dari Rumah (BDR). *Jurnal Pengabdian Fakultas*, *6*, 60–64.