

## PENGARUH PERMAINAN "LOLA KENA" TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 25-WAGE SIDOARJO

Fera Setia Puji Astutik

Jurusan PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: [feraaastutik@mhs.unesa.ac.id](mailto:feraaastutik@mhs.unesa.ac.id)

Ruqoyyah Fitri, S.Ag., M.Pd.

Jurusan PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: [ruqoyyahfitri@unesa.ac.id](mailto:ruqoyyahfitri@unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan "lola kena" terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Wage Sidoarjo yang dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan motorik kasar anak dalam aspek keseimbangan, kelenturan dan kelincahan. Subyek penelitian berjumlah 47 anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimental design* dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Teknik analisis data menggunakan uji data statistik non-parametrik yaitu *Mann-Whitney U-Test*. Hasil analisis data uji *Mann-Whitney U-Test* menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2 tailed)* yaitu sebesar 0,000, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji *Mann-Whitney U-Test* dengan taraf signifikansi atau *Asymp. Sig (2 tailed) 0,000* lebih kecil dari 0,05 menunjukkan terdapat perbedaan signifikansi antara rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol. Dengan demikian, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh "lola kena" terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Wage Sidoarjo.

**Kata Kunci** : motorik kasar, permainan "lola kena" dan usia 5-6 tahun

### Abstract

*This study aims to determine the effect of the game "Lola Kena" on the gross motoric abilities of children aged 5-6 years in TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Wage Sidoarjo which is motivated by a lack of gross motor skills in the aspects of balance, flexibility and agility. The subjects of the study were 47 children. This study uses a quantitative research approach with a type of quasi experimental design with a non-equivalent control group design. The technique of collecting data uses observation. The data analysis technique used the non-parametric statistical data test, the Mann-Whitney U-Test. The results of the Mann-Whitney U-Test test data analysis indicate the value of Asymp. Sig. (2 tailed) that is equal to 0,000, then according to the basis of the decision making Mann-Whitney U-Test with a significance level or Asymp. Sig (2 tailed) 0,000 is smaller than 0.05 05 indicates a significant difference between the mean of the experimental group and the control group with the experimental group higher than the control group. Thus, the results of the study can be concluded that there is an influence of "lola kena" on the gross motoric abilities of children aged 5-6 years in TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Wage Sidoarjo.*

**Keywords:** gross motoric, "lola kena" game and age 5-6 years

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini berdasarkan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Terkait dengan pendidikan, guru memiliki peran penting dalam memberikan stimulasi pada anak mengenai perkembangan anak sesuai dengan usianya. Stimulasi yang diberikan guru harus mengacu pada aspek perkembangan anak. Salah satu aspek yang harus dituntaskan yaitu aspek perkembangan motorik. Menurut Hurlock (2011: 159) bahwa perkembangan motorik

merupakan perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Pada anak usia 5-6 tahun, anak sudah dapat melatih dan mengembangkan otot-otot tubuhnya yang dapat memenuhi kebutuhan jasmaninya. Perkembangan motorik di bagi menjadi dua yaitu motorik halus dan motorik kasar. Perkembangan motorik halus yaitu aktivitas yang melibatkan otot kecil seperti kegiatan menulis, menggambar, meremas dan lain sebagainya. Sedangkan perkembangan motorik kasar yaitu aktivitas yang melibatkan otot besar. kemampuan motorik kasar merupakan keterampilan yang meliputi aktivitas otot yang besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan.

Melihat kenyataan bahwa saat ini anak lebih memilih bermain *gadget* daripada bermain di luar ruangan, mengakibatkan anak kurang bersosialisasi dan

kegiatan yang mengembangkan motorik kasar anak kurang optimal. Seperti pada penelitian Wulandari (2016) yang di lansir dalam berita liputan 6 menyatakan bahwa dampak negatif *gadget* dari segi kesehatan, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak terhadap mata yang kering, dikarenakan kurangnya intensitas kedipan mata saat anak berhadapan dengan *gadget*. Selain itu, anak juga menjadi lebih pasif, baik dalam aktivitas fisik maupun sosial. Hal ini dikarenakan anak yang cenderung beraktivitas secara individual saat bermain dengan *gadget*-nya.

