



**KORELASI PERMAINAN TRADISIONAL LOMBOK (*KUCING-KUCINGAN*)
DENGAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI DI TK
ASSHOLIHIAH LINGKUK LEKONG KECAMATAN TERARA**

Wawan Kurnia Utama

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama Lombok Timur

email: wawanku1286@gmail.com

Abstrak: Perkembangan motorik kasar anak usia dini merupakan hal yang paling penting untuk dikembangkan. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai gerakan fisik, sehingga apabila anak tidak mampu melakukannya dengan baik akan menumbuhkan rasa tidak percaya diri dan konsep diri yang negatif. Oleh karena itu salah satu kegiatan yang dapat diberikan untuk membantu proses stimulus adalah melalui permainan tradisional Lombok yaitu permainan tradisional kucing-kucingan.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat korelasi permainan tradisional Lombok (*kucing-kucingan*) dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Assholihyah Lingkok Lekong Kecamatan Terara tahun pelajaran 2017/2018. Untuk metode penelitian tersebut, peneliti merancang penelitian dengan menggunakan jenis dan metode korelasi kuantitatif. Sampel dari penelitian ini adalah berjumlah 20 anak di TK Assholihyah Lingkok Lekong Kecamatan Terara tahun pelajaran 2017/2018. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan tehnik observasi, dan dokumentasi. Selanjutnya melakukan analisis data.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya korelasi antara permainan tradisional Lombok dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK assholihyah Lingkok Lekong Kecamatan Terara tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dengan skor dari uji r yaitu 0.52 yang sudah dibandingkan dengan skor pada tabel *Spearman Rank* yaitu pada interval koefisiennya antara 0.40 sampai 0.999 sehingga dapat diketahui bahwa tingkat korelasi dari kedua variabel termasuk dalam katagori “sedang”. Selanjutnya, korelasi antara kedua variabel ini signifikan. Hal ini dibuktikan dengan skor hasil uji t yaitu 3.01. Sedangkan skor yang pada t tabel yaitu 2.09 pada taraf kepercayaan 5% ($20-2 = 18$), maka diperoleh t hitung lebih besar dari t tabel ($3.01 > 2.09$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Hipotesa Alternatif (H_a) diterima sementara Hipotesa Nol (H_0) ditolak.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Lombok (*Kucing-kucingan*), Perkembangan Motorik Kasar, Anak Usia Dini

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak usia sekitar 0-8 tahun. Pendidikan anak usia dini telah dipandang sebagai sesuatu yang sangat strategis dalam rangka menyiapkan generasi mendatang yang unggul dan tangguh.

Usia dini ini merupakan usia emas (*golden age*) di mana anak tersebut akan mudah menerima, mengikuti, melihat dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan serta diperlihatkan. Pendidikan anak usia dini harus memperhatikan seluruh potensi yang dimiliki setiap

anak untuk dikembangkan secara optimal melalui cara yang menyenangkan, bergembira, penuh perhatian dan kasih sayang, sabar dan ikhlas.

Mengacu pada pendekatan *Developmentally Appropriate practice* (DAP), Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak menjadi manusia seutuhnya melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, mendidik, demokratis yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak.

Potensi penting yang perlu dikembangkan dan ditumbuhkan dalam pendidikan anak usia dini diantaranya potensi kognitif, agama, sosial emosional, fisik motorik dan bahasa. Kelima aspek perkembangan tersebut akan bertumpu kepada dua alat atau organ fisik utama yaitu pendengaran dan penglihatan sehingga tumbuh kembangnya kelima aspek tersebut sangat tergantung terhadap optimalisasi pemanfaatan kedua alat utama itu. Sehubungan dengan hal tersebut maka Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) perlu diberikan dengan benar dan sesuai dengan tingkat usia anak. Pendidikan yang diberikan haruslah mencakup ke dalam semua aspek bidang pengembangan agar kemampuan anak dapat berkembang dengan maksimal dan menyeluruh. Salah satu bidang yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah perkembangan motorik.

