

Pengaruh Permainan Margala Terhadap Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Glory HKI Sialoumpu

Ruth Santa Hetria Simanjuntak

Prodi PK-AUD, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

ruthsantajuntak1610@gmail.com

Rotua Samosir

Prodi PK-AUD, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

rotuasamosir14@gmail.com

Adiani Hulu

Prodi PK-AUD, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

adianihulu@yahoo.com

Abstract Based on the results of initial observations conducted by researchers at PAUD Glory HKI Sialoumpu regarding margala games, the PAUD does not use margala games but still uses lego media, swing games, slides, catwalks, puzzles. The author sees that there are still shortcomings in the development of margala games in that children's gross motor development has not developed optimally. The aim of this research is to determine the effect of margala games on improving gross motor skills in children aged 5-6 years at PAUD Glory HKI Sialoumpu. The method used in this research is a descriptive quantitative research method. The population was all children aged 5-6 years at PAUD Glory HKI Sialoumpu, totaling 45 people and a sample of 23 people was determined using a non-probability sampling technique, namely purposive sampling. Data was collected using a positive closed questionnaire of 20 items. The results of data analysis show that there is a positive and significant influence of the margala game on improving the gross motor skills of children aged 5-6 years at PAUD Glory HKI Sialoumpu: 1) Test the analysis requirements: a) positive relationship test obtained by the value $r_{xy} = 0.598 > r_{table}(\alpha = 0.05, n = 23) = 0.413$, thus it is known that there is a positive relationship between variable 2=21) = 2.080, thus there is a significant relationship between variable 9.66"+0.71X. Thus H_a is accepted and H_0 is rejected.

Keywords: Margala Game, Improving Gross Motor Skills for Children Aged 5-6 Years

Abstrak Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di PAUD Glory HKI Sialoumpu mengenai permainan margala, bahwa PAUD tersebut tidak menggunakan permainan margala tetapi masih menggunakan media lego, permainan ayunan, seluncuran, papan titian, puzzle. Penulis melihat bahwa masih adanya kekurangan dalam pengembangan permainan margala dalam perkembangan motorik kasar anak belum berkembang dengan optimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan margala terhadap peningkatan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun di PAUD Glory HKI Sialoumpu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di PAUD Glory HKI Sialoumpu yang berjumlah 45 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 23 orang dengan teknik *nonprobability sampling* yaitu *purposive sampling*. Data dikumpulkan dengan item angket tertutup positif sebanyak 20 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan permainan margala terhadap peningkatan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun di PAUD Glory HKI Sialoumpu: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif

diperoleh nilai $r_{xy} = 0,598 > r_{tabel}(\alpha=0,05,n=23) = 0,413$ dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,420 > t_{tabel}(\alpha=0,05,dk=n-2=21) = 2,080$ dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. c) Uji koefisien determinasi regresi (r^2) = 35,8%.2) Uji pengaruh: Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 9,66 + 0,71X$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Permainan Margala, Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang tidak bisa terlepas dari kegiatan bermain. Apa pun aktivitas belajar anak selalu dilakukan dengan bermain. Bagi anak usia dini bermain sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok yang wajib dipenuhi. Dengan terpenuhinya kebutuhan bermain secara tidak langsung akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Di samping itu, dari berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain merupakan cara bermain merupakan cara belajar anak – anak yang paling efektif.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang tidak bisa terlepas dari kegiatan bermain. Apa pun aktivitas belajar anak selalu dilakukan dengan bermain. Bagi anak usia dini bermain sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok yang wajib dipenuhi. Dengan terpenuhinya kebutuhan bermain secara tidak langsung akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Di samping itu, dari berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain merupakan cara bermain merupakan cara belajar anak – anak yang paling efektif.

