

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat TK Islam Terpadu Ash-Shiddiqy

Taman kanak-kanak Islam Terpadu Ash Shiddiqy didirikan pada tahun 2013 dibawah naungan Yayasan Abdussalam yang sekarang berganti nama menjadi Yayasan Ash-Shiddiqy. Berawal dari kebutuhan lingkungan orang tua yang bekerja dengan harapan anak masih dapat terkondisikan dengan baik, maka dibukalah pelayanan untuk anak usia dini dari usia 3 bln sampai dengan 6 tahun dengan nama PAUD-IT Ash-Shiddiqy dengan pelayanan program TK-IT, KB-IT, dan TPA-IT. Pada tahun 2013 hanya ada 9 peserta didik di TK Islam Terpadu Ash-Shiddiqy. Seiring berjalannya waktu anak semakin bertambah dan ruangan menjadi 2 ruang yang sudah terklasifikasi, satu ruang untuk Kelompok TK A dan satu ruang untuk TK B.

Langkah berikutnya dilembagakan dan mengajukan perizinan ke Dinas Kabupaten. Surat Ijin Operasional dari Dinas Pendidikan Kabupaten Jepara nomor 421.1/0023 tercantum mulai berlaku tanggal 5 Februari 2014. Setelah izin operasional Alhamdulillah jumlah siswa mencapai 86 anak.

Selanjutnya kami terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan belajar mandiri. Perubahan kami lakukan dari menggunakan pembelajaran klasikal kekelompok hingga kini menerapkan model sentra.

2. Visi dan Misi TKIT Ash-Shiddiqy

a. Visi

Membentuk Generasi Pembelajar yang Islami, Cerdas, Mandiri, Berprestasi dan Berjiwa Sosial

b. Misi

- 1) Mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dalam hal intelektual, social-emosi dan psikomotorik.
- 2) Menanamkan nilai-nilai Islami dan *akhlakulkarimah* melalui praktik ajaran Islam sesuai anak.

- 3) Terselenggaranya KBM yang efektif sehingga mampu mengarahkan dan mengoptimalkan kecerdasan majemuk siswa.
- 4) Mempersiapkan anak ke jenjang yang lebih tinggi.
- 5) Menjadi mitra belajar dan bekerja sama bagi sesama tenaga pendidik dan lembaga pendidikan anak usia dini dan masyarakat.

3. Tujuan dan Strategi

a. Tujuan

Berdasarkan visi dan misi maka tujuan pendidikan yang ingin dicapai oleh TK Islam Terpadu Ash-Shiddiqy adalah sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan layanan pendidikan terhadap anak usia dini sesuai tahap perkembangan
- 2) Menjadikan anak beragama sejak dini.
- 3) Membina lingkungan lembaga PAUD yang mendukung terciptanya satuan PAUD sebagai tempat pembelajaran kondusif.
- 4) Meningkatkan kualitas sarana prasarana untuk menunjang proses pembelajaran.
- 5) Membina kerjasama yang harmonis dengan stake holder terkait guna meningkatkan optimalisasi layanan PAUD.

b. Strategi

Agar program kerja bisa terlaksana sesuai yang diharapkan maka beberapa hal harus di kerjakan :

- 1) Koordinasi dengan pihak terkait tentang penyusunan program.
- 2) Mensosialisasikan program kerja kesemua pihak.
- 3) Bekerjasama dengan komite TK Islam Terpadu Ash-Shiddiqy dalam melaksanakan program.
- 4) Melaporkan secara transparan program-program yang sudah dilaksanakan kepada semua pihak.