Perkembangan motorik anak usia dini sama pentingnya dengan aspek perkembangan yang lain. Apabila anak tidak mampu melakukan gerakan fisik dengan baik akan menumbuhkan rasa tidak percaya diri dan konsep diri negatif dalam melakukan gerakan fisik. Gerak bagi anak usia dini juga merupakan bagian yang sangat penting dalam pertumbuhan yang bebas dari *intervensi*. Perkembangan Motorik anak usia dini terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Perkembangan motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot besar. Guru maupun pendidik dapat mengoptimalkan kemampuan motorik kasar untuk anak usia dini melalui berbagai aktivitas yang menarik dan menyenangkan. Salah satu aktivitas yang dapat diberikan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak yaitu melalui aktivitas yang melibatkan kaki, tangan, dan keseluruhan anggota badan.

Melihat kenyataan bahwa pentingnya peningkatan motorik kasar pada anak usia dini, sudah seharusnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memaksimalkan perannya untuk turut mengembangkan beragam kebutuhan anak didik dalam proses peningkatan motorik kasar. Sebab, kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 dapat memberikan kontrol saat mengawali gerakan, berhenti dan berputar dengan cepat serta mampu menggunakan keterampilan berlari secara efektif di dalam aktivitas bermain. Salah satu kegiatan yang dapat diberikan untuk membantu proses stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini adalah melalui permainan tradisional Lombok yaitu permainan tradisional *kucing-kucingan*.

Permainan tradisional *kucing-kucingan* dapat berguna bagi anak untuk melatih kecepatan, kesiapan dan ketahanan fisik. Dalam permainan ini semua anggota tubuh anak dapat bergerak. Siswa akan melakukan kegiatan seperti berlari untuk menuju satu ke tempat yang lainnya. Dengan stimulasi yang dilakukan melalui permainan ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti berasumsi bahwa terdapat korelasi antara permainan tradisional Lombok (*kucing-kucingan*) dengan perkembangan motorik anak usia dini.

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti tergerak untuk melakukan penelitian dengan judul "Korelasi antara Permainan Tradisional Lombok (*Kucing-Kucingan*) dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini pada TK Assholihyah Lingkok Lekong Kecamatan Terara Tahun Pelajaran 2017/2018".

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui korelasi antara Permainan Tradisional Lombok (*Kucing-Kucingan*) dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Assholihyah Lingkok Lekong Kecamatan Terara tahun pelajaran 2017/2018.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang sesuai dengan karakternya. Menurut Sugiyono metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui hubungan antara permainan tradisional Lombok (*kucing-kucingan*) dengan perkembangan anak usia dini. Oleh sebab itu, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasi kuantitatif. Analisis korelasi merupakan suatu hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. sementara kuantitatif adalah data penelitian yang berupa angka-angka. dan dianalisis menggunakan statistik.

Populasi dan sampel penelitian merupakan sumber data yang akan diungkap dalam penelitian. Sehingga jumlah populasi dan sampel sangat mempengaruhi perolehan data penelitian. Suharsimi menjelaskan populasi adalah jumlah keseluruhan subjek penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa di TK Assholihyah Lingkuk Lekong Kecamatan Terara Tahun Pelajaran 2017/2018. Karena terdiri dari 3 kelas yaitu kelompok A, B¹, dan B² dengan jumlah siswa perkelas atau kelompok 20 orang, maka jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 60 siswa.

Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi dengan menggunakan cara-cara tertentu. Sedangkan sampel yang baik adalah sampel yang representatif mewakili populasi. Dari pengertian di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa sampel merupakan bagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti sebagai gambaran dari populasi secara keseluruhan.

