# Pengaruh Permainan *Apple Picking Tree* terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

**Arini Saputri**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya [arini.17010684059@mhs.unesa.ac.id](mailto:arini.17010684059@mhs.unesa.ac.id)

# [Ruqoyyah Fitri, S.Ag., M.Pd.](http://ruqoyyah-fitri.staff.unesa.ac.id/)

# Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

# [ruqoyyahfitri@unesa.ac.id](mailto:ruqoyyahfitri@unesa.ac.id)

# Abstrak

# Latar belakang dari penelitian ini adalah kurangnya kemampuan motorik kasar anak pada aspek kekuatan dan keseimbangan karena kurangnya aktifitas gerak anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah permainan “Apple Picking Tree” berpengaruh terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK PKK 1 Sumberejo Pasuruan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-experimental Design* tipe *one group pretest-posttest design*. Subyek penelitian ini berjumlah 15 anak di TK PKK 1 Sumberejo Pandaan. Teknik pengumpulan data observasi. Teknik analisis data menggunakan uji statistik data *non-parametik* yaitu uji *wilcoxon* dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 22*. Hasil uji reliabilitass dengan kesepakatan Cohen’s Kappa menunjukkan instrumen motorik kasar dikatan reliabel sebesar 0,68, menurut dasar pengambilan kepurusan dalam uji reliabilitas jika item instrumen adalah reliabel. Hasil analisis data uji wilcocson menunjukkan nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 maka dapat disimpulkan hasil tersebut lebih kecil dari 0.05 yang artinya hipotesis diterima. Hal ini menunjukan bahwa ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* dalam kegiatan permainan motorik kasar anak usia dini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan “*Apple Picking Tree”* berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK PKK 1 Sumberejo Pasuruan. Meningkatnya kemampuan motorik kasar pada aspek keseimbangan dan kekuatan berjalan lancar berkat bantuan stimulus dari orang tua dan guru.

# Kata Kunci: kemampuan keseimbangan dan kekuatan, Apple Picking Tree

# Abstract

# *The background of this research is the lack of children's gross motor skills in terms of strength and balance due to the lack of early childhood movement activities. The purpose of this study was to determine whether the game "Apple Picking Tree" had an effect on the gross motor skills of children aged 5-6 years at PKK 1 Sumberejo Kindergarten, Pasuruan. This study uses a pre-experimental design research type one group pretest-posttest design. The subjects of this study amounted to 15 children in Kindergarten PKK 1 Sumberejo Pandaan. Observation data collection techniques. The data analysis technique used a statistical test of non-parametric data, namely the Wilcoxon test using the SPSS version 22 application. The results of the reliability test with the Cohen's Kappa agreement showed that the gross motor instrument was said to be reliable at 0.68, according to the basis of decision making in the reliability test if the instrument item was reliable. . The results of the Wilcocson test data analysis showed the value of Asymp.Sig. (2-tailed) of 0.000, it can be concluded that the result is smaller than 0.05, which means that the hypothesis is accepted. This shows that there is a difference between the results of the pretest and posttest in gross motor game activities for early childhood. So it can be concluded that the game "Apple Picking Tree" affects the gross motor skills of children aged 5-6 years at PKK 1 Sumberejo Kindergarten, Pasuruan. The increase in gross motor skills in the aspects of balance and strength went smoothly thanks to the help of stimuli from parents and teachers.*

# *Keywords: balance and strength ability, Apple Picking Tree*

# PENDAHULUAN

# Masa di mana berkembangnya seluruh aspek perkembangan anak usia dini biasa dikatakan masa emas atau *golden age*. Menurut undang–undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan jika pendidikan untuk anak usia dini adalah usaha yang diperuntukkan untuk anak mulai dari saat anak lahir hingga usia 6 tahun dengan memberikan rangsangan dan stimulus pendidikan untuk membantu proses tumbuh kembang anak sehingga anak siap untuk ke jenjang selanjutnya. Melalui proses pembelajaran anak sejak usia dini diharapkan dapat meningkatkan aspek anak seperti aspek moral agama, aspek motorik kasar, dan aspek lainnya.

