

PENGARUH PERMAINAN ENKLEK MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B

Ainul Khoirunnisa

Sri Setyowati

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Jl. Teratai No. 4 Surabaya (60136). (ainulkhoirunnisa@yahoo.co.id) (trinilbrow@hotmail.com)

Abstract: This Research is a quantitative research design types experimental study using Pre-Experimental Designs (nondesigns) One-Grup Pretest- Posttest Design. This Research was conducted to determine the effect of the hopscotch game modification againts the gross motor skills of children in group B at Dharma Wanita Kindergarten Pademonegoro Sukodono Sidoarjo. The subject were 19 B group pre school children in Dharma Wanita Persatuan Pademonegoro Sukodono Sidoarjo Pre School. The results of this study that hopscotch game modification effect on gross motor skills of children in group B at Dharma Wanita Kindergarten Pademonegoro Sukodono Sidoarjo.

Key words: Hopscotch game modifications, Gross motor skills

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Designs (nondesigns) One-Grup Pretest- Posttest Design*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Pademonegoro Sukodono Sidoarjo. Subjek yang diambil 19 anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Pademonegoro Sukodono Sidoarjo. Hasil penelitian ini bahwa permainan engklek modifikasi memberikan pengaruh pada kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Pademonegoro Sukodono Sidoarjo.

Kata kunci : Permainan engklek modifikasi, Motorik kasar

Setiap anak diharapkan mencapai tingkat perkembangan secara *optimal* dan *integratif* maka diperlukan pendidikan yang dapat memberikan rangsangan dan layanan terhadap aspek perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral agama, dan seni (Depdikbud, 2010:2).

Kemampuan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu kemampuan yang harus berkembang secara optimal karena kemampuan motorik kasar disini mencakup kemampuan berjalan, melompat, dan lain-lain. Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif (Samsudin, 2008:15). Kemampuan motorik kasar mempunyai bagian-bagian yang lebih khusus salah

satunya adalah melompat yang menjadi fokus penelitian.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Pademonegoro Sukodono Sidoarjo terdapat permasalahan pada kemampuan motorik kasar, sedangkan indikator yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.58 tahun 2009 ialah gerakan berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh. Dari 19 anak di kelompok B dalam gerakan berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh sebagian besar masihlah kurang baik dalam motorik kasar yaitu melompat dengan satu kaki. Salah satu faktor kurang mampunya anak kelompok B ialah kegiatan yang dilakukan dalam pembelajarannya. Guru hanya memfokuskan pada hasil belajar motorik halus yaitu mewarnai, menggunting, dan lain-lain.

Berdasarkan latar belakang dan solusi yang diberikan maka diperlukan penelitian yang dapat memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan. Pada penelitian ini berjudul pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B. Diharapkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B dapat mengalami peningkatan dengan menggunakan media permainan engklek modifikasi. Berdasarkan penjelasan diatas maka penelitian ini memiliki rumusan masalah adakah pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B.

Dari rumusan masalah yang telah dijelaskan dapat dijelaskan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B.

Belajar yang efektif harus mulai dengan pengalaman langsung atau pengalaman konkret dan menuju kepada pengalaman yang lebih abstrak. Belajar akan lebih efektif jika dibantu dengan media pengajaran dari pada bila siswa belajar tanpa dibantu dengan media pengajaran (Usman, 2000: 31). Pembelajaran bagi anak yang baik yaitu dengan secara nyata, memberikan rasa nyaman, dan menyenangkan yaitu unsur permainan.

Permainan anak-anak melalui pengalaman sehari-hari (Einon, 2005: 20). Permainan terbagi menjadi dua yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional merupakan permainan asli Indonesia dan merupakan kekayaan bangsa Indonesia. Akan tetapi kenyataan saat ini permainan tradisional jarang diminati karena muncul permainan modern yang jauh lebih menarik. Permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, dibentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta memiliki banyak variasi (Danandjaja dalam Achroni,

2012:45). Permainan tradisional memiliki banyak macam seperti patel lele, gobak sodor, engklek, dan lain-lain (Mulyani, 2013:1).

Melalui permainan kemampuan dasar anak termasuk aspek motorik kasar anak dapat dikembangkan (Montolalu, 2005: 1.15). Motorik kasar yaitu kemampuan gerak kasar yang melibatkan konstruksi dan pemakaian otot-otot tubuh yang besar, seluruh tubuh biasanya ikut dalam gerakan, misalnya melompat, berlari, berjalan, menendang dan sebagainya (Setyowati, 2012:92). Sedangkan melompat menurut Beaty, (2013:209) bahwa melompat merupakan kemampuan yang mengandung tindakan menjauhi bumi dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kedua kaki.

