PENGARUH “*LEG FLICK” ACTIVITY* TERHADAP KEMAMPUAN GERAK PADA ANAK USIA DINI.

# Fitri Nur Rachmah Aisyah

PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: fitri.17010684060@mhs.unesa.ac.id

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

PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: ruqoyyahfitri@unesa.ac.id

## Abstrak

## Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya stimulus perkembangan motorik kasar anak di masa pandemi Covid-19 menjadi anak kurang aktif bergerak pada saat di rumah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan “*leg flick”* terhadap kemampuan gerak pada usia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika Lamongan. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *Pre-experimental Desain*. *Pre-experimental Desain* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Desain*. Subyek penelitian ini berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Teknik analisis data menggunakan statistik non parametrik uji Wilcoxon dengan bantuan SPSS ( *Statistical Product and Service Solution*) *versi 22 for windows.* Hasil uji reliabilitas indikator Cohen’s Kappa menunjukkan hasil yang diperoleh sebesar 0,0720 dengan nilai signifikan sebesar 0,047 menunjukkan bahwa adanya korelasi, nilai kappa mendekati satu indikator bahwa penilai A dengan Penilai B saling konsisten. Hasil analisis data menggunakan uji Wilcoxon sebesar 0,001 maka dapat disimpulkan hasil tersebut lebih kecil dari < 0.05 yang artinya hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara hasil kegiatan motorik kasar pada anak usia dini untuk *pretest* dan *posttest.* Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh “*leg flick*” *activity* terhadap kemampuan gerak pada anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika Lamongan. Kegiatan “*leg flick*” ini memberikan wawasan tambahan untuk pendidik supaya kegiatan ini bisa dijadikan sarana pembelajaran pemberian stimulus anak dalam meningkatkan kemampuan gerak melalui kegiatan tersebut. Kegiatan *“leg flick”* ini juga bisa diterapkan di rumah sebagai pemberian ransangan tambahan agar anak mampu melatih kemampuan gerak bukan hanya di sekolah saja.

## Kata Kunci*: leg flick*, kemampuan gerak

##  *Abstract*

## *This research is motivated by the lack of stimulus for children's gross motor development during the Covid-19 pandemic, making children less active at home. This study aims to determine the effect of the game "leg flick" on the ability to move at the age of 5-6 years in Dewi Sartika Lamongan Kindergarten. This research uses experimental quantitative research with Pre-experimental Design research design. The pre-experimental design used in this study was the One Group Pretest-Posttest Design. The subjects of this study found 15 children. Data collection techniques using observation. The data analysis technique used non-parametric statistic Wilcoxon test with the help of SPSS (Statistical Product and Service Solution) version 22 for windows. The results of the Cohen's Kappa indicator reliability test show the results obtained are 0.0720 with a significant value of 0.047 indicating that there is a correlation, the kappa value is close to one indicator that rater A and rater B are mutually consistent. The results of data analysis using the Wilcoxon test of 0.001 can be obtained that the results are smaller than <0.05, which means it is accepted. This shows that there is a difference between the results of gross motor activities in early childhood for pretest and posttest. So it can be said that there is an effect of "leg flick" activity on the ability to move in children aged 5-6 years at Dewi Sartika Lamongan Kindergarten. This "leg flick" activity provides additional insight to support this activity, which can be used as a learning tool to stimulate children to improve their abilities through these activities. This “leg flick” activity can also be applied at home as an additional stimulus so that children are able to practice movement skills, not only at school.*

## *Keywords*: : *leg flick, mobility*

## PENDAHULUAN

##  Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan taman kanak-kanak awal. Dalam usia ini selain berat badannya bertambah, anak juga tumbuh semakin tinggi. Pertumbuhan dan perkembangan motorik pada tahap ini mengalami peningkatan memegang peranan yang sangat pentingnya dengan aspek perkembangan lainnya. Dengan keterampilan gerak anak memiliki potensi untuk meningkatkan dan menguasai diri mereka, latihan mengontrol tubuh dan koordinasi diperlukan untuk mewujudkan hal tersebut. Karena dengan keterampilan gerak tubuh yang dimiliki anak mampu mengembangkan kemampuan gerak melalui kegiatan permainan. Bermain bagi anak adalah hal yang tepat untuk melakukan aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

## Menurut Zuli, 2018 mengatakan bahwa masa perkembangan anak adalah masa yang ditandai dengan periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangan. Dalam masa ini anak sering disebut dengan istilah golden age atau masa emas. Pendidikan anak usia dini merupakan masa keemasan dalam perkembangan otak sehingga anak mendapatkan stimulus atau ransangan yang tepat. Maka dari itu orang tua wajib mengetahui karakteristik yang dimiliki oleh anak demi memastikan pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Setiap orang tua atau pendidik menginginkan buah hati atau sang anak dapat berkembang menjadi anak yang sehat, kreatif, mandiri dan cerdas. Untuk mewujudkan keinginan orang tua tersebut, maka orang tua atau pendidik perlu mengenal dan memahami dunia anak dengan baik.