4. Struktur Kepengurusan TK Islam Terpadu Ash-Shiddiqy

Struktur Kepengurusan TK Islam Terpadu Ash-Shiddiqy

- a. Ketua Yayasan : Erfanudin Lathif
- b. Kepala TK : Dede Satrianah, S.Pd.AUD
- c. Tenaga Administrasi : Reni Indriyani, A.Md

- d. Tenaga Pendidik : 1). Khoirun Nisya'
 2). Miftahatus Saidiyah, S.Pd.I
 3). Za'imatul Ummah
 4). Lu'lu' Imam Nuna,S.Kom
 5). Zunifah, S.Pd
 6). Miftahurrohmah, S.Pd.I

5. Alamat TK Islam Terpadu Ash-Shiddiqy

Alamat TK Islam Terpadu Ash-Shiddiqy:

Jalan : JL. Raya Jepara - Kudus Km. 17 RT. 01 RW. 02
 Margoyoso
 Desa : Margoyoso
 Kecamatan : Kalinyamatan
 Kabupaten : Jepara
 Kode Pos : 59467
 Provinsi : Jawa Tengah

6. Status TK Islam Terpadu Ash-Shiddiqy

Status TK Islam Terpadu Ash-Shiddiqy Desa Margoyoso Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara ini adalah sekolah swasta yang memiliki izin operasional yaitu pada tanggal 5 Februari 2014 dengan nomor ijin pendirian dan operasional 421.1/ 0023 yang telah berbadan hukum dengan nama Yayasan Ash-Shiddiqy.

7. Kesiswaan

Peserta didik TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara tahun pelajaran 2018/2019 lembaga membuka 6 kelas yang terdiri dari kelompok kelas A dan B dengan penerimaan sebanyak 84 peserta didik, kemudian dibagi berdasarkan usia yaitu usia 4-5 tahun pada kelompok A dan usia 5-6 tahun pada kelompok B. Setelah itu dipecah lagi berdasarkan usia per-bulan peserta didik, seperti kelas A1 merupakan kisaran usia 4,7-5 tahun terdapat sebanyak 14 peserta didik, kemudian kelas A2 kisaran usia 4,3-4,7 tahun terdapat 15 peserta didik dan kelas A3 kisaran usia 4-4,3 tahun terdapat 14 peserta didik, begitu dengan kelas kelompok B, untuk kelas B1 kisaran usia 5,7-6 tahun terdapat 15 peserta

didik, untuk kelas B2 kisaran 5,3-5,6 terdapat 13 peserta didik, dan kelas B3 kisaran 5-5,3 tahun terdapat 14 peserta didik.¹

Oleh karena itu, pembagian kelompok atau kelas berdasarkan usia peserta didik menjadikan jumlah peserta didik putra dan putri tidakimbang kadang dalam kelompok hanya terdapat 3 putri atau sebaliknya 3 putra.

8. Kepegawaian

Peserta didik TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara tahun pelajaran 2018/2019 terdata ada 9 tenaga pendidik dan kependidikan, terdiri dari 6 guru kelas, 1 guru pendamping, 1 admin, 1 kebesihan, disini guru kelas ada yang terangkat menjadi kepala sekolah, ada pula merangkap sebagai guru PAI. Semua tenaga pendidik dan kependidikan merupakan tenaga tetap yayasan yang memiliki tugas selama 24 jam/minggu disekolah.²

B. Permainan Tradisional Engklek Di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti kegiatan pembelajaran di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara terdapat tiga tahapan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yaitu meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Peserta didik terlihat aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran

Permainan tradisional engklek terdapat waktu pelaksanaan di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara, pada tahap kegiatan awal pembelajaran, namun sebelum ke kegiatan awal pembelajaran peserta didik mengikuti apel sederhana dengan tujuan penanaman kedisiplinan, setelah itu masuk kelas dengan guru bermushobahah kepada seluruh peserta didik ketika berangkat sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk membiasakan anak bersalaman dan mengucapkan salam ketika bertemu dengan orang. Setelah masuk dalam kelas sebagai kegiatan awal guru menyiapkan peserta didik untuk duduk melingkar di kelas tanda mulai melakukan kegiatan berdoa dan absensi.

