

Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kelompok B di TK ABA “Alam” 2 Bojonegoro

Aulia Singa Zanki¹, Sriyanti², Marinda³

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STIT Muhammadiyah Bojonegoro⁽¹⁾

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STIT Muhammadiyah Bojonegoro⁽²⁾

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STIT Muhammadiyah Bojonegoro⁽³⁾

singokalijogo@gmail.com¹

Abstrak

Kemampuan motorik kasar bagi anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan, akan tetapi berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak belum optimal. Salah satu upaya untuk motorik kasar anak adalah melalui permainan lompat tali. Rumusan Masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh permainan lompat tali terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok TK B di TK ABA “Alam” 2 Bojonegoro?. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data menggunakan metode deduksi dan induksi. Model analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus uji-t. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan motorik kasar sebelum perlakuan sebesar 6,25 dan setelah diberi perlakuan menjadi meningkat sebesar 16,68, jadi selisihnya sebesar 10,43. Dari hasil uji t (Tabel Coefficients) diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 24.756. Sedangkan statistik (t table) diperoleh dari table t terlampir sebesar 1.761 artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($24.756 > 1.761$). sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa, variabel bebas permainan lompat tali (X) secara parsial memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap variabel terikat kemampuan motorik kasar(Y). hasil uji t ini sejalan dengan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya variabel permainan lompat tali (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel kemampuan motorik kasar (Y).

Kata Kunci: anak usia dini, permainan lompat tali, motorik kasar

PENDAHULUAN

Pada usia ini perkembangan motorik anak dapat dikembangkan dengan baik, motorik anak dapat distimulus dengan berbagai macam model. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini 3 perkembangan motorik dikembangkan sejak dulu karena akan berpengaruh terhadap tumbuh kembangnya kelak, maka untuk melatih motorik anak, baik motorik kasar maupun motorik halus anak perlu dilakukan stimulus dengan model pembelajaran motorik yang ada (Febrianta, 2017). Keterampilan motorik kasar melibatkan otot-otot besar tubuh dan mencakup fungsi-fungsi lokomotor seperti duduk tegak, berjalan, menendang, berlari, melompat, dan melempar bola (Rudiyanto, 2016).

Berdasarkan observasi pertama di kelompok B TK ABA “ALAM” 2 Bojonegoro, wali kelas kelompok umur 3 menyatakan bahwa murid dikelas tersebut berjumlah 16 orang. Peneliti menemukan kasus, bahwa beberapa anak dalam melakukan permainan masih kurang ketika melakukan gerakan motorik kasarnya. Saat bermain pada waktu istirahat permainan yang digunakan kurang menarik untuk melatih perkembangan motorik kasar anak.

Berdasarkan pada hasil pra-survey yang dilakukan di kelompok B TK ABA "ALAM" 2 Bojonegoro, bahwa motorik kasar anak masih kurang diterapkan. Metode dan media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar anak masih kurang dalam penerapannya. Perkembangan motorik kasar anak harus lebih ditingkatkan dengan cara bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Bermain dilakukan sambil belajar dengan rileks tanpa paksaan sehingga menjadi sesuatu yang menyenangkan. Untuk aktivitas kegiatan motorik kasar sudah sangat baik tetapi masih kurang dalam melatih gerakan motorik kasar secara bertahap.

Berdasarkan hasil wawancara dari kepala sekolah, bahwasanya upaya yang dilakukan untuk pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan aspek anak sudah dilakukan secara optimal oleh guru kelas masing-masing, tetapi untuk perkembangan motorik kasar anak masih perlu dilakukan upaya untuk peningkatannya. Secara keseluruhan pembelajaran di TK ABA "ALAM" 2 Bojonegoro sudah baik, akan tetapi dalam mengembangkan perkembangan aspek motorik kasar anak masih perlu variasi dan inovasi metode yang lainnya. Berdasarkan kenyataan tersebut, perlu dilakukan upaya perbaikan melalui pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak.

Perkembangan motorik ini berlanjut dari seluruh anggota tubuh. Karena itu, aktivitas-aktivitas yang melibatkan kepala dan berkembang sebelum aktivitas yang melibatkan tangan dan jari. Khususnya motorik kasar anak dapat melakukan sendirinya dengan baik, dapat melakukan gerakan-gerakan permainan seperti berlari, melompat, dan dapat melakukan keterampilan berolahraga dan keterampilan yang diajarkan dalam pendidikan taman kanak-kanak. Dalam proses pembelajaran pendidikan anak usia dini, pendidik harus bisa lebih kreatif dan inovatif.