## Anak Usia Dini memiliki karakteristi unik. Perbedaan pada setiap individu menjadikan setiap anak memiliki keunikan masing-masing dengan kemampuan yang berbeda (Fitri & Meidita, 2021). Ciri khusus anak usia dini yaitu selalu tumbuh dan berkembang sejak dalam kandungan, pertumbuhan dan perkembangan pada anak terjadi secara teratur sesuai tahapan usia, dari dalam kandungan hingga anak terlahir dan saling berkesinambungan satu sama lain (Adhe et al., 2018). Perkembangan dan pertumbuhan diharapkan terjadi pada diri anak dan perlu mendapatkan stimulus adalah perkembangan motorik kasar. Motorik kasar berhubungan dengan kecakapan anak dalam mengontrol gerakan tubuh yang menggunakan otot besar atau sebagaian besar adalah seluruh tubuh. Misalnya berlari, berjalan, melompat, melempar, dan sebagainya.

##  Berdasarkan Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan pemberian ransangan pendidikan, untuk membentuk karakter jasmani dan rohani dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1). Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang. Pendidikan anak usia dini dimulai dari keluarga di rumah yang merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan yang utama. Pemberian kebutuhan baik biologis, psikologis, kesehatan dan kebahagiaan akan senantiasa disediakan keluarga di rumah dalam perawatan dan pendidikan.

##  Berdasarkan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini pasal 5 menjelaskan bahwa pengembangan mencangkup 6 aspek perkembangan, aspek perkembangan tersebut meliputi: 1) Nilai Agama dan Moral; 2) Fisik Motorik; 3) Kognitif; 4) Bahasa; 5) Sosial-Emosional dan 6) Seni. Berbagai aspek perkembangan anak yang dijelaskan di atas, peneliti hanya memfokuskan pada aspek perkembangan motorik kasar atau *gross motor* yaitu aktivitas yang membutuhkan kordinasi sebagaian besar tubuh anak (Sujiono, 2014: 113). (Santrock, 2011: 209) mengatakan bahwa motorik kasar merupakan keterampilan yang melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti kaki seseorang untuk berjalan, melompat, dll.

##  Perkembangan motorik kasar tidak dapat dilepaskan dari aspek-aspek pokok dalam pembelajaran motorik kasar. Aspek-aspek pokok tersebut terdiri dari: 1) kekuatan; 2) daya tahan kardiovaskuler (ketahanan); 3) kecepatan; 4) kelincahan; 5) keseimbangan dan 6) kordinasi. (Decaprio, 2013: 41). Aktivitas fisik anak sangat penting untuk perkembangan awal setiap anak dan mempengaruhi banyak aspek kesehatan bagi anak usia dini, elemen aktivitas fisik pada anak sekolah berhubungan dengan perkembangan emosional, bahasa, dan kognitif diseluruh kehidupan. Oleh karena itu, pentingnya aktivitas fisik ke dalam kehidupan anak-anak dan meletakkan dasar dalam memfasilitasi dan mempertahankan gaya hidup sehat dan aktif (Zheng, 2017).

##  Motorik kasar didefinisikan sebagai bagian dari gerakan manipulatif. Gerak manipulatif merupakan gerakan yang memberi dan menerima dari objek tertentu. Keterampilan motorik kasar seperti gerakan lokomotor yang menstabilkan gerakan-gerakan. Motorik kasar dapat diartikan sebagai suatu gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh yang luas dalam berjalan,melompat, berlari, berenang dan sebagainya (Arif, 2020). Riyanto (2016: 16) menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar adalah terminologi yang digunakan dalam berbagai keterampilan yang mempengaruhi kepenguasaan kemampuan gerak aktivitas kesegaran jasmani. Menurut Kuhlen dan Thompson dalam Uswatun Hasanah, 2016 mengatakan bahwa perkembangan fisik motorik kasar adalah perkembangan fisik meliputi empat aspek yaitu: 1) Sistem syaraf, yang sangat mempengaruhi perkembangan kecerdasan dan emosi; 2) Otot-otot, yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motorik; 3) Kelenjar endokrin, yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkah laku baru, seperti pada usia remaja berkembang perasaan senang untuk aktif dalam suatu kegiatan yang sebagian anggotannya terdiri atas lawan jenis; 4) Struktur fisik/tubuh, yang meliputi tinggi, berat dan proporsi.