Setelah berdoa peserta didik melakukan kegiatan sesuai indikator dengan kegiatan fisik, yaitu permainan tradisional

¹ Lihat pada lampiran data kepegawaian dan kesiswaan

² Lihat pada lampiran data kepegawaian dan kesiswaan

engklek, peserta didik dijelaskan terlebih dahulu aturan permainan, guru dan peneliti bergantian memberi arahan tentang aturan dan cara bermain permainan tradisional engklek, lalu guru dan peneliti mencontohi gerak aturan permainan dihadapan para peserta didik mulai dari melempar gancuk, mulai melompat dengan satu kaki melewati bidang yang terdapat gancuk yang tidak boleh dilewati, kemudian melompat kembali kearah gancuk dan mengambilnya kembali tanpa jatuh dan melewati garis bidang permainan. Kemudian peserta didik diminta untuk bermain permainan tradisional engklek seperti yang telah dicontohkan oleh guru dan peneliti dengan menggunakan media yang sudah modern berupa banner yang didesain seperti susunan petak-petak bergambar angka sesuai karakteristik permainan engklek dan sekeping bagian dari APE (Alat Permainan Tradisional) dikelas seperti kartu kaku yang digunakan sebagai gancuknya.

Pada awal permulaan permainan tradisional engklek peserta didik secara bergantian untuk mencoba melempar gancuk ke bidang nomer satu dengan tepat tidak melewati garis bidang, setelah peserta didik dapat melempar gancuk dengan tepat pada bidang yang dituju, peserta didik bergantian mencoba melompat dengan satu kaki dan melewati bidang yang terdapat gancuknya tadi tanpa menginjak bidang tersebut, jadi peserta didik langsung melompat ke angka kedua karena gancuk terdapat pada bidang satu. Dengan menjaga keseimbangan tanpa terjatuh dan tetap berdiri serta melanjutkan lompatan ke bidang-bidang selanjutnya dengan satu kaki, peserta didik lalu mencoba melompat berbalik menuju bidang kesatu untuk mengambil gancuknya, cara mengambil gancuk juga diperlukan keseimbangan serta kekuatan kaki karena posisi berdiri dengan satu kaki lalu mengambil gancuk tersebut tanpa terjatuh.

Antusias peserta didik pada pembelajaran permainan tradisional engklek sangat baik terlihat mereka tertawa saat mencoba permainan ini dan saling bersorak menyemangati teman yang sedang bermain. Serta peserta didik cepat memahami cara atau aturan permainan tradisional engklek yang di perlihatkan oleh guru dan peneliti.

Setelah kegiatan awal yang di isi dengan permainan tradisional engklek, selanjutnya kegiatan inti, pada tahap ini peserta didik kegiatan mengaji dan membaca secara bergantian berhadapan dengan guru secara urut di panggil oleh guru, dan untuk menunggu giliran tersebut, peserta didik menulis beberapa kata sesuai bacaan

yang akan dibaca pada hari itu. Setelah kegiatan membaca dan mengaji peserta didik berkegiatan sholat dhuha lalu istirahat.

Istirahat selesai masuk kelas kembali dan melanjutkan pada kegiatan inti yang kedua yaitu sesuai sentra dan tema pada hari tersebut. Setelah kegiatan inti kedua selesai istirahat kembali dengan kegiatan sholat dzuhur serta makan siang.

Tahap pembelajaran yang terakhir yaitu kegiatan penutup. Setelah peserta didik sholat dzuhur dan makan siang guru mengajak peserta didik mengevaluasi kegiatan selama satu hari dengan bertanya pada peserta didik apa saja yang telah dilaksanakan dan bagaimana perasaannya pada satu hari tersebut.³

C. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TKIT Ash Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara

Kemampuan motorik kasar memang bukan merupakan salah satu syarat untuk kelulusan dengan nilai unggul di sekolah, namun sangat tidak adil jika kecerdasan dan kemampuan seseorang diukur hanya dari segi IQ. Kemampuan motorik kasar meliputi kemampuan fisik dalam berbagai pergerakan yang berkaitan dengan otot. Kemampuan motorik kasar dapat menentukan perkembangan maupun pertumbuhan anak usia dini.

