

Pengaruh Permainan Benthik Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Ambengan Batu Surabaya

Siwi inggar Pebri Kartikasari

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: siwiinggarr@gmail.com

Rachma Hasibuan

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: Rachmahasibuan@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian *quasi experimental* ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan benthik modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Ambengan Batu Surabaya. Populasi penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Ambengan Batu Surabaya dengan sampel 20. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan *Mann Whitney U-Test* dengan rumus $T_{hitung} < T_{tabel}$. Jika T_{hitung} lebih kecil dari T_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh $T_{hitung} = 0$ dan T_{tabel} untuk $N=20$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 114, maka $(0 < 114)$. Data tersebut menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan benthik modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Ambengan Batu Surabaya.

Kata Kunci: Permainan benthik, motorik kasar.

Abstract

This quasi experimental research aims to find out whether there is influence benthik game modification to motor abusive abilities of children group B at TK Ambengan Batu Surabaya. The population of this study is children aged 5-6 years in kindergarten Ambengan Batu Surabaya with sample 20. Techniques of data collection using observation and documentation. Teknik analysis of this research data using Mann Whitney U-Test with the formula $T_{hitung} < T_{tabel}$. If Count is smaller than Ttable, then H_0 is rejected and H_a accepted. Based on result of data analysis obtained $T_{hitung} = 0$ and T table for $N = 20$ with significant level 5% equal to 114, hence $(0 < 114)$. The data shows H_0 rejected and H_a accepted. So it can be concluded that the game modification benthik affect the motor abusive skills of children group B TK Ambengan Batu Surabaya.

Keywords: game benthik, gross motor.

PENDAHULUAN

Saat ini keberadaan pendidikan Taman kanak-kanak sangat penting, karena anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Usia 4-6 tahun atau usia TK/RA (Pada jalur pendidikan formal sesuai dengan Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini) merupakan masa peka bagi anak, karena masa ini merupakan masa terjadinya kematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi lingkungan ke dalam dirinya.

Menurut Conny (dalam Sujiono 2009:132) pendidikan bagi anak usia ini adalah belajar sambil bermain. Bagi anak bermain adalah kegiatan yang serius, namun mengasyikan. Melalui permainan anak juga dapat mengembangkan semua potensi

secara optimal, baik potensi fisik maupun mental, intelektual, dan spiritual. Bermain adalah medium, di mana anak menyatakan jati dirinya, bukan saja dalam fantasinya, tetapi juga benar nyata secara aktif. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajah dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang anak ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya hingga mampu melakukannya.

Menurut Triharso (2013:1) bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional dan kebudayaan nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini terdapat 6 aspek perkembangan yaitu sosial emosional, bahasa, kognitif, nilai agama dan moral, fisik motorik, dan seni. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang perlu dikembangkan adalah fisik motorik.

Berdasarkan hasil observasi kelompok B di Taman Kanak-kanak yang berada di TK Ambengan Batu. Rata-rata kemampuan motorik kasar mereka masih rendah dalam hal melempar benda (Tongkat), melompat, berlari zigzag, berjalan maju pada garis lurus. Seharusnya untuk melempar anak kelompok B sudah mampu melempar dengan tepat, berjalan maju pada garis lurus sudah mampu tanpa melewati garis, untuk anak kelompok B seharusnya sudah mampu melompat dengan menggunakan satu kaki tanpa terjatuh.

Salah satu permainan yang dapat di terapkan di TK untuk meningkatkan motorik kasar anak yaitu permainan *benthik* modifikasi. Alasan dipilihnya permainan *benthik* modifikasi karena untuk memperkenalkan permainan tradisional pada anak-anak yang dapat melatih motorik kasar anak, cara berfikir, sebagai tempat bersosialisasi dengan teman, dan melatih kekuatan fisik anak.

Dengan pengalaman bermain permainan *benthik* modifikasi memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan gerak agar anak mampu melatih motorik kasarnya secara optimal. Berdasarkan latarbelakang masalah merupakan sebagian dari gambaran yang perlu di teliti kebenarannya sehingga mendapat perubahan dan peningkatan ke arah yang lebih baik. Dari uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh permainan *benthik* modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Ambengan Batu Surabaya.

METODE

Penelitian ini tentang pengaruh permainan *benthik* modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Ambengan Batu Surabaya yang dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan menggunakan *Quasi Experimental Desing* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Desingn*. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok B TK Ambengan Batu Surabaya yaitu 20 anak. Dengan rentang usia 5-6 tahun.

