

PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* LANTAI TERHADAP MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B

Rizky Elok Agustin
Sri Setyowati

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Jalan Teratai No 4 Surabaya 60136. Email: (agustinkiki770@gmail.com) (trinilbrow@hotmail.com)

Abstract : *This quantitative study aims to determine the effect of the floor puzzle game to the development gross motor skills of children in terms of running backwards and to the left side. Population used in this study in groups totaling 16 children B1 and B2 groups are also numbered 16 children. Data collection techniques used namely observation and documentation. Hypothesis testing techniques in this study using data analysis Mann-Whitney U test (U test). Based on the calculation results of the study, the price obtained U_1 is smaller than U_2 . Thus were used to compare the price U count and the price table T is the value U_1 whose value 6. Based on the table prices are critical Mann Whitney U-Test $\alpha = 0,05$ (one-party testing) is 66 with $n_1 = 16$ and $n_2 = 16$, thus obtained $6 < 66$, then count = 6 and Table = 66. If the price is U_{count} less than the U_{table} , then H_0 are rejected and H_a accepted. Thus, it can be concluded that the application of the floor puzzle game affect the ability of gross motor children group B in Kindergarten Bustanul Aisyiyah Athfal VII Pare Kediri.*

Keywords: *Games puzzle floor, Gross motor skills*

Abstrak : Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *puzzle* lantai terhadap perkembangan motorik kasar anak dalam hal berjalan mundur dan kesamping kiri. Populasi yang digunakan yaitu kelompok B1 yang berjumlah 16 anak dan kelompok B2 yang berjumlah 16 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis data *Mann-Whitney U Test* (Uji U). Berdasarkan hasil penghitungan pada penelitian, diperoleh harga U_1 lebih kecil daripada U_2 . Dengan demikian yang digunakan untuk membandingkan harga U tabel dan harga U hitung adalah U_1 yang nilainya 6. Berdasarkan tabel harga-harga kritis *Mann Whitney U-Test* $\alpha = 0,05$ (pengujian satu pihak) adalah 66 dengan $n_1 = 16$ dan $n_2 = 16$, sehingga diperoleh $6 < 66$, maka $U_{hitung} = 6$ dan $U_{tabel} = 66$. Jika harga U_{hitung} lebih kecil dari pada U_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *puzzle* lantai berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak pada kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Pare Kediri.

Kata kunci: Permainan *puzzle* lantai, Kemampuan motorik kasar

Anak usia dini adalah makhluk yang sedang berada dalam masa perkembangan. Anak usia dini merupakan sosok makhluk unik, yang tiap individunya mempunyai karakter yang berbeda. Anak dipenuhi oleh rasa ingin tahu yang besar. Anak cenderung bertanya secara terus menerus, jika anak merasa belum puas terhadap jawaban dari pertanyaan yang dilontarkan.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu wadah yang sesuai dalam menyalurkan energi, bakat, serta minat anak.

Aspek perkembangan anak distimulasi melalui berbagai kegiatan. Kegiatan-kegiatan tersebut akan berdampak pada optimalisasi perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Montessori (dalam Sujiono, 2009: 84) yang mengungkapkan bahwa anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia. Masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*) selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari

lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Selanjutnya Montessori (dalam Sujiono, 2009: 84) juga menyatakan bahwa usia keemasan adalah masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja.

Pemberian kegiatan dalam proses stimulasi pada anak diberikan dengan cara yang menyenangkan, salah satunya melalui permainan. Pemberian permainan tersebut dapat mengembangkan semua aspek perkembangan pada anak. Salah satu aspek perkembangan anak yang perlu distimulasi adalah perkembangan motorik (fisik-motorik). Hal ini didukung pendapat Sujiono (2009: 69) yang menyatakan bahwa perkembangan fisik merupakan hal penting dalam rentang kehidupan anak. Anak memerlukan waktu yang cukup untuk aktivitas secara fisik.