Permainan tradisional adalah salah satu kegiatan bermain yang dapat meningkatkan perkembangan di daerah terkhusus dengan dicantumkan nilai budaya, tata nilai kehidupan masyarakat dari generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional merupakan suatu bentuk dari kegiatan bermain dalam meningkatkan perkembangan fisik serta mental yang dimiliki anak. Permainan Tradisional sudah beredar dalam berbagai daerah Indonesia yaitu permainan margala. Margala adalah suatu bentuk permainan dapat dimainkan oleh kelompok yang melawan kelompok lainnya.

Perkembangan Motorik (*Motor development*) adalah perubahan secara progresif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan (*maturation*) dan latihan/pengalaman (*experiences*) selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan/pergerakan yang dilakukan. Perkembangan motorik meliputi

perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan/kemampuan motorik kasar, yaitu gerakan yang dihasilkan dari kemampuan mengontrol otot – otot besar, contohnya adalah berjalan, berlari, melompat, berguling.

Dengan ini untuk perkembangan motorik kasar yang masih belum optimal anak-anak dikenalkan dalam permainan margala sehingga anak bisa dapat mengembangkan motorik kasarnya. Oleh karena itu anak-anak masih kurang latihan pada kegiatan pembelajaran diluar, dan kurangnya aktifitas gerak pada anak ketika di rumah yang dimana anak hanya di habiskan waktunya di rumah saja dengan bermain gadget, permainan tradisional pun banyak anak-anak tidak ada yang mengetahui seperti permainan tradisional margala. Diketahui bahwa pada jaman sekarang anak kurang tahu tentang banyaknya permainan tradisional yang menyenangkan untuk dimainkan bersama teman-teman dari pada hanya bermain hand phone seharian di rumah. Dampak buruk hand phone bagi anak-anak yaitu anak menjadi pribadi tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas dan terpaparnya radiasi.

Dengan adanya permainan ini dapat mengembangkan mengkoordinasi gerakannya, menyeimbangkan gerakannya, dan berlari sambil melompat anak-anak hanya melakukan aktifitas melalui senam pagi pada hari jumat. Dengan mengenalkan permainan tradisional margala bagi anak, anak lebih banyak mengetahui banyaknya permainan yang dapat dimainkan dan terutama mengembangkan motorik kasarnya. Karena permainan ini dapat mengembangkan motorik kasar selain itu permainan tradisional margala mudah sekali dimainkan, sederhana, hemat biaya dan pastinya dapat menyenangkan untuk dimainkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian metode kuantitatif deskriptif. Populasi adalah PAUD Glory HKI Siualoumpu adalah 45 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 23 orang yaitu 22% dari jumlah populasi. Data dikumpulkan dengan angket tertutup positif sebanyak 20 item. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan antara Pengaruh Permainan Margala Terhadap Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Glory HKI Siualoumpu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Permainan Margala

Permainan *Margala* merupakan permainan rakyat (tradisional) Batak Toba. Permainan ini mencerminkan kekompakan dalam bekerja sama dan saling melindungi satu sama lain. Permainan margala sudah ada sejak zaman dahulu bahkan salah satu permainan resmi raja-raja Batak. Permainan *Margala* ini dahulu dimainkan saat terang bulan dan saat ditunggu-tunggu para remaja. Selain bermain, permainan ini juga dijadikan ajang mencari jodoh bagi mereka yang masih sendiri.

Di daerah Sumatera Utara telah banyak mengetahui permainan margala namun disetiap daerah nama permainan margala berbeda-beda. Hampir sama margala di kenal di berbagai daerah Batak Toba. Daerah batak karo istilah galah panjang, di daerah Toba Provinsi Sumatera Utara disebut *Marcabor*. Dalam daerah aceh permainan margala ini disebut Muen Galah. Muen Galah adalah sebuah permainan Pertim yang terdiri atas dua tim, di mana masing-masing tim terdiri dari 4-5 orang. Permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke garis terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota tim harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah di tentukan.

