

**PENGEMBANGAN PERMAINAN GAMBARAN MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI KELOMPOK B
DI TAMAN KANAK-KANAK**

Hesty Fridayanti

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
fridayantihesty@yahoo.co.id

Dra. Wiwik Widajati, M. Pd.

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang adanya minat dan ketertarikan dari anak untuk mengikuti kegiatan motorik kasar yang ada di sekolah mereka. Hal ini dikarenakan belum banyak inovasi yang diberikan pada setiap kegiatan yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan motorik kasar. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan *gambaran* modifikasi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak serta untuk mengetahui apakah permainan *gambaran* modifikasi efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Research and Development* atau Penelitian dan Pengembangan. Pada penelitian dan pengembangan ini terdapat beberapa tahapan, yaitu: (1) Studi Pendahuluan, (2) Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Lebih Luas, (3) Uji Produk dan Sosialisasi Hasil. Dalam studi pendahuluan menghasilkan sebuah produk berupa buku permainan *gambaran* modifikasi yang akan diuji coba dan disosialisasikan. Sebelum di sosialisasikan di TK PSM II Takeran, produk tersebut diujicobakan ke 6 TK di daerah magetan, yaitu: Tarbiyatul Atfal (TA) PSM III Takeran, Tarbiyatul Atfal (TA) PSM I Takeran, TK Islam Birul Walidain, TK Dharmawanita Tawangrejo, TK Dharmawanita Sawojajar, dan TK Negeri Pembina Takeran. Selanjutnya peneliti kembali untuk mensosialisasikan di TK PSM II Takeran. Dalam sosialisasi tersebut dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi kegiatan lama dengan baru. Jenis penelitian menggunakan *one group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda Wilcoxon.

Berdasarkan hasil analisis data tentang kemampuan motorik kasar pada saat pre tes dan pos tes menggunakan permainan *gambaran* modifikasi diperoleh nilai rata-rata hasil pre tes 11,2 dan rata-rata hasil pos tes 16,2. Hasil perhitungan dengan uji jenjang diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0 < 30$) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *gambaran* modifikasi efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di Taman Kanak-kanak.

Kata kunci: permainan *gambaran* modifikasi, motorik kasar, anak usia dini.

Abstract

*The research was motivated by a lack of interest and the interest of the child to follow the existing gross motor activities in their schools. This is because not a lot of innovation is given on any activities related to the improvement of gross motor skills. The objectives of this research is to develop a game *gambaran* modifications to improve the child's gross motor skills as well as to determine whether the game *gambaran* effective modifications to improve the gross motor skills of children in group B.*

*The design of this research study Research and Development or Research and Development. On research and development, there are several stages, namely: (1) Preliminary Studies, (2) Trial and Trial Limited Wider, (3) Product Test Results and socialization. In a preliminary study resulted in a product form modification *gambaran* game due to a book that will be tested and socialized. Before in sosialisasikan in kindergarten Takeran PSM II, the product tested to 6 Kindergarten in Magetan areas, namely: Tarbiyatul Atfal (TA) PSM III Takeran, Tarbiyatul Atfal (TA) PSM I Takeran, Islam Birul Walidain TK, TK Dharmawanita Tawangrejo, TK Dharmawanita Sawojajar, and TK Takeran State Trustees. Furthermore, researchers back in kindergarten for socialization of PSM II Takeran. In this socialization is done with the experiment, which compared the effectiveness and efficiency of the old with the new activities. This type of research uses one group pretest-posttest design. Data collection techniques in this study is the observation made. Analysis using non-parametric statistical test Wilcoxon marked degree.*

Based on the analysis of data on gross motor skills in pre test and post test using modifications gambar game earned an average value of pre-test results of 11.2 and an average of the results of the post test 16.2. Calculation results obtained with test levels $t < t$ table ($0 < 30$) so that H_a is accepted and H_o is rejected. Conclusions This study shows that the game gambar modifications effective in improving gross motor abilities of early childhood group B in kindergarten.