Pengembangan motorik kasar anak di Indonesia mempunyai acuan yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 58 Tahun 2009. Salah satu Tingkat Pencapaian Perkembangan menerangkan bahwa anak usia 4-≤6 Tahun mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. Guna melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan dapat dikembangkan melalui suatu permainan yang melibatkan aspek berjalan. Berjalan merupakan keterampilan dasar bagi anak.

Sejalan dengan hal itu Sujiono (2008: 4.9) mengemukakan bahwa berjalan merupakan kegiatan yang paling banyak digunakan maupun sebagai keterampilan dasar setiap individu. Digunakan secara terpisah atau hanya berjalan saja atau dengan mengombinasikan dengan gerakan lain dan membentuk beberapa keterampilan yang lebih kompleks. Berjalan merupakan kegiatan dasar gerakan lokomosi. Berdasarkan observasi awal, ditemukan adanya kesenjangan kemampuan anak berjalan.

Pada pengamatan awal saat jam istirahat, ditemukan bahwa anak sering terjatuh saat

melakukan permainan yang berhubungan dengan berjalan mundur dan kesamping kiri, misalnya saja dalam permainan tangkap bola kelompok B1 dengan jumlah 16 anak, 10 anak pada saat melakukan permainan tangkap bola banyak yang terjatuh saat menerima umpan bola yang diarahkan kepadanya. Sedangkan pada kelompok B2 yang berjumlah 16 anak, ada sekitar 9 anak yang kurang bisa menangkap umpan bola yang dilemparkan oleh temannya. Selain itu penggunaan alat permainan kurang dieksplorasi, misalnya saja penggunaan *puzzle* lantai yang hanya dijadikan sebagai alas pada kegiatan pembelajaran saja.

Hasil wawancara yang dilakukan terhadap Kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII diperoleh informasi bahwasanya pembelajaran untuk mengembangkan motorik kasar hanya sebatas pada pembelajaran senam dan jalan-jalan mengelilingi lingkungan sekolah, dan hanya dilaksanakan satu bulan sekali, pada hari Sabtu.

Melihat permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini memberikan solusi berupa permainan *puzzle* lantai. Permainan *puzzle* lantai digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII dalam hal berjalan mundur dan kesamping kiri. Beban yang digunakan adalah dua buah *puzzle* lantai yang diletakkan di atas kedua tangan, yang masing-masing tangan membawa satu keping potongan *puzzle* lantai. *Puzzle* lantai merupakan *puzzle* dalam ukuran besar yang terbuat dari spons tebal, yang berukuran (30x30x1) cm yang memiliki tepi berlubang mengikuti rangkaian dari potongan *puzzle* sebelumnya (*puzzle* dalam ukuran besar). *Puzzle* lantai sendiri mempunyai warna yang beragam. *Puzzle* lantai yang digunakan dalam penelitian ini berwarna merah dan ungu.

Pembelajaran motorik yang diadakan disekolah adalah suatu proses pembentukan sistematika kognitif tentang gerak pada diri setiap siswa, yang kemudian diaplikasikan dalam psikomotor, mulai dari tingkat keterampilan gerak yang sederhana hingga keterampilan gerak yang kompleks, sebagai gambaran fisiologis yang dapat membentuk aspek psikologis untuk mencapai otomatisasi

gerak. Semua gerakan yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari, seperti berjalan, berlari, memegang, menarik, mengulur, dan menendang, termasuk keterampilan yang dihasilkan dari pembelajaran motorik (Decaprio, 2013: 18).

Pembelajaran motorik dapat dikemas secara menarik bagi anak dengan menggunakan suatu permainan. Karena bagi anak melakukan suatu permainan selain dapat menstimulasi perkembangannya juga dapat memberikan kesembiraan. Cosby dan Shawyer (dalam Sujiono, 2009: 145) mengungkapkan bahwa permainan secara langsung memengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain, dan lingkungannya. Permainan memberikan kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat, dan untuk berkreativitas.