Berdasarkan observasi bulan Oktober 2018 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Wage-Sidoarjo dan beberapa TK di Surabaya pada bulan Januari 2019 menunjukkan adanya permasalahan pada motorik kasar anak terutama pada gerak koordinasi tubuh yaitu anak belum mampu berdiri dengan satu kaki atau melakukan gerakan keseimbangan dalam gerakan senam, dan anak belum mampu berjalan jinjit di atas papan titian. Permasalahan motorik kasar pada TK yang sering ditemukan yaitu permainan yang hanya melatih kemampuan kekuatan motorik kasar anak. Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan secara klasikal dan jarang memberikan kegiatan yang melibatkan motorik kasar/ menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) dalam proses pembelajaran untuk mempersiapkan anak memasuki sekolah dasar yaitu belajar calistung (baca, tulis dan hitung).

Kurangnya kegiatan dalam motorik kasar dalam pembelajaran dan kurangnya perhatian guru untuk melibatkan kegiatan motorik kasar pada anak menjadi suatu permasalahan karena hal ini bertolak belakang dengan karakteristik perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun yang dikemukakan oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa idealnya perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun harus mampu melakukan gerakan menggantung (bergelayut), melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, memanfaatkan alat permainan di luar kelas, melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincuhan, melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam, melakukan permainan fisik dengan aturan.

Permasalahan yang telah diuraikan tersebut merupakan penyebab kurangnya kemampuan motorik kasar pada anak. Oleh karena itu diperlukan suatu pendekatan berupa permainan yang mengembangkan kemampuan motorik kasar tersebut. Salah satunya yaitu dengan permainan "lola kena" atau loncat lari keseimbangan anak dengan tujuan yaitu menguji

pengaruh permainan "lola kena" terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Permainan loncat lari keseimbangan anak atau "Lola kena" adalah modifikasi dari permainan tradisional engklek. Menurut Mulyani (2013: 46) permainan engklek karena cara bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa jawa artinya 'engklek' dengan jumlah anak 2 sampai 5 anak dan masing-masing anak memiliki 'gacu' dari pecahan genteng atau keramik yang bentuknya pipih. Modifikasi permainan tersebut yaitu tidak adanya gacu dalam permainan serta permainan "lola kena" ini merupakan permainan engklek yang diimbangi dengan permainan yang lain melalui beberapa tahapan diantaranya yaitu meloncat di atas papan matras angka dengan dua kaki, melakukan gerakan permainan engklek, dilanjutkan berjalan jinjit di atas papan titian serta berlari zig zag yang di rancang khusus untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Permainan "lola kena" dilakukan secara individu dalam bentuk perlombaan bukan seperti permainan engklek yang biasanya dilakukan secara kelompok. Permainan ini di desain khusus untuk melatih keseimbangan, kelenturan dan kelincuhan anak dimana akan berkembang secara berdampingan.

Pemilihan menggunakan permainan "lola kena" untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar ini didasarkan karena permainan "lola kena" memiliki kelebihan dari permainan yang lainnya dan sesuai dengan karakteristik anak. Salah satu kelebihan permainan "lola kena" adalah mengembangkan beberapa kemampuan motorik kasar anak secara berdampingan. Hal tersebut karena dalam permainan "lola kena" terdapat gerakan meloncat, keseimbangan, berjalan jinjit, dan berlari yang dapat berkembang bersamaan. Permainan "lola kena" dilengkapi dengan beberapa alat yang digunakan dalam permainan yaitu matras angka, pola permainan engklek, papan titian dan botol. Hal inilah yang menimbulkan peneliti untuk menggunakan permainan tradisional engklek yang di modifikasi agar anak mengenal salah satu permainan tradisional dan dapat melatih kemampuan motorik kasar anak.

Hal ini sejalan dengan pendapat Fitri (2017: 50-51) bahwa peran otak kecil terbatas untuk mengkoordinasikan gerakan tubuh bersama korteks motorik. Latihan fisik sederhana dapat meningkatkan jumlah pembuluh darah kapiler kedalam otak yang berperan mempermudah transportasi darah ke otak sehingga jumlah oksigen yang dibutuhkan otak sebagai bahan bakar bisa meningkat. Konsentrasi oksigen mempengaruhi kemampuan otak dalam kerjanya. Saat berjalan, otak kecil, konteks motorik dan otak tengah bekerjasama untuk mengkoordinasikan gerakan tubuh yang diperlukan untuk berjalan. Ketiga komponen otak

ini saling mengkoordinasi dan menstimulasi jalan pikiran dengan memicu neuron agar menghidupkan sinyal ke seluruh jaringan

