

PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN BERJALAN HALANG RINTANG TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK

Wening Utami
Soeprajitno

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Jalan Teratai No.4 Surabaya 60136. Email: (utami.wening@yahoo.com)(Soeprajitno@gmail.com)

Abstract: *This research is the experimental approach. The aim to prove there any influence on the game barrier-block walking gross motor skills of children in walking on tiptoe. The samples were all children of kindergarten A1 group Al Fajar Surabaya. Samples taken in children with saturated sampling technique. The results show that there is an influence on the game barrier- block walking gross motor skills in children.*

Keyword: *Children, Gross Motor, Barrier-block walking*

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan eksperimen. Tujuan untuk membuktikan adakah pengaruh permainan berjalan halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar anak dalam berjalan jinjit. Sampel penelitian adalah seluruh anak kelompok A1 TK Al Fajar Surabaya. Sampel pada anak diambil dengan teknik sampling jenuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan berjalan halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar pada anak.

Kata kunci: Anak, Motorik Kasar, Berjalan halang rintang

Pada usia 3 sampai 6 tahun dimasa awal, merupakan masa-masa peka bagi seorang anak. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh anak seperti fisik, kognitif, sosioemosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai agama. Salah satu aspek yang penting dalam kehidupan anak adalah perkembangan motorik. Hal ini sesuai dengan dari hasil konferensi Genewa dalam Samsudin (2008:20) bahwa aspek-aspek yang perlu dikembangkan pada seseorang manusia di masa anak-anak yang yaitu: motorik, bahasa, kognitif, emosi, sosial, moralitas dan kepribadian. Perkembangan motorik anak meliputi kemampuan aktivitas gerak yang terbagi menjadi 2 yakni kemampuan motorik kasar dan motorik halus. Thelen dalam Santrock (2000:210) mengungkapkan bahwa motorik kasar merupakan suatu keterampilan dan juga aktivitas tubuh yang memerlukan suatu kontrol posisi tubuh, dengan artian setiap gerak yang dilakukan oleh anggota tubuh memerlukan koordinasi sesuai dengan perintah tubuhnya.

Hasil studi pembelajaran pada anak kelompok A di TK Al Fajar Surabaya

menunjukkan sebuah permasalahan utama yang terkait dengan kemampuan motorik kasar dalam hal berjalan halang rintang yang masih perlu dikembangkan dan dioptimalkan. Kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A yang dinilai dalam berjalan jinjit dan berjalan jinjit melewati rintangan. Kemampuan berjalan jinjit termasuk dalam aspek perkembangan motorik kasar sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.58 Tahun 2009 untuk tingkat pencapaian perkembangan aspek fisik motorik anak harus mampu mencapai perkembangan motorik kasar dengan baik.

Penyebab perlunya dikembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A di TK Al Fajar Surabaya diperoleh dari hasil 8-9 anak dari 17 anak tidak dapat berjalan jinjit diatas papan titian sesuai dengan kriteria penilaian. Cara mereka berjalan jinjit tidak sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru dan keberanian anak dalam melakukan hal tersebut juga belum ada, anak hanya mampu melewati papan titian dengan berjalan biasa dan ada juga beberapa yang berjalan biasa ditambah dengan masih memerlukan bantuan guru. Sehingga masih perlu mendapat bimbingan untuk mengembangkan kemampuan

Utami, Pengaruh Penggunaan Permainan Berjalan Halang Rintang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak

motorik kasar dalam permainan berjalan jinjit agar sesuai dengan kriteria penilaian yang diinginkan.

Pada umumnya kemampuan motorik kasar anak dalam berjalan jinjit pada anak, anak belum mampu melakukan secara benar-benar sesuai dengan cara menjinjit yang sebenarnya, hal tersebut disebabkan oleh jarangya kegiatan berjalan jinjit dilakukan oleh sekolah. Perlunya variasi pemberian permainan pada anak kelompok A khususnya untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar. Maka dari itu perlu adanya stimulasi untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar yang bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan dan melatih koordinasi serta keseimbangan motorik kasar pada anak. Proses pembelajaran yang dikemas dengan permainan pada anak dilakukan untuk memberikan rasa nyaman, menyenangkan dan menghindari rasa bosan pada permainan yang sering dilakukan, bentuk pemberian permainan baru serta penggunaan media atau alat pendukung permainan yang baik sehingga akan menimbulkan rasa keingintahuan yang tinggi serta antusias untuk melakukan permainan dengan semangat bagi anak.

