



## **Pengaruh Permainan Terompah Terhadap Motorik Kasar, Bahasa, dan Sosial-emosional Anak**

Khadijah<sup>1✉</sup>, Dinul Akbar Nasution<sup>1</sup>, Maisarah<sup>2</sup>, Asnil Aidah Ritonga<sup>3</sup>

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia<sup>(1)</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra, Indonesia<sup>(2)</sup>

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia<sup>(3)</sup>

DOI: [10.31004/obsesi.v6i5.1762](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1762)

### **Abstrak**

Aktivitas keseharian anak tidak terlepas dari kegiatan bermain. Siswa TK sering menerapkan kegiatan bermain dalam proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai alat permainan, khususnya permainan terompah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari permainan terompah terhadap motorik kasar, bahasa, dan sosial emosional anak. Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen tipe *one group pretest-posttest*. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu: lembar observasi. Sampel pada penelitian ini yaitu: 14 orang anak usia 5-6 tahun. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan rumus regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh dan persentase pengaruhnya. Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan terompah terhadap motorik kasar, bahasa, dan sosial emosional anak. Permainan terompah memiliki banyak manfaat terhadap aspek perkembangan anak secara terintegrasi, jika guru mampu menggunakan dalam proses pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, sudah sewajarnya jika guru atau pihak sekolah memenuhi kebutuhan anak dalam proses belajar, khususnya penyediaan alat permainan atau media yang mendukung pengembangan potensi anak, seperti permainan terompah.

**Kata Kunci:** *anak usia dini; bahasa; motorik kasar; sosial emosional; permainan terompah.*

### **Abstract**

Children's daily activities cannot be separated from playing activities. At TK students also often apply play activities in the learning process by using various game tools, especially terompah game. This study aims to determine the effect of the game on the gross motoric, language, and emotional social of children. This study uses a quasi-experimental design of the type of one group pretest-posttest. The research instrument used is: observation sheet. The samples in this study were: 14 children aged 5-6 years. The data obtained were then analyzed using a simple linear regression formula to determine the effect and the percentage of the effect. The results of the study prove that there is an effect of the game on the gross motor, language, and social-emotional emotions of children. Spiral games have many benefits for integrated aspects of child development, if teachers are able to use them in the learning process optimally. Therefore, it is only natural that teachers or schools meet the needs of children in the learning process, especially the provision of game tools or media that support the development of children's potential, such as terompah game.

**Keywords:** *early childhood; language; gross motor; emotional social; terompah game.*

## PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan masa emas bagi pertumbuhan dan perkembangan anak karena di masa tersebut daya kecerdasan anak tumbuh lebih cepat sekitar 50-80% dari orang dewasa. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi atau rangsangan melalui pendidikan yang sesuai dengan psikis anak pada usia tersebut, yakni melalui pendidikan anak usia dini. Raihana (2018, hal. 27) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Rakhmawati (2015, hal. 56) Pendidikan anak usia dini harus memperhatikan tujuh prinsip yang sangat menentukan kualitas pendidikan, yaitu: berorientasi pada kebutuhan anak, belajar melalui bermain, lingkungan yang kondusif, menggunakan pembelajaran terpadu, mengembangkan berbagai kecakapan hidup, menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar, serta dilaksanakan secara bertahap atau berulang-ulang.

Lubis & Khadijah (2018, hal. 178) mengemukakan bahwa semua aspek tersebut harus dikembangkan dengan baik dan sesuai tahap perkembangan usia anak. Aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari enam macam, yaitu: (1) nilai agama dan moral; (2) sosial-emosional; (3) bahasa; (4) kognitif; (5) fisik-motorik; dan (6) seni. Pengembangan semua aspek dilakukan dalam aktivitas belajar dan bermain. Raihana (2018, hal. 25-26) menyatakan bahwa PAUD memiliki tiga fungsi, yaitu: (1) fungsi adaptasi/ sosial yang berperan dalam membantu anak menyesuaikan diri dengan keadaan sekitarnya serta menerapkan berbagai pola sikap, perilaku, kebiasaan maupun sifat; (2) fungsi pengembangan yang berperan dalam menumbuhkembangkan berbagai potensi dalam diri anak melalui lingkungan edukatif; dan (3) fungsi bermain yang merupakan hak anak sepanjang hidupnya karena melalui bermain, anak akan memperoleh pengetahuan dan mengembangkan neuron-neuron pada otaknya. Tiga fungsi PAUD tersebut dapat terpenuhi secara bersamaan jika guru menerapkan model pembelajaran yang mengutamakan aspek sosial, mengembangkan potensi anak, dan menggunakan permainan dalam proses belajarnya.