## Berdasarkan hasil pengamatan di Kabupaten Lamongan yang dilaksanakan pada tanggal 11 September 2020 ditemukan bahwa, di masa pandemi Covid-19 membuat anak menjadi kurang aktif bergerak pada saat di rumah. Anak cenderung hanya bermain handphone dan mengerjakan tugas sekolah di rumah secara online. Hal ini dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak pada aspek motorik kasar. Anak mengalami masalah pada motorik kasar yang berkaitan dengan kemampuan gerak seperti; keseimbangan, kecepatan dan kekuatan. Gangguan gerak tubuh berpengaruh pada perkembangan terutama dalam melakukan aktivitas, contohnya ketika bermain anak kurang mampu mengendalikan tubuh sehingga sering terjatuh ketika mengangkat satu kaki dalam waktu lama. Anak juga kesulitan dalam melakukan gerakan kordinasi secara cepat seperti berlari kemudian berbalik arah.

## Kurangnya kegiatan dalam aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini di rumah yang menjadikan suatu permasalahan yang bertolakbelaka pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Fitri & Fera, 2019 mengatakan bahwa ideal perkembangan motorik kasar anak harus mampu melakukan kegiatan gerak yang meliputi; gerakan melompat, gerakan menggantung, gerakan berlari secara terkoordinasi, memanfaatkan alat permainan yang di luar kelas, melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan, kelenturan, kekuatan, melakukan gerakan koordinasi mata, kaki, kepala, dan tangan dalam melakukan tiruan senam atau tarian, melakukan permainan fisik dengan aturan.

##  Permasalahan yang telah diuraikan tersebut merupakan penyebab kurangnya kemampuan gerak motorik kasar anak. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi dalam bentuk rancangan kegiatan permainan untuk mengembangkan motorik kasar anak. Salah satunya yaitu dengan menggunakan aktivitas gerak *“leg flick”* dalam aktivitas ini terdapat berbagai kegiatan yang meliputi: melompat, berlari zig-zag, mengayunkan kaki dan tangan, melempar sesuatu dengan pergelangan kaki. Dengan adanya permasalahan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan “*leg flick”* terhadap kemampuan gerak pada usia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika Lamongan.

##  Aktivitas *“leg flick”* adalah modifikasi dari permainan sirkuit. Menurut Nisa (2020) mengatakan bahwa permainan sirkuit ini didesain untuk merangsang kemampuan motorik kasar anak secara keseluruhan dan mampu menggerakan seluruh anggota tubuh, mengatur keseimbangan, kelenturan tubuh, kecepatan dan ketangkasan, daya tahan, dan kepekaan sentuhan dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan manipulatif seiring dengan pengulangan. Permainan sirkuit merupakan permainan yang berasal dari latihan sirkuit (*circuit training*), seperti pembentukan pos-posnya tujuannya yang akan dicapai dari setiap pos hanya saja berbeda kebutuhan anak.

##  Pemilihan menggunakan aktivitas *“leg flick”* untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar ini didasarkan karena aktivitas gerak *“leg flick”* memiliki kelebihan dari aktivitas gerak lainnya. Adapun kelebihan dari aktivitas *“leg flick”* adalah mengembangkan kemampuan motorik kasar secara berdampingan, meliputi; 1) melompati papan kayu dengan 2 kaki, 2) melompati papan kayu dengan 1 kaki, 3) berlari zig-zag, 4) mengayunkan kaki sambil berlari, 5) Melemparkan benda menggunakan pergelangan kaki dengan tepat sasaran koin (Playroomstories, 2020; Training&Testing, 2014; StregthRunning, 2015). Dengan adanya modifikasi aktivitas gerak anak tersebut akan membuat anak mampu melatih dan mengoordinasikan kemampuan gerak yang dimilikinya. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh *“leg flick”* terhadap kemampuan gerak pada anak usia 5-6 tahun

##  Hal ini sejalan dengan pendapat Fitri (2017: 50-51) mengatakan bahwa peran otak kecil terbatas untuk mengkoordinasikan gerakan secara konkret. Aktivitas fisik dapat meningkatkan jumlah kapilier dalam otak yang berperan dalam transportasi darah ke otak sehingga jumlah oksigen yang dibutuhkan otak sebagai landasan bahan bakar yang bisa meningkat. Konsentrasi oksigen mempengaruhi kemampuan otak dalam kinerjanya. Saat berjalan, otak kecil, konteks motorik dan otak tengah bekerjasama untuk mengkoordinasikan gerakan tubuh yang diperlukan untuk berjalan.

## METODE

## Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitaif eksperimen dengan desain penelitian *Pre-experimental Desain. Pre-experimental Desain* yang digunakan dalam penelitian adalah *One Group Pretest-Posttest Desain* dimana sebuah kelompok diukur dan diobservasi sebelum dan setelah melakukan perlakuan (*treatment*) diberikan seperti gambar di bawah ini.

