

ABSTRAK

Evi Ambar Setiana Darma Sari, “Pengaruh Permainan Papan Titian dan Engklek Terhadap Keseimbangan Dinamis Anak Usia Dini di TK Al-Hidayah Plosokerep Kota Blitar”, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Pembimbing Dr. Adi Wijayanto S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO

Kata Kunci : Permainan Papan Titian, Engkek, Keseimbangan Dinamis

Penelitian ini dilatar belakangi oleh menurunnya perkembangan motorik kasar pada anak karena dipengaruhi dengan sistem belajar di rumah (daring). Perkembangan keseimbangan dinamis di tempat peneliti melakukan penelitian sebelumnya masih belum berkembang dan juga masih belum seimbang dalam melakukan keseimbangan. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk meningkatkan keseimbangan anak melalui kegiatan bermain papan titian dan engklek.

Rumusan masalahnya : 1) Apakah permainan papan titian berpengaruh terhadap peningkatan keseimbangan dinamis anak kelas B di Tk Al Hidayah Plosokerep Kota Blitar? 2) Apakah permainan engklek berpengaruh terhadap peningkatan keseimbangan dinamis anak kelas B di Tk Al Hidayah Plosokerep Kota Blitar? 3) Apakah ada pengaruh bersama terhadap peningkatan keseimbangan dinamis anak menggunakan papan titian dan engklek anak kelas B di Tk Al Hidayah Plosokerep Kota Blitar? Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen desain Quasi Eksperimen. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Kemudian menganalisis data menggunakan uji instrument, uji normalitas, uji homogenitas, uji Anova dan Uji Post-Hoc

Hasil penelitan menunjukan bahwa permainan papan titian dan engklek dapat meningkatkan keseimbangan dinamis anak usia dini di Tk Al-Hidayah Plosokerep Kota Blitar. Hal ini ditunjukan dengan menggunakan analisis uji ANOVA dengan hasil $0,000 < 0,05$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak dan tidak adanya pengaruh dalam permainan engklek dan papan titian. Kemudian menguji dengan uji Post-Hoc menyatakan bahwa hasil dalam permainan engklek dan papan titian ada 4 perbedaan antar variabel. Selanjutnya hasil uji Turkey memperoleh 0,879 yang artinya hasil ini lebih dari 0,05. Maka dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh permainan papan titian dan permainan engklek untuk meningkatkan keseimbangan dinamis anak usia dini di kelas B di Tk Al Hidayah Plosokerep.

ABSTRACT

Evi Ambar Setiana Darma Sari, “The Effect of Titian and Engklek Board Games on Dynamic Balance for Early Childhood in Al-Hidayah Plosokerep Kindergarten, Blitar City”, Departement of Early Childhood Islamic Education, Advisor Dr. Adi Wijayanto S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.

Keyword : Titian Board Game, Engklek, Dynamic Balance

Research in this thesis was base on the decline in gross motoric development in children because it is influenced by the learning system at home (online). The development of dynamic balance in the place where the research is still not developed and also still not balance in balancing. Therefore, researchers are interested in improving children’s balance through activities of playing the titian board and engklek.

The focus of this research is : 1) What is the game titian board have an effect on improving the dynamic balance of class B children at Tk Al Hidayah Plosokerep Blitar City? 2) What is the game of engklek have an effect on improving the dynamic balance of grade B children at Tk Al Hidayah Plosokerep Blitar City? 3) Is there a joint effect on improving children's dynamic balance by using a boardwalk and cranklek in class B children at Tk Al Hidayah Plosokerep Blitar City? This research method uses quantitative with experimental research type with Quasi Experiment design. Data collection methods using observation and documentation. Then analyze the data using instrument test, normality test, homogeneity test, Anova test and Post-Hoc Test.