Pengambilan sampel dalam suatu penelitian dapat dilakukan dengan beberapa cara yang disebut dengan teknik sampling. Akan tetapi mengingat terbatasnya jumlah populasi dari penelitian ini, maka peneliti memutuskan untuk mengambil satu kelas saja sebagai sampel dalam penelitian ini yaitu kelompok B2 dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang.

Teknik pengumpulan data Penelitian ini menggunakan teknik observasi dandokumentasi, dengan adanya teknik tersebut akan mempermudah peneliti dalam menyusun instrumen yang akan dianalisis pada hasil akhir dalam penelitian ini. Observasi dilakukan di TK Assholihyah Lingkuk Lekong Kecamatan Terara Tahun Pelajaran 2017/2018. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi nonpartisipan dimana peneliti terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang diamati, maka dalam observasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen. Sedangkan Dokumentasi dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data tentang kegiatan pembelajaran yang ada di TK Assholihyah Lingkuk Lekong Kecamatan Terara Tahun Pelajaran 2017/2018 yang dijadikan sebagai tempat penelitian.

Instrumen penelitian menggunakan Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk daftar cek (*check list*) yang bersifat terstruktur, pengisiannya cukup dengan memberikan tanda cek (√) pada pernyataan yang menunjukkan perilaku yang ditampilkan anak. Lembar observasi yang digunakan tersebut di tujukan pada anak kelas B2 di TK Assholihyah Lingkuk Lekong Kecamatan Terara Tahun Pelajaran 2017/2018 yang sedang melakukan proses pembelajaran di kelas.

Teknik analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Analisis data digunakan untuk mengolah data yang diperoleh setelah mengadakan penelitian, sehingga diperoleh kesimpulan tentang objek yang diteliti dalam keadaan yang sebenarnya. Analisis data untuk menguji hipotesis hubungan antar dua variabel, bila datanya ordinal maka statistik yang digunakan adalah korelasi *Spearman Rank*.

Data yang diperoleh anak disajikan dengan menggunakan rumus rubrik sebagai berikut :

$$\text{Pencapaian Hasil Belajar} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh disajikan secara singkat maka perlu menentukan interval, rumus interval sebagai berikut:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan :

i = Interval

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

No	Intrval	Kategori
1	76 – 100	Tinggi
2	51 – 75	Sedang
3	26 – 50	Rendah
4	0 – 25	Sangat Rendah

Selanjutnya, analisis untuk Uji Hipotesis dibuat untuk memberikan jawaban pada permasalahan yang bersifat hubungan. Peneliti menggunakan teknik analisis korelasi *Peorson Product Moment*, untuk menguji hipotesis yang sudah dirumuskan sebelumnya. Teknik tersebut digunakan untuk menguji variabel X penggunaan alat permainan edukatif dan variabel Y perkembangan bereksplorasi dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n.(\Sigma XY) - (\Sigma X).(\Sigma Y)}{\sqrt{\{n.\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}.\{n.\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{hitung} = Nilai korelasi *Peorson Product Moment*

ΣX = Jumlah nilai Variabel X

ΣY = Jumlah nilai Variabel Y

n = Jumlah Data/responden

Setelah nilai diperoleh lalu mencari nilai koefisien determinasi yang didapat dari kuadrat koefisien korelasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Koefisien Determinasi} = r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

r : Hasil Korelasi

Selanjutnya untuk mengetahui besar kecilnya hubungan penggunaan alat permainan edukatif dengan perkembangan bereksplorasi anak usia 5-6 tahun. Pedoman koefisien korelasi digunakan untuk memberikan interpretasi terhadap kuatnya hubungan hasil uji analisis dengan rumus *Spearman Rank* sebagai berikut :