Sesuai penelitian yang dilakukan peneliti di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara kemampuan motorik kasar para peserta didik cukup berkembang baik terlihat dari kelincahan peserta didik saat kegiatan fisik awal pembelajaran guru mengajak peserta didik berkegiatan fisik motorik kasar seperti berlari mengitari halaman sekolah, melompat 3-4 lompatan, merangkak dengan jarak 1 meter di dalam kelas, berjalan sambil berjinjit, merayap, dll. Tak cukup hanya peningkatan melalui kegiatan fisik secara sederhana dengan APE (Alat Permainan Edukasi) outdoor seperti ayunan, perosotan, jungkat-jungkit, papan titian, dll. Namun juga peningkatan melalui permainan.

Salah satu alternatif yang digunakan guru dalam peningkatan motorik kasar di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso adalah dengan kegiatan berbagai permainan tradisional serta memanfaatkan ape (alat permainan edukasi) *outbound* yang ada di sekolah, karena peneliti menggunakan salah satu permainan

³ Hasil observasi Kegiatan Belajar Mengajar kelas B2 di TKIT Ash Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara, Pada Tanggal 22 November 2018 pukul 07.00-12.00

tradisional yaitu engklek, maka peneliti hanya berfokus pada permainan tersebut. Setiap permainan memiliki daya tarik tersendiri dengan hal bermain suatu permainan secara tidak sadar peserta didik telah belajar untuk peningkatan kemampuan motorik kasarnya. Melalui media pendukung permainan dengan banner yang sudah bergambar angka-angka petak untuk engklek dan sebuah benda ringan untuk gancuk, permainan tradisional engklek sendiri memiliki ciri khas melempar dan melompat. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, di kelas B3 terdapat peserta didik yang malas atau belum optimal saat diminta guru melompat ataupun berlari mungkin karena berat badan dan motivasi dia untuk melakukan gerakan. Namun saat guru memberi pesan bahwa kegiatan awal pagi itu adalah bermain permainan tradisional engklek mereka langsung menangkap bahwa permainan tersebut melompat-lompat. Sebelum peserta didik bermain, guru menjelaskan aturan permainan terlebih dahulu. Kemudian peserta didik yang enggan dalam bergerak serta kesulitan dalam lompatan dan keseimbangan dengan bermain berulang-ulang permainan engklek tersebut ia lebih semangat dan dapat melompat dengan ringan.

Peserta didik dari pengamatan peneliti lebih tertarik dengan suatu permainan engklek untuk melakukan kegiatan melompat dibandingkan dengan anak dipanggil satu persatu lalu diminta untuk melompat satu-dua lompatan disamping itu karena melompat diatas angka-angka yang menjadikan peserta didik berlomba lomba melompat dengan tepat sesuai dengan urutan angka tersebut.⁴

D. Analisis Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variable terikat dan variable bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau tidak normal.⁵ Untuk menguji data distribusi normal atau tidak normal dapat dilakukan dengan beberapa cara dengan kriteria sebagai berikut:

⁴ Hasil Observasi Kegiatan Belajar Mengajar Kelas B3 di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara, Pada Tanggal 22 November 2018 pukul 08.00-09.00 WIB

⁵ Masrukin, *Statistika Deskriptif dan inferensial Berbasis Komputer*, (Kudus: Media Ilmu Press, 2014), 159.