Observasi awal di TKIT Al Washliyah Klambir Lima ditemukan bahwa pihak sekolah berupaya memenuhi tujuh prinsip PAUD, dan juga menyediakan alat permainan dalam proses belajar untuk mendukung tumbuh kembang anak, seperti permainan tradisional terompet. Namun kenyataan di lapangan membuktikan bahwa tumbuh kembang anak khususnya pada perkembangan motorik kasar, bahasa dan sosial emosional masih tergolong rendah. Pada aspek motorik kasar ditemukan bahwa sebanyak 7 dari 14 orang (50%) anak mempunyai kategori belum berkembang, 6 dari 14 orang (42,86%) anak mempunyai kategori mulai berkembang, hanya 1 dari 14 orang (7,14%) anak mempunyai kategori berkembang sesuai harapan, dan tidak satupun anak yang mempunyai kategori berkembang sangat baik. Pada aspek bahasa ditemukan bahwa sebanyak 9 dari 14 orang (64,29%) anak mempunyai kategori belum berkembang, 5 dari 14 orang (35,71%) anak mempunyai kategori mulai berkembang, dan tidak satupun anak yang mempunyai kategori berkembang sesuai harapan maupun berkembang sangat baik. Pada aspek sosial emosional ditemukan bahwa sebanyak 2 dari 14 orang (14,28%) anak mempunyai kategori belum berkembang, 10 dari 14 orang (71,44%) anak mempunyai kategori mulai berkembang, hanya 2 dari 14 orang (14,28%) anak mempunyai kategori berkembang sesuai harapan, dan tidak satupun anak yang mempunyai kategori berkembang sangat baik. Padahal beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa permainan tradisional terompet memberikan dampak positif terhadap tumbuh kembang anak.

Penelitian Hayati & Fatimah (2019, hal. 53) membuktikan bahwa permainan tradisional bakiak atau terompet dapat meningkatkan motorik kasar karena permainan tersebut melibatkan gerakan otot-otot besar pada tubuh anak. Iswan dan Kusmawati (2015, hal. 182) mengemukakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat

mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Amridha dan Rahyuddin (2020, hal. 1) dalam penelitiannya membuktikan bahwa penggunaan permainan tradisional bakiak dapat meningkatkan kerja sama atau kekompakan anak, kordinasi gerak tubuh, serta kordinasi ayunan tangan dan kaki.

Penelitian Lestari dan Prima (2017, hal. 178) dan Rahayu et al. (2016) membuktikan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan sosial emosional anak. Beberapa penelitian tersebut membuktikan bahwa permainan tradisional terompah yang digunakan dengan sebaik mungkin dan terorganisir akan memberikan dampak positif terhadap beberapa aspek perkembangan anak, walau setiap penelitian mempunyai kelemahan yaitu hanya fokus pada satu aspek perkembangan. Sementara pembelajaran di PAUD harus menggunakan pendekatan tematik integratif yang memadukan setiap materi dalam satu tema, dan melaksanakan pembelajaran dengan memperhatikan atau menstimulasi semua aspek perkembangan secara utuh, setidaknya tiga sampai empat aspek secara bersamaan. Namun beberapa penelitian tersebut dapat dijadikan hasil penelitian yang mendukung penelitian ini dengan menerapkan permainan tradisional terompah untuk mempengaruhi motorik kasar, bahasa, dan sosial emosional anak.

Penelitian ini bukan hanya mempengaruhi motorik kasar, bahasa dan sosial emosional anak melalui penggunaan permainan tradisional terompah tetapi juga mengungkapkan urgensi dari penggunaan permainan tradisional di PAUD. Hal tersebut menjadi keunggulan dari penelitian ini dan diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan anak usia dini. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: untuk menganalisis pengaruh permainan terompah terhadap motorik kasar, bahasa, dan sosial emosional anak.

## METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di TKIT Al Washliyah Klambir Lima pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Populasi pada penelitian ini yaitu semua anak usia 5-6 tahun di TKIT Al Washliyah Klambir Lima yang berjumlah 14 orang. Karena populasi kurang dari 100 maka teknik sampling yang digunakan yaitu total sampling. *Total sampling* yaitu teknik penarikan sampel dengan cara mengambil semua anggota populasi untuk dijadikan sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, sampel pada penelitian ini yaitu 14 orang anak usia 5-6 tahun di TKIT Al Washliyah Klambir Lima. Objek pada penelitian ini, yaitu: motorik kasar, bahasa, sosial emosional, dan penggunaan permainan terompah.

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan desain pre-eksperimen tipe *one group pretest-posttest*. Tipe ini digunakan apabila hanya ada satu sampel yang menerapkan sebuah *treatment*, kemudian tes diberikan sebelum dan setelah *treatment* (Kimport & Hartzell, 2015; Mariatin & Suri, 2017). Berikut bentuk tipe *one group pretest-posttest* disajikan pada Gambar 1:

$O_1 \times O_2$

Gambar 1. *One Group Pretest-Posttest* (Akhir, 2017; Fitrianiingsih & Musdalifah, 2015; Mariatin & Suri, 2017)

Dari gambar 1 terlihat prosedur penelitian yang dilakukan. Penelitian dilakukan dengan mengambil data pretes atau observasi awal pada aspek motorik kasar, bahasa, dan sosial emosional anak. Selanjutnya, anak menerapkan *treatment* berupa penggunaan permainan terompah pada proses belajar. Guru melakukan pengamatan atau mengukur motorik kasar, bahasa, dan sosial emosional anak ketika mereka menggunakan permainan terompah. Tiga aspek perkembangan tersebut diukur menggunakan instrumen lembar observasi dengan menerapkan teknik pengumpulan data observasi nonpartisipan. Observasi nonpartisipan yaitu pengamatan yang dilakukan peneliti, namun dalam pelaksanaannya peneliti hanya terlibat dalam menyusun instrumen dan mengamati subyek penelitian

(Adhimah, 2020; Wilinny et al., 2019). Lembar observasi yang digunakan merujuk kisi-kisi instrumen sesuai indikator perkembangan motorik kasar yang disajikan pada Tabel 1, indikator perkembangan bahasa disajikan pada Tabel 2, dan indikator perkembangan sosial emosional disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 1. Indikator Perkembangan Motorik Kasar**