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
0,80-1,00	Sangat Kuat

Selanjutnya untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki hubungan signifikan atau tidak, maka harus dilakukan uji signifikansi dengan menggunakan rumus uji t lalu dibandingkan dengan tabel nilai Rho sebagai berikut :

$$t = r \frac{\sqrt{n-2}}{1-r^2}$$

Keterangan :

r: = Hasil Korelasi

n: = Jumlah Data/banyaknya pasangan *rank*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian korelasi kuantitatif. Tujuan dari diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara variable yang satu dengan variabel lainnya. Sementara kuantitatif adalah data penelitian yang berupa angka-angka. dan dianalisis menggunakan statistik. Untuk mengetahui hubungan antara variable X dengan Y, peneliti melakukan observasi yang dilakukan pada tanggal 07 Mei 2018. Variabel X pada penelitian ini adalah Permainan Tradisional *Kucing-kucingan* sementara variabel Y adalah Perkembangan Motorik Kasar Anak.

a. Perhitungan Nilai Tertinggi, Terendah, Nilai Rata-rata (*Mean*) dan Simpangan Baku (*Standard Deviation*)

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai tertinggi dari variable X adalah 85.00 dan nilai terendah 62.50 (Lampiran 3 dan 4). Sedangkan untuk variable Y, nilai tertingginya adalah 87.50 dan nilai terendah 62.50. Sementara, nilai rata-rata dari variable X (*Mean*) adalah 71.25 dengan simpangan baku (*Standard Deviation*) 5.22 sedangkan untuk variabel Y, nilai rata-rata (*Mean*) 72.88 dengan simpangan baku (*Standard Deviation*) 3.65 (Lihat lampiran 5). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 3.a

Hasil Perhitungan Nilai Tertinggi dan Terendah, Nilai Rata-rata (*Mean*) dan Simpangan Baku (*Standard Deviation*) dari Kedua Variabel

Variabel	Nilai			
	Tertinggi	Terendah	Mean	Standard Diviation
X	85.00	62.50	71.25	5.22
Y	87.50	62.50	72.88	3.65

b. Penentuan Korelasi dari kedua Variabel

Penentuan korelasi dari kedua variable bertujuan untuk mengetahui apakah ada korelasi di antara kedua variable. Untuk mengetahui korelasi antara kedua variable, peneliti melakukan uji korelasi dengan menggunakan rumus *Peorson Product Moment* atau yang disebut dengan uji r. hasil dari uji r ini dapat dilihat sebagai berikut.

$$r_{hitung} = \frac{n.(XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{n.\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \cdot \{n.\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{hitung} = \frac{20.(104437.50) - (1425).(1457.50)}{\sqrt{\{20.102050 - (1425)^2\} \cdot \{20.106468.80 - (1457.50)^2\}}}$$

$$r_{hitung} = \frac{2088750 - 2076937.50}{\sqrt{\{2041000 - 2030625\} \cdot \{2129376 - 2124306.25\}}}$$

$$r_{hitung} = \frac{11812.50}{\sqrt{\{10375\} \cdot \{50690.75\}}}$$

$$r_{hitung} = \frac{11812.50}{22932.87}$$

$$r_{hitung} = 0.52$$

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat dari korelasi antara kedua variabel, maka peneliti menggunakan tabel perbandingan sebagaimana yang dijelaskan pada bab III dari penelitian ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.b
Spearman Rank

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
0,80-1,00	Sangat Kuat

Hasil uji r diatas, dapat dilihat bahwa nilai korelasi dari kedua variabel adalah 0.52. kemudian dibandingkan dengan tabel diatas, maka nilai korelasi dari kedua variabel dapat dikategorikan “sedang” karena interval koefisiennya antara 0.40 sampai 0.999.

Selanjutnya untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki hubungan signifikan atau tidak, maka peneliti menggunakan uji t. hasil dari uji t sebagai berikut.