Kemampuan motorik kasar berjalan jinjit jika dilakukan dengan cara yang tepat, maka cara berjalan anak khususnya berjalan jinjit akan lebih baik, lebih kuat dan seimbang. Memberikan permainan berjalan halang rintang dengan berjalan jinjit yang mudah dilakukan oleh anak khususnya kelompok A dengan menggunakan media rintangan yang menarik dan baru bagi anak yakni dengan menggunakan media tali rafia. Tali rafia yang sering digunakan untuk mengkaitkan atau merekatkan suatu barang, kini digunakan sebagai lintasan dalam berjalan halang rintang. Hal ini, memungkinkan timbul rasa ingin tau dan penasaran pada anak untuk mencoba berjalan diatas tali tersebut dengan berjalan jinjit tanpa keluar dari tali dan membuat perkembangan aspek motorik kasar anak dalam kemampuan berjalan jinjit terasah.

Halleman dkk (dalam Santrock, 2005:121) mengatakan bahwa ketika seorang anak atau bayi termotivasi untuk melakukan hal

tertentu maka perilaku motorik baru memungkinkan akan terbentuk. Perilaku baru memungkinkan akan terbentuk. Perilaku baru tersebut dihasilkan dari gabungan banyak faktor, perkembangan sistem syaraf, sifat fisik tubuhnya dan kemungkinan gerakanya, tujuan yang memotivasi anak adalah dukungan dan lingkungan terkait. Berjalan yang dilakukan anak adalah aktivitas spontan yang memiliki cirri khusus pada tiap anak, maka agar cara berjalan khususnya berjalan jinjit tersebut dapat bermakna di usia dini anak perlu bimbingan sebab melatih berjalan jinjit dengan baik dan benar bukan perkara mudah yang hanya sekedar berjinjit, tetapi sebuah proses berpikir, kekuatan, keberanian, dan keseimbangan sehingga menghasilkan cara berjalan jinjit yang berkualitas. Dengan diberikan permainan berjalan halang rintang, anak akan mudah terasah kemampuan motorik kasarnya. Hal tersebut akan menjadi lebih menarik sesuai dengan karakteristik yang dimiliki anak usia dini yaitu lebih tertarik mencoba dan suka meniru hal baru yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi.

Dalam permainan berjalan halang rintang, kemampuan anak untuk berjalan jinjit muncul dari kemampuan anak berjalan diatas lintasan dan mengontrol pijakan kakinya pada garis yang dibuat dengan tali rafia. Digunakan permainan berjalan halang rintang dalam kegiatan pembelajaran agar dapat menjadi kegiatan yang lebih menarik sesuai dengan karakteristik yang dimiliki anak usia dini yaitu lebih tertarik mencoba dan suka meniru hal yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi. Selain itu, merujuk pada manfaat yang dikemukakan oleh Thelen (dalam Santrock ,2000:210) bahwa motorik kasar merupakan suatu keterampilan dan juga aktivitas yang memerlukan suatu kontrol posisi tubuh. Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, anak rumusan masalah dalam penelitian ini, yakni “apakah ada pengaruh permainan berjalan halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A1 di TK Al Fajar”

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah: untuk membuktikan pengaruh permainan berjalan

Utami, Pengaruh Penggunaan Permainan Berjalan Halang Rintang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak

halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A di TK Al Fajar.

Motorik kasar menurut Rahyubi (2014:211) mengatakan bahwa motorik kasar adalah aktivitas keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama geraknya. Keterampilan motorik kasar selalu berkaitan dengan suatu gerak lokomotor (gerak perpindahan) memiliki peran besar dalam perkembangan motorik kasar, termasuk dalam kegiatan seperti; memindahkan tubuh, berjalan, berlari, melompat, bergulung, menari, memanjat dll. faktor yang mempengaruhi terjadinya motorik kasar pada diri anak terdapat pada teori yang dipaparkan oleh Morisson (2008:180) bahwa keterampilan motorik kasar merupakan suatu faktor yang memiliki peran penting dalam menjalankan kehidupan anak dan lain halnya dengan Morisson, Papalia dkk (2008:1993) menyatakan bahwa motorik kasar pada anak terjadi juga karena adanya pengaruh dari suatu lingkungan yang secara aktif mendorong kemampuan motorik tersebut.

Sedangkan, kemampuan berjalan jinjit menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah berdiri atau berjalan dengan ujung kaki saja yang berjejak, berjengket. Selain itu, Brewer juga menambahkan tentang berjalan jinjit, Brewer (2008:18) bahwa orang tua mendorong anaknya untuk melakukan kemajuan pada kemampuan motorik kasar untuk dapat berdiri sendiri, berjalan satu dua langkah, berjalan beberapa langkah pada garis dan berjalan jinjit.

METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre eksperimen dengan desain penelitian “*One Group Pretest-Posttest*”. Pada desain ini terdapat *pretest* dan observasi awal untuk mengetahui kemampuan awal berjalan jinjit anak sebelum diberikan perlakuan melalui permainan berjalan halang rintang, sehingga akan terlihat adakah perbedaan anatara sebelum diberikan perlakuan(*pretes*) dan setelah diberi perlakuan (*posttes*).

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok A1 dengan jumlah 17 anak TK Al Fajar Surabaya. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah populasi anak kelompok A1. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dengan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil kemampuan motorik kasar berjalan halang rintang permulaan dan akhir anak kelompok A di TK Al Fajar Surabaya.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7-9 April 2015, teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu sampling jenuh, sedangkan untuk teknik pengumpulan data dengan observasi dan dokumentasi. Menurut Nazir (2009:175) pengumpulan data dengan observasi dapat digunakan untuk mengamati obyek secara langsung menggunakan mata tanpa ada pertolongan standar lain untuk keperluan penelitian. Sedangkan menurut Arikunto (2010:274) metode dokumentasi merupakan pengumpulan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah dan lain sebagainya.

Dalam penelitian ini data yang diperoleh berupa data ordinal atau data berjenjang. Sampel yang menjadi subyek dalam penelitian ini berjumlah 17 anak dimana jumlah subjek relative kecil, sehingga analisis statistik yang digunakan adalah statistik non-parametrik. Penggunaan analisis ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2012:149-150) statistik non-parametrik digunakan untuk menganalisis data yang tidak dilandasi persyaratan data harus berdistribusi normal. Uji statistik non-parametrik yang akan digunakan dalam analisis data penelitian ini adalah uji *Wilcoxon Match Pairs Test* yang dalam penggunaannya menggunakan tabel penolong.

HASIL

Pengambilan hasil kemampuan berjalan halang rintang permulaan observasi awal dilakukan 2 kegiatan. Sebelum dilakukan kegiatan, dimulai dengan cara memanggil anak satu persatu untuk berjalan jinjit diatas tali rafia lurus dan berkelok tanpa rintangan tambahan. Kegiatan kedua, anak satu persatu berjalan jinjit diatas tali rafia lurus dan

Utami, Pengaruh Penggunaan Permainan Berjalan Halang Rintang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak

berkelok-kelok dengan sisi kanan kiri terdapat botol bowling sebagai rintangan tambahan. Total skor dari kemampuan berjalan halang rintang berjumlah 74 dengan rata-rata 4,3. Berdasarkan pada hasil dari observasi awal (*pretest*) diketahui bahwa kemampuan motorik kasar berjalan jinjit anak kelompok A masih perlu dikembangkan sehingga peneliti menggunakan permainan berjalan halang rintang perlakuan (*treatment*) yang diberikan. Pemberian perlakuan diberikan sebanyak 1 kali pertemuan.

Penilaian observasi akhir (*posttest*) dilaksanakan selama satu pertemuan setelah pemberian perlakuan dengan kegiatan yang dilakukan sama halnya dengan kegiatan pada observasi awal (*pretest*), selesai dilaksanakan hal ini untuk membuktikan hasil dari kemampuan motorik kasar dalam berjalan jinjit anak kelompok A setelah diberikan perlakuan berjalan halang rintang. Total skor yang diperoleh dari hasil penilaian (*posttest*) sebanyak 98 dengan rata-rata 5,7.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari data dari hasil observasi awal (*pretest*) dan data dari hasil observasi akhir (*posttest*) pada kemampuan motorik kasar dalam berjalan jinjit anak kelompok A di TK Al Fajar Surabaya yang kemudian dianalisis dengan menggunakan uji *wilcoxon match pairs test* dengan menggunakan tabel penolong *wilcoxon*.

Setelah memperoleh nilai dari T_{hitung} kemudian T_{hitung} dibandingkan dengan T_{tabel} . T_{tabel} merupakan nilai kritis dalam uji jenjang *Wilcoxon*. Kemudian, untuk memperoleh hasil yang besar atau signifikan dan mendapatkan kesalahan yang kecil, maka dalam penelitian ini memiliki taraf signifikan 5% (0,05). Karena dalam penelitian ini subyek penelitian ini berjumlah 17 anak, maka $N=17$. Sehingga, untuk mendapatkan nilai T_{tabel} , dapat dilihat pada tabel kritis dalam uji jenjang *wilcoxon* yang telah terlampir dengan melihat taraf signifikan sebesar 5% (0,05) dan $N=17$,

sehingga diperoleh nilai T_{tabel} sebesar 35 sehingga $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 35$).

Hal ini menunjukkan bahwa nilai T_{tabel} lebih besar dibanding dengan T_{hitung} . Pada hasil interpretasi data yang diperoleh yaitu $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka pengambilan keputusannya yaitu H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan berjalan halang rintang berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Al Fajar Surabaya.