Sejalan dengan pendapat diatas, Ismail (2012: 83) mengungkapkan motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan dengan melibatkan sebagian besar otot kasar tubuh yang membutuhkan tenaga besar. Aktivitas dari motorik kasar dapat berupa merangkak, berjalan, berlari, melompat, naik turun tangga, dan sebagainya. Kesimpulannya, permainan yang melibatkan motorik kasar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan berbagai hal yang melibatkan gerakan yang dilakukan oleh sebagian besar otot kasar tubuh yang membutuhkan tenaga yang besar guna menstimulasi perkembangan anak dalam gerakan yang melibatkan otot besar tubuhnya.

Gerakan motorik kasar meliputi lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Ketiga gerakan ini yang mendasari aktivitas fisik yang lebih kompleks seperti yang banyak terlihat didalam kegiatan berolahraga maupun dalam bermain (Samsudin, 2008: 75). Salah satu aktivitas fisik/motorik kasar yang utama adalah jalan/berjalan. Jalan merupakan keterampilan dasar yang dimiliki seseorang dan juga paling banyak digunakan. Apakah itu digunakan secara terpisah atau dikombinasikan dengan gerakan lain sehingga membentuk keterampilan yang lebih kompleks, jalan merupakan dasar gerak perpindahan tempat atau lokomotor (Samsudin, 2008: 76).

Salah satu permainan yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar adalah dalam hal gerak lokomotor adalah permainan *puzzle* lantai. Permainan *puzzle* lantai melibatkan *puzzle* dalam ukuran besar. Dalam permainan ini *puzzle* yang digunakan adalah *puzzle* yang terbuat dari spons tebal yang berukuran (30x30x1) cm. *Puzzle* tersebut disusun membentuk pola yang telah ditentukan. Permainan *puzzle* lantai sendiri melibatkan gerak motorik kasar, yaitu berjalan mundur, berjalan kesamping pada garis lurus sejauh 2-3 meter (yang dihitung berdasarkan potongan-potongan *puzzle* yang dirangkai).

Permainan *puzzle* mengharuskan anak membawa beban pada kedua tangannya, yang tiap tangannya membawa satu potongan *puzzle* dan anak akan mengitari potongan demi potongan *puzzle* yang sudah disusun di lantai sesuai pola yang telah ditentukan. Anak akan dinilai seberapa jauh ia mampu membawa tumpuan beban yang berupa potongan *puzzle* dengan tidak jatuh. Permainan ini melibatkan motorik kasar anak dalam bidang keterampilan lokomotor berjalan. Oleh karena itu dalam permainan *puzzle* lantai ini mutlak melibatkan motorik kasar anak.

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut "Adakah pengaruh permainan *puzzle* lantai terhadap motorik kasar anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Pare Kediri". Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan permainan *puzzle* lantai terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Pare Kediri". Manfaat dari penelitian ini diharapkan mampu memberi sumbangsih pada ilmu pengetahuan, khususnya mengenai perkembangan motorik kasar yang dapat dikembangkan melalui permainan *puzzle* lantai.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2013: 14) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik

pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013: 107) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Metode penelitian yang digunakan ialah metode eksperimen dengan desain *Quasi Eksperimental* jenis *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random melainkan menggunakan kelompok yang sudah ditentukan (Sugiyono, 2010: 116).

Lokasi penelitian ditentukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri. Populasi dari penelitian ini adalah semua anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Pare Kediri. Menurut Furchan (dalam Taniredja dan Mustafidah, 2012: 33), populasi dirumuskan sebagai "semua anggota sekelompok orang-orang kejadian atau obyek yang telah dirumuskan secara jelas". Disini tidak digunakan sampel, dikarenakan semua kelompok B dijadikan obyek observasi, jadi jika mengambil semua obyek dari sampel, maka yang digunakan adalah populasi. Populasi dari penelitian ini adalah semua anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Pare Kediri, yang diantaranya kelompok B1 yang berjumlah 16, dan kelompok B2 yang berjumlah 16.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik (Sugiyono, 2013:147). Indikator yang akan dicapai dalam permainan *puzzle* lantai ini adalah anak mampu berjalan mundur, dan kesamping pada garis lurus sejauh dua sampai dengan tiga meter sambil membawa beban. Sedangkan item pernyataannya yaitu berjalan mundur pada garis lurus (lakban hitam/merah) sejauh 2-3 meter sambil membawa beban (ember pasir yang diisi 5 bola plastik kecil) dan berjalan mundur pada garis lurus (lakban hitam/merah) sejauh 2-3