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0.52\sqrt{20-2}}{\sqrt{1-(0.52)^2}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0.52\sqrt{18}}{\sqrt{1-0.27}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0.52(4.24)}{\sqrt{-1.66}}$$

$$t_{hitung} = \frac{2.20}{0.73}$$

$$t_{hitung} = 3.01$$

Hasil dari perhitungan diatas menunjukkan bahwa nilai dari t hitung = 3.01. Kemudian dibandingkan dengan nilai pada t tabel = 2.09 pada taraf kepercayaan 5% ($20-2 = 18$), maka diperoleh t hitung lebih besar dari t tabel ($3.01 > 2.09$). Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa Hipotesa Alternatif (H_a) diterima sementara Hipotesa Nol (H_0) ditolak.

Pada penelitian ini, peneliti menjabarkan tentang hasil dari analisis data yang telah didapatkan pada TK Assholihyah Lingkok Lekong kecamatan Terara Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi permainan tradisional Lombok kucing-kucingan dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Assholihyah Lingkok Lekong. Dalam penelitian ini ada dua rumusan masalah 1) Apakah ada korelasi antara Permainan Tradisional Lombok (*Kucing-Kucingan*) dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Assholihyah Lingkok Lekong Kecamatan Terara tahun pelajaran 2017/2018? Dan 2) Sejauhmana korelasi antara Permainan Tradisional Lombok (*Kucing-Kucingan*) dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Assholihyah Lingkok Lekong Kecamatan Terara tahun pelajaran 2017/2018? Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, peneliti melakukan observasi di sekolah itu. Kemudian hasil dari obsevasi ini, peneliti dapat menentukan hal-hal sebagai berikut:

Nilai Tertinggi, Terendah, Nilai Rata-rata (*Mean*) dan Simpangan Baku (*Standard Deviation*)

Pada variable X nilai tertinggi 85.00 dan nilai terendah 62.50. Sedangkan untuk variable Y, nilai tertingginya adalah 87.50 dan nilai terendah 62.50. Sementara, nilai rata-rata dari variable X (*Mean*) adalah 71.25 dengan simpangan baku (*Standard Deviation*) 5.22 sedangkan untuk variabel Y, nilai rata-rata (*Mean*) 72.88 dengan simpangan baku (*Standard Deviation*) 3.65.

Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada variabel X lebih rendah dibandingkan dengan nilai tertinggi pada variabel Y yaitu $85.00 < 87.50$. Sedangkan, nilai terendah antara kedua variabel sama yaitu 62.50. Sementara untuk nilai rata-rata (*mean*) pada variabel X lebih besar dengan variabel Y yaitu $71.25 < 72.88$ dengan simpangan baku (*Standard Deviation*) pada masing-masing variabel penelitian yaitu 5.22 dan 3.55.

Uji korelasi ini menggunakan rumus *Peorson Product Moment* (uji *r*). Setelah melakukan uji *r*, peneliti mendapatkan skor yaitu 0.52, sementara nilai pada *r* tabel pada taraf kepercayaan 5% ($20-2 = 18$) yaitu 0.44 sehingga *r* hitung lebih besar dari *r* tabel ($0.52 > 0.44$). Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan diantara kedua variabel.

Selanjutnya, kalau dibandingkan dengan nilai yang ada pada tabel *Spearman Rank* dapat diketahui bahwa tingkat korelasi dari kedua variabel penelitian ini termasuk dalam katagori “sedang”. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara permainan tradisional Lombok dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Assholihyah Lingkok Lekong Kecamatan Terara tahun pelajaran 2017/2018.