Sehubungan dengan hal tersebut, pada penelitian Apriani (2013) menyimpulkan bahwa adanya peningkatan persentase serta ketuntasan kemampuan motorik kasar anak setelah diterapkan permainan tradisional engklek. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khotimah (2017) menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat kelinci pada anak kelompok A. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Reza (2015) menunjukkan hasil bahwa adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam melompat melalui permainan tradisional lompat tali.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design* dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Menurut Sugiyono, (2018: 122) rancangan *nonequivalent control group design* adalah sebagai berikut:

O1	X	O2
-----		
O3	-	O4

Gambar 1 Rancangan *non-equivalent control group design*

Sampel penelitian ini yaitu 47 anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Wage Sidoarjo. Jumlah keseluruhan dari populasi yaitu 171 anak. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana dengan pertimbangan bahwa kelas yang memiliki permasalahan kemampuan motorik kasar terbanyak dalam satu kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi (pengamatan) terstruktur dengan *non-participant*. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi atau pengamatan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan *check list* pada masing-masing indikator dengan skala penilaian yaitu skala *likert*. Teknik analisis data menggunakan uji data statistik non-parametrik yaitu *Mann-Whitney U-Test*. Data diolah menggunakan bantuan program SPSS versi 24.0 *for windows*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 – 23 Mei 2019 dilakukan 8 kali pertemuan. Penelitian dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Wage-Sidoarjo sebagai kelompok eksperimen dan TK

Roudhotul Jannah Sidoarjo sebagai kelompok kontrol. Kemampuan yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar anak yang berfokus pada aspek keseimbangan, kelenturan dan kelincahan dengan permainan "lola kena" (loncat lari keseimbangan anak).

Validasi instrumen dilakukan peneliti untuk menentukan lembar observasi yang digunakan dalam mengukur kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, dalam penelitian ini telah diuji validitasnya dalam setiap butir item dengan menggunakan validitas konstruk (*construct validity*) melalui *judgment experts* yaitu berdasarkan beberapa pendapat para ahli. Proses validasi dilakukan pada hari Kamis, 2 Mei 2019 dengan memvalidasi instrumen penelitian serta RPPH yang akan digunakan. Hasil dari proses validasi instrumen penelitian dan RPPH oleh validator yakni instrumen penelitian dan RPPH layak dan valid digunakan dalam penelitian dengan saran.

Sedangkan untuk uji reliabilitas data menggunakan kesepakatan antar rater (*Interrater reliability*) dengan teknik *Cohens's Kappa*. Uji reliabilitas dilakukan di TK Al-Amin Sidoarjo pada hari Kamis-Jumat, 9-10 Mei 2019. dasar keputusan koefisien *cut value* dalam perhitungan *Cohen's Kappa* yaitu sebagai berikut.

Tabel 1 Koefisien kesepakatan Cohen's Kappa

r < 0	kesepakatan kurang dari kemungkinan
r 0,01 – 0,20	kesepakatan kecil/sedikit
r 0,21 – 0,40	kesepakatan lumayan
r 0,41 – 0,60	kesepakatan cukup
r 0,61 – 0,80	kesepakatan kuat
r 0,81 – 0,99	kesepakatan mendekati sempurna

(Sumber : Viera & Garrett, 2005: 360)

Tabel 2 Reliabilitas Instrumen Teknik *Cohen's Kappa Symmetric Measures*

	Value	Asymp. Std. Error <sup>a</sup>	Approx. T <sup>b</sup>	Approx. Sig.
Measure of Kappa Agreement	,790	,077	10,243	,000
N of Valid Cases	35			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

(Sumber: Data Diolah SPSS 24.0 *for windows*)

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil perhitungan reliabilitas instrumen yaitu 0,790. Dasar keputusan koefisien *cut value* dalam perhitungan koefisien kesepakatan *Cohen's Kappa* pada tabel 1 menunjukkan bahwa 0.790 lebih kecil dari 0,81 dan lebih besar dari 0,60. Sehingga dapat dinyatakan bahwa kesepakatan kuat karena hasil *cut value* sebesar 0,790.