meter sambil membawa beban (ember pasir yang diisi 5 bola plastik kecil). Item pernyataan ini hanya berlaku untuk kegiatan *pre-test* dan *post-test*.

Kegiatan *treatment* mempunyai indikator yang sama dengan kegiatan *pre-test* dan *post-test*, tetapi pada kegiatan *treatment* mempunyai item pernyataan yang berbeda, yaitu berjalan mundur pada garis lurus (kotak *puzzle*) sejauh 2-3 meter sambil membawa beban (potongan *puzzle*) dan berjalan kesamping kiri pada garis lurus (kotak *puzzle*) sejauh 2-3 meter sambil membawa beban (potongan *puzzle*). Item pernyataannya berbeda dikarenakan pada kegiatan *pre-test* dan *post-test* alat yang digunakan adalah lakban warna hitam (pada *pre-test*) dan lakban warna merah (pada *post-test*), dan beban yang digunakan adalah 5 bola plastik yang diletakkan pada ember pasir. Sedangkan pada kegiatan *treatment* alat yang digunakan adalah *puzzle* lantai, serta beban yang digunakan adalah dua buah potongan *puzzle* lantai, yang masing-masing tangan membawa satu potong *puzzle* lantai.

Penelitian ini menggunakan validitas konstruksi (*Construct Validity*). Menurut Sugiyono (2011: 125) untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgement expert*). Kisi-kisi instrumen yang telah disusun oleh peneliti akan di validkan melalui konsultasi dengan dosen ahli. Dalam hal ini, peneliti mengkonsultasikan dengan Ibu Dr. Sri Setyowati, M. Pd, selaku dosen ahli motorik kasar.

Menurut Arikunto (2013: 221) mengemukakan bahwa reliabilitas menunjuk pada satu pengertian sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Teknik pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian ini menggunakan observasi sebagai teknik pengamatannya. Observasi dilakukan oleh pengamat dengan sasaran benda diam atau proses. Disebutkan juga bahwa menggunakan metode observasi ini memiliki tingkat kemantapan yang rendah. Oleh karena itu, setelah melalui proses validasi instrumen pada penelitian ini perlu juga dilakukan uji reliabilitas. Pada penelitian ini dilakukan uji reliabilitas di TK Dharmawanita

Pranggang 2 yang berada di Kecamatan Plosoklaten, Kabupaten Kediri.

Selain menggunakan observasi dalam kegiatan reliabilitas, dalam penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII juga menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, dan juga menyertakan dokumentasi sebagai bukti telah dilakukannya penelitian. masalah yang diteliti. Observasi diperlukan untuk menjajaginya. Jadi berfungsi sebagai eksplorasi dari hasil ini akan diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang masalah yang diteliti dan mungkin petunjuk-petunjuk tentang cara memecahkannya (Taniredja dan Mustafidah, 2012: 47). Sedangkan metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2013: 274). Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Pare, Kediri serta foto kegiatan, Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan lembar observasi. Adapun isi foto-foto dokumentasi adalah foto kegiatan anak kelompok B baik kelompok eksperimen maupun kelompok treatment saat kegiatan *pre-test*, dan *post-test* (pada kedua kelompok), dan kegiatan *treatment* pada kelompok eksperimen.