Keywords: *game gambar modification, gross motor skills, early childhood.*

PENDAHULUAN

Dunia anak-anak adalah dunia bermain, oleh karena itu anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Ketika bermain anak merasa senang dan tidak terbebani, beda halnya ketika anak disuruh untuk belajar, anak akan cepat mudah bosan dan merasa terbebani. Untuk itu dibutuhkan strategi tertentu dalam membelajarkan anak usia dini, salah satunya adalah dengan bermain. Menurut Sujiono (2007:134) bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar, karena melalui bermainlah anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

Kegiatan bermain sambil belajar yang dimaksud adalah pelaksanaan kegiatan di TK yang tidak semata-mata hanya melakukan kegiatan bermain yang tidak bermakna bagi anak. Melalui kegiatan bermain, diharapkan anak juga bisa mengembangkan segala potensi positif dan pembentukan perilaku yang baik yang ada pada diri mereka. Tanpa disadari oleh mereka, melalui kegiatan bermain ada proses belajar yang dialaminya. Anak dapat melatih otot besar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungan, mengembangkan daya imajinasi dan dunia sesungguhnya, mengikuti peraturan, dan disiplin. Dengan bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Menurut Suyanto (2005:124), melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi. Seperti halnya keterampilan motorik anak usia dini tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik, kontrol motorik tidak akan optimal tanpa kebugaran tubuh, kebugaran tubuh tidak akan tercapai tanpa latihan fisik (Sumantri, 2005:3).

Sejatinya anak telah melakukan gerak mulai dari lahir. Dalam prosesnya pertumbuhan bayi menjadi dewasa tidak lepas dari sebuah gerakan. Gerak yang dilakukannya merupakan gerak yang membutuhkan kekuatan otot-otot besar untuk menggerakkannya. Gerakan tersebut bisa disebut sebagai gerak dasar atau motorik kasar. Menurut Nurhasan dkk (2005:13), menerangkan keterampilan dasar merupakan kegiatan gerak yang umum dengan tujuan umum untuk lari, lompat dan loncat, melempar atau menerima.

Anak usia dini mempunyai karakteristik yang salah satunya adalah berperilaku aktif. Anak usia 3-6 tahun selalu ingin bergerak dengan leluasa, ingin mencoba berbagai hal yang baru. Seperti yang dijelaskan oleh Eliyawati (2005:3), keingintahuan yang besar dari anak merupakan salah satu pendorong bagi mereka untuk terus melakukan kegiatan tanpa mengenal kata lelah dan bosan. Dalam hal ini anak usia dini terkesan tidak

mempunyai capek. Mereka selalu melakukan kegiatan yang membutuhkan otot-otot besar untuk bergerak, seperti melemparkan benda (kantong biji), melemparkan benda ke atas dan menangkap kembali, berjalan maju (di atas papan titian) dengan membawa beban di atas kepala, melompat ke samping, dan melompat ke depan.

Selama mata terjaga dari tidur, anak seolah-olah tak pernah lelah, tak pernah bosan, dan tak pernah berhenti dari beraktivitas, terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang (Eliyawati, 2005:3). Anak dapat menyalurkan energinya yang berlebihan melalui bermain (Montolalu, 2008:1.15). Oleh karena itu dibutuhkan kegiatan motorik kasar bagi anak untuk dapat menyalurkan energi yang berlebihan tersebut. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk menyalurkan kelebihan energi tersebut yaitu melalui kegiatan-kegiatan motorik kasar. Kegiatan yang mengandung unsur motorik kasar sangat besar nilainya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Seperti yang dijelaskan Montolalu (2008:1.15), melalui latihan-latihan motorik, anak memperoleh keterampilan, penguasaan dan keseimbangan badan yang nantinya akan sangat diperlukan pada masa depannya.

Berdasarkan hasil observasi kelompok B di Taman Kanak-kanak yang berada di daerah kabupaten Magetan. Rata-rata kemampuan motorik kasar mereka masih rendah dalam hal melemparkan benda (kantong biji), melemparkan benda ke atas dan menangkap kembali, berjalan maju (di atas papan titian) dengan membawa beban di atas kepala, melompat ke samping, dan melompat ke depan. Yang seharusnya untuk melemparkan benda (kantong biji) anak kelompok B sudah mampu tepat sasaran dengan jarak 2 meter, melemparkan benda ke atas dan menangkap kembali sudah mampu untuk menangkap kembali dalam sekali tangkapan, untuk berjalan maju (di atas papan titian) anak kelompok B seharusnya sudah mampu berjalan lurus tanpa jatuh, serta untuk melompat ke depan dan melompat ke samping anak kelompok B seharusnya sudah mampu untuk melompat dengan menggunakan satu kaki tanpa jatuh.