Kemampuan motorik anak (melompat) dirasa penting untuk dikembangkan pada usia kelompok B untuk mempersiapkan tahap selanjutnya.

Permainan yang dapat digunakan pada anak kelompok B untuk mengatasi permasalahan dan meningkatkan kemampuan motorik kasar salah satunya dengan permainan engklek modifikasi. Permainan engklek modifikasi adalah permainan dengan menggunakan cara melompat satu kaki pada bidang yang berbentuk bintang, bidang persegi dan dianggap menjadi pemenang apabila pemain mendapatkan sawah atau rumah terbanyak. Permainan ini memiliki bidang atau petak berbentuk bintang dan 3 persegi dengan ukuran 40-50 cm.

Aturan permainan engklek modifikasi yaitu sama dengan permainan engklek pada umumnya. Cara bermain permainan engklek modifikasi yaitu dimuali dari 1 kelompok anak melakukan *hompimpah* untuk mengetahui urutan bermain. Sebelum mulai bermain, pemain melemparkan gacuk atau kreweng miliknya ke dalam kotak. Kreweng atau gacuk tidak boleh dilempar hingga melebihi garis kotak atau petak yang ada. Jika pemain melempar kreweng atau gacuk melebihi garis kotak atau petak yang ada.

Jika pemain melempar kreweng atau gacuk melebihi garis kotak atau petak, ia dianggap gugur dan permainan diganti pemain selanjutnya.

Pemain melompat-lompat dari satu kotak ke kotak lainnya menggunakan satu kaki (engklek) dan tidak boleh bergantian. Jadi, engklek dilakukan menggunakan kaki yang sama hingga selesai satu putaran. Namun, ketika sampai pada bagian tengah bintang, kedua kaki harus menginjak tanah. Kotak yang terdapat gacuk tidak boleh diinjak oleh setiap pemain. Jadi, para pemain harus melompat ke petak berikutnya dan mengelilingi petak-petak yang ada. Saat melompat, pemain tidak boleh menginjak garis atau keluar kotak. Jika melakukan hal tersebut, ia dinyatakan gugur dan permainan dilanjutkan pemain berikutnya.

Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran, lalu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi bidang permainan. Jika kreweng atau gacuk jatuh pada salah satu petak, petak tersebut menjadi milik (sawah) pemain itu. Pemilik sawah boleh menginjak petak tersebut dengan dua kaki. Sementara itu, pemain-pemain lain tidak boleh menginjak petak tersebut selama permainan. Pemenang dari permainan ini adalah yang memiliki sawah paling banyak.

Permainan engklek modifikasi ini memberikan variasi media permainan anak yang menarik dan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian adalah penelitian eksperimen, menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Designs (nondesigns)* dengan menggunakan *One-Grup Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2011:74). Metode ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Subjek penelitian ini adalah semua anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Pademonegoro Sukodono Sidoarjo dan dilakukan pada semester dua tahun ajaran 2014-2015. Teknik pengumpulan yang digunakan adalah observasi, dan dokumentasi. Jenis observasi yang dilakukan adalah (*participant observation*) atau observasi secara partisipatif, yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh menjadi lebih lengkap, tepat, dan sampai mengetahui tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Wilcoxon Match Pairs Test* yang didalamnya menggunakan tabel penolong.

HASIL

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B. Rata-rata kegiatan dalam kemampuan motorik kasar khususnya melompat pada anak masih kurang. Sehingga penelitian ini mencoba untuk mencari pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B.

Setelah dilakukan *pre test* dan *post test* mengenai kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Pademonegoro Sukodono Sidoarjo maka didapat nilai 4,73 dan 7,21 untuk *post test*. Dari nilai rata-rata *pre test* dan *post test* terdapat perbedaan. Dari hasil data yang telah didapat tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik non parametrik menggunakan uji jenjang *Wilcoxon* menggunakan tabel pembantu. Berikut tabel perhitungan nilai yang telah didapat dari *pre test* dan *post test*.

