

PENGARUH PERMAINAN LOMPAT PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL GENENG BRONDONG LAMONGAN

Rohmatul Azizah

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, E-mail : rochma.azizah@gmail.com

Dr. Rachma Hasibuan, M. Kes.

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, E-mail : rachmahasibuan@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yakni *pre-experimental design* dengan jenis *one-group pretest-posttest design*. Populasi dan sampel pada penelitian ini yaitu anak kelompok B dengan jumlah 20 anak yang berusia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji statistik nonparametrik menggunakan uji jenjang bertanda *Wilcoxon (Wilcoxon Match Pairs Test)*. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data sebelum perlakuan (*pre-test*) diperoleh nilai 154 dengan rata-rata 7,7 dan setelah perlakuan (*post-test*) diperoleh nilai 234 dengan rata-rata 11,7. Hasil uji jenjang bertanda *Wilcoxon* menunjukkan $T_{hitung} < T_{tabel}$ adalah 0 dan T_{tabel} adalah 52 dengan taraf signifikan 5%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 52$) dan hasil keputusannya yaitu H_a diterima karena $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 52$). Kesimpulannya adalah permainan lompat pintar berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Geneng Brondong Lamongan.

Kata Kunci: Permainan lompat pintar, motorik kasar, melompat

Abstract

In this study, the quantitative approach to the type of experimental research was used. While the research design used in this study was pre-experimental design with one-group pretest-posttest design. The population and sample in this study were children in group B with a total of 20 children aged 5-6 years. Data collection techniques used were observation and documentation techniques. The non-parametric statistical tests using a level test marked Wilcoxon (Wilcoxon Match Pairs Test) was used as the data analysis technique. Based on the results of the study, it was obtained data before treatment (pre-test) that is 154 with an average of 7.7 and after treatment (post-test) it was obtained a value of 234 with an average of 11.7. The results of the Wilcoxon level test show T_{count} is 0 and T_{table} is 52 with a significant level of 5%. From these results it can be seen that the $T_{count} < T_{table}$ ($0 < 52$) and the results of the decision that is H_a is accepted because $T_{count} < T_{table}$ ($0 < 52$). The conclusion of this research is that the smart jumping game affects the gross motor skills of children in group B at Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarden, Geneng Brondong, Lamongan.

Keywords: Smart jumping game, gross motor, jumping

PENDAHULUAN

Pada masa usia dini, anak sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental. Pada masa ini anak berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Anak usia dini yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek perkembangan hidup manusia (Sujiono, 2009:6). Proses pembelajaran sangat penting diberikan pada masa usia dini. Perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki oleh masing-masing anak. Karena pada dasarnya anak usia dini

merupakan pribadi yang sangat unik dan memiliki karakteristik yang berbeda-beda, begitupun dengan perkembangan kemampuan yang dimiliki.

Salah satu jenis perkembangan pada anak usia dini yakni perkembangan motorik kasar. Menurut Burrows, dkk (2014:18) motorik kasar yaitu gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang ada dalam tubuh seseorang yang dipengaruhi oleh kematangan diri masing-masing individu. Pembelajaran motorik sangat penting untuk diperkenalkan kepada anak-anak karena sangat berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan

mereka (Dicaprio, dkk., 2005: 1848–1864). Santrock (dalam Hasibuan, dkk., 2017:238) menjelaskan bahwa kemampuan motorik kasar usia dini dipengaruhi oleh faktor pematangan dan pembelajaran.

Salah satu bentuk kegiatan motorik kasar yaitu melompat. Kemampuan melompat anak dini sudah berkembang dengan baik di usia 5 tahun. Anak usia 5 tahun dapat melompat dengan berlari dengan berlari dengan jarak lompatan 28 sampai 36 inci, dan dapat melompat sampai 16 kaki dengan mudah (Papalia, dkk. 2009:326). Menurut Beaty (2015:210) anak usia 5 tahun sudah terampil dalam melakukan kegiatan melompat. Anak usia 5 tahun bisa melakukan berbagai lompatan. Dari kegiatan-kegiatan tersebut anak diharapkan dapat menguasai koordinasi dengan tubuh seperti keseimbangan, dan kelincahan. Menurut Sriwidari, dkk., (2018:119). Batson (2009:2) menjelaskan bahwa keseimbangan merupakan integrasi yang kompleks dari sistem somatosensorik dan motorik yang keseluruhan kerjanya diatur oleh otak terhadap respon atau pengaruh internal dan eksternal tubuh.

Kenyataannya beberapa sekolah, termasuk taman kanak-kanak yang merupakan lembaga pendidikan bagi anak usia dini lebih mementingkan keterampilan membaca, menulis, dan menghitung. Hal itu disebabkan karena mayoritas pada saat memasuki Sekolah Dasar anak diharuskan bisa membaca, menulis, dan berhitung. Menurut Ardiyanto, dkk. (2014:50) masalah perkembangan motorik juga terlihat dari terlambatnya kemampuan anak-anak dalam meniru gerakan bahkan sebagian anak-anak sangat terlambat dalam mengikuti gerakan guru mereka dan mereka tidak dapat mengeksplorasi fleksibilitas dan ketangkasan. Menurut Nitecki, dkk (2016:28) hal tersebut disebabkan anak usia dini menghabiskan waktu sebagian besar di sekolah yang mengurangi kesempatan untuk berimajinasi dan bermain. Mengingat meningkatnya harapan anak-anak untuk kesiapan akademik dan penilaian berbasis standar, program-program sekolah termasuk lembaga TK mengorbankan permainan untuk metode pengajaran yang lebih formal, yang dalam banyak kasus tidak sesuai dengan perkembangan. Padahal anak usia dini hakikatnya berada dalam masa bermain. Dunia anak pada masa ini sepenuhnya berada pada dunia bermain, belum saatnya mendapatkan materi yang mengharuskan untuk membaca, menulis, dan berhitung.

Selain hal-hal di atas kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Geneng belum maksimal juga disebabkan karena anak jarang melakukan kegiatan yang mendukung perkembangan motorik kasarnya, terutama dalam hal keseimbangan gerak tubuhnya. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Werner, dkk (dalam Essa,

2013:277) melalui penelitian yang dilakukan diperoleh data bahwa kemampuan motorik kasar anak usia dini belum maksimal dapat disebabkan karena tingkat aktivitas motorik kasar yang jarang dilakukan dan tidak mendapatkan cukup olahraga disebabkan karena pendidik sering mengabaikan pengembangan motorik kasar, sehingga hanya memberikan layanan bahasa, dan sebagai gantinya menekankan motorik halus, kognitif, dan area sosial dalam kurikulum.

Observasi awal yang dilakukan pada 1-2 Desember 2018 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Geneng, khususnya pada kelompok B usia 5-6 tahun terdapat permasalahan terkait perkembangan motorik kasar anak khususnya dalam hal keseimbangan gerak dalam melompat yang masih belum berkembang optimal. Hal itu dapat diketahui ketika anak melakukan permainan lompat satu kaki dengan jarak 1.5 meter, 11 dari 16 anak yang hadir tidak dapat melakukan dengan baik. Terhitung terdapat 5 dari 16 anak yang hadir jatuh ketika melakukan gerakan melompat dengan satu kaki dan 6 anak melakukan lompatan dengan menyeret kaki yang lain ataupun berpegangan pada temannya. Selanjutnya dilakukan observasi yang kedua pada tanggal 6 Januari 2019 dengan melakukan gerakan melompat dengan jarak 2.5 meter dan hasilnya 5 dari 16 anak yang hadir tidak dapat melompat dengan baik, dan satu diantaranya tidak mau melakukan gerakan melompat sehingga sebagian anak ini perlu diberi stimulasi.

Kemampuan motorik kasar anak dapat distimulasi melalui kegiatan yang menyenangkan, salah satunya dengan cara bermain. Menurut Hurlock (2013:182) bermain didefinisikan sebagai kegiatan yang menyenangkan dan memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain, anak dapat melakukan kegiatan secara menyenangkan sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang dengan maksimal. Pembelajaran pada anak usia dini sangat efektif dan mudah diterima oleh anak apabila dilakukan melalui sebuah permainan. Menurut Sujiono (2009:132) permainan yaitu alat untuk anak agar dapat menjelajah dunianya, mulai dari apa yang tidak diketahui anak sampai pada yang diketahui, dan mulai dari yang tidak dapat anak lakukan hingga anak mampu melakukannya.

Berdasarkan paparan yang sudah dijelaskan di atas, permainan lompat pintar dirasa sesuai untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Geneng. Permainan lompat pintar merupakan permainan yang dilakukan dengan cara melompat melewati 10 petak sampai ke petak finish dan kembali lagi ke garis start dengan cara melompat menggunakan satu kaki untuk memberikan tongkat kepada teman satu kelompoknya. Permainan lompat pintar dilakukan oleh dua orang atau lebih. Permainan ini

dilakukan menurut keinginan para pemainnya, dapat dilakukan pada waktu kapan saja dan dimana saja. Permainan lompat pintar bersifat kompetitif, tetapi tidak ada hukuman bagi yang kalah. Permainan ini mengandung unsur melatih keterampilan dan ketangkasan, dan dimainkan secara kelompok.

Dipilihnya permainan lompat pintar karena dalam permainan lompat pintar memuat banyak melibatkan aktivitas fisik, yang menurut Santrock (2011:145) kegiatan fisik sangat penting bagi anak untuk memperbaiki kemampuan berkembangnya. Permainan lompat pintar juga memuat banyak manfaat, seperti dapat melatih keseimbangan tubuh anak dan dapat melatih anak untuk bersosialisasi dengan teman sebaya karena dalam permainan ini membutuhkan lebih dari 2 orang untuk bermain. Adapun tujuan dari permainan lompat pintar yaitu untuk melatih koordinasi gerak tubuh untuk mengembangkan motorik kasar anak. Hal tersebut dapat diperoleh karena dalam pelaksanaan permainan lompat pintar, anak akan melakukan permainan dengan cara melompat dengan jarak 2 meter melewati 10 petak yang terdapat dalam desain permainan untuk melatih keseimbangan gerak tubuh. Dan permainan fisik memungkinkan anak-anak untuk melatih keterampilan motorik kasar mereka pada saat yang sama dengan yang kognitif mereka (Kiewra, dkk., 2016:71).

Dengan demikian, uraian tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Permainan Lompat Pintar Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Geneng Brondong Lamongan".

METODE

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen berupaya menentukan apakah sebuah treatment khusus bisa mempengaruhi hasil sebuah penelitian (Creswell, 2013:78). Desain yang digunakan dalam penelitian ini yakni *pre-experimental design* dengan jenis *one-group pretest-posttest design*. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini akan diberi pre-test dan post-test yang bertujuan untuk melihat hasil dan treatment.

Nawawi (dalam Margono, 2010:118) menjelaskan bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Populasi pada penelitian ini yaitu anak kelompok B pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal Geneng Brondong Lamongan dengan jumlah 20 anak yang berusia 5-6 tahun yang akan dikembangkan kemampuan motorik kasarnya dengan menggunakan permainan lompat pintar. Sedangkan sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Trianto,

2010:256). Penelitian ini tidak menggunakan sampel karena semua anggota populasi sebagai subjek penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Observasi dan teknik dokumentasi. Penelitian ini menggunakan observasi nonpartisipan dengan jenis observasi terstruktur. Penelitian ini menggunakan observasi nonpartisipan karena dalam proses observasi, peneliti tidak terlibat langsung hanya sebagai pengamat dan penilai. Observasi dilakukan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Geneng Brondong Lamongan mengenai kemampuan motorik kasar dan akan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Selanjutnya Teknik pengumpulan data dokumentasi, metode ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai hal-hal yang berkenaan dengan kondisi objektif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Geneng Brondong Lamongan mengenai kemampuan motorik kasarnya. Data tersebut dapat berupa data identitas guru dan nama anak, jenis kelamin dan tempat tanggal lahir, video, foto kegiatan, dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Data pelengkap berupa foto digunakan sebagai bukti data yang telah diperoleh. Video digunakan untuk mendapatkan data selama penelitian. Sedangkan RPPH digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan kegiatan bermain permainan lompat pintar sehingga memperkuat data dalam mengetahui pengaruh dari permainan lompat pintar terhadap kemampuan motorik kasar anak.