Sedangkan pada kenyataannya anak kelompok B di Taman Kanak-kanak daerah Magetan dalam hal melemparkan benda (kantong biji), melemparkan benda ke atas dan menangkap kembali masih belum tepat sasaran dan belum mampu untuk menangkap kembali dalam sekali tangkapan, untuk berjalan berjalan maju (di atas papan titian) anak kelompok B tersebut masih belum mampu untuk berjalan lurus, serta untuk melompat ke depan dan melompat ke samping anak kelompok B masih banyak yang belum mampu untuk melompat dengan menggunakan satu kaki tanpa jatuh.

Menurut hasil observasi penyebab kurang mampunya anak di TK tersebut dalam bergerak yaitu karena kurang adanya minat dan ketertarikan dari anak untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan gerak motorik kasar, seperti anak lebih banyak melakukan gerakan sendiri yang tidak mengikuti perintah dari guru, ada juga anak yang malas untuk mengikuti kegiatan dan memilih untuk sekedar melihat guru maupun teman-temannya bergerak. Hal itu dikarenakan kurang adanya inovasi dan pembaharuan dari pengajar untuk memberikan stimulasi yang menarik dalam setiap kegiatan yang berhubungan dengan motorik kasar.

Berdasarkan kenyataan di TK tersebut maka dalam kegiatan bermain anak usia dini diperlukan bentuk permainan yang tepat dalam memberi stimulus pada anak. Salah satu kegiatan yang digunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini yaitu dengan permainan. Menurut Semiawan (2008:20), permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya. Permainan merupakan suatu bentuk kegiatan yang tidak mempunyai peraturan yang baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan maupun lama permainannya.

Selain mempunyai fungsi melatih motorik kasar dan meningkatkan ketangkasan pada anak usia dini, permainan juga mempunyai fungsi sebagai media bagi anak untuk bersosialisasi dengan teman-teman sebaya serta mengasah kecerdasan sosialnya (sabar, tidak egois, berbagi, menolong, dan sebagainya). Pemberian permainan menyebabkan anak yang bermain menjadi senang, bersungguh-sungguh dan mereka merasa terpacu untuk mengaktualisasikan potensi yang berbentuk gerak, dan sikap juga perilakunya.

Tujuan utama dari pemberian permainan adalah pada awalnya anak belum terampil berjalan dengan seimbang atau engklek, kemudian melempar, tetapi dengan bermain bersama teman-teman sebayanya anak mulai memahami dan terampil melakukan permainan dengan menggunakan gerakan-gerakan tubuhnya (Montolalu dkk.2008). Salah satu permainan yang bisa diterapkan di TK untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu dengan permainan *gamparan* modifikasi. Alasan dipilihnya permainan *gamparan* modifikasi dikarenakan zaman sekarang banyak anak-anak yang tidak tahu akan adanya permainan zaman dulu yang dapat mengasah keterampilan fisik motorik, maupun ketrampilan berpikir. Sebenarnya banyak permainan-permainan zaman dulu yang bisa dikembangkan, namun alasan utamanya adalah dalam permainan *gamparan* modifikasi ini banyak kemampuan yang bisa diasah terutama adalah kemampuan motorik kasar dalam hal melempar, berjalan dan *engklek*. Sehingga permainan *gamparan* modifikasi inilah yang menjadi pilihan peneliti untuk dikembangkan serta menjadikan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Pada kegiatan permainan tersebut dilakukan secara berkelompok namun tetap dibimbing oleh guru.