Menurut Sugiyono (2007:116) menyatakan bahwa desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

O_1	X	O_2
O_3		O_4

Keterangan:

O_1 : Pengukuran awal kelompok eksperimen

O_2 : Pengukuran akhir kelompok kontrol

X : Pemberian perlakuan

O_3 : Pengukuran awal kelompok kontrol

O_4 : Pengukuran akhir kelompok eksperimen

Teknik analisis data yang digunakan adalah *Mann Whitney U-Test*. Sedangkan untuk menentukan kesimpulan dari pengujian hipotesis dengan membandingkan taraf signifikan 0,05. Teknik analisis data diklasifikasikan menjadi 3, yaitu data yang di peroleh dari hasil *pretest*, *treatment*, dan *posttest* dengan menggunakan skor pada rubrik penilaian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan 3 tahapan yaitu permainan *benthik* modifikasi sebelum perlakuan (*pre-test*) menggunakan kantong biji, ban, garis lurus dan garis zigzag, kegiatan (*treatment*) menggunakan tongkat, spon, karpet spon, garis lurus dan garis zigzag dan kegiatan setelah perlakuan (*post-test*) menggunakan. Kegiatan sebelum perlakuan (*pre-test*) kantong biji, ban, garis lurus dan garis zigzag dilakukan pada tanggal 22 Mei 2017. Untuk kegiatan perlakuan (*treatment*) (perlakuan I pada tanggal 23 Mei 2017, perlakuan II pada tanggal 24 Mei 2017, perlakuan III pada 6 Juni 2017 dan perlakuan IV pada 7 Juni 2017). Sedangkan untuk kegiatan setelah perlakuan (*post-test*) dilakukan pada 8 Juni 2017.

Kegiatan *pretest* dilakukan setelah menguji reliabilitas yang dilakukan di TK Puspasari III dan mendapatkan hasil uji reliabilitas tersebut. Uji reliabilitas dilakukan dengan satu kali penelitian pada tanggal 19 Mei 2017. Kegiatan *pretest* yaitu anak melakukan permainan *benthik* modifikasi. Hasil dari kegiatan *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih kurang. Berdasarkan hasil *pretest* B1 dapat diketahui bahwa total skor 187. Hasil *pretest* B2 dapat diketahui bahwa total skor 169. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok BTK Ambengan Batu Surabaya termasuk kategori kurang baik.

Dalam penelitian ini, pelaksanaan pemberian perlakuan dilakukan selama 4 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 23, 24 Mei 2017 dan 6-7 Juni 2017. Pemberian perlakuan dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar dengan menggunakan permainan *benthik* modifikasi. Pemberian perlakuan dalam penelitian ini dilakukan oleh guru, peneliti hanya sebatas memberikan rancangan kegiatan yang harus diberikan kepada anak untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan permainan *benthik* modifikasi sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Setelah kegiatan *treatment* selesai, dilakukan kegiatan *posttest* pada tanggal 8 Juni 2017. Kegiatan yang dilakukan sama halnya dengan kegiatan yang dilakukan pada saat *pretest*. Perolehan data hasil *posttest* dengan total skor B1 200 dan total skor B1 232. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar dalam

permainan benthik modifikasi kelompok BTK Ambengan Batu Surabaya termasuk kategoribaik.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi awal (*pre-test*) dan hasil observasi akhir (*post-test*) tentang pengaruh permainan benthik modifikasiterhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Ambengan Batu Surabaya selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji *Mann Whitney U-Test*. Setelah memperoleh data hasil rekapitulasi hasil kegiatan sebelum diberi perlakuan dan hasil kegiatan setelah diberi perlakuan. Kemudian menganalisis data sehingga hasil penelitian dapat diketahui dengan jelas, akurat, dan teliti untuk menguji kebenaran hipotesis yang digunakan. Untuk menganalisis data, peneliti menyiapkan tabel hasil menganalisis statistik sebagai berikut:

Tabel 1
Tabel Penolong Untuk Test Wilcoxon Skor *Pre Test* dan *Post Test* Kemampuan Motorik Halus Kelompok B TK RA As Sa'adah Driyorejo Gresik

Kel. Kontrol	Produk	Peringkat	Kel. Eksperimen	Produk	Peringkat
1	2	31	1	5	35.5
2	1	24	2	8	39.5
3	1	24	3	4	33.5
4	2	31	4	2	26
5	3	37	5	5	35.5
6	2	31	6	2	26
7	1	24	7	1	21
8	3	37	8	2	26
9	3	37	9	2	26
10	2	31	10	3	31.5
11	2	31	11	2	26
12	3	37	12	2	26
13	1	24	13	3	31.5
14	3	37	14	2	26
15	1	24	15	8	39.5
16	1	24	16	2	26
17	2	31	17	4	33.5
18	1	24	18	2	26
19	3	37	19	6	37.5
20	2	31	20	6	37.5
		$R_1=607$			$R_2=610$