Manfaat dan Fungsi Permainan Tradisional Margala

Manfaat yang didapat dalam permainan untuk anak usia dini yaitu dapat mengembangkan bahasa, kognitif, sosial emosional, pengembangan seni, serta kemampuan motorik. Menurut *Hurlock*, bahwa aktifitas bermain dapat berpengaruh dalam diri anak, diantaranya melatih seluruh bagian tubuhnya, dapat melatih berkomunikasi, anak merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga merasa anak keceriaan dan kegembiraan, mencoba dengan hal yang baru, dan melatih anak untuk memecahkan masalah yang sederhana.

Selain itu permainan margala juga berfungsi melatih ketrampilan fisik agar mejadi sehat, kuat dan cakap. Supriyoko dalam Marsono berpendapat bahwa permainan margala merupakan perpaduan antara olah raga dan olah pikir untuk cermat agar tidak sampai tersentuh lawan. Senada dengan pernyataan Ariani bahwa fungsi permainan margala adalah untuk menghibur diri, menumbuhkan kreatifitas dan membentuk kepribadian.

Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Margala

Menurut Freud mendefinisikan nilai sebagai kebutuhankebutuhan (*needs*). Pengertian lain yang juga terkenal menyebutkan nilai sebagai pilihan yang disukai (*a preference*) atau sesuatu

yang menguntungkan (*a benefit*), sehingga nilai dapat berupa bendabenda (*objects*) atau jenis-jenis perilaku (*types of behavior*). Hall dan Tonna menyimpulkan devinisi nilai sebagai berikut;

Nilai merupakan ekspresi dari konsep-konsep (misalkan konstruk pribadi) yang merepresentasikan sekumpulan energi yang dinamis, Nilai dideskripsikan melalui kata-kata dalam bahasa yang membawa makna yang penting bagi pribadi, Makna ini membawa energi psikologis tertentu yang mengaktifkan perilaku seseorang, Nilai dapat dipelajari dan dapat diukur.

Langkah-langkah Permainan Margala

Menurut Mutafi'atun mengatakan bahwa cara bermain dalam permainan margala sebagai berikut:

- 1) Tiga orang lawan berkesempatan untuk menjaga di tiga titik terdepan dan satu orang lagi yang berkesempatan menjaga di tengah garis vertikal.
- 2) Pihak lawan akan berusaha memasuki arena yang telah dijaga tadi. Dengan cara jangan sampai badan mereka tersentuh oleh pihak yang menjaga.
- 3) Apabila salah seorang pihak lawan yang masuk badannya tersenggol oleh tim yang menjaga, berarti lawan tersebut kalah. Permainan digantikan oleh pihak yang bertugas menjaga.
- 4) Jika lawan lolos maka akan mendapat tambahan nilai dan posisinya akan kembali ke tempat semula untuk memainkan permainan yang kedua.

Pengertian Motorik Kasar

Menurut Emdang Rini Sukanti bahwa perkembangan motorik adalah suatu proses kemasakan atau gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pensarafan yang menjadi seseorang mampu menggerakkan dan proses persarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya. Perkembangan motorik adalah gerakan yang dilakukan oleh anak sebagai proses belajar dimana anak langsung praktik dan melakukan aktivitas secara langsung dari kegiatan yang dilakukan secara langsung anak mendapatkan pengalaman yang baru. Oleh sebab itu, aktivitas motorik yang dilakukan dapat berpengaruh terhadap perilaku anak sehari-hari. Perkembangan motorik erat hubungannya dengan gerak seluruh tubuh, gerak motorik yang dilakukan oleh anak usia dini berbeda dengan gerak motorik yang dilakukan oleh orang dewasa.

Defenisi Menurut Para Ahli Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Hurlock motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Dorong anak berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda motor roda tiga. Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Menurut Papalia, Olds, Feldman kemampuan motorik kasar (*gros motor skills*) merupakan kemampuan fisik yang melibatkan otot besar seperti berlari dan melompat. Menurut Karel bahwa olahraga memberi manfaat bagi perkembangan motorik anak. Selain untuk perkembangan fisiknya, olahraga juga sangat baik untuk perkembangan otak serta psikologis anak.

Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Patmonodewo pada saat anak mencapai prasekolah (3-6 Tahun) ada ciri yang jelas berbeda antara anak bayi dan anak prasekolah. Perbedaannya terletak dalam penampilan, proporsi tubuh, berat, panjang badan dan keterampilan yang mereka miliki. Dengan bertambahnya usia, perbandingan antara bagian tubuh akan berubah. Dengan bertambahnya usia, letak gravitasi makin berada di bawah tubuh; dengan demikian bagi anak yang makin berkembang usianya, keseimbangan tersebut ada di tungkai bagian bawah.). Gerakan otot kasar lebih dahulu berkembang sebelum gerakanotot halus. Pengendalian otot kepala dan lengan lebih dahulu berkembang dari pengendalian otot kaki. Kecepatan perkembangan jasmani dipengaruhi oleh gizi, kesehatan dan lingkungan fisik lain, misal tersedianya alat permainan serta kesempatan yang diberikan kepada anak melatih berbagai gerakan.

Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Kartini Kartono mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak sebagai berikut:

- a. Faktor hereditas (Warisan sejak lahir atau bawaan)
- b. Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi.
- c. Organisme dan fungsi psikis.
- d. Aktivitas anak sebagai subjek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri.

Tujuan Dan Fungsi Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar di paud bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan

koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan trampil. Sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, anak didik dilatih gerakan-gerakan dasar yang akan membantu perkembangan motoriknya kelak.

Pengembangan kemampuan dasar anak dilihat dari kemampuan motoriknya, sehingga guru-guru paud perlu membantu mengembangkan keterampilan motorik anak dalam hal memperkenalkan dan dapat melatih gerakan motorik kasar anak, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat pertumbuhan jasmani yang sehat kuat dan terampil.

Tahap Perkembangan Motorik Kasar

Secara umum ada 3 tahap perkembangan keterampilan motorik anak usia dini, yaitu:

a. Tahap Kognitif

Pada tahap kognitif, anak berusaha memahami keterampilan motorik serta apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan suatu gerakan tertentu.

b. Tahap Asosiatif

Pada tahap asosiatif, anak banyak belajar dengan cara coba-coba kemudian meralat (*trial and error*) pada penampilan atau gerakan akan dikoreksi agar tidak melakukan kesalahan kembali di masa mendatang.

c. Tahap Autonomous

Pada tahap autonomous, gerakan yang di tampilkan anak merupakan respon yang lebih efisien dengan sedikit kesalahan. Anak sudah menampilkan gerakan secara otomatis.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Glory HKI Siualuompu, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari hasil pengolahan data jawaban anak tentang Permainan Margala di PAUD Glory HKI Siualuompu diketahui bahwa Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun semakin meningkat dikarenakan Permainan Margala tersebut. Adapun hal yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan permainan Margala tersebut diantaranya: 1) guru membagi tiga kelompok untuk menjaga tiga titik terdepan dan ada seseorang yang menjaga di tengah garis vertikal yaitu menjaga lawan dalam bermain margala dan membagi kelompok dengan tiga bagian; 2) guru memberikan arahan kepada anak bahwa pihak lawan akan berusaha memasuki arena yang telah dijaga dengan cara jangan