Adapun upaya yang akan dilakukan adalah dengan menerapkan bermain, salah satunya adalah dengan permainan lompat tali. Sebagai suatu metode pembelajaran, permainan lompat tali mempunyai beberapa manfaat, diantaranya adalah melatih motorik kasar anak, melatih keberanian anak dalam mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan melompat, menciptakan emosi positif bagi anak, menjadi media bagi anak untuk bersosialisasi, serta membangun sportifitas anak (Fadlillah, 2017). Berdasarkan dari hasil penjelasan latar belakang diatas, penulis mengambil rumusan masalah bagaimana pengaruh permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak pada kelompok TK ABA "Alam" 2 Bojonegoro. Tujuan pada penelitian ini yaitu upaya meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen (*experimental*). Sedangkan desain Penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest- Posttest Design* yaitu terdapat satu kelompok diberi *pretest* sebelum diberi *treatment*/perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya (Sugiyono, 2011). Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara penggunaan permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar pada anak TK B kelompok umur 3 ABA "ALAM" 2 Bojonegoro. Maka satu kelompok yang digunakan untuk penelitian diberi *pretest*, kemudian diberi *treatment*/perlakuan dan diobservasi hasilnya.

$$O^1 \times O^2$$

Gambar. *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan :

O¹ : nilai *pretest*

O² : nilai *posttest*

X : perlakuan (*treatment*)

O² - O¹ : Pengaruh perlakuan (*treatment*)

Setelah data terkumpul, selanjutnya data dianalisis menggunakan metode statistik *T-test* untuk menguji signifikansi beda rata-rata kelompok yang tidak berhubungan. Tes ini juga digunakan untuk menguji pengaruh *variable dependen*. Adapun dalam proses analisis data ini menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md : Mean deviasi/ deviasi rata-rata

$\sum X^2 d$: Jumlah standar deviasi dikurang mean deviasi dikuadratkan

N : Banyaknya subjek

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana telah dikemukakan dalam bab pendahuluan bahwa yang menjadi responden dalam penelitian ini terbagi menjadi dua variabel yaitu variable bebas adalah Pengaruh Permainan Lompat Tali sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah Kemampuan motorik kasar anak. Mengenai data permainan lompat tali akan diinvertaris sesuai dengan hasil tes yang telah dilakukan. Sedangkan data tentang kemampuan motorik kasar di ambil dari nilai *pretest* dan *posttest*. Variabel bebas yang terdiri dari Permainan Lompat Tali dilambangkan dengan Variabel (X) sedangkan variabel terikat kemampuan motorik kasar anak dilambangkan dengan Variabel (Y).

Berdasarkan analisis diatas dapat diketahui perbandingan keadaan peserta didik sebelum dan setelah penerapan permainan lompat tali.

Rekapitulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak TK B

"Umar 3" ABA "Alam" 2 Bojonegoro

No.	Nama	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
1.	ABD	6	19
2.	AGN	7	18
3.	ADZ	7	19
4.	AMD	5	17
5.	ADM	6	17
6.	DMS	7	18
7.	GDS	6	17
8.	DBA	6	17
9.	GBN	6	14
10.	EGN	7	17

11.	NFA	6	15
12.	CYL	6	15
13.	SKH	5	14
14.	NVL	7	15
15.	SYL	6	16
16.	QNZ	7	19
Jumlah		100	267
Rata - rata		100 : 16 = 6,25	267 : 16 = 16,68

Berdasarkan dari tabel diatas dapat kita lihat bahwa hasil dari *pretest* dan *posttest* kemampuan motorik kasar anak TK B kelompok Umar 3 diketahui bahwa ada perbedaan nilai kemampuan motorik kasar anak antara sebelum dan sesudah diterapkan *treatment* permainan lompat tali yaitu sebelum diberikan *treatment* rata-rata nilai sebesar 6,25 dan setelah diberikan *treatment* menjadi meningkat sebesar 16,68, jadi selisih antara *pretest* dan *posttest* sebesar 10,43.

Penulis menggunakan metode statistik *T-test* untuk menguji signifikansi beda rata-rata kelompok yang tidak berhubungan. Setelah data *pretest* dan *posttest* diketahui, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis perbedaan *pretest* dan *posttest* dengan uji-t. Untuk melakukan uji t, hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H₀: Variabel kegiatan permainan lompat tali secara individual tidak berpengaruh terhadap kegiatan motorik kasar.

H_a: Variabel kegiatan permainan lompat tali secara individual berpengaruh terhadap kegiatan motorik kasar.

Apabila t _{hitung} lebih besar dari t _{tabel} maka H₀ ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen. Berikut hasil olahan data yang dapat diperoleh dilapangan.