## The One Group Pretest-Posttest Desain

## O X O

##  Pretest Treatment Posttest

## Gambar. 1

##  Model One Group Pretest Posttest

Subyek penelitian berjumlah 15 anak pada kelompok B di TK Dewi Sartika Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan. Prosedur penelitian ini menggunakan beberapa langkah sebagai berikut: tahapan penelitian ini dimulai dari mengidentifikasi masalah motorik kasar anak melalui observasi. Adapun kisi-kisi instrumen kemampuan gerak pada anak usia dini dalam kegiatan *“leg flick”* meliputi:

**Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Gerak**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aspek** | **Butir Item** |
| Kekuatan | 1. Anak mampu melakukan gerakan jalan di tempat selama 10 detik.
2. Anak mampu melakukan berlari sambil membuka dan menutup mangkok.
3. Anak mampu melakukan gerakan berdiri dengan membuka kaki lebar kemudian bola dimasukkan ke tengah-tengah kaki sambil berjalan.
 |
| Keseimbangan | 1. Anak mampu berdiri dengan satu kaki (kaki kiri di tekuk kedepan) selama 10 detik.
2. Anak mampu berdiri dengan satu kaki (kaki kanan di tekuk kedepan) selama 10 detik.
 |
| Kecepatan | 1. Anak mampu melemparkan bola kepada guru
2. Anak mampu menangkap bola yang dilemparkan oleh guru.
 |

## Selanjutnya melakukan uji validitas digunakan untuk menentukan lembar observasi yang akan digunakan dalam mengukur kemampuan gerak pada anak usia 5-6 tahun. Uji reliabilitas ini digunakan untuk megetahui kelayakan kegiatan motorik kasar sebelum di uji ke satu orang anak. Uji reliabilitas ini anak melakukan kegiatan motorik kasar, uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Cohen’s Kappa *Inter-rater reliability* (Koefisien Kappa) dalam menilai konsistensi indikator instrumen antara 2 orang penilai atau pengamat. Untuk melakukan hasil koefisien maka dapat dilihat tabel dibawah ini.

**Tabel 2 Interprestasi Terhadap Koefisien Reliabilitas**

|  |  |
| --- | --- |
| **Interval Koefisien** | **Tingkat Hubungan** |
| 0,00 – 0,199 | Sangat Lemah |
| 0,20 – 0,399 | Lemah |
| 0,40 – 0,599 | Cukup |
| 0,60 – 0,799 | Kuat |
| 0,80 – 1,000 | Sangat Kuat |

## Sumber. Dessy, dkk 2013

## Kemudian Setelah uji reliabilitas dikatakan valid atau reliable, peneliti melakukan kegiatan eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) sebanyak 1x, pemberian perlakuan (*treatment*) sebanyak 2x dan pengambilan data hasil observasi sesudah pemberian perlakuan (*posttest*) sebanyak 1x. Kegiatan ini dilakukan di TK Dewi Sartika Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan dengan jumlah 15 anak pada tanggal 1-4 Juni 2021. Kegiatan awal yaitu kegiatan *pretest,* kegiatan *pretest* ini terdapat 7 item yang berbeda-beda. Kegiatan *pretes*t ini peneliti meminta bantuan guru kelas untuk menilai dan memberikan instrumen serta menilai kegiatan tersebut. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi (pengamatan) terstruktur dengan *non-partisipant.* Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, atau pengamatan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan checklist pada masing-masing indikator dengan menggunakan skala penelitian adalah skala *likert.* Teknik analisis data pada penelitian menggunakan uji Wilcoxon. Data Diolah menggunakan SPSS 22.0 *for windows.*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

## Hasil

 Penelitian ini dilaksanakan di TK Dewi Sartika yang terletak di Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pertemuan awal dengan kepala TK Dewi Sartika yaitu pada tanggal 26 mei 2021. Pertemuan untuk menyampaikan tujuan yaitu mengadakan penelitian di TK Dewi Sartika. Selanjutnya, kepala sekolah berdiskusi dengan guru kelompok B. Setelah berdiskusi akhirnya peneliti mendapatkan ijin melakukan penelitian pada tanggal 1-4 Juni 2021 sekaligus meminta guru kelas untuk menjadi observer.

Uji validitas penelitian ini menguji setiap butir item dengan menggunakan validitas konstruk (*contruct validity*) melalui *judgment expert* dengan berdasarkan pendapat ahli materi. Proses uji validasi ini dilakukan pada tanggal 20 Mei 2021 dengan memvalidasi instrumen peneltian serta RPPH yang akan digunakan dalam penelitian eksperimen. Hasil dari proses uji validasi dari ahli validator menyatakan bahwa hasil instrumen dan RPPH dinyatakan valid dan layak.