- a. Jika angka signifikan $>0,05$ maka distribusi normal
 - b. Jika angka signifikan $<0,05$ maka distribusi tidak normal
- Pengujian normalitas menggunakan tes statistic berdasarkan *test of normality (shapiro-wilk dan kolmogrov sminov test)*.⁶

Adapun hasil dari pengujian normalitas data dapat dilihat di SPSS 25.0. terlihat pada tabel SPSS 25.0 ditemukan angka 0,329 untuk variable permainan tradisional engklek dan ditemukan angka 0,068 untuk variable motorik kasar anak usia dini.⁷ Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Karena $0,329 > 0,05$ dan $0,068 > 0,05$.

2. Uji Lineritas Data

Lineritas adalah hubungan antara variable dependen dengan variable independen bersifat linier (garis lurus). Untuk hal ini penulis menggunakan *scatter plot* (diagram pancar), dengan memberi tambahan garis regresi. Oleh karena itu *scatter plot* hanya menampilkan hubungan dua variable saja, maka pengujian data dilakukan dengan berpasangan tiap dua data.

Kriterianya adalah sebagai berikut:

- a. Jika pada grafik mengarah ke kanan atas, maka data termasuk kedalam kategori linier.
- b. Jika pada grafik tidak mengarah ke kanan atas, maka data termasuk dalam kategori tidak linier.⁸

Adapun hasil pengujian lineritas permainan tradisional engklek dan motorik kasar anak usia dini berdasarkan *scatter plot* menggunakan SPSS 25.0, terlihat garis regresi pada grafik membentuk bidang yang mengarah dari kiri bawah ke kanan atas.⁹ Hal ini membuktikan bahwa adanya lineritas pada kedua variabel tersebut.

⁶ Masrukin, *Statistika Deskriptif dan inferensial Berbasis Komputer*, 178-180.

⁷ Data hasil SPSS 25.0 Uji Normalitas, lampiran 6c

⁸ Masrukin, *Statistika Deskriptif dan Inferensial Berbasis Komputer*, 189.

⁹ Data hasil SPSS 25.0 Uji Lineritas Data, lampiran 6d

E. Teknik Data

1. Analisis Pendahuluan

Analisis ini akan mendiskripsikan tentang pengumpulan data tentang permainan tradisional engklek dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara, maka peneliti menggunakan instrument data berupa angket yang diberikan pada 42 responden atau sampel yang mewakili 85 populasi, yakni dari variable permainan tradisional engklek sebanyak 14 butir soal dan variable kemampuan motorik kasar anak usia dini sebanyak 14 butir soal. Pertanyaan-pertanyaan tersebut menggunakan alternatif jawaban a,b,c dan d.

Adapun analisis pengumpulan data tentang permainan tradisional engklek dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara, sebagai berikut:

a. Analisis Data tentang Permainan Tradisional Engklek di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara

Berawal data dari nilai anket, kemudian dibuat tabel penskoran hasil angket variable X yaitu Permainan Tradisional Engklek. Kemudian dihitung nilai *mean* dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X}{n} \\ &= \frac{1768}{42} \\ &= 42,09 \text{ dibulatkan menjadi } 42\end{aligned}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata (*mean*) variable X (Permainan Tradisional Engklek)

$\sum X$ = Jumlah nilai X

n = Jumlah responden

Untuk melakukan penafsiran dari mean tersebut, maka dilakukan dengan membuat kategori dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Mencari nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)

H = Jumlah nilai skor tertinggi di uji hipotesis X

L = Jumlah nilai skor terendah di uji hipotesis X

H = 50

L = 29

- 2) Mencari nilai Range (R)

$$R = H - L + 1 \text{ (1 merupakan bilangan konstan)}$$

$$= 50 - 29 + 1$$

$$= 22$$
- 3) Mencari nilai interval

$$I = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{22}{3}$$

$$= 7,3$$

Keterangan:

I = interval kelas

R = Range

K = Jumlah kelas (berdasarkan *multiple choice*)

Jadi, dari data diatas dapat diperoleh nilai 7,7 sehingga interval yang diambil adalah kelipatan dengan nilai 7 , untuk kategori nilai interval dapat diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.1
Nilai Interval Permainan Tradisional Engklek
di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso
Kalinyamatan Jepara