Permainan *gamparan* aslinya adalah permainan yang menggunakan batu pipih yang digunakan sebagai alat lemparnya atau *gacuk* dan batu besar sebagai sasaran

lempar. Dalam permainan ini pemain diharuskan membawa *gacuk* di atas kaki yang kemudian *engklek* menuju sasaran lempar dan selanjutnya *gacuk* tersebut dilempar menggunakan kaki ke arah sasaran lempar yang dikenal dengan istilah *nggampar*. Dikarenakan permainan ini ditujukan untuk anak usia dini, maka permainan ini dimodifikasi untuk menghindari hal yang tidak diinginkan karena batu berbahaya untuk anak usia dini dan aturan permainannya masih menyulitkan untuk dilakukan anak usia dini.

Permainan *gamparan* modifikasi dimainkan dengan melemparkan *gacuk* yang selanjutnya diganti dengan kantung biji sebagai alat lempar ke arah *gasangan* yang selanjutnya diganti dengan botol sebagai sasaran lempar dengan jarak lempar sejauh 2-3 meter yang dibatasi dengan garis. Dalam permainan tersebut, guru juga bisa menyisipkan materi stimulus untuk motorik kasar dalam hal melemparkan benda (kantung biji), melemparkan benda ke atas dan menangkap kembali, berjalan maju (di atas papan titian) dengan membawa beban di atas kepala, melompat ke samping, dan melompat ke depan. Dengan bermain anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Menurut Semiawan dalam Karina (2013:20) melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka dianggap sebagai adik yang sesungguhnya. Sehingga anak dapat merasakan kebebasan dalam bermain.

Pemberian pengalaman bermain dengan menggunakan permainan *gamparan* modifikasi memberikan kesempatan anak untuk dapat mengembangkan kemampuan bergerak pada diri anak agar anak mampu dalam melakukan gerakan motorik kasar secara optimal. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengembangan permainan *gamparan* modifikasi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini kelompok B di Taman Kanak-kanak.”

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan “Penelitian Pengembangan” (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan (*Research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:297).

Adapun langkah-langkah penelitian ini diambil dari 10 langkah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall yang kemudian disederhanakan oleh Sukmadinata menjadi 3 langkah. Seperti yang dijelaskan oleh Sukmadinata (2012:184), bahwa penelitian dan pengembangan yang dikembangkan terdiri atas tiga tahap, yaitu: 1. Studi pendahuluan yang meliputi studi literatur, studi lapangan, dan penyusunan draf awal produk, 2. Uji coba dengan sampel terbatas (uji coba terbatas) dan uji coba dengan sampel lebih luas (uji coba lebih luas), dan ke 3. Uji produk melalui eksperimen dan sosialisai produk.

Untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan efektif atau tidak, peneliti melakukan uji coba pemakaian pada anak kelompok B di TK PSM 2 Takeran Magetan. Untuk mengetahui keefektifan produk tersebut peneliti membandingkan nilai observasi awal (*pre test*) dan observasi akhir (*post test*). Adapun subyek dalam penelitian ini adalah anak usia dini kelompok B di TK PSM 2 Takeran yakni seluruh anak kelompok B yang berjumlah 16 anak.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yakni pada anak kelompok B TK PSM 2 Takeran. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar anak, wawancara juga dilakukan untuk mengetahui kriteria-kriteria permainan dalam hal ini permainan *gambaran* modifikasi yang sesuai untuk anak yang dilakukan kepada ahli. Dokumentasi dalam penelitian ini hanya sebagai data pelengkap.

Dalam penelitian ini disusun 2 macam instrument yakni instrument penilaian motorik kasar anak, instrument validasi permainan *gambaran* modifikasi. Instrument motorik kasar digunakan untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak, sedangkan instrument permainan *gambaran* modifikasi digunakan untuk menilai permainan yang dikembangkan oleh peneliti untuk penilaian permainan akan dilakukan oleh ahli.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *construct validity*. Untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment expert*) (Sugiyono, 2010:177). Pada penelitian ini untuk menguji reliabilitas instrument, peneliti menggunakan pengamatan (observasi). Menurut Arikunto (2010:242), pengamatan atau observasi dilakukan oleh pengamat dengan sasaran benda diam atau proses. Dalam hal ini peneliti mengamati proses anak dalam kegiatan motorik kasar. Berikut langkah-langkah teknik reliabilitas pengamatan dalam mengenal konsep bilangan dengan dua pengamat:

- a. Pengamat I dan pengamat II bersama mengamati proses anak dalam kegiatan motorik kasar dengan menggunakan sebuah format pengamatan berupa lembar observasi dan diisi bersama-sama.
- b. Pengamat I dan pengamat II bersama mengamati masing-masing anak untuk menentukan toleransi perbedaan hasil pengamatan digunakan teknik pengesanan realibilitas pengamatan dengan rumus yang dikemukakan oleh H. J. X. Fernandes (Arikunto, 2010: 244)

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Keterangan:

KK: Koefisien kesepakatan

S: Sepakat, jumlah kode yang sama untuk kode yang sama

N1: Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I

N2: Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat II

Setelah mendapat data hasil uji reliabilitas, selanjutnya adalah memasukkan data kode

pengamatan sesuai tabel di atas ke dalam tabel kontingensi kesepakatan.

Tabel 3.4
Tabel Kontingensi Kesepakatan

		Pengamat I				
		1	2	3	4	Jumlah Amatan
Pengamat II	1	1 (1)				1
	2		2 (1)			1
	3			3,4,5 (3)		3
	4	1	1	3	0	0
Jumlah						

Berdasarkan data sesuai tabel di atas kemudian dimasukkan ke dalam rumus H.J.X Fernandes dengan perhitungan sebagai berikut:

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2} = \frac{2 \times 5}{5 + 5} = \frac{10}{12} = 1$$

Angka tersebut menunjukkan bahwa melalui uji reliabilitas diperoleh hasil koefisien kesepakatan bernilai 1, artinya instrumen lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data Statistik Nonparametrik. Statistik nonparametrik tidak menguji distribusi (Sugiyono, 2010). Penguujian hipotesis analisis data diuji dengan membandingkan rata-rata nilai sebelum melakukan kegiatan dan sesudah melakukan kegiatan.

Untuk menganalisis hasil experiment yang menggunakan *pre-test* dan *post-test one group design* maka peneliti menggunakan teknik *Wilcoxon Match Pairs Test*. Dari analisis tabel tersebut akan diketahui t hitung. Selanjutnya membandingkan t hitung dengan t tabel.

Hasil analisis inilah yang nantinya juga menentukan hipotesa yang diajukan tersebut diterima atau ditolak. Dengan kriteria sebagai berikut:
t hitung < t tabel, ha diterima dan Ho ditolak.
t hitung > t tabel, Ha ditolak dan Ho diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal pengembangan produk peneliti melakukan atau merancang sebuah desain produk yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang ada di TK daerah kabupaten Magetan. Adapun produk yang akan dirancang yakni berupa kegiatan permainan *gambaran* modifikasi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang ada yakni kurangnya adanya minat dan ketertarikan dari anak kelompok B di Taman Kanak-kanak tersebut untuk mengikuti setiap kegiatan motorik kasar yang ada di sekolah yang menyebabkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B belum banyak mengalami peningkatan. Hal tersebut dikarenakan belum banyak inovasi yang dilakukan untuk

meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B.

Target yang akan dicapai dengan adanya permainan gambaran modifikasi adalah untuk meningkatkan motorik kasar anak dalam hal melemparkan benda (kantong biji), melemparkan benda ke atas dan menangkap kembali, berjalan maju di atas papan titian dengan membawa beban di atas kepala, melompat ke samping, dan melompat ke depan. Setelah desain produk selesai maka langkah selanjutnya yang dilaksanakan oleh peneliti yakni melakukan validasi produk kepada ahli. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah permainan yang dikembangkan oleh peneliti telah cocok serta layak digunakan untuk anak usia dini. Dalam validasi ini tidak ditemukan kesalahan dalam permainan sehingga peneliti tidak perlu melakukan revisi ulang produk dan permainan layak diberikan pada anak kelompok B.