Kemudian untuk hasil uji reliabilitas kesepakatan antar rater (*Interrater reliability*) dengan menggunakan teknik Cohen’s Kappa. Uji reliabilitas ini dilakukan di Kecamatan Tikung Kabupaten Lamongan pada tanggal 21-23 Mei 2021. Dasar diliihat dari tabel 3 keputusan hasil koefisien reliabilitas antar rater (Kappa) menunjukkan hasil interval koefisien yakni 0,0720 dengan nilai signifikan sebesar 0,047 menunjukkan bahwa adanya korelasi, nilai kappa mendekati satu indikator bahwa penilai A dengan Penilai B saling konsisten. Berdasarkan tabel 2 koefisien kappa dapat diinterprestasikan dalam kategori tingkat hubungan kuat. Dengan demikian kuesioner kemampuan gerak motorik kasar dapat dikatakan telah valid dan reliable. Dapat dlihat pada tabel 3 dibawah ini.

**Tabel 3 Reliabilitas Instrumen Teknik Cohen’s Kappa**

**Symmetric Measure**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Value | Asymp. Std. Errora | Approx. Tb | Approx. Sig. |
| Measure of Agreement | Kappa | ,720 | ,249 | 1,984 | ,047 |
| N of Valid Cases | 7 |  |  |  |

## Sumber. SPSS *(Statistical Product and Service Solution) versi 22 for windows*

## Kegiatan *pretest* terdapat 7 item yang akan dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun pada tanggal 1 Juni 2021. Kegiatan Item 1 dilakukan dengan bersama-sama berbaris kesamping menjaga jarak setiap anak diberikan waktu 10 detik menjaga keseimbangan dengan satu kaki kiri dan kaki tidak boleh terjatuh. Kegiatan item 2 dilakukan bersama-sama berbaris kesamping menjaga jarak setiap anak diberikan 10 detik menjaga keseimbangan dengan satu kaki kanan dan tidak boleh terjatuh. Kegiatan item 3 dilakukan secara bersama-sama, anak melakukan kegiatan gerakan jalan di tempat selama 10 detik. Kegiatan item 4 dilakukan secara bergiliran yaitu anak menangkap bola yang dilemparkan oleh guru setelah itu melakukan kegiatan item 5 yaitu melemparkan kembali bola ke guru. Kegiatan item 6 yaitu kegiatan yang di lakukan secara bergiliran, anak melakukan gerakan berdiri dengan membuka kaki lebar kemudian bola dimasukkan ke tengah-tengah kaki sambil berjalan. Kemudian anak melakukan kegiatan item 7 yaitu berlari sambil membuka dan menutup mangkok. Hal ini dilakukan secara berulang-ulang sampai anak mampu melakukan kegiatan motorik kasar tersebut.

## Pada kegiatan *treatment* pertama dan kedua dilaksanakan pada tanggal 2-3 Juni 2021 di TK Dewi Sartika Lamongan. Pada tahap *treatment* 1 ini anak diberikan perlakuan 5 kegiatan motorik kasar meliputi; Kegiatan item 1 anak melakukan kegiatan melompati papan kayu dengan menggunakan 2 kaki secara bergiliran. Kegiatan item 2 anak melompati papan kayu dengan menggunakan 1 kaki secara bergiliran, kegiatan ini anak tidak boleh menjatuhkan kakinya ketika melakukan lompatan. Kegiatan item 3 anak berlari zig-zag melewati beberapa mangkok dengan posisi yang berbeda, anak tidak boleh menyentuh mangkok ketika berlari. Kegiatan item 4 mengayunkan kaki sambil berlari. Kegiatan 5 anak melempar balok ke koin angka menggunakan 1 kaki. Anak harus mendapatkan koin dengan menggunakan balok dengan cara dilempar menggunakan satu kaki. Kegiatan *treatment* ini dilakukan secara berulang-ulang dengan waktu yang sama, kegiatan item ke 5 antusias anak sangat tinggi dikarenakan pada kegiatan ini anak memfokuskan konsentrasi dan sosial emosionalnya. Kegiatan item ke 5 anak melemparkan balok menggunakan satu kaki dan harus mengenai koin angka yang ada di atas papan kayu. Jika anak mendapatkan koin angka maka koin tersebut ditaruh ke dalam mangkok yang sudah disediakan dan jika anak tersebut tidak berhasil maka anak tersebut berbaris ke belakang lagi. Kegiatan ini membuat sosial emosial anak menjadi naik dikarenakan anak merasa iri kepada temannya yang bisa mendapatkan koin dan anak yang belum bisa mendapatkan koin dia selalu berebut giliran temannya. *Treatment* 1 dan 2 ini membutuhkan waktu 2 jam. Berdasarkan pengamatan dan penilaian oleh guru kelas sebanyak 15 anak mampu mengoptimalkan perkembangan motorik kasar. Walaupun ada beberapa anak yang belum bisa melakukan kegiatan *treatment* tetapi di sini antusias dan keinginan anak sangat tinggi, mereka tidak menyerah mereka tetap berusaha melakukan kegiatan sampai bisa dan mereka tidak pernah meminta bantuan oleh guru maupun temannya. Karena mereka berfikir bahwa mereka bisa dan mampu, disisi lain mereka yang belum bisa melakukan beberapa kegiatan mendapatkan dukungan dari temannya bahwa dia mampu. Di sinilah anak yang belum bisa beberapa kegiatan akhirnya menjadi bisa dan mampu melakukannya.