No	Interval	Kategori
1.	49 – 55	Sangat Baik
2.	42 – 48	Baik
3.	35 – 41	Cukup
4.	29 – 34	Kurang

Langkah selanjutnya adalah mencari μ_0 (nilai yang dihipotesiskan) dengan cara sebagai berikut:

- 1) Mencari skor ideal

$$4 \times 14 \times 42 = 2352$$
 (4 = skor tertinggi, 14 = item instrument, dan 42 = jumlah responden)
- 2) Mencari skor yang diharapkan

$$1768 : 2352 = 0,751 \text{ (1768 = jumlah skor angket variable X)}$$
- 3) Mencari rata-rata skor ideal

$$2352 : 42 = 56$$
- 4) Mencari nilai yang dihipotesiskan

$$\mu_0 = 0,751 \times 56 = 42,09 \rightarrow \text{dibulatkan menjadi 42}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, nilai yang dihipotesiskan variable permainan tradisional engklek diperoleh angka sebesar 42, termasuk kedalam kategori “baik” karena terlihat pada nilai interval 42-48 berkategori baik.

Dengan demikian, peneliti mengambil hipotesis bahwa penggunaan permainan tradisional engklek di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara dalam kategori baik dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 4.2
Kategori Permainan Tradisional Engklek di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara

No	Kategori	Jumlah Peserta Didik
1.	Sangat baik	4 Peserta didik
2.	Baik	22 Peserta didik
3.	Cukup	14 Peserta didik
4.	Kurang	2 Peserta didik

b. Analisis Data tentang Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara

Berawal data dari nilai angket, kemudian dibuat tabel penskoran hasil angket variable Y yaitu Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. Kemudian dihitung nilai *mean* dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum Y}{n} \\ &= \frac{1843}{42} \\ &= 43,88 \text{ dibulatkan menjadi } 44 \end{aligned}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata (*mean*) variable Y (Motorik Kasar Anak Usia Dini)

$\sum Y$ = Jumlah nilai Y

n = Jumlah responden

Untuk melakukan penafsiran dari mean tersebut, maka dilakukan dengan membuat kategori dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mencari nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)
 H = Jumlah nilai skor tertinggi di uji hipotesis Y
 L = Jumlah nilai skor terendah di uji hipotesis Y
 H = 52
 L = 28
- 2) Mencari nilai Range (R)
 $R = H - L + 1$ (1 merupakan bilangan konstan)
 $= 52 - 28 + 1$
 $= 25$
- 3) Mencari nilai interval

$$I = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{25}{3}$$

$$= 8,3$$

Keterangan:

I = interval kelas

R = Range

K = Jumlah kelas (berdasarkan *multiple choice*)

Jadi, dari data diatas dapat diperoleh nilai 8,3 sehingga interval yang diambil adalah kelipatan dengan nilai 8, untuk kategori nilai interval dapat diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.3
Nilai Interval Permainan Tradisional Engklek
di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso
Kalinyamatan Jepara

No	Interval	Kategori
1.	52 – 58	Sangat Baik
2.	44 – 51	Baik
3.	36 – 43	Cukup
4.	28 – 35	Kurang

Langkah selanjutnya adalah mencari μ_0 (nilai yang dihipotesiskan) dengan cara sebagai berikut:

- 1) Mencari skor ideal
 $4 \times 14 \times 42 = 2352$
 (4 = skor tertinggi, 14 = item instrument, dan 42 = jumlah responden)

- 2) Mencari skor yang diharapkan
 $1843 : 2352 = 0,783$ (1843 = jumlah skor angket variable Y)
- 3) Mencari rata-rata skor ideal
 $2352 : 42 = 56$
- 4) Mencari nilai yang dihipotesiskan
 $\mu_0 = 0,783 \times 56 = 43,88 \longrightarrow$ dibulatkan menjadi 44

Berdasarkan perhitungan tersebut, nilai yang dihipotesiskan variable permainan tradisional engklek diperoleh angka sebesar 44, termasuk kedalam kategori “baik” karena terlihat pada nilai interval 44-51 berkategori baik.