sampai badan mereka tersentuh oleh pihak yang menjaga yaitu mengajak anak bermain margala berusaha memasuki arena dan menjelaskan cara mengawasi lawan main; 3) guru memberikan kesempatan kepada pihak lawan yang masuk badannya tersenggol oleh tim yang menjaga maka lawan tersebut di nyatakan kalah yaitu guru menjelaskan bahwa pihak lawan yang tersenggol akan kalah dan digantikan oleh pihak yang bertugas menjaga, guru mengajak tim penjaga berada pada garis sumbu, guru meminta salah satu penjaga mengangkat kaki supaya tetap pada garis yang sudah ditentukan dan guru menjelaskan bahwa pemain harus melewati garis jaga; dan 4) guru memberitahukan bahwa lawan yang lolos akan mendapat tambahan nilai dan posisinya akan kembali ke tempat semula untuk memainkan permainan yang kedua, yaitu guru memberitahu bawah garis tengah arena hanya dilewati oleh permainan margala dan guru memberikan tambahan nilai jika lawan lolos memainkan permainan.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $r_{hitung} = 0,598$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = $100\% - 5\% = 95\%$ dan untuk $n = 23$ yaitu 0,413. Diperoleh perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,598 > 0,413$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Permainan Margala terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Glory HKI Sialoumpu.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 3,420$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan 5% dan $n-2 = 21$ yaitu 2,080. Diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,420 > 2,080$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Permainan Margala terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Glory HKI Sialoumpu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan Berdasarkan Teori Permainan margala merupakan suatu permainan tradisional yang berjenis dari permainan khas batak toba. Permainan margala ini dimainkan oleh lebih dari 4 orang. Permainan margala dapat melatih motorik kasar, sosial-emosional dan kesabaran serta dapat mengandalkan kerjasama dengan tim dan mengandalkan kecepatan pada kaki anak dalam mengatur strategi mengalahkan lawan. Dari permainan tradisional margala anak-anak akan dapat memenuhi potensi mereka, mendapatkan pengalaman yang bermanfaat dan bermakna yang

mampu dibudidayakan ikatan dengan teman. Adapun indikator permainan margala yang dilakukan oleh guru di PAUD Glory HKI Siualoumpu diantaranya: 1) guru membagi tiga kelompok untuk menjaga tiga titik terdepan dan ada seseorang yang menjaga di tengah garis vertikal yaitu menjaga lawan dalam bermain margala dan membagi kelompok dengan tiga bagian; 2) guru memberikan arahan kepada anak bahwa pihak lawan akan berusaha memasuki arena yang telah dijaga dengan cara jangan sampai badan mereka tersentuh oleh pihak yang menjaga yaitu mengajak anak bermain margala berusaha memasuki arena dan menjelaskan cara mengawasi lawan main; 3) guru memberikan kesempatan kepada pihak lawan yang masuk badannya tersenggol oleh tim yang menjaga maka lawan tersebut di nyatakan kalah yaitu guru menjelaskan bahwa pihak lawan yang tersenggol akan kalah dan digantikan oleh pihak yang bertugas menjaga, guru mengajak tim penjaga berada pada garis sumbu, guru meminta salah satu penjaga mengangkat kaki supaya tetap pada garis yang sudah ditentukan dan guru menjelaskan bahwa pemain harus melewati garis jaga; dan 4) guru memberitahukan bahwa lawan yang lolos akan mendapat tambahan nilai dan posisinya akan kembali ke tempat semula untuk memainkan permainan yang kedua, yaitu guru memberitahu bawah garis tengah arena hanya dilewati oleh permainan margala dan guru memberikan tambahan nilai jika lawan lolos memainkan permainan.

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,598 > 0,413$ dan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,420 > 2,080$ maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Permainan Margala terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Glory HKI Siualuompu.

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberi saran kepada:

1. Guru

Guru hendaknya meningkatkan kualitas Permainan Margala di sekolah terkhusus untuk meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Glory HKI Siualuompu. Berdasarkan hasil penelitian penulis, secara keseluruhan Permainan Margala sudah baik. Akan tetapi guru harus mempertahankan bahkan semakin meningkatkan hal-hal yang dianggap sudah baik dan meningkatkan hal-hal yang masih kurang maksimal dalam Permainan Margala tersebut. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk perbaikan selanjutnya.