## Kegiatan *posttest* terdapat 7 item yang akan dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun pada tanggal 4 Juni 2021 . Kegiatan item 1 anak melakukan keseimbangan badan dengan cara mengangkat 1 kaki kiri dan tidak boleh terjatuh, anak diberikan waktu 10 detik untuk melakukan kegiatan item tersebut. Kegiatan item 2 anak melakukan keseimbangan badan dengan cara mengangkat 1 kaki kanan dan tidak boleh terjatuh, anak diberikan waktu 10 detik untuk melakukan kegiatan item tersebut. Kegiatan item 3 di anak melakukan kegiatan gerakan jalan di tempat selama 10 detik. Kemudian dilanjutkan kegiatan item 4 dilakukan secara bergiliran yaitu anak menangkap bola yang dilemparkan oleh guru setelah itu melakukan kegiatan item 5 yaitu melemparkan bola ke guru. Kegiatan item 6 yaitu kegiatan yang dilakukan secara bergiliran, anak melakukan gerakan berdiri dengan membuka kaki lebar kemudian bola dimasukkan ke tengah-tengah kaki sambil berjalan. Kemudian anak melakukan kegiatan item 7 yaitu berlari sambil membuka dan menutup mangkok. Kegiatan ini dilakukan secara berulang-ulang sampai anak mampu melakukan kegiatan motorik kasar tersebut.

## Berdasarkan hasil data yang sudah diperoleh dari hasil observasi awal (*pretest*) dan hasil akhir (*posttest*) tentang pengaruh *“leg flick” activity* terhadap kemampuan gerak pada anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika Lamongan. Terdapat perbandingan rata-rata antara skor *pretest* dengan skor *posttest* yaitu hasil rata-rata pretest adalah sebesar 20,80 sedangkan hasil skor rata-rata posttest adalah sebesar 23,93. Selanjutnya data penelitian tersebut dianalisis dengan menggunakan statistik non parametrik meggunakan uji Wilcoxon. Alasan penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon dikarenakan untuk menguji hasil sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*) terhadap kemampuan gerak anak kelompok B di TK Dewi Sartika Lamongan dalam hal ini kemampuan gerak sebelum diberikan dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *“leg flick”*

## Tabel 5 Test Statistics

|  |  |
| --- | --- |
|  |  POSTTEST - PRETEST |
| Z | -3,429b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | ,001 |

## Sumber. SPSS *(Statistical Product and Service Solution) versi 22 for windows*

## Berdasarkan tabel 5 penelitian dengan hasil analisis data menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa hasil dari asymp.sig. (2 tailed) adalah sebesar 0,001 maka dapat disimpulkan hasil tersebut lebih kecil dari < 0.05 yang artinya hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara hasil kegiatan motorik kasar pada anak usia dini untuk *pretest* dan *posttest.* Sehingga dapat dibuktikan bahwa adanya pengaruh *“leg flick” activity* terhadap kemampuan gerak pada anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika Lamongan.

## Pembahasan

## Berdasarkan hasil observasi penelitian anak kelompok B di TK dewi Sartika Lamongan menunjukkan bahwa adanya pengaruh kegiatan *“leg flick”* terhadap kemampuan gerak pada anak dikarenakan bahwa kegiatan permainan ini secara langsung dirancang dengan tujuan untuk memperkenalkan gerakan motorik kasar dan memberikan rangsangan khusus terhadap pengembangan motorik kasar anak terutama pada kemampuan gerak pada anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan. Kegiatan “*leg flick*” memiliki manfaat untuk motorik kasar yaitu anak mampu mengelola, mengontrol gerakan terkoordinasi serta dapat meningkatkan keterampilan dan mampu menjaga pola hidup sehat sehingga menunjang pertumbahan jasmani anak menjadi kuat.