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan dari produk yang dihasilkan apabila digunakan langsung pada anak. Uji coba produk akan dilakukan oleh peneliti pada anak usia 5-6 tahun yang berada pada kelompok B di Taman Kanak-kanak yang berada di daerah Magetan. Taman Kanak-kanak yang dipilih untuk melaksanakan uji coba produk adalah Tarbiyatul Atfal (TA) PSM III Takeran, Tarbiyatul Atfal (TA) PSM I Takeran, TK Islam Birul Walidain, TK Dharmawanita Tawangrejo, TK Dharmawanita Sawojajar, dan TK Negeri Pembina Takeran yang pelaksanaan uji coba produk dimulai pada tanggal 15-20 Mei 2013 secara berturut-turut sesuai urutan nama TK di atas. Uji coba tersebut di dilaksanakan dengan memberikan draf produk yakni berupa buku cara bermain permainan *gambaran* modifikasi kepada guru kelompok B yang nantinya oleh guru permainan tersebut diuji cobakan kepada anak kelompok B yang berada di TK mereka masing-masing.

Dari uji coba produk peneliti tidak menemukan kesulitan yang dialami oleh anak dalam mengikuti permainan *gambaran* modifikasi yang dikembangkan oleh peneliti. Sehingga tidak ada revisi untuk permainan tersebut dan untuk langkah selanjutnya yakni peneliti akan menguji coba pemakaian produk pada sekolah yang ditunjuk yakni anak kelompok B di TK PSM II Takeran Magetan. Hasil pemakaian inilah yang nantinya akan membuktikan apakah permainan *gambaran* modifikasi yang dikembangkan oleh peneliti efektif atau tidak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan data yang diperoleh tampak bahwa skor kemampuan motorik kasar subjek penelitian sebelum dan sesudah diberi perlakuan kegiatan permainan *gambaran* modifikasi berbeda. Terlihat bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat setelah diberi perlakuan berupa permainan *gambaran* modifikasi. Peningkatan yang dialami oleh anak dikarenakan dalam mengikuti permainan *gambaran* modifikasi anak-anak tidak merasa kesulitan. Selain itu juga dikarenakan permainan

gambaran modifikasi yang telah dirancang oleh peneliti tidak menyulitkan anak.

Untuk mengetahui hasil dalam penelitian ini, maka dapat disusun dengan menggunakan tabel penolong Wolcoxon yang bertujuan menguji kebenaran hipotesis nol tentang “Apakah pengembangan permainan *gambaran* modifikasieftif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di Taman Kanak-kanak.”

Tabel 1
Tabel Perhitungan Menggunakan Uji Wilcoxon

No	XA1	XB1	Beda XB1- XA1	Tanda Jenjang		
				Jenjang	(+)	(-)
1.	13	19	+6	9	+9	-
2.	11	18	+7	13,5	+13,5	-
3.	9	15	+6	9	+9	-
4.	13	16	+3	2,5	+2,5	-
5.	9	14	+5	5	+5	-
6.	12	18	+6	9	+9	-
7.	13	14	+1	1	+1	-
8.	12	19	+7	13,5	+13,5	-
9.	11	17	+6	9	+9	-
10.	13	18	+5	5	+5	-
11.	9	15	+6	9	+9	-
12.	7	14	+7	13,5	+13,5	-
13.	17	20	+3	2,5	+2,5	-
14.	8	16	+8	16	+16	-
15.	8	13	+5	5	+5	-
16.	13	20	+7	13,5	+13,5	-
Jumlah					T+=136	T- =0

Berdasarkan tabel hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji jenjang Wilcoxon, diketahui bahwa nilai t hitung yang diperoleh yaitu 0. Penentuan t hitung menurut Sugiyono (2010:136) yaitu diambil dari jumlah jenjang yang kecil tanpa memperhatikan tanda. t hitung tersebut dibandingkan dengan t tabel. Cara mengetahui t tabel yaitu menentukan (n,α), dimana n = jumlah sampel dan α = taraf signifikansi 5% sehingga t tabel yang diperoleh yaitu 30. Mengetahui jumlah angka yang diperoleh dari t tabel berjumlah 30 berarti t hitung < t tabel (0<30). Sehingga peningkatan kemampuan motorik kasar yang dialami anak adalah signifikan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *gambaran* modifikasi efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usai dini di Taman Kanak-kanak.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan *gambaran* modifikasi efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di Taman Kanak-kanak. Hal itu dapat dilihat dari hasil penelitian di TK PSM II Takeran Magetan menunjukkan bahwa ada

perbedaan kemampuan motorik kasar anak sebelum dan setelah diberi perlakuan berupa permainan *gamparan* modifikasi. Kemampuan motorik kasar anak meningkat setelah adanya perlakuan. Dari tahap analisis data statistik nonparametrik dengan menggunakan rumus Wilcoxon diketahui bahwa t hitung $<$ t tabel ($0 < 30$) sehingga dapat disimpulkan peningkatan kemampuan motorik kasar yang dialami oleh anak adalah signifikan, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Anak nampak antusias dalam mengikuti permainan *gamparan* modifikasi serta tidak mengalami kesulitan ataupun merasa terpaksa dalam mengikuti permainan. Permainan yang diberikan telah disesuaikan dengan tingkat usia anak. Peralatan dan cara bermain juga telah disederhanakan dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Dengan keantusiasan tersebut anak mengikuti setiap tahapan permainan *gamparan* modifikasi sehingga motorik kasar anak terasah dan meningkat.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil simpulan, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Taman Kanak-Kanak

Adanya bukti bahwa dengan permainan *gamparan* modifikasi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, diharapkan guru dapat menggunakan kegiatan yang tepat dalam proses belajar mengajar salah satunya dengan menggunakan permainan *gamparan* modifikasi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Selain itu pilihan permainan yang tepat dapat menjadikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menjadikan anak cepat bosan dalam proses belajar mengajar. Serta guru juga harus mempunyai buku pedoman untuk memberikan petunjuk agar permainan tersebut berjalan dengan baik.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya hendaknya dapat mengembangkan kegiatan yang lebih menarik dan menantang untuk anak usia dini, dan dapat mengembangkan metode-metode lain untuk pembelajaran agar lebih bervariasi lagi dalam proses belajar mengajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Delphie, Bandi. 2006. *Pembelajaran Anak Tunagrahita*. Bandung: Aditama.

Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Hannurofik. 2010. *Teori-teori Perkembangan Motorik*. <http://id.scribd.com/doc/33133473/Teori-teori-perkembangan-Motorik-Aud>, diakses tanggal 17 Januari 2013.

Hildayani, Rini dkk. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Kamtini dan Husni, Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Karina, Utami Puspa. 2013. *Meningktakan Kemampuan Motorik Kasar Anak UsiaDini Melalui Bermain Bebentengan*. Universitas Pendidikan Indonesia. (http://repository.upi.edu/operator/upload/s_pa_ud_1007584_chapter2.pdf) diakses pada tanggal 17 Februari 2013.

Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju.

Latief, Mohammad Adnan. (2002). *Penelitian Pengembangan*. <http://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/09/Pengemb.pdf>. diakses 21 februari 2013.

Lestari, Puji. 2012. *Penggunaan Media Simpai untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Kelompok A di TK Bahrul Ulum Surabaya*. Surabaya: Skripsi tidak diterbitkan.

Mangunsuwito. 2011. *Kamus Saku Ilmiah Populer*. Jakarta: Widyatamma Pressindo.

Maslahah. 2012. *Penerapan Permainan Bola Keranjang untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok A TK Kyai Hasyim Surabaya*. Surabaya: Skripsi tidak diterbitkan.

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: RINEKA CIPTA.

Montolalu, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: UniversitasTerbuka.

Nazir. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Nurhasan, dkk. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press.

- Rudyanto dan Saputra, Yudha M. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Samsuddin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak Kanak*. Jakarta: Litera.
- Santrock, Jhon W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. INDEKS.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. INDEKS.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ROSDA
- Sumantri, MS. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Suyadi. 2009. *Anak Yang Menakutkan*. Jogjakarta: Diva Press.
- _____. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PEDAGOGIA.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2007. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia.
- TIM. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kemediknas.
- _____. 2010. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kemediknas.
- _____. 2006. *Panduan Penulisan Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa University Press.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Goup.