# Zaeni (dalam Listiadi, 2019) menjelaskan anak usia dini adalah anak dalam tahap tumbuh kembang artinya anak tumbuh berkembang baik kecerdasan, emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan tumbuh kembangnya, perilaku dan aspek kemampuan motorik kasar anak. Hurlock (2011) menjelaskan perkembangan motorik kasar anak adalah pengendalian pada gerak tubuh dengan melakukan aktivitas yang terkoordinir antara syaraf, otot dan juga otak. Sejalan dengan itu Sujiono (2017) mengatakan perkembangan kemampuan motorik kasar adalah suatu kemampuan pada anak yang memerlukan koordinasi pada seluruh anggota tubuh anak.

# Menurut Hurlock (dalam Wulandari, 2015) kemampuan motorik kasar adalah kemampuan bergerak dari anggota tubuh yang menggunakan otot atau semua anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan perkembangan anak itu sendiri. Sedangkan Menurut Sujiono (dalam Daroyah, 2018) motorik kasar merupakan suatu aktivitas yang menggunakan sebagian besar otot seperti gerakan dasar lokomotor, gerakan dasar non lokomotor, dan gerakan dasar manipulatif. Kemampuan lokomotor adalah kemampuan untuk melakukan aktivitas di tempat seperti mendorong, merenggang dan lain-lain, kemampuan non lokomotor adalah kemampuan untuk melakukan aktivitas dengan memindahkan anggota tubuh dari satu tempat ke tempat lainnya contohnya berlari dan berjalan, dan kemampuan manipulatif adalah kemampuan gerak memanipulasi benda seperti melempar, menendang bola, dan lain lain.

# Komaini (2019) menjelaskan jika faktor genetika, gizi, perberdaan latar belakang, kegiatan bermain, pola asuh, lingkungan sosial dan susunan syaraf merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak. Sejalan dengan itu, Sujiono (dalam Farida, 2016) menyatakan faktor utama dalam keefektifan penggunaan gerak anak adalah sistem syaraf. Salah satu faktor yang sering ditemui dalam permasalahan motorik anak adalah gizi mereka, yang mana terlalu gemuk anak atau terlalu kurus anak akan mempengaruhi kemampuan motorik anak, jika anak memiliki bobot badan berlebih anak akan kesulitan dalam berkegiatan mereka cenderung mudah lelah dan untuk anak yang terlalu kurus juga mereka akan lebih lemah dari pada anak lainnya. Pemberian gizi yang cukup sangat berpengaruh pada perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

# Sujiono (dalam Iswantiningtyas & Wijaya, 2015) menyatakan manfaat dari perkembangan kemampuan motorik kasar anak adalah guna meningkatkan kemampuan gerak sehingga anak menjadi lebih lincah saat beraktivitas tetapi juga bermanfaat pada aspek lainnya seperti sosial emsoinal , anak menjadi lebih percaya diri dan pada aspek perkembangan kognitif anak. Selain itu unsur-unsur motorik kasar menurut Komaini (2019) terdiri atas aspek kekuatan, aspek keseimbangan, aspek koordinasi, aspek kecepatan, aspek kelentukan, dan aspek kelincahan. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak sangat berpengaruh untuk perkembangan anak selanjutnya. Aspek keseimbangan dalam kemampuan motorik kasar yaitu kemampuan dalam mempertahankan posisi tubuh mereka dengan tepat pada saat melakukan suatu aktivitas, seperti melompat dan berjalan di papan titian. Selain itu unsur kekuatan menurut Mutohir (dalam Anton, 2019) adalah kualitas yang memungkinkan terjadinya kontraksi sekelompok otok secara maksimal. Kekuatan dipengaruhi oleh otot untuk membuat anak menjadi bertenaga dalam melakukan suatu aktivitas seperti berlari.

# Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK PKK 1 Sumberejo Pasuruan pada bulan Juni menunjukkan bahwa terdapat permasalahan pada aspek keseimbangan dan aspek kekuatan. Permasalahan pada aspek keseimbangan yaitu anak masih belum mampu untuk berdiri sambil mengangkat satu kaki atau berjalan di atas papan titian tanpa terjatuh. Permasalahan lainnya yang terjadi pada aspek kekuatan adalah saat anak bermain permainan englek anak masih sulit untuk menumpu badan mereka saat berjongkok kemudian terjatuh atau saat melompat kedepan kekuatan pada kaki sulit untuk menumpu sehingga anak mudah terjatuh. Menurut Zuriyah (2016) aspek keseimbangan anak adalah salah satu masalah yang terjadi pada perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Permasalah pada aspek keseimbangan adalah seperti saat anak bermain permainan papan titian beberapa masih belum mampu menyeimbangkan tubuhnya membuat tubuhnya goyang-goyang kemudian terjatuh.

# Fitri & Imansari (2020) berpendapat kendala yang terjadi dalam kemampuan motorik kasar anak adalah ketidakmampuan anak dalam mengatur keseimbangan, koordinasi yang buruk serta respon yang kurang tanggap. Permasalahan yang terjadi ini tidak sesuai pada karakteristik kemampuan motorik anak usia 5 sampai 6 tahun dan dijelaskan pada Peraturan Mentri Pendidikan dan Budaya (permendikbud) nomor. 137 tahun 2014 (dalam Astutik & Fitri, 2019) mengenai pendidikan anak sesuai dengan standar nasional yang ideal terhadap perkembangan motorik dengan melakukan 1) kegiatan senam atau tarian, 2) bergelantungan, 3) berlarian, 4) bermain di luar kelas, 5) melompat dengan satu dan dua kaki.

# Meningkatkan kemampuan motorik anak tidaklah sulit yaitu melalui bermain, dengan bermain anak secara tidak langsung mengembangkan salah satu aspek perkembangan yaitu motorik kasar. Sejalan dengan itu menurut Farhurohma (2017) kegiatan bermain berperan penting bagi anak yaitu melalui kegiatan bermain dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya. Aspek yang dimaksud adalah aspek fisik motorik, kognitif dan emosional. Menurut Farhurohma (2017) kegiatan bermain dapat meningkatkan aspek motorik kasar melalui permainan dengan koordinasi anggota tubuh seperti mata tangan serta seluruh anggota tubuh. Selain itu adapun dampak jika perkembangan motorik anak berkembang akan membuat anak percaya diri serata memiliki konsep diri yang positif.

# Kegiatan bermain dapat melatih kemampuan motorik anak. Melakukan aktivitas yang melibatkan seluruh anggota tubuh mereka sehingga secara tidak langsung perkembangan motorik kasar anak usia dini akan meningkat dengan melakukan kegiatan bermain. Sehubungan dengan hal tersebut Iswantiningtyas & Wijaya (2015) melakukan penelitian dan mengatakan jika terjadi peningkatan pada perkembangan motorik kasar anak setelah melakukan permainan gobak sodor. Pada penelitian yang dilakukan Wiranti & Mawarti (2018) dapat dikatan jika mayoritas anak usia dini berada pada kriteria mulai tumbuh dan berkembang pada perkembangan kemampuan motorik kasarnya melaui kegiatan permainan engklek. Indrawati & Rahmah (2020) melakukan penelitian dan mengatakan bahwa kemampuan motorik kasar pada kelompok B1 mengalami peningkatan setelah melakukan kegiatan pembelajaran gerak tari ayam.

# Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak diperlukan suatu pendekatan berupa permainan untuk mengatasi masalah pada aspek keseimbangan dan kekuatan. permainan “*Apple Picking Tree*” merupakan salah satu permainan yang digunakan guna menstimulasi aspek keseimbangan dan kekuatan pada perkembangan motorik kasar. Penelitian ini menggunakan permainan “*Apple Picking Tree”* untuk menstimulasi pada aspek keseimbangan dan aspek kekuatan. “*Apple Picking Tree”* adalah permainan yang terinspirasi oleh permainan yang berasal dari luar negeri pada penelitian ini permainan “*Apple Picking Tree”* terdapat modifikasi dari permainan aslinya untuk membuat permainan lebih menarik dan juga lebih optimal dalam menstimulasi aspek keseimbangan dan kekuatan terhadap kemampuan motorik kasar anak. Permainan *“Apple Picking Tree”* dapat dimainkan pada area yang cukup luas seperti di halaman rumah atau sekolah ataupun di dalam ruangan seperti ruang kelas.