No	Indikator
1	Mampu melakukan gerakan terkordinasi untuk mendapatkan kelincahan
2	Mampu melakukan gerakan terkordinasi untuk mendapatkan keseimbangan
3	Memiliki keterampilan untuk menggunakan fungsi tangan dan kaki, baik kanan maupun kiri
4	Mampu melakukan permainan yang melibatkan fisik dan aturan permainan tertentu

Sumber: (Anggraeni et al., 2018; Hasanah, 2016; Nugraha et al., 2018; Sulaiman et al., 2019)

**Tabel 2. Indikator Perkembangan Bahasa**

No	Indikator
1	Mampu mengerti beberapa perintah secara bersamaan
2	Mampu memahami aturan dalam suatu permainan
3	Mampu berkomunikasi secara lisan agar kelompoknya dapat memenangkan permainan
4	Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain

Sumber: (Karlina et al., 2018; Sulaiman et al., 2019; Widyastuti, 2018; Wiresti, 2020)

**Tabel 3. Indikator Perilaku Sosial**

No	Indikator
1	Mampu bekerjasama dengan teman satu kelompok ketika menggunakan permainan tradisional
2	Mampu melaksanakan kewajiban dan menghargai hak orang lain
3	Menunjukkan perilaku peduli terhadap orang lain (teman)
4	Mampu berperilaku jujur ketika mengikuti perlombaan atau bermain

Sumber: (Nurfazrina et al., 2020; Sulaiman et al., 2019; Tatminingsih, 2019; Wiresti, 2020)

Data yang diperoleh dari tiga lembar observasi selanjutnya dianalisis dengan teknik yang sesuai. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis menggunakan rumus regresi linear. Regresi linear digunakan untuk mengukur

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penggunaan Permainan Terompah dalam Proses Pembelajaran di TKIT Al Wahliyah Klambir Lima

Permainan Terompah ini menggunakan alat berupa sepasang papan kayu selempengan dengan ukuran masing-masing panjang 45 cm dan lebar 10 cm. Tiap pasangannya memiliki slot kaki layaknya sandal tanpa penjepit jari. Masing-masing kanan dan kiri memiliki 2 slot kaki yang artinya setiap pasang terompah ini bisa dimainkan sedikitnya 2 anak dan bisa lebih. Untuk kali ini penelitian menggunakan terompah untuk 2 anak tiap pasangannya (Tim).

Permainan ini dapat dimainkan dengan melakukan perjalanan satu tim saja dengan jarak tertentu atau bisa juga dilakukan dengan cara kompetisi dengan tim lainnya atau perlombaan. Dalam sekali perlombaannya bisa melibatkan 2 hingga lebih banyak anak tiap timnya. Untuk memulai permainan terompah ini, tiap tim disiagakan dan telah mengenakan terompah pada kaki masing-masing. Kemudian tiap tim berada pada garis start dengan posisi sejajar dengan tim lainnya yang akan berlomba mencapai garis finish yang ditentukan. Setiap tim baru akan memulai langkahnya ketika diberi aba-aba dengan hitungan oleh guru. Sekitika itu pula anak-anak tiap timnya melangkah dengan seirama menggunakan kaki yang sama

pada tiap langkahnya dengan kecepatan masing-masing. Tidak jarang beberapa tim akan terjatuh dikarenakan tidak mampu menyeimbangkan dan menyamakan gerakan kaki dan beban tubuh. Jika terjatuh tim tersebut harus kembali berdiri dan mencoba kembali melangkah dengan seirama mengejar ketertinggalannya dari tim lain yang mendahuluinya. Tim yang lebih dahulu sampai garis finish yang akan terpilih menjadi pemenang.

TK IT Al Washliyah Klambir Lima memiliki visi mendidik dengan sepenuh hati. Dari visi ini bisa disimpulkan bahwa TK ini memiliki komitmen yang jelas dan kesungguhan dalam melaksanakan tugas mendidik anak termasuk pola pembelajaran bermain. Seperti hasil wawancara dengan guru dari kelas TK B Aisyah di TK IT Al Washliyah Klambir Lima bahwa metode menjalankan program bermain kepada anak berbeda dengan sekolah lain di sekitarnya. Di TK ini secara rutin menerapkan pola bermain yang efektif dengan memperhatikan dasar dan tujuan permainan itu diterapkan kepada anak. Kemudian, guru-guru secara rutin melakukan evaluasi dan memantau perkembangan anak didiknya. Permainan tradisional menjadi pilihan yang selalu diterapkan di TK IT Al Washliyah Klambir Lima termasuk permainan terompah ini yang juga menjadi permainan favorit anak-anak.

Pelaksanaan permainan terompah dilakukan dengan langkah-langkah yang disajikan pada tabel 4 dan gambar 2 - 4.