Selanjutnya untuk mengetahui sejauhmana korelasi antara kedua variabel penelitian itu, maka peneliti melakukan uji *t*. Uji *t* ini bertujuan untuk mengetahui apakah korelasinya signifikan atau tidak. Setelah melakukan uji *t*, peneliti menemukan bahwa skor dari uji *t* yaitu 3.01. Sehingga apabila dibandingkan dengan skor yang pada *t* tabel yaitu 2.09 pada taraf kepercayaan 5% ($20-2 = 18$), maka diperoleh *t* hitung lebih besar dari *t* tabel ($3.01 > 2.09$). Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara permainan tradisional Lombok dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Assholihyah Lingkok Lekong Kecamatan Terara tahun pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan hasil dari analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa Hipotesa Alternatif (H_a) diterima sementara Hipotesa Nol (H_0) ditolak. Hal ini dapat dibuktikan dengan skor *t* hitung lebih besar daripada skor *t* tabel yaitu ($3.01 > 2.09$). Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sukirman Dharmamulyo, dia berpendapat bahwa permainan tradisional anak-anak dapat bermanfaat untuk perkembangan motorik kasarnya seperti melatih kecepatan, kesigapan dan ketahanan fisik mereka.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis data pada bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Nilai tertinggi pada variabel X lebih rendah dibandingkan dengan nilai tertinggi pada variabel Y yaitu $85.00 < 87.50$. Sedangkan, nilai terendah antara kedua variabel sama yaitu 62.50. Sementara untuk nilai rata-rata (*mean*) pada variabel X lebih besar dengan variabel Y yaitu $71.25 < 72.88$ dengan simpangan baku (*Standard Deviation*) pada masing-masing variabel penelitian yaitu 5.22 dan 3.55.
2. Terdapat korelasi antara permainan tradisional Lombok dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK assholihyah Lingkok Lekong Kecamatan Terara tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dengan skor dari uji *r* yaitu 0.52 lebih besar dari *r* tabel yaitu 0,44 ($0,52 > 0,44$). Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat korelasi diantara kedua variabel, peneliti membandingkan nilai *r* hitung dengan skor yang ada pada tabel *Spearman Rank* yaitu pada interval koefisiennya antara 0.40 sampai 0.999 sehingga dapat diketahui bahwa tingkat korelasi dari kedua variabel termasuk dalam katagori “sedang”

3. Korelasi antara kedua variabel signifikan, hal ini dibuktikan dengan skor hasil uji t yaitu 3.01. Sedangkan skor yang pada t tabel yaitu 2.09 pada taraf kepercayaan 5% ($20-2 = 18$), maka diperoleh t hitung lebih besar dari t tabel ($3.01 > 2.09$).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Hipotesa Alternatif (H_a) diterima sementara Hipotesa Nol (H_0) ditolak.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Perkembangan motorik kasar anak usoi dini dapat berkembang dengan baik apabila dalam setiap pembelajaran menggunakan metode atau tehnik yang melibatkan permainan sebagai contoh permainan tradisional daerah masing-masing dan juga dengan media yang bervariasi yang bersifat menarik, menantang dan merangsang sebagai salah satu alternatif.
2. Dalam kegiatan mengembangkan motorik kasar anak usoi dini tidak hanya membutuhkan kelengkapan sarana dan fasilitas dalam proses belajarnya, tetapi juga membutuhkan suasana yang nyaman dan menyenangkan.
3. Diharapkan penelitian selanjutnya oleh guru atau peneliti di TK asholihyah Lingkok Lekong Kecamatan Terara dengan menggunakan metode penelitian yang berbeda-beda dan agar supaya dapat mengembangkan motorik kasar anak usia dini.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Erlangga.
- Dharmamulyo, Sukirman. dkk. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Depdikbud. (1983). *Permainan Anak- Anak Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud, Proyek Inventaris dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Harun. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hurlock, E. B. (2000). *Perkembangan Anak Jilid 1. Alih Bahasa: Meitasari Tjandra*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ismail, Andang. (2006). *Education Games “ Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Educatif”*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kurniawan, Rika Dian. (2010). *Permainan*. Diambil dari: <http://difinicinta.blogspot.com>. Diakses tanggal 12 April 2018.
- Madya, Suwarsih. (2006). *Teori dan Praktek Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Rini, Endang. (2007). *Diklat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Pardjono. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lemlit UNY.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Litera.
- Saputra, Yudha M.. (2005). *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudijono, Anas. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujiono, Bambang. dkk. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukadiyanto. (2010). *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung: Lubuk Agung.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta. Depdikas.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Depdiknas.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.