Setelah diberikan permainan berjalan halang rintang untuk kemampuan motorik kasar anak mengalami suatu perubahan yang lebih baik. hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian yang mengalami perkembangan nilai yang diperoleh masing-masing anak. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil data yang diperoleh melalui permainan berjalan halang rintang berjalan baik. hal tersebut dibuktikan oleh nilai $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari T_{tabel} dengan taraf signifikan 5% (0,05) = 35. Dengan demikian hipotesis alternatif diterima. Berdasarkan hasil interpretasi analisis data tersebut dapat dibuktikan bahwa ada pengaruh permainan berjalan halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Al Fajar Surabaya.

Dalam permainan berjalan halang rintang membutuhkan kemampuan mengkoordinasikan atau mengatur otot-otot besar, konsentrasi serta keseimbangan. Misalnya, berkaitan dengan gerakan kaki dan tangan yang tepat sesuai pada saat melangkah yang didemonstrasikan oleh guru.

PEMBAHASAN

Kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Al Fajar dengan jumlah 17 anak dari data hasil sebelum kegiatan berjalan halang rintang yang telah diberikan kepada anak pada tanggal 7 April 2015 selama 30 menit diawal sebelum masuk kelas. Perlu adanya pengembangan kemampuan motorik kasar dalam berjalan jinjit dengan cara atau tahapan berjalan jinjit yang mudah, benar, dan

Utami, Pengaruh Penggunaan Permainan Berjalan Halang Rintang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak

tepat,, melalui permainan berjalan halang rintang memiliki manfaat yang penting bagi anak misalnya, meningkatkan daya kekuatan betis, paha dan ujung kaki, konsentrasi, keseimbangan, rasa percaya diri, dan meningkatkan intelegensi anak. Hal ini telah diutarakan oleh Samsudin (2008:32) bahwa berjalan halang rintang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak dan tepat untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak.

Setelah diberikan permainan berjalan halang rintang, kemampuan motorik kasar anak dalam berjalan jinjit mengalami perkembangan lebih baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil setelah kegiatan berjalan halang rintang pada tanggal 9 April 2015 dimana hasil setelah permainan berjalan halang rintang mengalami peningkatan skor yang diperoleh masing-masing anak.

Setelah membuktikan hasil penelitian setelah diberi kegiatan berjalan halang rintang dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar. Penggunaan media rintangan dalam penelitian ini mendukung teori kemampuan berjalan anak 4-5 tahun menurut Thelen, Adolph (dalam Santrock 2007:211) bahwa anak berjalan yang berpengalaman secara *perceptual* mengukur situasi-melihat, membungkuk, menyentuh dan berpikir sebelum mereka melewati jalan atau rintangan.

Penggunaan permainan berjalan halang rintang yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk memberikan variasi cara berjalan jinjit agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak yang dimodifikasi dalam bermain berjalan halang.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di TK Al Fajar Surabaya, sebelum dan sesudah kegiatan dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar berjalan jinjit anak kelompok A meningkat setelah diberikan permainan berjalan halang rintang. Hasil analisis data menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari T_{tabel} dengan taraf signifikan 5% $(0,05) = 35$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian

hipotesis yang menyatakan bahwa permainan berjalan halang rintang berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Al Fajar Surabaya diterima.

Saran

Setelah melakukan penelitian yang berjudul, pengaruh penggunaan permainan berjalan halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Al Fajar Surabaya maka peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut:

Dengan adanya bukti bahwasanya permainan berjalan halang rintang memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan motorik kasar anak, maka diharapkan guru dapat menggunakan kegiatan tersebut secara berulang-ulang agar kemampuan motorik kasar berjalan jinjit anak dapat berkembang menjadi lebih baik. kegiatan ini juga dapat menjadi kegiatan alternatif bagi guru dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan menciptakan kelas yang menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Brewer, Jo Ann. 2008. *Early Childhood Education*. Jakarta: Person.
- Morisson, S George. 2008. *Fundamental of Early Childhood Education*. Jakarta: Person.
- Nazir. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Papalia, E Diane & Wedkos, Sally dkk. 2008. *Human Development*. Jakarta: Kencana
- Penyusun, Tim. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi Program Sarjana Strata Satu (S1) Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya; Unesa.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009. *Tentang Pendidikan Anak Usia Dini*. 2009. Jakarta: Rinerka Cipta
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera Prenadamedia Group.

Utami, Pengaruh Penggunaan Permainan Berjalan Halang Rintang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
Santrock. 2007. *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid I*. Jakarta: Erlangga.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka