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 20 anak, maka subek dapat dikategorikan sebagai subjek yang relatif kecil karena dibawah 30 anak, data yang didapatkan juga merupakan data ordinal dan tidak berdistribusi normal. Oleh sebab itu peneliti menggunakan uji statistik nonparametrik, yaitu uji statistik yang digunakan untuk menganalisis data nominal, ordinal . Uji statistik nonparametrik yang akan digunakan dalam penelitian ini yakni analisis statistik nonparametrik dengan *Wilcoxon Match Pairs Test* (Uji Jenjang Bertanda *Wilcoxon*). Teknik tersebut digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis komparatif dua sampel apabila datanya berbentuk ordinal atau data yang memiliki peringkat atau urutan (Suciptawati, 2010:48).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil dari penerapan permainan lompat pintar dapat memengaruhi kemampuan motorik kasar dalam kegiatan melompat pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Geneng Brondong Lamongan. Penelitian ini memberikan perlakuan pada subjek yang berjumlah 20 anak menggunakan permainan lompat pintar dan dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan dalam seluruh prosesnya.

Pemberian perlakuan dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dan untuk melihat hasil sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pengambilan data hasil sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan instrumen lembar observasi untuk mengetahui perkembangan kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sehingga dapat memperjelas adanya pengaruh dari pemberian perlakuan berupa permainan lompat pintar terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Geneng Brondong Lamongan.

Pelaksanaan atau proses dalam penelitian ini dibagi menjadi 4 tahap, yaitu pengambilan subjek, pengambilan data melalui observasi sebelum diberikan perlakuan (*Pre-test*), pengambilan data melalui observasi saat diberikan perlakuan (*Treatment*), dan yang terakhir pengambilan data melalui observasi setelah diberikan perlakuan (*Post-Test*).

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan sebanyak satu kali pertemuan selama 30 menit pada kegiatan awal sebelum anak-anak memulai proses pembelajaran. Pada pelaksanaannya, setiap anak secara bergantian satu per satu melakukan permainan yang didalam permainan tersebut anak disuruh untuk melompat dan melompat menggunakan satu kaki melewati 12 petak secara berturut-turut sesuai aturan permainan dan instruksi yang disampaikan oleh pendidik. Perolehan nilai tertinggi dari hasil *pre-test* yaitu 9, dan nilai terendah yaitu 6 dan rata-rata nilai total dari hasil sebelum diberikan perlakuan adalah 7,7. Nilai rata-rata dari masing-masing item pernyataan yaitu, item I dengan nilai rata-rata 2,7, item II dengan nilai rata-rata 2,4, dan item III dengan nilai rata-rata 2,5.

Pemberian perlakuan (*Treatment*) pada kelompok B dilakukan sebanyak 3 kali selama 3 kali pertemuan. Perlakuan (*Treatment*) pertama dengan kegiatan melompat, perlakuan (*Treatment*) kedua dengan kegiatan melompat menggunakan satu kaki, dan perlakuan (*Treatment*) ketiga dengan kegiatan melompat dengan satu kaki sesuai instruksi dan aturan dalam permainan. Dari hasil nilai rata-rata yang diperoleh pada saat pelaksanaan kegiatan *treatment*, kemampuan motorik kasar anak mulai berkembang. Hal itu dapat diketahui dari jumlah nilai rata-rata total hasil *pre-test* yang hanya mendapatkan nilai rata-rata total sebesar 7,7 meningkat menjadi sebesar 9,8 pada saat kegiatan pemberian perlakuan (*treatment*).

Pelaksanaan *post-test* dilakukan sebanyak satu kali pertemuan selama 30 menit pada kegiatan awal sebelum anak-anak memulai proses pembelajaran. Pada pelaksanaannya sama dengan kegiatan *pre-test*. Perolehan nilai tertinggi dari hasil *post-test* yaitu 12, dan nilai terendah yaitu 10 dan rata-rata nilai total dari hasil setelah

diberikan perlakuan adalah 11,7. Nilai rata-rata dari masing-masing item pernyataan yaitu, item I dengan nilai rata-rata 4, item II dengan nilai rata-rata 3,7, dan item III dengan nilai rata-rata 3,9. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa perkembangan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Geneng dalam kegiatan melompat cukup tinggi.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*) melalui permainan lompat pintar untuk mengetahui perkembangan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Geneng Brondong Lamongan yang kemudian dianalisis menggunakan tabel penolong uji jenjang bertanda *Wilcoxon* (*Wilcoxon match pairs test*). Berikut adalah perhitungan menggunakan tabel penolong uji *Wilcoxon*.

Tabel 1 Perhitungan Menggunakan Uji *Wilcoxon*

No	Nama	X _{A1}	X _{B1}	Beda	Tanda Jenjang		
				X _{B1} -X _{A1}	Jenjang	+	-
1	AKNL	8	12	4	10,5	+10,5	-
2	AFDA	9	12	3	3,5	+3,5	-
3	AR	7	12	5	17,5	+17,5	-
4	APRR	8	11	3	3,5	+3,5	-
5	CAP	7	12	5	17,5	+17,5	-
6	HFA	9	12	3	3,5	+3,5	-
7	IVR	9	12	3	3,5	+3,5	-
8	KN	8	11	3	3,5	+3,5	-
9	MEAQ	7	12	5	17,5	+17,5	-
10	MAAF	7	11	4	10,5	+10,5	-
11	MIR	9	12	3	3,5	+3,5	-
12	MMA	8	12	4	10,5	+10,5	-
13	NA	7	12	5	17,5	+17,5	-
14	WAQ	8	12	4	10,5	+10,5	-
15	WEM	8	12	4	10,5	+10,5	-
16	ZR	7	12	5	17,5	+17,5	-
17	INA	8	12	4	10,5	+10,5	-
18	MKK	7	11	4	10,5	+10,5	-
19	KHB	7	12	5	17,5	+17,5	-
20	NA	6	10	4	10,5	+10,5	-
Jumlah						T=210	T=0

Hasil dari analisis data menggunakan uji jenjang bertanda *Wilcoxon* diperoleh hasil nilai dari T_{hitung} yaitu 0. Penentuan T_{hitung} menurut Sugiyono (2013:136) yaitu diambil dari jumlah jenjang atau peringkat yang kecil tanpa memerhatikan T_{tabel} yaitu menentukan dengan menentukan n dan a , dimana n adalah jumlah sampel dan a adalah taraf signifikan 5% sehingga T_{tabel} diperoleh dari tabel nilai kritis dalam tes *Wilcoxon* adalah 52 karena sampel berjumlah 20. Mengetahui jumlah angka

yang diperoleh dari T_{tabel} adalah 52 berarti $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 52$).

Penelitian tentang pengaruh permainan lompat pintar terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Geneng Brondong Lamongan menunjukkan bahwa dengan adanya perlakuan (treatment) kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik, karena semua aspek perkembangan pada anak usia dini perlu dikembangkan untuk membantu anak dalam menghadapi kehidupan di masa mendatang (Febrialismanto, 2017:2). Berdasarkan jumlah angka yang diperoleh dari analisis data bahwa T_{tabel} adalah 52 yang berarti $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 52$), maka hipotesis alternative (H_a) diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan lompat pintar berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Geneng Brondong Lamongan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena dilakukan dengan cara yang menyenangkan, sesuai dengan pendapat Santrock (2012:272) mengungkapkan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan. Selain itu Menurut Hurlock (2013:182) melalui kegiatan yang menyenangkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan anak sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang dengan maksimal, kegiatan tersebut menunjukkan betapa pentingnya permainan alam di masa kanak-kanak (McClain, dkk., 2016:38). Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh McClain, dkk. (2015:1080) bahwa melalui pengalaman seperti itu, anak-anak mengembangkan kebugaran motorik yang meningkat dan koordinasi, kreativitas, permainan imajinatif, dan perilaku prososial (seperti kerja sama) bersama dengan pengurangan agresi.

Permainan lompat pintar berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak karena permainan lompat pintar sendiri memiliki beberapa manfaat yaitu dapat menyehatkan fisik sebab permainan ini dimainkan dengan banyak bergerak, yaitu melompat, dapat melatih keseimbangan tubuh anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki, mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan dan juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena permainan ini dimainkan secara bersama-sama, selain itu dalam permainan ini dapat mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diketahui bahwa $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $T_{tabel} = 52$ dan hasil pengambilan keputusan yaitu: H_a diterima karena $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 52$) dan H_0 ditolak karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($0 > 52$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan lompat pintar terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Geneng Brondong Lamongan.

Saran

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah :

1. Pendidik sebaiknya dapat lebih mengkombinasikan berbagai kegiatan pembelajaran motorik kasar
2. Pendidik sebaiknya lebih kreatif serta inovatif dalam mengembangkan berbagai permainan dalam pembelajaran, terutama dalam hal menyenangkan anak
3. Pendidik dapat lebih memperbanyak kegiatan yang memerlukan banyak aktifitas fisik sehingga kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik.
4. Penelitian ini sebaiknya dapat digunakan peneliti selanjutnya untuk referensi dalam bidang penelitian dengan menggunakan variabel yang berbeda dan digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai dengan usia dan tingkat pencapaian perkembangannya.
5. Melalui penelitian ini sebaiknya dapat digunakan sebagai wawasan alam mengembangkan variasi permainan yang lain dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, A dan Sukoco, P .2014. "Developing a Teaching Model of Traditional Games to Increase Gross Motor of Intellectual Developmental Disorder Children." Vol. 2. p. 50.
- Batson, G. 2009. "Update On proprioception Considerations For Dance Education". *Journal Of Dance Medicine And Science*. Vol. 13, p. 2.
- Beaty, Jeanice J. 2015. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Pranada Media Group.
- Burrows, J. E., Keats, M. R., Kolen, A. M. 2014. "Contributions of After School Programs to the Development of Fundamental Movement Skills in Children". *Jurnal Psikologi*. Vol. 07, p. 18.
- Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.

- Essa, Eva L. 2013. *Early Childhood Education*. Canada: Thomson Delmar Learning.
- Hasibuan, Rachma & Miftakhul Jannah. 2017. "Traditional Game 'Engklek' and Young Children's Gross Motor Ability". *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*. Vol. 169, p. 238.
- Hurlock, Elizabeth B. 2013. *Perkembangan Anak. Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Kiewra, Christine & Veselack, Ellen. 2016. "Playing with Nature: Supporting Preschoolers' Creativity in Natural Outdoor Classrooms". *International Journal of Early Childhood Environmental Education*. 4(1), p. 71.
- M. R. DiCaprio and W. F. Enneking. 2005. "Fibrous dysplasia: pathophysiology, evaluation, and treatment." *JBJS*. Vol. 87, pp. 1848–1864.
- Margono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- McClain, C, dkk. 2015. "Social contexts of development in natural outdoor environments: children's motor activities, personal challenges and peer interactions at the river and the creek". *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*. 4(1), p. 45.
- _____. 2016. "Outdoor explorations with preschoolers: An observational study of young children's developing relationship with the natural world". *International Journal of Early Childhood Environmental Education*. 4(1), p. 38.
- Nitecki, Elena, dkk. 2016. "Play as Place: A Safe Space for Young Children to Learn about the World". *International Journal of Early Childhood Environmental Education*. 4(1), p. 28.
- Nitecki, Elena, dkk. 2016. "Play as Place: A Safe Space for Young Children to Learn about the World". *International Journal of Early Childhood Environmental Education*. 4(1), p. 28.
- Papalia, E Diane. dkk. 2009. *Human Development*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santrock, John W. 2011. *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika.
- _____. 2012. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sriwidari, Nur Azizah., Mustaji., Hasibuan Rachma. 2018. "The Modification of Hopscotch for Developing Children's Gross Motor and Social". *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. Vol. 212, p. 119.
- Suciptawati, Ni Luh Putu. 2010. *Metode Statistika Nonparametrik*. Bali: Udayana University Press.
- Sujiono, Bambang. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*. Jaakarta: Universitas Terbuka.
- Trianto. 2011. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Group.