**Tabel 4. Langkah Permainan Terompah**

Langkah	Deskripsi
1	Guru mengumpulkan anak di lapangan depan kelas dengan berjalan berbaris rapi sambil bernyanyi kereta api hingga sampai di tengah lapangan. Permainan terompah ini dilaksanakan di lapangan TK IT Al Washliyah yang relatif besar untuk sarana bermain anak dengan ukuran luas 160 m <sup>2</sup> . Terdapat 14 orang anak yang ikut bermain dengan didampingi 2 orang guru. Ketika anak telah berada di lapangan, maka anak memiliki inisiatif untuk menirukan gerakan guru untuk melakukan pemanasan dengan merenggangkan otot tubuhnya.
2	Guru memperkenalkan permainan terompah. Permainan ini berhasil mencuri perhatian anak. Bahkan sebelum dimulainya permainan anak sudah menunjukkan antusiasnya dengan rekasi yang mengisyaratkan bahwa mereka sangat senang dan siap untuk menggunakan terompah. Hal tersebut terlihat dari gambar 2.
3	Guru menentukan tim tiap anak yang terdiri dari 2 orang, dan diperoleh sebanyak 7 tim karena jumlah anak yaitu 14 orang
4	Guru menyampaikan aturan permainan dan menginformasikan bahwa rute dibuat satu kali putaran berbalik sehingga garis <i>finish</i> sama dengan garis <i>start</i> . Pemain yang menang pada tiap sesinya akan dipertemukan kembali untuk mendapatkan pemenang juara pertama
5	Pada tahap pertama dipilih 3 tim untuk berada di garis <i>start</i> dengan posisi terompah ada di depan, dan anak diminta menirukan cara guru mengenakan terompah seperti gambar 3
6	Guru memberikan tips sederhana agar dapat berjalan beriringan seirama dan tidak mudah jatuh ketika memulainya. Guru mengajak siswa untuk menyebutkan "kanan, kiri, kanan, kiri" sambil mengangkat dan melangkahhkan kaki yang sesuai dengan yang diucapkan. Disinilah latihan koordinasi gerak tubuh dilatih
7	Anak diminta bersiap-siap untuk memulai langkah pertamanya pada hitungan ketiga yang kemudian harus menjadi yang terdepan mencapai garis finish. Terlihat bahwa anak saling memberikan semangat walau mereka berbeda tim, seperti gambar 4
8	Ketika pertandingan selesai, guru mengajak anak untuk bercakap-cakap mengenai perasaan dan kesan yang mereka rasakan setelah menggunakan permainan terompah. Selesai bercakap-cakap, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk beristirahat dan boleh menggunakan permainan terompah namun tetap teratur



Gambar 2. Memperkenalkan permainan terompah kepada anak



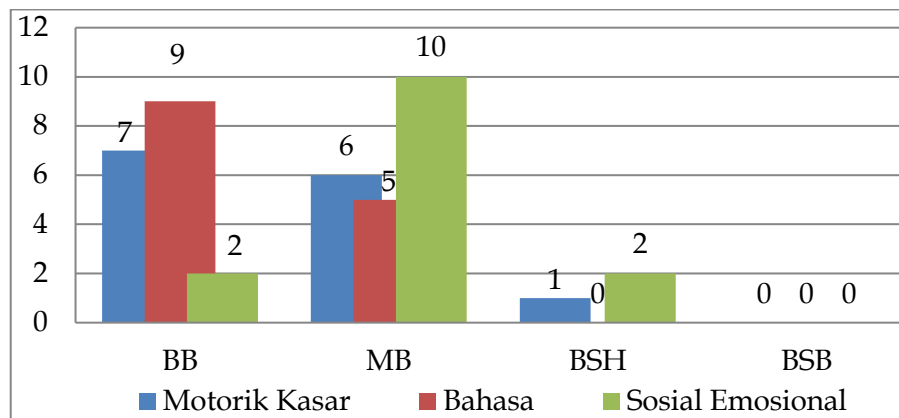
Gambar 3. Memberikan arahan cara menggunakan terompah



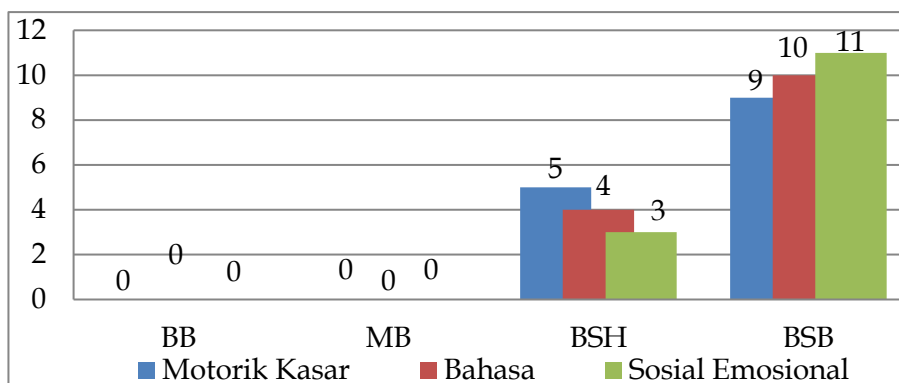
Gambar 4. Saling memberi semangat sebelum bermain terompah

### Pengaruh Permainan Terompah Terhadap Motorik Kasar, Bahasa, dan Sosial Emosional Anak

Dari pelaksanaan permainan terompah terlihat perubahan yang signifikan pada kriteria perkembangan anak, khususnya pada motorik kasar, bahasa dan sosial emosional. Data hasil observasi sebelum dan setelah penggunaan permainan terompah disajikan pada gambar 5 dan 6.



Gambar 5. Skor Rata-rata Perkembangan Sebelum Menggunakan Permainan Terompah



Gambar 6. Skor Rata-rata Perkembangan Setelah Menggunakan Permainan Terompah

Dari gambar 5 dan 6 terlihat bahwa terjadi peningkatan pada skor kemampuan motorik kasar, bahasa dan sosial emosional anak usia 5-6 tahun setelah menggunakan permainan terompah. Pada gambar 5 belum ada anak usia 5-6 tahun yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan pada gambar 6 lebih banyak anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dibandingkan kriteria lainnya. Namun untuk lebih jelasnya, data hasil observasi kemampuan motorik kasar anak sebelum dan setelah menggunakan permainan terompah tersaji pada tabel 5.