# Permainan “*Apple Picking Tree”* ini memiliki kelebihan dari aktivitas gerak lainnya. Lisa (n.d) : Zippi (2020) menyebutkan keunggulan dari permainan “*Apple Picking Tree”* pada penelitian ini yaitu permainan ini memiliki 4 area, seperti arena *zigzag* disini anak akan berjalan mengikuti garis *zigzag* yang sudah dibuat, kemudian arena engklek disini anak akan bermain seperi permainan engklek pada umumnya yaitu melompat dengan satu kaki sesuai dengan kotak. Pada arena *zigzag* digunkan untuk melatih kemampuan motorik kasar anak pada aspek keseimbangan. selanjutnya yaitu arena lompat dengan dua kaki di sini anak akan melompat sesuai dengan kotak yang berjajar, dan yang terakhir adalah arena “*Apple Picking Tree”* pada arena ini anak akan berjalan mengikuti garis untuk mencapai puncak setelah itu anak akan berjongkok untuk mengambil apel. Arena lompat dan “*Apple Picking Tree*” digunakan untuk melatih aspek kekuatan pada perkembangan motorik kasar anak.

# Berdasarkan masalah tersebut maka dilakukan penelitian ekperimen yang bertujuan untuk mencari tahu apakah permainan *“Apple Picking Tree”* berpengaruh terhadap aspek keseimbangan dan aspek kekuatan pada motorik kasar anak usia 5 sampai 6 tahun di TK PKK 1 Sumberejo Pasuruan.

# METODE

# Jenis penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-experimental Design* dan tipe *One Group Pretest Posttest Design*. Desain penelitian ini memberikan kegiatan sebelum melakukan *treatment* *(pretetst)* saat diberikan *treatment* dan sesudah diberikan *treatment* *(posttest)*. Menurut Sugiyono (2012) berikut adalah rancangan gambaran dari tipe penelitian ini:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pre Test****O1** | **Treatment****X** | **Post Test****O2** |

# Gambar 1 Rancangan Penilitian

# Tipe *one group pre test post test* adalah dimana sejumlah kelompok di observasi dan diukur sebelum dan sesudah diberikan perlakuan *(treatment*). Berdasarkan gambar 1 kegiatan pertama adalah kegiatan *pretest* yang dilakukan pada tanggal 15 Juni 2021 dengan memainkan 5 kegiatan, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *treatment* dilaksanakan sebanyak 2 kali pada tangga 16-17 Juni dengan memainkan permainan *“Apple Picking Tree”,* terakhir kegiatan setelah melakukan kegiatan “*Apple Picking Tree”* (*posttest)* dilaksanakan pada tanggal 18 Juni 2021. Subyek dari jenis penelitian ini dilakukan kepada 15 orang anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK PKK 1 Sumberejo Pasuruan.

# Sugiyono (2015: 137) menjelaskan melalui berbagai sumber dengan menggunkan cara apapun dapat digunakan dalam melakukan teknik pengumpulan data teknik pengumpulan data dilakukan melalui berbagai sumber dan cara untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data observasi adalah teknik yang digunakan dalam penelitian ini yang dilakukan kepada 15 anak usia 5 sampai 6 tahun di TK PKK 1 Sumberjo Pasuruan saat melakukan kegiatan dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi kemampuan motorik anak dengan skala *likert.*

# Tahapan dari penelitian ini adalah identifikasi permasalahan, studi literatur, merancang studi literatur, merancang kegiatan permainan untuk anak mulai dari menyusun langkah–langkah permainan dan bahan serta alat yang dibutuhkan, menyusun perencanaan materi kegiatan sesuai dengan perkembangan motorik kasar anak, menyusun instrumen menilai kemampuan motorik kasar dalam aspek keseimbangan dan aspek kekuatan anak untuk divalidasi oleh ahli, merevisi instrumen sesuai dengan penilaian dari ahli materi, selanjutnya yaitu implementasi pada 15 anak berusia 5-6 tahun di TK PKK 1 Sumberejo Pandaan, selanjutnya melakukan kegiatan *experiment* dengan memberikan kegiatan sebelum diberikan perlakuan *(pretest),* kemudian saat diberi perlakuan *(treatment)* dan saat sesudah diberi perlakuan *(posttest*), tahapan terakhir yaitu menghitung hasil penilaian menggunakan aplikasi *SPSS Ver. 22* dan kemudian dianalisis dengan uji *Wicoxon* . Berikut adalah kisi-kisi dari intrumen untuk mengamati aspek keseimbangan dan kekuatan:

# Tabel 1. Kisi – Kisi Instrumen aspek keseimbangan dan kekuatan

|  |  |
| --- | --- |
| Aspek | Butir Item |
| Keseimbangan | 1. Berjalan di atas garis lurus 2. Berjalan zigzag dan merentangkan kedua tangan 3. Melompat dengan satu kaki tanpa terjatuh 4. Mengangkat kaki selama 10 detik 5. Menggerakkan tubuhnya dengan lincah |
| Kekuatan | 1. Lompat dan melangbungkan tubuh dengan mendarat dua kaki bersamaan 2. Melompat sejauh 70 cm 3. Berjalan dan berhenti dengan mudah 4. Berjalan kedepan dan kesamping 5. melompat dengan dua kaki bersamaan 6. Berjongkok dengan kedua kaki |

Sumber: Safitri (2019)

# Selanjutnya adalah melakukan memvalidasi instrumen, RPPH, dan perangkat permainan dengan melakukan uji validitas yang akan dinilai ahli *(Expert Jugment)*. Penilaian dilakukan terhadap kelayakan panduan bermain “*Apple Picking Tree”* yang memuat kesesuaian dengan perkembangan peserta didik yang memuat tentang kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman anak, penyajian materi dapat melatih kemampuan motorik kasar anak dalam keseimbangan dan kekuatan permainan menarik untuk anak dan materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan nyata. dan kesesuaian isi panduan yang memuat ketepatan dalam ejaan, tata bahasa dan juga struktur kalimat. Selanjutnya yaitu penilaian terhadap RPPH (Rancangan Perencanaan Penilaian Harian) yang sesuai materi, kesesuaian materi dengan pemahaman anak, kesesuaian dengan kaidah bahasa, waktu kegiatan pembelajaran yang memuat kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan mulai dari awal, inti dan akhir kegiatan. Terakhir yaitu penilaian terhadap instrumen yang memuat tentang aspek keseimbangan dan aspek kekuatan.

# Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan kesepakatan *Cohen’s Kappa* untuk menilai konsistensi indikator instrumen antara dua orang pengamat setelah hasil penilaian dihitung kemudian disesuaikan dengan kesepakatan berikut ini:

# Tabel 2 kesepakatan *Cohen’s Kappa*

|  |  |
| --- | --- |
| Kappa < 0,4 | Rendah |
| Kappa 0,4 – 0,6 | Cukup |
| Kappa 0,60 – 0,75 | Tinggi |
| Kappa > 0,75 | Sangat Tinggi |

(Sumber: Widhiarsono, 2005:15)

# Teknik analisis data uji *statistik non parametrik* yaitu *uji Wilcoxson* digunakan dalam Penelitian ini. Setelah diperoleh data kemudian data diolah dengan menggunakan aplikasi *SPSS Ver. 22 for windows*. Berikut adalah dasar dalam pengambilan keputusan dalam analisis uji Wilcoxon:

# Jika Asymp. Sig. (2-tailed) < 0.05 dapat disimpulkan jika terdapat peningkatan antara permainan *“Apple Picking Tree”* terhadap motorik kasar anak yang signifikan.

# Jika Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 dapat disimpulkan jika tidak terjadi peningkatan antara permainan *“Apple Picking Tree”* terhadap motorik kasar anak yang signifikan.

# HASIL DAN PEMBAHASAN

# Hasil

# Pelaksanaan Penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 – 18 Juni 2021. Penelitian dilakukan di TK PKK 1 Sumberejo Pasuruan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah permainan “*Apple Picking Tree’* berpengaruh terhadap motorik anak terutama dalam aspek keseimbangan dan kekuatan.