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik nonparametrik. Data yang dianalisis memiliki subjek 16 dan berupa data ordinal. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Djarwanto (2009: 1) Metode statistik nonparametrik ini sering juga disebut metode bebas sebaran (*distribution free*) karena model uji statistiknya tidak menetapkan syarat-syarat tertentu tentang bentuk distribusi parameter populasinya. Artinya bahwa metode statistik nonparametrik ini tidak menetapkan syarat bahwa observasi-observasinya harus ditarik dari populasi yang berdistribusi normal dan tidak menetapkan syarat *homoscedasticity*. Analisa data ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak atau sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) dan sesudah diberi perlakuan (*post-test*). Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis data *Mann-Whitney U*

Test (Uji U). Uji *Mann-Whitney* adalah semacam uji jumlah jenjang *Wilcoxon* untuk dua sampel yang berukuran tidak sama (Djarwanto, 2009: 38). Dalam pengujian, data dari kelompok I dan II akan dimasukkan kedalam tabel penolong *U-Test* guna menentukan rangking (peringkat).

HASIL

Penelitian ini dilakukan dengan 3 tahapan, yaitu *pre-test* (sebelum perlakuan) *treatment* (perlakuan), dan *post-test* (sesudah perlakuan). Kegiatan *pre-test* (sebelum perlakuan) dilakukan pada tanggal 28 April 2015, kegiatan *treatment* (perlakuan) dilakukan pada tanggal 30 April 2015 - 11 Mei 2015 (*treatment* 1 tanggal 30 April 2015, *treatment* 2 tanggal 6 Mei 2015, *treatment* 3 tanggal 8 Mei 2015, dan *treatment* 4 tanggal 11 Mei 2015), sedangkan untuk kegiatan *post-test* (sesudah perlakuan) dilakukan pada tanggal 13 Mei 2015.

Kegiatan *pre-test* dilakukan setelah menguji reliabilitas pada TK (Taman Kanak-Kanak) lain dan mendapatkan hasil dari uji reliabilitas tersebut. Kegiatan *pre-test* (sebelum perlakuan) dilakukan 1 (satu) kali pada tanggal 28 April 2015 dengan terlebih dahulu melihat kemampuan motorik kasar anak dalam hal berjalan mundur dan berjalan kesamping kiri. Kegiatan *pre-test* ini menggunakan lakban warna hitam sebagai garis untuk berjalan mundur dan kesamping kirinya, sedangkan beban yang digunakan adalah 5 (lima) buah bola plastik yang diletakkan dalam ember pasir (ember yang biasanya digunakan dalam kegiatan bermain pasir). Kegiatan *pre-test* dilakukan guna mengukur kemampuan anak dalam motorik kasar berjalan mundur dan kesamping kiri.

Setelah hasil *pre-test* (sebelum perlakuan) diketahui, selanjutnya dilakukan kegiatan *treatment* (perlakuan) terhadap kelompok eksperimen dengan menggunakan *puzzle* lantai. Kegiatan *treatment* dilakukan selama 4 kali, yaitu 30 april 2015 (*treatment* 1), 6 Mei 2015 (*treatment* 2), 8 Mei 2015 (*treatment* 3), dan 11 Mei 2015 (*treatment* 4). *Treatment* diberikan pada saat kegiatan inti pada kelompok eksperimen, sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan kegiatan *treatment*.

Setelah kegiatan *treatment* selesai, dilakukan kegiatan *post-test* guna melihat kemampuan anak dalam motorik kasar berjalan mundur dan kesamping kiri setelah kegiatan *treatment* (operlakuan) dilakukan. Pengambilan data dokumentasi pada kegiatan penelitian dilakukan pada saat anak melakukan kegiatan *pre-test*, *treatment*, dan *post-test*. Untuk penghitungan oengujian, data akan dimasukkan kedalam tabel penolong yang selanjutnya akan dirangking (diperingkat) dari produk kelompok I dan II.