**Tabel 5. Data Hasil Observasi Motorik Kasar**

No	Indikator	Rata-rata Kriteria	
		Sebelum	Setelah
1	Mampu melakukan gerakan terkordinasi untuk mendapatkan kelincahan	BB	BSH
2	Mampu melakukan gerakan terkordinasi untuk mendapatkan keseimbangan	MB	BSB
3	Memiliki keterampilan untuk menggunakan fungsi tangan dan kaki, baik kanan maupun kiri	BB	BSB
4	Mampu melakukan permainan yang melibatkan fisik dan aturan permainan tertentu	BSH	BSB

Dari tabel 5 diperoleh kesimpulan bahwa permainan terompah meningkatkan motorik kasar anak pada semua indikator yang diukur, namun peningkatan tertinggi berada pada indikator ketiga (memiliki keterampilan untuk menggunakan fungsi tangan dan kaki, baik kanan maupun kiri) yang sebelumnya mempunyai rata-rata kriteria Belum Berkembang (BB) kemudian naik tiga tingkat menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini juga didukung dengan gambar 7 yang menampilkan bahwa semua anak yang sedang menggunakan permainan terompah terampil menggerakkan tangan dan kaki secara seimbang, bahkan kompak dengan teman satu timnya. Dari gambar juga terlihat bahwa salah satu tim hampir jatuh namun kapten tim segera menyeimbangkan ayunan tangan dan gerakan kaki sehingga mereka dapat melanjutkan permainan. Selain itu, setiap tim juga terlihat mampu melakukan gerakan terkordinasi untuk mendapatkan keseimbangan, dan melakukan permainan dengan melibatkan fisik dan aturan tertentu. Sehingga terbukti bahwa penggunaan permainan terompah meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

**Gambar 7. Anak-Anak Terlihat Senang Dan Menikmati Permainan**

Data hasil observasi perkembangan bahasa anak sebelum dan setelah menggunakan permainan terompah tersaji pada tabel 6. Dari tabel 6 diperoleh kesimpulan bahwa permainan terompah meningkatkan perkembangan bahasa anak pada semua indikator yang diukur, namun peningkatan tertinggi berada pada indikator keempat (berkomunikasi secara lisan agar kelompoknya dapat memenangkan permainan) yang sebelumnya mempunyai rata-rata kriteria Belum Berkembang (BB) kemudian naik tiga tingkat menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB). Data hasil observasi perkembangan sosial emosional anak sebelum dan setelah menggunakan permainan terompah tersaji pada tabel 7.

**Tabel 6. Data Hasil Observasi Perkembangan Bahasa**

No	Indikator	Rata-rata Kriteria	
		Sebelum	Setelah
1	Mampu mengerti beberapa perintah secara bersamaan	BB	BSH
2	Mampu memahami aturan dalam suatu permainan	MB	BSB
3	Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain	MB	BSH
4	Mampu berkomunikasi secara lisan agar kelompoknya dapat memenangkan permainan	BB	BSB

**Tabel 7. Data Hasil Observasi Perkembangan Sosial Emosional**

No	Indikator	Rata-rata Kriteria	
		Sebelum	Setelah
1	Mampu bekerjasama dengan teman satu kelompok ketika menggunakan permainan tradisional	BB	BSB
2	Mampu melaksanakan kewajiban dan menghargai hak orang lain	MB	BSB
3	Menunjukkan perilaku peduli terhadap orang lain (teman)	BB	BSB
4	Mampu berperilaku jujur ketika mengikuti perlombaan atau bermain	BSH	BSB

Dari tabel 7 diperoleh kesimpulan bahwa permainan terompaH meningkatkan sosial emosional anak pada semua indikator yang diukur, namun peningkatan tertinggi berada pada indikator pertama (bekerjasama dengan teman satu kelompok ketika menggunakan permainan terompaH) dan indikator ketiga (menunjukkan perilaku peduli terhadap orang lain) yang sebelumnya mempunyai rata-rata kriteria Belum Berkembang (BB) kemudian naik tiga tingkat menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini juga didukung dengan gambar 8 yang menampilkan bahwa salah satu anggota tim terjatuh ketika menggunakan permainan terompaH, dan teman satu tim membantunya untuk bangun sehingga dapat melanjutkan permainan. Dari gambar juga terlihat bahwa teman yang lain tidak menertawakan temannya, justru tetap memberikan semangat dan melanjutkan permainan. Setiap tim juga terlihat saling bekerjasama dan semangat untuk memenangkan pertandingan. Sehingga terbukti bahwa penggunaan permainan terompaH meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Gambaran situasi anak saat bermain terompaH disajikan pada gambar 8.



**Gambar 8. Anak Bermain Menggunakan Permainan TerompaH Dengan Semangat**

Data selanjutnya diuji hipotesis menggunakan rumus regresi linear untuk memperoleh kesimpulan mengenai pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan terompet terhadap motorik kasar, bahasa, dan sosial emosional anak. Hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 8.

**Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis**

Variabel <i>Dependent</i>	R	R Square	$t_{hitung}$	Persentase Pengaruh
Motorik Kasar	0,926	0,8575	12,510	85,75%
Bahasa	0,957	0,9158	16,837	91,58%
Sosial Emosional	0,932	0,8986	13,107	89,86%

Dari tabel 8 diperoleh tiga pembuktian hipotesis. Hipotesis pertama membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan terompet terhadap motorik kasar anak karena  $t_{hitung}$  ( $=12,510$ ) lebih besar daripada  $t_{tabel}$  ( $=2,175$ ), sehingga simpulan hipotesisnya menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ . Dari pengujian regresi linear juga membuktikan bahwa penggunaan permainan terompet memberikan pengaruh terhadap motorik kasar anak sebesar 85,75%, sedangkan 14,25% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diamati dalam penelitian ini.

Hipotesis kedua membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan terompet terhadap bahasa anak karena  $t_{hitung}$  ( $=16,837$ ) lebih besar daripada  $t_{tabel}$  ( $=2,175$ ), sehingga simpulan hipotesisnya menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ . Dari pengujian regresi linear juga membuktikan bahwa penggunaan permainan terompet memberikan pengaruh terhadap bahasa anak sebesar 91,58%, sedangkan 8,42% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diamati dalam penelitian ini. Hipotesis ketiga membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan terompet terhadap sosial emosional anak karena  $t_{hitung}$  ( $=13,107$ ) lebih besar daripada  $t_{tabel}$  ( $=2,175$ ), sehingga simpulan hipotesisnya menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ . Dari pengujian regresi linear juga membuktikan bahwa penggunaan permainan terompet memberikan pengaruh terhadap bahasa anak sebesar 89,86%, sedangkan 13,14% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diamati dalam penelitian ini. Dari tiga hipotesis terlihat bahwa penggunaan permainan terompet dapat mempengaruhi motorik kasar, bahasa, dan sosial emosional anak. Pengaruh yang paling besar dirasakan anak yaitu pada perkembangan bahasa, yakni sebesar 91,58%.

Jika dianalisis berdasarkan peningkatan skor perkembangan bahasa, maka pengaruh terbesar dari permainan terompet terhadap perkembangan bahasa dirasakan anak pada indikator memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. Secara terperinci ditemukan bahwa pada indikator anak mengerti beberapa perintah secara bersamaan diperoleh skor rata-rata 1,36 (belum berkembang) ketika observasi awal, dan mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 3,36 (berkembang sangat baik) setelah anak menggunakan permainan terompet. Pada indikator anak memahami aturan dalam suatu permainan diperoleh skor rata-rata 1,86 (mulai berkembang) ketika observasi awal, dan mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 3,57 (berkembang sangat baik) setelah anak menggunakan permainan terompet. Pada indikator anak berkomunikasi secara lisan agar kelompoknya dapat memenangkan permainan diperoleh skor rata-rata 1,64 (belum berkembang) ketika observasi awal, dan mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 3,50 (berkembang sangat baik) setelah anak menggunakan permainan terompet. Pada indikator anak memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain diperoleh skor rata-rata 1,29 (belum berkembang) ketika observasi awal, dan mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 3,86 (berkembang sangat baik) setelah anak menggunakan permainan terompet.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian lain, yaitu: penelitian Wagiono et al (2020, hal. 43) membuktikan bahwa implementasi pembelajaran gradual menggunakan permainan tradisional dapat meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak. Iswan (2015, hal. 182) dan

Delfita (2012, hal. 1) mengemukakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan perkembangan bahasa atau kemampuan berbahasa anak. Beberapa penelitian tersebut membuktikan bahwa permainan tradisional terompah dapat mempengaruhi bahasa anak, karena.

Pada urutan kedua ditemukan pengaruh permainan terompah terhadap sosial emosional yaitu sebesar 89,86%. Jika dianalisis berdasarkan peningkatan skor perkembangan sosial emosional, maka pengaruh terbesar dari permainan terompah terhadap perkembangan sosial emosional dirasakan anak pada indikator bekerjasama dengan teman satu kelompok ketika menggunakan permainan tradisional. Secara terperinci ditemukan bahwa pada indikator anak bekerjasama dengan teman satu kelompok ketika menggunakan permainan tradisional diperoleh skor rata-rata 1,43 (belum berkembang) ketika observasi awal, dan mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 3,71 (berkembang sangat baik) setelah anak menggunakan permainan terompah. Pada indikator anak melaksanakan kewajiban dan menghargai hak orang lain diperoleh skor rata-rata 2,07 (mulai berkembang) ketika observasi awal, dan mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 3,57 (berkembang sangat baik) setelah anak menggunakan permainan terompah. Pada indikator anak menunjukkan perilaku peduli terhadap orang lain (teman) diperoleh skor rata-rata 1,86 (mulai berkembang) ketika observasi awal, dan mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 3,64 (berkembang sangat baik) setelah anak menggunakan permainan terompah. Pada indikator anak berperilaku jujur ketika mengikuti perlombaan atau bermain diperoleh skor rata-rata 2,86 (berkembang sesuai harapan) ketika observasi awal, dan mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 3,57 (berkembang sangat baik) setelah anak menggunakan permainan terompah.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian lain, yaitu: penelitian Nugraha et al. (2018, hal. 220) dan Chen et al. (2020, hal. 2224) membuktikan bahwa permainan memberikan pengaruh terhadap keterampilan sosial siswa. Penelitian Lestari dan Prima (2017, hal. 178) dan Rahayu et al. (2016) membuktikan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan sosial emosional anak. Fauni dan Lian (2019, hal. 40) menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan bakiak terhadap perkembangan sosial anak usia kelompok B. Beberapa penelitian tersebut membuktikan bahwa permainan tradisional terompah dapat mempengaruhi sosial emosional anak, khususnya pada perilaku prososial dan interaksi sosial.

Pada urutan terakhir ditemukan pengaruh permainan terompah terhadap motorik kasar yaitu sebesar 85,75%. Jika dianalisis berdasarkan peningkatan skor perkembangan motorik kasar, maka pengaruh terbesar dari permainan terompah terhadap perkembangan sosial emosional dirasakan anak pada dua indikator yaitu: melakukan gerakan terkordinasi untuk mendapatkan kelincahan, dan memiliki keterampilan untuk menggunakan fungsi tangan dan kaki, baik kanan maupun kiri. Secara terperinci ditemukan bahwa pada indikator anak melakukan gerakan terkordinasi untuk mendapatkan kelincahan diperoleh skor rata-rata 1,36 (belum berkembang) ketika observasi awal, dan mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 3,21 (berkembang sesuai harapan) setelah anak menggunakan permainan terompah. Pada indikator anak melakukan gerakan terkordinasi untuk mendapatkan keseimbangan diperoleh skor rata-rata 1,93 (mulai berkembang) ketika observasi awal, dan mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 3,64 (berkembang sangat baik) setelah anak menggunakan permainan terompah. Pada indikator anak memiliki keterampilan untuk menggunakan fungsi tangan dan kaki, baik kanan maupun kiri terhadap orang lain (teman) diperoleh skor rata-rata 1,71 (mulai berkembang) ketika observasi awal, dan mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 3,57 (berkembang sangat baik) setelah anak menggunakan permainan terompah. Pada indikator anak melakukan permainan yang melibatkan fisik dan aturan permainan tertentu diperoleh skor rata-rata 2,64 (berkembang sesuai harapan) ketika observasi awal, dan mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 3,93 (berkembang sangat baik) setelah anak menggunakan permainan terompah.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian lain, yaitu: penelitian Ashari (2019, hal. 231) permainan tradisional terompah memberikan pengaruh signifikan terhadap daya tahan, kecepatan dan keseimbangan anak. Ketiga kemampuan tersebut termasuk dalam motorik kasar. Penelitian Hassani et al. (2020, hal. 8) bermain dapat meningkatkan keterampilan motorik anak. Penelitian Hasanah (2016, hal. 717) membuktikan bahwa fisik motorik dapat dikembangkan melalui permainan tradisional. Penelitian Hayati & Fatimah (2019, hal. 53) menyimpulkan bahwa permainan tradisional seperti bakiak atau terompah dapat meningkatkan motorik kasar karena permainan tersebut melibatkan gerakan otot-otot besar pada tubuh anak. Beberapa penelitian tersebut membuktikan bahwa permainan tradisional terompah dapat mempengaruhi motorik kasar anak, karena penggunaannya membutuhkan gerakan otot besar, keseimbangan, dan juga kelincahan.

Dengan demikian dapat dilihat bahwa permainan terompah memiliki banyak manfaat sehingga daya urgensinya terhadap peningkatan perkembangan anak usia dini cukup tinggi. Permainan terompah memberikan dampak positif dan sangat signifikan dalam meningkatkan motorik kasar, bahasa dan sosial emosional anak secara terintegrasi pada anak usia dini di TK IT Al Washliyah Klambir Lima. Permainan terompah dapat melatih beberapa kemampuan anak secara terintegrasi, yaitu: keterampilan anak untuk menggunakan fungsi tangan dan kaki, melakukan gerakan terkordinasi agar lincah dan seimbang, berkomunikasi secara lisan dengan baik, memahami aturan dalam suatu permainan, bekerjasama dengan teman satu kelompok, melaksanakan kewajiban dan menghargai orang lain, berperilaku peduli terhadap orang lain, dan jujur dalam mengikuti perlombaan atau permainan. Dengan demikian, permainan terompah sangat disarankan dalam proses pembelajaran namun tetap membutuhkan arahan khusus dari guru agar manfaat yang dihasilkan lebih optimal.

## SIMPULAN

Pada penelitian ini digunakan permainan terompah di TKIT Al Wahliyah Klambir Lima. Permainan tersebut memberikan pengaruh yang tinggi terhadap perkembangan bahasa, karena anak berkomunikasi intens dengan teman sekelompoknya untuk menang. Penelitian ini membuktikan bahwa permainan terompah bukan hanya mempengaruhi bahasa, tetapi juga motorik kasar dan sosial emosional. Jika guru menggunakan permainan terompah dengan optimal, maka akan memberikan banyak manfaat pada potensi anak secara terintegrasi. Penggunaan permainan terompah merupakan bukti nyata pelaksanaan PAUD berdasarkan fungsinya, yaitu: adaptasi, pengembangan potensi, dan bermain. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memenuhi kebutuhan belajar anak, khususnya penyediaan alat permainan yang mendukung potensi anak.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang membantu penelitian dan penulisan artikel ini. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada sekolah TKIT Al Wahliyah Klambir Lima karena telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian, kepada guru TKIT Al Wahliyah Klambir Lima yang membantu penulis melakukan penelitian, dan kepada siswa TKIT Al Wahliyah Klambir Lima yang menjadi subjek penelitian karena semangat mengikuti permainan terompah sehingga penelitian ini berjalan lancar. Penelitian ini dibiayai oleh penulis secara pribadi.

## DAFTAR PUSTAKA

Adhimah, S. (2020). Peran Orang Tua dalam Menghilangkan Rasa Canggung Anak Usia Dini (Studi Kasus di Desa Karangbong RT. 06 RW. 02 Gedangan-Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 57-62. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31618>

- Akhir, M. (2017). Penerapan Strategi Belajar Reciprocal Teaching terhadap Kemampuan Membaca pada Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 30-38. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i2.9313>
- Amridha, & J.S., R. (2020). Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 6-7 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak. *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulsel*, 1(1), 1-11. <https://ojs.bpsdmsulsel.id/index.php/sipatokkong/article/view/7>
- Anggraeni, M. A., Karyanto, Y., & A.S, W. K. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *JECCE: Journal of Early Childhood Care & Education*, 1(1), 18-25. <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.60>
- Ashari, M. A. (2019). Perbandingan Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Hadang, Terompol Panjang, Egrang Terhadap Peningkatan Daya Tahan, Kecepatan, dan Keseimbangan Pada Siswa Ekstrakurikuler SD Impres 1 Tengah Kabupaten Bima NTB. *Jurnal Penjaskesrek*, 6(2), 231-239.
- Chen, S., Husnaini, S. J., & Chen, J.-J. (2020). Effects of games on students' emotions of learning science and achievement in chemistry. *International Journal of Science Education*, 42(13), 2224-2245. <https://doi.org/10.1080/09500693.2020.1817607>
- Delfita, R. (2012). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Gambar dalam Bak Pasir di Taman Kanak-Kanak Bina Anaprasa Mekar Sari Padang. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(5), 1-10.
- Fauni, A. M., & Lian, B. (2019). Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) di TK Nusa Indah Palembang. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 40-50. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.4179>
- Fitrianingsih, R., & Musdalifah. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu. *FEAJ: Fashion and Fashion Education Journal*, 4(1), 1-6.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717-733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hassani, F., Shahrbanian, S., Shahidi, S. H., & Sheikh, M. (2020). Playing games can improve physical performance in children with autism. *International Journal of Developmental Disabilities*, 1(1), 1-9. <https://doi.org/10.1080/20473869.2020.1752995>
- Hayati, F., & Fatimah. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Bakiak di Kelompok B TK Raudhatul Ilmi Tijue Kecamatan Pidie Kabupaten Pidie. *Jurnal Buah Hati*, 6(1), 53-61.
- Iswan, & Ati Kusmawati. (2015). Pengaruh Games Online Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Teknodik*, 19(1), 163-185. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v19i1.142>
- Karlina, D. N., Widiastuti, A. A., & Soesilo, T. D. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Digital Storytelling di TK Apple Kids Salatiga. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1), 1-11. <https://doi.org/10.21009//JPUD.121.01>
- Kimport, E. R., & Hartzell, E. (2015). Clay and Anxiety Reduction: A One-Group, Pretest/Posttest Design With Patients on a Psychiatric Unit. *Journal of the American Art Therapy Association*, 32(4), 184-189. <https://doi.org/10.1080/07421656.2015.1092802>
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2017). The Implementation of Traditional Games to Improve the Social Emotional Early Childhood. *EST: Journal of Educational Science and Technology*, 3(3), 178-184. <https://doi.org/10.26858/est.v3i3.4212>
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177-186. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05>
- Mariatin, E., & Suri, F. (2017). Pengaruh Pencahayaan Ruang Kerja Terhadap Stres Kerja Karyawan Biro Perencanaan dan Kerjasama Universitas Sumatera Utara. *Jurnal Diversita*, 3(2), 9-14. <https://doi.org/10.31289/diversita.v3i2.1255>

- Nugraha, Y. A., Handoyo, E., & Sulistyorini, S. (2018). Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning of Elementary School. *JPE: Journal of Primary Education*, 7(2), 220-227.
- Nurfazrina, S. A., Muslihin, H. Y., & Sumardi. (2020). Analisis Kemampuan Empati Anak Usia 5-6 Tahun (Literature Review). *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(2), 285-299.
- Rahayu, D., Ichas, S., & Sutini, A. (2016). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal PGPAUD Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v7i2.10527>
- Raihana. (2018). Urgensi Sekolah PAUD untuk Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 17-28. [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2251](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2251)
- Rakhmawati, Is. (2015). Mengembangkan Kecerdasan Anak Melalui Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal ThufuLA*, 3(1), 40-57. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4729>
- Sulaiman, U., Ardianti, N., & Selviana. (2019). Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 52-65. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9385>
- Tatminingsih, S. (2019). Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 484-493. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.170>
- Wagiono, F., Shaddiq, S., Sakman, S., & Suprayitno, S. (2020). Implementation Based Education (Learning-Gradual) through Traditional Games Mambe Tampun. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(2), 43-55. <https://doi.org/10.25217/ji.v5i2.877>
- Widyastuti, A. (2018). Analisis Upaya Guru dalam Mengembangkan Bahasa pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Assaadah Limo Depok. *Jurnal Care: Children Advisory Research and Education*, 6(1), 10-17. <https://doi.org/10.29406/jepaud.v6i1.1363>
- Wilinny, Halim, C., Sutarno, Nugroho, N., & Hutabarat, F. A. M. (2019). Analisis Komunikasi di PT. Asuransi Buana Independent Medan. *Jurnal Ilmiah Simantek*, 3(1), 1-6. <https://simantek.sciencemakarioz.org/index.php/IJK/article/view/146>
- Wiresti, R. D. (2020). Analisis Aspek Perkembangan Sosial-Emosional dan Bahasa dalam Program Market Day di TK Khalifah Condongcatur Yogyakarta. *JAPRA: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 3(2), 113-126. <https://doi.org/10.15575/japra.v3i2.8737>