2. Anak Usia 5-6 Tahun

Dalam hal ini Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Glory HKI Siualoumpu sudah baik. Namun, anak harus mempertahankan bahkan semakin meningkatkan motorik kasar tersebut. Anak hendaknya mengikuti kegiatan permainan yang diberikan oleh guru dengan baik khususnya ketika guru melakukan permainan Margala di sekolah.

3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Dan juga yang ingin meneliti pengaruh lain dari permainan Margala ini supaya menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya yang berhubungan dengan diri siswa seperti halnya motivasi dan minat belajar anak di sekolah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada ibu Rotua Samosir, M.Pd. Selaku Dosen pembimbing pertama, dan kepada ibu Adiani Hulu, M.Pd. Selaku dosen pembimbing kedua Saya yang telah memberikan masukan, kritik dan saran selama proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rudiyanto. 2018. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. (Metro Lampung: Laduny).
- Ahmad Rudiyanto. 2016. *Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. (Labuhan Ratu: Darusalam Press).
- Airi Humairah, "Meuen Galah. 2017. *Permainan Tradisional Aceh Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesehatan dan Kecerdasan Anak Usia Dini*" Jurnal.ar-raniry.ac.id.
- Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia).
- Euis Kurniati, M.Pd. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan sosial anak*.
- Eri Kaswati, Chandra Asri Windarsih. 2022. Judul: "*Penerapan Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B*".

- Fitri Febri Handayani, Erni Munastiwi. 2022. *"Implementasi Permainan Tradisional Di Era Digital Dan Intregasinya Dalam Pendidikan Anak Usia Dini"*. Jurnal.uir.ac.id. Vol. 5, No.2.
- Hasil Wawancara dengan Meilinda Sihite.2023. Selaku Pendidik di PAUD Glory HKI Sialompu..
- Hasruddin Nur, Muhammad Ferdhy Asdana. 2020. *"Pergeseran Permainan Tradisional di Kota Makasar"* *Phinisi Integration Review, Vol. 3, No. 1, (Februari 2020)*:Hlm 20.
- Iis Nurhayati. 2012. "Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya)".
- Keen Achroni. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional, (33)*
- Lis Nurhayati. 2012. *Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jurnal Empowerment.
- Mhd.Isman Dkk. 2022. *Kearifan Lokal Dalam Permainan Rakyat Masyarakat Batak Toba Margala Yang Berguna Untuk Pembentukan Karakter Peserta Didik Berbasis Budaya Lokal*.
- Murtafi'atun. 2018. *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*.
- M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), 6.
- Mulyani. *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*.
- Moniqa Siagawati dkk. Menungkap Nilai-nilai Yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Gerobak Sodor.
- Novi Mulyani,M.Pd.I. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*.
- Nur Wulan Machmud, dkk. 2018. *Analisis Gerak Lokomotor Dalam Permainan Tradisional Dalam Sholatul Hayati, Tangkas Fisik-Motorik dengan Permainan Tradisional* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar).
- Redja Mudyahardjo. 2014. *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal Tentang Dasar – dasar Pendidikan Pada 3&6*.
- Robingatin Hj, Zakiyah ulfah. 2020. *Pengmbangan Bahasa Anak Usia Dini*. AR-RUZZ Media.
- Rini Hildayani,dkk. 2017. *Psikologi perkembangan anak*.
- Suyadi.M.Pd.I. 2017. *Teori pembelajaran anak usia dini dalam kajian neurosains*.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung Alfabeta).
- Sholatul Hayati. 2018. *Tangkas Fisik-Motorik dengan permainan Tradisional* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar).

Tuti Andriani. 2012. *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*, Jurnal *Sosial Budaya*.

UU Pendidikan No.20 tahun 2003

Uswatun Hasanah. 2016. —*Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*.

Venyiswantiningtyas, Intan prastihastariwijaya. 2015. “*Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan*”, Jurnal *Vinus*.