Berdasarkan hasil pengukuran kemampuan sebelum perlakuan (*pre-test*) motorik kasar anak dalam aspek keseimbangan, kelenturan dan kelincahan. Pelaksanaan penilaian pada hari Senin, tanggal 13 Mei 2019 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Wage-Sidoarjo sebagai kelompok eksperimen dan Selasa, 14 Mei 2019 di TK Roudhotul Jannah Sidoarjo sebagai kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil *Pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bahwa perbandingan skor *pre-test* kedua kelompok hampir sama yaitu dengan rata-rata kelompok eksperimen sebesar 26,23 sedangkan rata-rata kelompok kontrol yaitu sebesar 29,13. Kemudian setelah mengetahui hasil *pre-test* kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dilanjutkan dengan perlakuan (*treatment*) yang dilakukan sebanyak 3 kali *treatment* dengan 6 kali pertemuan dengan menggunakan permainan “lola kena” atau loncat lari keseimbangan anak yang dilakukan pada tanggal 15-21 Mei 2019. Sedangkan untuk kelompok kontrol yaitu diberikan pembelajaran seperti biasa, yaitu mengikuti RPPH yang telah dirancang oleh pihak sekolah kelompok kontrol. Pada hasil *treatment* selama 3 kali *treatment* 6 pertemuan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam melakukan permainan “lola kena”

Kemudian mengambil data akhir dengan cara mengukur hasil kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setelah diberikan perlakuan (*pos-test*) pada kelompok eksperimen yaitu hari Kamis, tanggal 23 Mei 2019, sedangkan pada kelompok kontrol yaitu hari Rabu tanggal 22 Mei 2019. Kegiatan penilaian sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan sama menggunakan instrumen kasar dengan item yang dinilai sama. Kegiatan *Post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan perbandingan skor *post-test* kedua kelompok berbeda yaitu rata-rata kelompok eksperimen sebesar 31,17 lebih besar dari rata-rata kelompok kontrol yaitu 27,60. Dimana kelompok eksperimen mengalami peningkatan secara signifikan setelah dilakukan pemberian *treatment* permainan “lola kena”.

Setelah melalui proses penelitian dan diperoleh data hasil *pre-test* dan *pos-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal ataukah tidak sebagai dasar pengambilan keputusan perhitungan mencari hasil akhir penelitian. Sedangkan homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat homogenitas atau varian data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perhitungan data ini dilakukan dengan menggunakan uji *Saphiro-Wilk* karena uji *Saphiro-Wilk* merupakan uji normalitas yang digunakan ketika partisipan penelitian memiliki jumlah yang berada pada rentang angka 3 sampai dengan 50 (Wah, 2011: 25).

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

	Kelompok	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	pre-test eksp	,947	47	,033
Kemampuan	post-test eksp	,948	47	,037
Motorik Kasar	pre-test kontrol	,929	47	,007
	post-test kontrol	,912	47	,002

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Data Diolah SPSS 24.0 for windows)

Berdasarkan keempat keputusan tersebut nilai signifikansi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menyatakan tidak normal yaitu 0,033; 0,037; 0,007 dan 0,002 lebih kecil dari 0,05.

Perhitungan homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *levene* (Hidayat, 2013).

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Levene

		Levene			Sig.
		Statistic	df1	df2	
Hasil	Based on Mean	1,678	1	92	,198
Kemampuan	Based on	1,738	1	92	,191
Motorik Kasar	Median				
	Based on	1,738	1	91,774	,191
	Median and with adjusted df				
	Based on trimmed mean	1,578	1	92	,212

(Sumber: Data Diolah SPSS 24.0 for windows)

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas dengan menggunakan teknik *levene* menunjukkan hasil bahwa data homogen ditunjukkan dengan nilai signifikansi (Sig) *Based on Mean* diatas 0,05 atau sig > 0,05 yaitu 0,198 > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa varians data merupakan data homogen.

Hasil perhitungan uji asumsi menunjukkan bahwa data berdistribusi tidak normal akan tetapi homogen sehingga metode statistik yang digunakan yaitu non-parametrik dengan *Mann-Whitney U-Test* sebelum menghitung dengan *Mann-Whitney U-Test* yaitu dilakukan perhitungan selisih *post-test* dan *pre-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu dengan menggunakan Uji *N-Gain Score* dengan bantuan *SPSS 24.0 for windows*. Menurut Raharjo (2012) perhitungan *N-Gain* atau *Normalized Gain Score* dengan cara menghitung selisih antara nilai *pre-test* dan nilai *pos-test* pada perlakuan tertentu yang diterapkan. Adapun hasil selisih yang diperoleh dari perhitungan *N-gain Score* yaitu sebagai berikut.