## Berdasarkan hasil observasi penelitian anak kelompok B di TK dewi Sartika Lamongan menunjukkan bahwa anak mempunyai antusias yang tinggi untuk melakukan kegiatan permainan *“leg flick” activity*. Hal ini ditunjukkan dengan anak yang tidak ingin berhenti bermain, mereka memilih untuk melanjutkan permainan. Kegiatan bermain sangat diminati oleh anak, bermain secara tidak langsung memberikan pengaruh signifikan bagi perkembangan motorik kasar anak usia dini. Hal ini sesuai pendapat Elfiadi (2016) bahwa bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu mencapai perkembangan yang utuh. Bermain juga diartikan sebagai aktivitas fisik yang santai tanpa tuntutan beban bagi anak.

## Berdasarkan hasil observasi penelitian anak kelompok B di TK dewi Sartika Lamongan menunjukkan bahwa anak mampu melakukan kegiatan motorik kasar tanpa bantuan guru maupun teman. Melalui kegiatan “*leg flick”* anak mampu mengembangkan motorik kasar pada dirinya. Kegiatan *“leg flick”* terdapat beberapa kegiatan fisik yang bisa membuat anak bisa mengoptimalkan perkembangannya. Kegiatan tersebut meliputi; berlari, melempar dan menangkap bola, berdiri dengan satu kaki, berlari zig-zag dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan pendapat Rifka (2019) bahwa melalui pemberian kegiatan permainan seperti kegiatan melempar, menangkap bola, berdiri dengan satu kaki tanpa berpegangangan dapat membantu mengembangkan motorik kasar karena pada mekanisme otot dan syaraf yang mengendalikan motorik ketika anak sedang mengalami perkembangan.

## Kegiatan *“leg flick”* mampu menarik perhatian anak, ketika antusias anak sangat tinggi secara tidak langsung membuat anak mampu mengoptimalkan perkembangan motorik kasar. Pemberian sebelum perlakuan (*pretest), Treatment* dan sesudah pemberian (*posttest*) mampu memberikan rangsangan secara cepat dan tepat untuk perkembangan anak khususnya dalam aspek motorik kasar. Perangkat kegiatan *“leg flick”* dirancang semenarik mungkin agar anak tidak bosan. Kegiatan *“leg flick”* ini mendapatkan antusias dari kepala TK dikarenakan kegiatan *“leg flick”* ini belum pernah diterapkan untuk anak di TK Dewi Sartika Lamongan. Sehingga hal ini mampu menjadi terobosan baru dalam pemberian kegiatan proses pembelajaran di TK Dewi Sartika Lamongan. Adapun hubungan permainan *“leg flick”* dengan kemampuan gerak anak usia 5-6 tahun yaitu semakin tinggi nilai kemampuan anak yang didapatkan maka semakin pula meningkatnya kemampuan gerak pada anak. Sebaliknya, semakin rendah nilai kemampuan gerak anak semakin rendah pula kemampuan gerak pada anak usia 5-6 tahun.

## Hal ini sesuai dengan pendapat Kusumaningtyas (2016) bahwa latihan motorik kasar perlu dilakukan guna meningkatnya kemampuan dalam melakukan dan mengendalikan gerakan anggota secara efektif, yang mencangkup beberapa kegiatan untuk melatih kordinasi, melatih konsentrasi, melatih kepercayaan diri anak, keseimbangan tubuh, keberanian, kelenturan, dan kekuatan otot, serta melatih kesiapan untuk beraktivitas.

## PENUTUP

## Kesimpulan

## Berdasarkan hasil penelitian bahwa dari uji validitas perangkat modul kegiatan *“leg flick”* telah di uji kelayakan oleh ahli materi dan hasil dari perangkat modul dinyatakan valid. Setelah itu data hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai sebesar 0,0720 dengan nilai signifikan sebesar 0,047 menunjukkan bahwa adanya korelasi, nilai kappa mendekati satu indikator bahwa penilai A dengan Penilai B saling konsisten. Berdasarkan hasil data uji Wilcoxon dengan bantuan SPSS *(Statistical Product and Service Solution) versi 22 for windows.* Hasil data uji Wilcoxon menunjukkan bahwa hasil dari asymp.sig. (2 tailed) adalah sebesar 0,001 maka dapat disimpulkan hasil tersebut lebih kecil dari < 0.05 yang artinya hipotesis diterima. Terdapat perbedaan antara kegiatan pemberian sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*) sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh *“leg flick” activity* terhadap kemampuan gerak pada anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika Lamongan.

## Saran

## Berdasarkan hasil data dan kesimpulan menjelaskan bahwa terdapat beberapa saran dalam upaya peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Beberapa saran yang dapat diterapkan antara lain;

## Bagi pendidik dapat dijadikan sebagai sarana stimulus dalam mencangkup aspek motorik kasar anak melalui kegiatan *“leg flick”*

## Bagi pengelola lembaga dapat dijadikan trobosan baru dalam proses pembelajaran khusunya pada aspek motorik kasar anak usia dini.