Tabel I. Tabel Perhitungan Menggunakan Uji Jenjang Wilcoxon

No.	Nilai Pre test (X A1)	Nilai Post test (X B1)	Beda (XB1 - X A1)	Tanda Jenjang		
				Jenjang	(+)	(-)
1.	5	7	2	5,5	+5,5	0
2.	4	7	3	15	+15	0
3.	5	8	3	15	+15	0
4.	5	8	3	15	+15	0
5.	5	7	2	5,5	+5,5	0
6.	4	7	3	15	+15	0
7.	6	8	2	5,5	+5,5	0
8.	4	7	3	15	+15	0
9.	4	7	3	15	+15	0
10.	4	6	2	5,5	+5,5	0
11.	6	8	2	5,5	+5,5	0
12.	4	6	2	5,5	+5,5	0
13.	4	6	2	5,5	+5,5	0
14.	6	8	2	5,5	+5,5	0
15.	5	8	3	15	+15	0
16.	5	8	3	15	+15	0
17.	4	6	2	5,5	+5,5	0
18.	4	7	3	15	+15	0
19.	6	8	2	5,5	+5,5	0
Jumlah					T= + 184, 5	T= 0

Sumber: Perhitungan uji jenjang wilcoxon (*pre test* dan *post test*)

Berdasarkan tabel perhitungan menggunakan uji jenjang Wilcoxon, dapat diketahui bahwa terdapat nilai t hitung yang diperoleh ialah 0 (nol). T_{tabel} merupakan nilai dari tabel kritis dalam uji jenjang Wilcoxon. Kemudian untuk memperoleh hasil yang besar atau signifikan dan mendapatkan kesalahan yang kecil, maka dalam penelitian ini memilih taraf signifikan 5%. Karena dalam penelitian ini subyek penelitian hanya 19 anak, maka $N=19$, jadi untuk mendapatkan nilai T_{tabel} dapat dilihat pada tabel kritis dalam uji jenjang Wilcoxon dengan melihat taraf signifikan 5% dan $N=19$. Sehingga diperoleh nilai T_{tabel} sebesar 0,46. Dari jumlah angka yang diperoleh dari T_{tabel} 0,46, berarti $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 0,46$). Hal ini

menunjukkan bahwa nilai T_{tabel} lebih besar dibandingkan nilai T_{hitung} .

PEMBAHASAN

Penelitian ini untuk mencari pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B. Rata-rata kegiatan yang dilakukan hanya fokus terhadap kemampuan motorik halus saja yaitu mewarnai, menggunting, dan lain-lain. Dengan keadaan tersebut peneliti mencari adakah pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar kelompok B.

Pada awal kemampuan anak untuk kemampuan motorik kasar (melompat) pada anak kelompok B masih rendah. Saat di nilai sebelum diberi perlakuan didapati hasil rata-rata nilai sebesar 4,73 untuk semua item yang dinilai. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan permainan engklek modifikasi dengan baik maka hasil setelah diberi perlakuan memiliki hasil rata-rata nilai sebesar 7,21. Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai yang meningkat pada kemampuan motorik kasar pada anak.

Berdasarkan nilai yang telah didapat, selanjutnya nilai tersebut dianalisis menggunakan tabel perhitungan menggunakan uji jenjang Wilcoxon dengan taraf signifikan 5%. Subyek penelitian hanya 19 anak, maka $N=19$, jadi untuk mendapatkan nilai T_{tabel} dapat dilihat pada tabel kritis dalam uji jenjang Wilcoxon dengan melihat taraf signifikan 5% dan $N=19$. Sehingga diperoleh nilai T_{tabel} sebesar 0,46. Dari jumlah angka yang diperoleh dari T_{tabel} 0,46, berarti $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 0,46$).

Dari hasil tersebut bahwa permainan engklek modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B sesuai dengan pendapat Achroni (2012: 53) yang menyebutkan bahwa manfaat bermain engklek yaitu melatih keseimbangan tubuh anak karena permainan ini dimainkan

dengan cara melompat menggunakan satu kaki dan menyehatkan fisik anak. Dari hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B mengalami peningkatan. Anak tidak mengalami kesulitan dalam hal berdiri dengan satu kaki dengan seimbang dan anak melompat menggunakan satu kaki dengan cepat setelah pemberian perlakuan. Hal tersebut karena pemberian perlakuan dan tingkat usia yang berpengaruh pada kematangan fisik anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dari tahap-tahap penelitian dapat dilihat hipotesis yang menyatakan bahwa permainan engklek modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B diterima, artinya permainan engklek modifikasi memberikan pengaruh pada kemampuan motorik kasar anak kelompok B.

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang didapatkan, saran yang dapat diberikan adalah guru dapat menggunakan permainan engklek modifikasi sebagai salah satu kegiatan yang meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Serta tidak menutup kemungkinan untuk berinovasi membuat permainan baru ataupun mengubah atau modifikasi permainan yang sudah ada agar anak tidak merasa bosan dan dapat mencapai tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

DAFTAR RUJUKAN

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar. 2010. *Kumpulan Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Mulyani, Sri. 2013. *Empat Puluh Lima Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Montolalu, B.E.F. dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Samsudin, 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Setyowati, Sri. 2012. *Pendidikan Seni Tari dan Koreografi Untuk Anak Usia Dini*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, Uzer. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.