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai dari U_{hitung} yang diperoleh yaitu 0. Penentuan U_{hitung} menurut Sugiyono (2012:136) yaitu diambil dari jumlah jenjang yang kecil tanpa memperhatikan U_{tabel} yaitu menentukan (n,a) , dimana n = jumlah sampel dan a = taraf signifikan 5% sehingga U_{tabel} diperoleh dari tabel nilai kritis dalammann whitney u-test. Mengetahui jumlah angka yang diperoleh dari U_{tabel} berjumlah114 berarti $U_{hitung} < U_{tabel}(0,114)$. Menurut pendapat Sugiyono (2011:46), $U_{hitung} < U_{tabel}$ berarti H_0 di tolak dan H_a diterima. Dari penelitian diatas $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu $0 < 114$, maka hipotesis terhadap penelitian diterima yaitu terdapat pengaruh permainan benthik modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Ambengan Batu Surabaya.

Berdasarkan hasil penelitian ini permainan benthik modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak ini terlihat dari caraanak melempar tongkat, berjalan pada garis lurus, meloncat dan berlari zigzag mengalami peningkatan sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberi perlakuan (*post-test*). Sebelum perlakuan anak yang melempar tongkat, berjalan pada garis lurus, meloncat dan berlari zigzag masih kurang . Tetapi setelah diberi perlakuan cara melempar tongkat, berjalan pada garis lurus, meloncat dan berlari zigzag kemampuan motorik kasar anak meningkat.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh permainan benthik modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Ambengan Batu Surabaya Berdasarkan hasil *pretest* B1 dapat diketahui bahwa total skor 187. Hasil *pretest* B2 dapat diketahui bahwa total skor 169. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anakkelompok BTK Ambengan Batu Surabaya termasuk kategori kurang baik. Setelah kegiatan *treatment* selesai, dilakukan kegiatan *posttest* pada tanggal 8 Juni 2017. Kegiatan yang dilakukan sama halnya dengan kegiatan yang dilakukan pada saat *pretest*. Perolehan data hasil *posttest* dengan total skor B1 200 dan total skor B1 232. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar dalam permainan benthik modifikasi kelompok B TK Ambengan Batu Surabaya termasuk kategoribaik.

Berdasarkan data tersebut kemudian di analisis dengan *Mann Whitney U-Test* sehingga dapat diketahui bahwa nilai dari U_{hitung} yang diperoleh yaitu 0. Penentuan U_{hitung} menurut Sugiyono (2012:136) yaitu diambil dari jumlah jenjang yang kecil tanpa memperhatikan U_{tabel} yaitu menentukan (n,a) , dimana n = jumlah sampel dan a = taraf signifikan 5% sehingga U_{tabel} diperoleh dari tabel nilai kritis dalammann whitney u-test. Mengetahui jumlah angka yang diperoleh dari U_{tabel} berjumlah114 berarti $U_{hitung} < U_{tabel}(0,114)$. Menurut pendapat Sugiyono (2011:46), $U_{hitung} < U_{tabel}$ berarti H_0 di tolak dan H_a diterima. Dari penelitian diatas $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu $0 < 114$, maka hipotesis terhadap penelitian diterima yaitu terdapat pengaruh permainan benthik modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Ambengan Batu Surabaya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka ada beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Pembelajaran motorik kasar anak usia dini akan lebih mudah dipelajari apabila para guru

memperhatikan beberapa konsep pembelajaran. Salah satunya dalam pemilihan media pembelajaran. Seringnya memberikan pembelajaran dengan menggunakan senam akan membuat anak cepat bosan dalam kegiatan belajar anak.

2. Permainan bentik modifikasi ini mampu memberikan solusi terhadap pendidik dalam memberikan pembelajaran motorik kasar terhadap anak. Selain mampu menarik perhatian anak dengan modifikasi permainan, dalam hal ini anak diajari melempar, berjalan lurus, meloncat, berlari zigzag.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.*
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT. INDEKS.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Administrasi.* Bandung: Alfabeta
- Triharso, Agung. (2013). *Permainan Kreatifitas dan Edukatif untun Anak Usia Dini.* Yogyakarta : Andi Yogyakarta.