## Bagi orang tua kegiatan *“leg flick”* ini bisa diterapkan di rumah sebagai pemberian rangsang tambahan terhadap anak melatih kemampuan gerak.

## Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini hanya terfokus dalam aspek perkembangan motorik kasar. Diharapkan mampu memberikan refrensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian serupa yang terfokus dalam kemampuan gerak atau aspek motorik kasar anak.

## DAFTAR PUSTAKA

Adhe, Kartika., M., Yang, C. B., Khory, F., Harianto, T., & Putra, K. 2018. The Implementation of Physical Fitness Learning Module in Kindergarten. In, 156-58

Hilary, dkk. 2020. Physical Literacy Physical Activity, and Health Indicators in School-Age Children. International Journal of Environmental Research and Public Health. Received: 24 June 2020, Accepted: 21 July 2020. Published: 25 July 2020

Danang, Aji. 2018. *Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Kota Surakarta*. Jurnal Penjakora. Vol.5 No.1

Dinita, Vita. 2020. *Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau Dari Jenis Kelamin*. Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal. Vol. 3 No. 1

Elfiadi. 2016. *Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini.* Jurnal Itqan. Vol. VII, No. 1, Januari - Juni 2016

Farida, Aida. 2016. Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal RAUDHAH. Vol. IV, No. 2: Juli – Desember 2016

Fitri, R., Meidita., Lissofi 2021. Permainan Karpet Engklek: Aktivitas Motorik Untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.Volume.5. Issue.2

Fuadi,. Totok, Sumaryanto., Wahyu, Lestari,. 2015. Pengembangan Instrument Penilaian Psikomotor Pembelajaran IPA Materi Tumbuhan Hijau Berbasis Starter Experiment Approach Berwawasan Konservasi. 2015. Jurnal of Education Research and Evalution. 4 (1)

Kusumaningtyas, L. E. (2016). Bermain Dalam Rangka Megembangkan Motorik Pada Anak Usia Dini. *INDIRA* Jurnal Ilmiah Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Awal, 1 (1)

Liu, T. 2014. *Gross Motor Performance by Children With Autism Spectrum Disorder and Typically Developing Children On TGMD-2*. Journal Of Child and Adolescent Behavior, 2 (1), 2-4. DOI: 10.4172/jcalb.1000123

Muchammad, Arif. 2020. *Teachers Experiences of Teaching Gross Motor Skill For Children With Obesity: A Phenomenological Study*. Jurnal Ilmiah Didaktika. Vol.3. No.1

Nan, Zeng. 2017. *Effects of Physical Activity on Motor Skills and Cognitive Development in Early Childhood: A Systematic Review*. Biomed Reseacrh International. Volume 2017. Article ID 2760716, 13 pages

Nisa, Monicha. 2020. Peningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit. Jurnal Cikal Cendekia.Vol. 01. No.1

Permendikbud No.146. 2014. *Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Permendikbud No.137. 2014. *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Puspita Sari, Z. U. L. I., & Fitri, R. 2018. Pengaruh Kegiatan Doodle Art Melalui Metode Demonstrasi Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A TK Aisyiyah 16 Wotan Panceng Gresik. PAUD Teratai, 7(3).

Ridwan. 2013. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta

Riyanto, dkk. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun*. Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia Volume 6. No.1

Ruruh, Ayu. 2020. *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Animal FUN*. Jurnal Ilmiah PTK PNF. Vol 15. No.1

Santrock, dkk. 2011. *Masa Perkembangan Anak Edisi 11*. Jakarta: Salemba Humanika

Siyyella, dkk. 2020. *Strategi Guru Dalam Menstimulasi Keterampilan Motorik Kasar AUD Pada Era Covid-19*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 5

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Sujiono, dkk. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks

Sumiyati. 2018. *Metode Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.* Jurnal Pendidikan Anak. Vol.3 No.1

Suwartono, 2014. *Dasar-Dasar Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset

Triana, D., & Oktavianto, W.O. 2013. *Relevansi Kualifikasi Kontraktor Bidang Teknik Sipil Terhadap Kualitas Pekerjaan Proyek Konstruksi di Provinsi Banten*. Jurnal Fondasi. Vol.1. No.1

Triani, Indarwati. 2020. *Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Gerak Tari Ayam.* Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini. Vol.3 No.1

Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.2003.

Hasanah, U. 2016. *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini.* Jurnal Pendidikan Anak. Volume 5.

William, Hita. 2019. *Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan Powerpoint Menggunakan Quasi-Experiment One Group Pretest-Posttest*. Jurnal JSM STMIK Mikroskill. VOL 20, NO 1, APR