Data akan dimasukkan kedalam rumus untuk mengetahui harga U, diperoleh harga U_1 yang berjumlah 6 lebih kecil daripada $U_2=$ yang

berjumlah 250. Dengan demikian yang digunakan untuk membandingkan harga U tabel dan harga U hitung adalah U_1 yang nilainya 6. Berdasarkan tabel harga-harga kritis *Mann Whitney U-Test* $\alpha = 0,05$ (pengujian satu pihak) adalah 66 dengan $n_1= 16$ dan $n_2=16$, sehingga diperoleh $6 < 66$, maka $U_{hitung} = 6$ dan $U_{tabel} = 66$. Jika harga U_{hitung} lebih kecil dari pada U_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *puzzle* lantai berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak pada kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Pare Kediri. Berikut tabel penolong *Mann Whitney U-Test*:

Tabel 1
Tabel Penolong untuk Pengujian Dengan *Mann Whitney U-Test*

Subyek (X)	Beda (X)	Peringkat	Subyek (Y)	Beda (Y)	Peringkat
AG	5	28	ZA	3	14.5
AK	3	14.5	NA	3	14.5
AI	3	14.5	AN	2	6.5
RI	4	22	FI	3	14.5
RD	4	22	IL	2	6.5
GA	5	28	DI	3	14.5
SA	4	22	AL	2	6.5
YO	4	22	CA	2	6.5
PA	5	28	EK	2	6.5
MA	6	31.5	DA	2	6.5
AM	6	31.5	FA	3	14.5
CI	5	28	CH	2	6.5
RA	4	22	YE	1	1.5
EL	4	22	IQ	1	1.5
SH	4	22	RA	3	14.5
FA	5	28	DD	2	6.5
R1=		386	R2=		142

(sumber: hasil *pre-test* dan *post-test*)

PEMBAHASAN

Berbagai macam permainan dapat digunakan sebagai ajang pembelajaran dan stimulus bagi aspek perkembangan anak. Pengemasan permainan dengan menggunakan alat (media) yang ada dan dengan divariasikan dengan baik dari berbagai warna maupun penataan dapat menarik minat anak dalam melakukan permainan, hal ini sejalan dengan Rost dan De Groos (dalam Mönks dan Knoers, 2006: 141) yang mengungkapkan bahwa permainan dapat

memajukan aspek-aspek perkembangan seperti motorik, kreativitas, kecakapan-kecakapan sosial, kognitif, dan juga perkembangan motivasional dan emosional. Permainan dapat dikemas secara kreatif dengan menggunakan alat permainan yang beragam, guna menarik minat anak. Salah satu alat permainan yang dapat dimanfaatkan dalam mengotimalkan motorik kasar anak adalah permainan *puzzle* lantai.

Permainan *puzzle* lantai adalah suatu permainan yang melibatkan aspek motorik kasar pada anak. Dalam berbagai kegiatan di TK, *puzzle* lantai hanya dimanfaatkan sebagai alas dalam suatu kegiatan. Tetapi sebenarnya banyak hal yang bisa dilakukan dengan memanfaatkan alat-alat yang kurang dieksplorasi secara maksimal, seperti contoh *puzzle* lantai. Permainan *puzzle* lantai melibatkan *puzzle* dalam ukuran besar. Dalam permainan ini *puzzle* yang digunakan adalah *puzzle* yang terbuat dari spons tebal yang berukuran (30x30x1) cm. *Puzzle* tersebut disusun membentuk pola yang telah ditentukan. Permainan *puzzle* lantai sendiri melibatkan gerak motorik kasar, yaitu berjalan mundur, berjalan kesamping pada garis lurus sejauh 2-3 meter (yang dihitung berdasarkan potongan-potongan *puzzle* yang dirangkai).