The results of the study indicate that the game of boardwalk and crank can improve the dynamic balance of early childhood at Tk Al-Hidayah Plosokerep Blitar City. This is shown by using the ANOVA test analysis with the results of $0.000 < 0.05$, which means that H_a is accepted and H_0 is rejected and there is no influence in the game of crank and boardwalk. Then testing with the Post-Hoc test states that the results in the cricket game and the boardwalk have 4 differences between variables. Furthermore, the Turkey test results obtained 0.879 which means that this result is more than 0.05. So it can be stated that there is an effect of the board game and the crank game to improve the dynamic balance of early childhood in class B at Tk Al Hidayah Plosokerep.

المخلص:

ايفي أمبار ستيانا دارما ساري، "أثر لعبة لوح القنطرة و المشي بقدم واحد على توازن ديناميكي عند الأولاد في روضة الأطفال الهداية في منطقة بلوسو كرب في مدينة بليتار". في قسم دراسة التعليم الإسلامي لأولاد صغار، باسم المشرف الدكتور عادي وبجايانتو.

الكلمات الأساسية: لعبة لوح القنطرة، لعبة المشي بقدم واحد، توازن ديناميكي.

والسبب في اختيار هذا الموضوع هو وجود الهبوط في نمو الحركة الغليظة عند الأولاد بسبب الدراسة الدارية تعني الدراسة التي أقيمت في الدار بدلا من أن تقيم في المدرسة. قبل هذه الفترة شعرت الباحثة بعدم التقدم في التوازن الديناميكي في مكان الذي كتبت الباحثة بحثها فيه. فبسبب هذا رغبت الباحثة في محاولة من أجل تقدم هذا التوازن عند الأولاد بطريقة لعبة لوح القنطرة و المشي بقدم واحد.

صياغة الإشكالية: أولا، هل لعبة لوح القنطرة تؤثر على تقدم التوازن الديناميكي عند الأولاد في الصف ب في روضة الأطفال الهداية في منطقة بلوسو كرب في مدينة بليتار؟. ثانيا، هل لعبة المشي بقدم واحد تؤثر على تقدم التوازن الديناميكي عند الأولاد في الصف ب في روضة الأطفال الهداية في منطقة بلوسو كرب في مدينة بليتار؟. ثالثا، هل لعبة لوح القنطرة و المشي بقدم واحد تؤثران على تقدم التوازن الديناميكي عند الأولاد في الصف ب في روضة الأطفال الهداية في منطقة بلوسو كرب في مدينة بليتار؟.

استخدمت الباحثة في هذا البحث منهجا كميا وأما في نوع البحث فاستخدمت الباحثة منهج شبه التجربة. ثم استخدمت الباحثة طريقة المراقبة و طريقة الإثبات في جمع البيانات. وأما في الإطلاع على البيانات فاستخدمت الباحثة طريقة تجريب الوسيلة أو الأداة و التجربة الطبيعية و تجريب المتجانسة و تجريب التفاوت و التجريب المستمر.

و نتيجة هذا البحث تدل على أن لعبة لوح القنطرة و المشي بقدم واحد تؤثران على تقدم التوازن الديناميكي عند الأولاد في الصف ب في روضة الأطفال الهداية في منطقة بلوسو كرب في مدينة بليتار. والتي دلت على هذا هي نتيجة من تجريب التفاوت وهي ٠,٠٠٠ أقل من ٠,٠٥ وهذا تدل أن H_a قبلت و H_0 لا تقبل ولا يوجد أي أثر في لعبة المشي على قدم واحد و لعبة لوح القنطرة. ثم يأتي بعده التجريب المستمر، والنتيجة تدل على وجود أربعة فروق بين التغيرات في لعبة لوح القنطرة و المشي بقدم واحد. ثم تأتي بعده تجربة الأهمية التي تدل على ٠,٨٧٩ وهذا أكثر من ٠,٠٥. فيمكننا أن نقول أن لعبة لوح القنطرة و المشي بقدم واحد تؤثران على تقدم التوازن الديناميكي عند الأولاد في روضة الأطفال الهداية في منطقة بلوسو كرب في مدينة بليتار.