Rumus untuk mencari t _{tabel} adalah: ($\alpha/2$; n-k-1)

Dimana : a = Tingkat Kepercayaan

n = Jumlah Responden

k = Jumlah Variabel bebas

Jadi t _{tabel} = 0,05/1 ; 16-1-1

$$= 0,05 ; 14$$

t _{tabel} = angka 0,05 ; 14 kemudian dicari pada distribusi nilai t _{tabel} maka ditemukan nilai t _{tabel} sebesar 1.761

Hasil uji paired sample T-Test menunjukkan angka yang signifikan antara lain *pretest* dengan *posttest* dengan nilai signifikansi (2-tailed) $p = 0,000, < 0,05$ (lihat tabel 3.12). Nol hipotesis (H₀) pada penelitian ini ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, dimana terdapat perbedaan yang mencolok antara kedua tes. Setelah diberikan *treatment* dengan permainan lompat tali, *posttest* jadi meningkat signifikan.

Tabel. Uji t

Tests	n	Statistika deskriptif	Paired T-Test		
			t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	16	6,25 (0,68)	-27,756	15	0,000*
Posttest	16	16,68 (1,70)			

* $p < 0,05$: nilai signifikansi,

Sumber : data diolah *spss*. 25

Dari hasil perhitungan didapat kesimpulan bahwa permainan lompat tali atau variabel (X) memiliki hubungan yang signifikan dengan kemampuan motorik kasar atau variabel (Y). hasil uji t (Tabel Coefficients) diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 27.756.

Sedangkan statistik (t tabel) diperoleh dari t_{tabel} terlampir, sebesar 1.761 artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($24.756 > 1.761$). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa, variabel bebas permainan lompat tali atau variabel (X) secara persial memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap kemampuan motorik kasar (Y). Hasil uji t ini sejalan dengan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya variabel permainan lompat tali (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel kemampuan motorik kasar (Y).

SIMPULAN

Dari hasil tes permainan lompat tali dilakukan *treatment* sebanyak 3 kali pertemuan, menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama jumlah skor sebanyak 12, persentase 60% dengan kategori "Cukup Baik". Pada pertemuan kedua jumlah skor 14, persentase 70% dengan kategori "Baik". Pada pertemuan ketiga jumlah skor 18, persentase 80% dengan kategori "Sangat Baik". Jadi dapat disimpulkan dengan adanya permainan lompat tali anak-anak sangat senang dan antusias sehingga dapat meningkatkan motorik kasar anak.

Hasil dari *pretest* dan *posttest* kemampuan motorik kasar anak TK B kelompok Umar 3 diketahui bahwa ada perbedaan nilai kemampuan motorik kasar anak antara sebelum dan sesudah diterapkan *treatment* permainan lompat tali yaitu sebelum diberikan *treatment* rata-rata nilai sebesar 6,25 dan setelah diberikan *treatment* menjadi meningkat sebesar 16,68, jadi selisih antara *pretest* dan *posttest* sebesar 10,43. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat setelah diberikan *treatment* permainan lompat tali.

Dari kedua deskripsi diatas, untuk peneliti membuktikan ada peningkatan signifikan atau tidak antara variabel X terhadap variabel Y. Setelah data *pretest* dan *posttest* diketahui, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis perbedaan *pretest* dan *posttest* dengan uji-t. Dari hasil perhitungan didapat kesimpulan bahwa permainan lompat tali atau variabel (X) memiliki hubungan yang signifikan dengan kemampuan motorik kasar atau variabel (Y), t_{tabel} sebesar 1.761 artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($24.756 > 1.761$). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa, variabel bebas permainan lompat tali atau variabel (X) secara persial memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap kemampuan motorik kasar (Y). Hasil uji paired sample T-Test menunjukkan angka yang signifikan antara lain *pretest* dengan *posttest* dengan nilai signifikansi (2-tailed) $p = 0,000, < 0,05$. maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya variabel permainan lompat tali (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel kegiatan motorik kasar (Y), dimana terdapat perbedaan yang mencolok antara kedua tes. Setelah diberikan *treatment* dengan permainan lompat tali, *posttest* jadi meningkat signifikan

DAFTAR PUSTAKA

Abdoellah. (2020). *Modul 2 Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.

Fadlillah, M. (2017). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

- Febrianta, Y. (2017). Model Pembelajaran Motorik yang Menyenangkan di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 184.
- Rudiyanto, A. (2016). *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Press.
- Sugiyono. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, D. (2016). *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Utsman. (2013). PENGEMBANGAN MODEL INSTRUMEN ASESMEN PENCAPAIAN PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK PADA TAMAN KANAK-KANAK. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, Volume 42. Nomor 1. April 2013 .