Permainan *puzzle* lantai mengharuskan anak membawa beban pada kedua tangannya, yang tiap tangannya membawa satu potongan *puzzle* dan anak akan mengitari potongan demi potongan *puzzle* yang sudah disusun di lantai sesuai pola yang telah ditentukan. Anak akan dinilai seberapa jauh ia mampu membawa tumpuan beban yang berupa potongan *puzzle* dengan tidak jatuh. Permainan ini melibatkan motorik kasar anak dalam bidang keterampilan lokomotor berjalan. Dengan memanfaatkan *puzzle* lantai, dapat mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak, dan dari sisi lain juga tidak memakan biaya, dikarenakan permainan *puzzle* lantai hanya memanfaatkan potongan-potongan *puzzle* yang biasanya hanya digunakan sebagai alas dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh permainan *puzzle* lantai pada motorik kasar anak, terutama dalam hal berjalan mundur dan kesamping kiri, sebaiknya guru lebih mengeksplor media yang tersedia sehingga dapat membantu menunjang perkembangan kelima aspek pada anak. Salah satu aspek yang penting yang perlu dikembangkan adalah aspek motorik kasar pada anak. Kemampuan motorik kasar anak adalah kemampuan yang melibatkan kinerja otot besar, yang mencakup semua gerakan yang

berhubungan dengan sebagian besar anggota gerak tubuh, seperti kaki. Berjalan merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki dalam aspek motorik kasar. Berjalan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan otot kaki yang melibatkan aspek gerak dalam motorik kasar. Setiap lembaga pendidikan dituntut menekankan pembelajaran motorik bagi anak. Pasalnya, pembelajaran motorik sangat berkaitan erat dengan perkembangan kehidupan mereka. Pembelajaran motorik sangat penting bagi anak, penelitian yang dilakukan oleh peneliti di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII membuktikan dapat mengoptimalkan motorik kasar anak. Dengan ungkapan lain, aplikasi teori pembelajaran motorik di sekolah bukanlah kegiatan yang sia-sia, hal ini mendukung pendapat dari Decaprio (2013: 23-24) Pembelajaran motorik di sekolah (TK) berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan. Dalam pembelajaran motorik kasar pada anak, bisa dilakukan dengan suatu permainan, dikarenakan melalui proses bermain anak dapat memperoleh pengetahuannya sendiri, juga mengoptimalkan perkembangan motorik kasarnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan *puzzle* lantai terhadap kemampuan motorik kasar anak dalam hal berjalan mundur dan kesamping kiri pada Anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Pare, Kediri. Penghitungan analisis data dilakukan dengan menggunakan Uji Mann Whitney *U-Test* pada kemampuan motorik kasar anak (berjalan mundur dan kesamping kiri) menghasilkan nilai 386 pada kelompok eksperimen, dan 142 pada kelompok kontrol. Setelah dihitung menghasilkan $U_{hitung} = 6$ dan berdasarkan U tabel dengan taraf kesalahan $\alpha = 0,05$ dengan $n=16$ diperoleh $U_{tabel} = 66$, sehingga $6 < 66$ ($U_{hitung} < U_{tabel}$). Jadi dapat disimpulkan jika harga $U_{hitung} < U_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *puzzle* lantai berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak pada

kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Pare, Kediri.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat diberikan saran: 1) Sebaiknya guru lebih mengeksplor media yang tersedia sehingga dapat membantu menunjang perkembangan kelima aspek pada anak. Salah satu aspek yang penting yang perlu dikembangkan adalah aspek motorik kasar. Pemanfaatan media seperti *puzzle* lantai yang biasanya hanya digunakan sebagai alas saat kegiatan berlangsung ternyata bisa membantu menunjang aspek motorik kasar anak terutama dalam hal berjalan mundur dan kesamping kiri, 2) Berbagai macam permainan dapat digunakan sebagai ajang pembelajaran bagi anak. Pengemasan permainan dengan menggunakan media yang ada dan dengan divariasikan dengan baik dari berbagai warna maupun penataan dapat menarik minat anak dalam melakukan permainan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Jogjakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI).
- Djarwanto. 2009. *Statistik Nonparametrik*. Yogyakarta: BPFE-YOGYAKARTA (Anggota IKAPI).
- Ismail, Andang. 2012. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Mönks, F. J dan A. M. P Knoers. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya (Ontwikkelings Psychologie Inleiding Tot De Verschillende Deelgebieden)* Terj: Sri Rahayu Haditono. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Taniredja, Tukiran dan Hidayati Mustafidah. 2012. *Penelitian Kuantitatif (sebuah pengantar)*. Bandung: Alfabeta.