Dengan demikian, peneliti mengambil hipotesis bahwa penggunaan permainan tradisional engklek di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara dalam kategori baik dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 4.4
Kategori Permainan Tradisional Engklek
di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara

No	Kategori	Jumlah Peserta Didik
1.	Sangat baik	1 Peserta didik
2.	Baik	22 Peserta didik
3.	Cukup	17 Peserta didik
4.	Kurang	2 Peserta didik

2. Uji Hipotesis

a. Uji Hipotesis Asosiatif

1) Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara.

Analisa uji hipotesis asosiatif ini digunakan untuk menguji hipotesis ketiga yang berbunyi “Permainan tradisional engklek berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara”.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus uji F yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Menentukan hipotesis

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara permainan tradisional engklek (X) terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini (Y) atau

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara permainan tradisional engklek (X) terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini (Y)

b) Membuat tabel penolong untuk membantu menghitung persamaan regresi dan korelasi sederhana. Berdasarkan tabel yang terdapat pada lampiran¹⁰, dapat diketahui sebagai berikut:

$$\Sigma X = 1768 \quad \Sigma X^2 = 75240 \quad \Sigma XY = 78032$$

$$\Sigma Y = 1843 \quad \Sigma Y^2 = 81819$$

c) Menghitung nilai a dan b

$$\begin{aligned} a &= \frac{(\Sigma Y)(\Sigma X^2) - (\Sigma X)(\Sigma XY)}{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2} \\ &= \frac{(1843)(75240) - (1768)(78032)}{42(75240) - (1768)^2} \\ &= \frac{138667320 - 137960576}{3160080 - 3125824} \\ &= \frac{706744}{34256} \\ &= 20,6312471 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh harga sebesar 20,6312471. Sedangkan perhitungan menggunakan SPSS 25.0 diperoleh nilai a sebesar 20,631.¹¹

$$\begin{aligned} b &= \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2} \\ &= \frac{42(78032) - (1768)(1843)}{42(75240) - (1768)^2} \\ &= \frac{3277344 - 3258424}{3160080 - 3125824} \\ &= \frac{18920}{34256} \\ &= 0,552312004 \end{aligned}$$

¹⁰Tabel Data Angket, Lihat lampiran 7a

¹¹Lihat pada Hasil SPSS 25.0 Hipotesisi Asosiatif regresi. Lihat lampiran 7b

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh harga sebesar 0,552312004. Sedangkan perhitungan menggunakan SPSS 25.0 diperoleh nilai b sebesar 0,552.¹²

- d) Menyusun persamaan regresi

$$Y = a + bX$$

$$= 20,631 + 0,552X$$

2) Hubungan Permainan Tradisional Engklek terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara.

Langkah-langkah untuk mengetahui hubungan permainan tradisional engklek terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara.

- a) Membuat tabel penolong¹³

$$\begin{aligned} \Sigma X &= 1768 & \Sigma X^2 &= 75240 & \Sigma XY &= 78032 \\ \Sigma Y &= 1843 & \Sigma Y^2 &= 81819 \end{aligned}$$

- b) Menghitung koefisien korelasi

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{(N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)\{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$= \frac{42(78032) - (1768)(1843)}{\sqrt{\{(42(75240) - (1768)^2)\{42(81819) - (1843)^2\}}}$$

$$= \frac{3277344 - 3258424}{\sqrt{\{(3160080) - (3125824)\}\{(3436398) - (3396649)\}}}$$

$$= \frac{18920}{\sqrt{(34256)(39749)}}$$

$$= \frac{18920}{\sqrt{1361641744}}$$

$$= \frac{18920}{369004301}$$

$$= 0,51273 \longrightarrow 0,513$$

¹² Uji Hipotesis Asosiatif regresi, Lihat Lampiran 7b

¹³ Lihat Tabel Hasil Angket, Lampiran 7a

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh r hitung sebesar 0,51273 yang dibulatkan menjadi 0,513. Sedangkan melalui SPSS 25.0 diperoleh r hitung sebesar 0,513.¹⁴ Selanjutnya menafsirkan nilai r hitung sesuai tabel penafsiran sebagai berikut:

Tabel 4.5
Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi¹⁵

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa koefisien korelasi antara permainan tradisional engklek terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara termasuk dalam kategori “sedang”, artinya mempunyai hubungan yang positif dan signifikan.

c) Mencari koefisien determinasi

Koefisien determinasi adalah koefisien penentu, karena varians yang terjadi pada variable Y dapat dijelaskan melalui varians yang terjadi pada variable X dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan. Berikut ini perhitungan koefisien determinasi:

$$\begin{aligned}
 R^2 &= (r)^2 \times 100\% \\
 &= (0,513)^2 \times 100\% \\
 &= 0,263 \times 100\% \\
 &= 26,3\%
 \end{aligned}$$

Jadi nilai koefisien determinasi tentang permainan tradisional engklek (X) terhadap

¹⁴ Lihat hasil SPSS 25.0, lampiran koefisien korelasi, lampiran 7c

¹⁵ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, 231.

kemampuan motorik kasar anak usia dini (Y) di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara adalah 26,3%, artinya yang terjadi pada variable kemampuan motorik kasar anak usia dini (Y) adalah 26,3% ditentukan oleh varians yang terjadi pada permainan tradisional engklek (X).

3. Analisis Lanjut

Setelah diketahui dari hasil pengujian hipotesis, sebagai langkah terakhir maka hipotesis dianalisis. Pengujian hipotesis asosiatif untuk regresi linier sederhana adalah dengan cara membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikan 5%.

Berdasarkan pengujian hipotesis diatas, maka dapat dianalisis hipotesis sebagai berikut:

- a. Uji Signifikan Hipotesis Asosiatif Pengaruh Permainan Tradisional Engklek (X) Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Y)

Uji regresi linier sederhana pertama untuk mengetahui tingkat signifikan dari pengaruh yang signifikan antara Permainan Tradisional Engklek (X) terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Y) di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara, maka dilakukan uji signifikan menggunakan rumus uji F sebagai berikut:

Rumus:

$$\begin{aligned} F_{reg} &= \frac{R^2 (N-M-1)}{m(1-R^2)} \\ &= \frac{0,263 (42-1-1)}{1(1-0,263)} \\ &= \frac{0,263(40)}{0,737} \\ &= \frac{10,52}{0,737} \\ &= 14,274 \end{aligned}$$

Setelah diketahui F_{reg} atau F_{hitung} tersebut sebesar 14,274. Kemudian dibandingkan dengan nilai F_{tabel} dengan db = m sebesar 1 lawan N-M-1 = 42-1-1 = 40, ternyata pada harga F_{tabel} taraf signifikan 5% adalah 1,69 sedangkan pada taraf signifikan 1% sebesar 2,11. Jadi nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} (14,274 > 1,69).

Serta ditunjukkan dengan nilai signifikan pada hasil SPSS 25.0¹⁶ adalah 14,265 berarti signifikan. Kesimpulannya adalah H_0 ditolak H_a diterima. Artinya, koefisien regresi yang ditemukan adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara Permainan Tradisional Engklek terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara.

Berdasarkan teori yang peneliti paparkan pada BAB II, bahwa kemampuan motorik kasar anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan, salah satunya permainan tradisional engklek. Karena hasil uji analisis data permainan tradisional engklek dalam kategori baik sehingga mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.



¹⁶ Data Hasil SPSS 25.0, Uji F, lampiran 7d