Tabel 5 Hasil Perhitungan Uji N-gain Score

	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Rata-rata	6,6672	-2,2405
Minimal	1,41	-10,45
Maksimal	10,96	5,41

(Sumber: Data Diolah SPSS 24.0 for windows)

Berdasarkan tabel 5 hasil perhitungan uji *N-Gain Score* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain Score* untuk kelompok eksperimen adalah sebesar 6,6672, dengan nilai minimal 1,41 dan nilai maksimal yaitu sebesar 10,96. Sementara untuk rata-rata *N-Gain Score* kelompok kontrol adalah sebesar -2,2405, dengan nilai minimal -10,45 dan nilai maksimal yaitu sebesar 5,41.

Selanjutnya yaitu dilakukan uji hipotesis, karena data statistik yang dihasilkan adalah non-parametrik sehingga menggunakan uji analisis ini menggunakan uji *Mann-Whitney U-Test*. Uji *Mann-Whitney U-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil perhitungan uji *Mann-Whitney U-Test* yaitu dari hasil selisih *post-test* dan *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut ini adalah hasil uji *Mann-Whitney U-Test*.

Tabel 6 Hasil Uji Hipotesis *Mann-Whitney U-Test*  
Test Statistics<sup>a</sup>

	Hasil Kemampuan Motorik Kasar
Mann-Whitney U	15,000
Wilcoxon W	1143,000
Z	-8,243
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Grouping Variable: Kelompok  
(Sumber: Data Diolah SPSS 24.0 for windows)

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Mann-Whitney U-Test* yaitu *Asymp.Sig.* yaitu sebesar 0,000. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan bahwa apabila hasil *Sig.* lebih kecil dari 0,05 atau *Asymp.Sig.* <  $\alpha$  (0,05) maka terdapat perbedaan yang signifikan, namun apabila hasil *Sig.* lebih besar dari 0,05 atau *Asymp.Sig.* >  $\alpha$  (0,05) maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Hasil pada tabel 6 tersebut yaitu *Asymp.Sig.* menunjukkan sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan dari permainan “lola kena” terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Wage Sidoarjo.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil perbedaan yang signifikan dari kemampuan motorik kasar yang dilakukan pada 47 anak dari kelompok eksperimen bahwa hasil uji selisih dengan *N-Gain Score* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari hasil uji *Mann-Whitney U-Test* didapatkan hasil hitung Z sebesar -8,243 dan signifikansi sebesar  $0,000 < 0,005$  sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji *Mann-Whitney U-Test* disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh permainan “lola kena” terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Adanya pengaruh permainan “lola kena” terhadap kemampuan motorik kasar ini dikarenakan permainan “lola kena” dirancang khusus untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak terutama pada aspek keseimbangan, kelenturan dan kelincahan anak usia 5-6 tahun, sehingga memiliki kelebihan yaitu dapat mengembangkan perkembangan anak secara berdampingan dalam aspek keseimbangan, kelenturan dan kelincahan atau gerak yang mengandung koordinasi bilateral. Karena pada dasarnya anak menyukai aktifitas fisik dan berbagai jenis olahraga, mereka tidak suka diam dan ingin bergerak terus. Sehingga pada permainan “lola kena” memberikan manfaat motorik kasar yaitu gerakan anak semakin terkoordinasi dalam hal keseimbangan, kelenturan dan kelincahan karena otot syarat kasar anak bergerak dengan baik. Adapun hubungan permainan “lola kena” dengan kemampuan motorik kasar anak yaitu semakin tinggi nilai kemampuan yang didapatkan maka semakin meningkat kemampuan motorik kasar anak. Sebaliknya, semakin rendah nilai kemampuan anak semakin rendah tingkat kemampuan anak.

Hal ini sejalan dengan Hurlock (2011: 159) perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Sehingga perkembangan motorik kasar adalah aktivitas yang melibatkan otot-otot besar untuk mengendalikan gerakan pada tubuh yang dikendalikan oleh otot syaraf yang saling terkoordinasi. Penelitian ini juga didukung oleh pendapat Fitri (2017: 50-51) latihan fisik sederhana misalnya saat berjalan dapat meningkatkan otak kecil, konteks motorik dan otak tengah bekerja sama untuk mengkoordinasikan gerakan tubuh yang diperlukan untuk berjalan.

Selain memberikan beberapa manfaat dalam meningkatkan motorik kasar anak permainan “lola kena” juga dapat mengembangkan perkembangan bahasa, kognitif, nilai agama moral dan sosial emosional. Karena pada permainan “lola kena” selain anak dapat dengan senang menggerakkan tubuhnya melalui permainan tradisional yang dimodifikasi menjadi permainan yang digemari anak dan memberikan stimulasi bagi seluruh aspek perkembangan selain memperhatikan karakteristik anak. Permainan “lola kena” adalah permainan yang mendukung belajar anak secara kinestetik dimana pada permainan ini terdapat gerak yang mendukung perkembangan kognitif anak karena melatih anak untuk menjaga keseimbangan, koordinasi gerak dan kelenturannya. Menurut Jasmine (2012:25), Orang yang memiliki kecerdasan jenis ini berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan mempergunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Guru dapat memfasilitasi anak yang memiliki

kecerdasan ini dengan memberikan pembelajaran meniti papan titian, senam irama, merayap atau berlari jarak pendek

Sehingga dAdanya pengaruh yang signifikan pada kelompok eksperimen terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dikarenakan adanya pemberian perlakuan (*treatment*) permainan “lola kena” yang diberikan sebanyak 3 kali *treatment* dengan 6 kali pertemuan. Begitu sebaliknya pada kelompok kontrol tidak terdapat pengaruh yang signifikan dikarenakan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan (*treatment*) melainkan pembelajaran seperti biasa sesuai dengan RPPH lembaga yang ada di TK Roudhotul Jannah.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisa data didapatkan dari perhitungan uji *Mann-Whitney U-Test* dengan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 24 for windows. Hasil uji *Mann-Whitney U-Test* diketahui nilai *Asymp.Sig. (2 tailed)* yaitu sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol. Dimana semakin tinggi nilai kemampuan yang didapatkan maka semakin meningkat kemampuan motorik kasar anak. Sebaliknya, semakin rendah nilai kemampuan anak semakin rendah tingkat kemampuan anak.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan dan dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

- Bagi guru dapat dijadikan sebagai sarana untuk menstimulasi kegiatan pembelajaran motorik kasar anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan berupa permainan “lola kena” (loncat, lari keseimbangan anak).
- Bagi pengelola lembaga dapat dijadikan sebagai kegiatan alternatif program pembelajaran untuk mengembangkan aspek motorik kasar anak melalui permainan.
- Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini hanya terbatas pada kemampuan motorik kasar, sehingga saran untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti pada aspek yang lain misal dari segi aspek perkembangan kognitif anak yaitu yang meneliti pengaruh permainan “lola kena” terhadap kemampuan menghitung anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, D. (2013). Penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. *PAUD Teratai*.
- Fitri, R. (2017). Metakognitif pada proses belajar anak dalam kajian neurosains. *Jurnal Pendidikan* , 44-52
- Hidayat, A. (2013, Januari 23). *Penjelasan tentang uji normalitas dan perhitungan uji statistik*. Dipetik Februari 28, 2019, dari Penjelasan tentang uji normalitas dan perhitungan uji statistik: <http://www.statistikian.com>
- Hurlock, E. B. (2011). *Perkembangan anak jilid 1 edisi ke enam*. Jakarta: Erlangga.
- Jasmine, J.(2012). *Mengajar Berbasis Multiple Intellegences*. Bandung: Nuansa.
- Khotimah, Imarotul Rozia dan Nurul. (2017). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat kelinci pada anak kelompok A di TK Islam terpadu Ceria Mojoagung Jombang. *PAUD Teratai* .
- Mulyani, S. (2013). *45 permainan tradisional anak indonesia*. Yogyakarta: Langensari.
- Permen 137 tahun 2014 standar nasional PAUD + lampiran*. (2015, Maret 4). Dipetik Agustus 24, 2016, dari PAUD JATENG: <http://www.paud.id>
- Raharjo, S. (2012, Juni 20). *Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS*. Retrieved 7 8, 2019, from SPSS Indonesia: <http://www.spssindonesia.com>
- Reza, Lia Afdia dan Muhammad. (2015). Meningkatkan motorik kasar anak melalui bermain permainan tradisional lompat tali pada kelompok A. *PAUD Teratai*
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Viera, A. J., & Garrett, J. M. (2005). *Understanding Interobserver Agreement: The Kappa Statistic. Research Series*.
- Wah, N. M. (2011). Power comparisons of shapiro-wilk, kolmogorov-smirnov, liliefors and anderson-darling tests. *journal of statistical modeling and analytics* , 21-33.
- Wulandari, P. Y. (2016, Maret 17). *Anak asuhan gadget*. Dipetik Februari 3, 2019, dari Health Read: <http://www.liputan6.com>