# Uji validitas dalam penelitian ini dengan menguji memvalidasi setiap butir item pada lembar observasi. Uji validitas dinilai oleh *expert judgment* yaitu dosen ahli materi PG PAUD Universitas Negeri Surabaya. Uji validitas dilakukan pada tanggal 14 Juni 2021 dengan memvalidasi instrumen penelitian, RPPH, serta rancangan permainan yang akan diguanakan. Hasil dari uji validitas yang dilakukan oleh validator terhadap instrumen, RPPH dan Rancangan permainan yakni valid untuk digunakan dalam penelitian dengan saran dan masukan.

# 

# 

# 

# Gambar 2 Buku Panduan Permainan

# Uji reliabilitas dengan menggunakan kesepakatan antar rater *(interater Reliability*) dan menggunakan teknik *Cohen’s Kappa*. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 Juni 2021 dan dinilai oleh 2 orang pengamat. Setelah itu hasil penilaian dihitung menggunakan aplikasi *SPSS ver. 22 for windows*. Kemudian hasil disesuaikan dengan kategori pada tabel 2.

Tabel 3 Reliabilits Instrumen *Cohen’s Kappa*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Value | Asymp. Std. Errora | Approx. Tb | Aprrox. Sig. |
| Measure of kappa agreement N of Valid Cases | .688  5 | .271 | 2.284 | 0.22 |

*(Sumber: Data Diolah SPSS 22.0 for windows)*

# Pada uji reliabilitas isntrumen menghasilkan data sebesar 0.688 sesuai pada tabel 3. Sesuai dengan kesepakatan *Cohen’s Kappa* pada tabel 2 menunjukkan jika 0.688 > 0,60 sehingga dapat disimpulkan bahwa kesepakatan uji reliabilitas dinyatakan tinggi atau reliabel karena nilai kesepakatannya lebih besar dari 0,60. Setelah instrumen dikatan reliabel langkah selanjutnya ialah melakukan kegiatan sebelum diberikan perlakuan (*pretest)*, kegiatan perlakuan (*treatment*), dan kegiatan setelah diberi perlakuan (*posttest*)

# Kegiatan *pretest* dilakukan pada tanggal 15 Juni 2021 dan terdapat 5 kegiatan yang dilakukan untuk anak. Kegiatan pertama yaitu anak berjalan pada garis lurus, kegiatan kedua adalah anak merentangkan kedua tangan seperti pesawat dengan mengangkat satu kaki selama 10 detik, kegiatan ketiga yaitu anak mengangkat satu kaki kemudian diayunkan, selanjutnya yaitu kegiatan melompat dengan melambungkan tubuh dan mendarat dengan dua kaki bersamaan, dan kegiatan yang terakhir yaitu kegiatan lompat kedepan sejauh *70 Cm.* Hasil skor *pretest* memiliki rata-rata sebesar 14,06.

# Setelah hasil skor *pretest* diketahui kemudian dilanjutkan dengan kegiatan bermain permainan *“Apple Picking Tree”* sebanyak 2 kali pertemuan. Kegiatan *treatment* pertama dilakukan pada tanggal 16 Juni 2021 di TK PKK 1 Sumberejo Pasuruan. Kegiatan *treatment* ini anak diberikan perlakuan berupa kegiatan motorik kasar anak dengan memainkan permainan “*Apple Picking Tree”*. Kegiatan ini memiliki empat arena yang akan dimainkan anak, untuk arena pertama anak melakukan kegiatan berjalan *zigzag* dengan merentangkan kedua tangan, setelah itu pada area kedua anak melakukan kegiatan engklek dengan lompat sesuai dengan kotak, kemudian dilanjutkan dengan area ketiga yaitu lompat dengan dua kaki bersamaan di sini anak akan melompati kotak demi kotak dengan dua kaki bersamaan dan arena yang terakhir yaitu area “*Apple Picking Tree”* di sini anak akan berjalan pada batang pohon untuk mencapai ranting dan mengambil apel kemudian berjalan menuju finish.

# Kegiatan *treatment* kedua ini dilakukan pada tanggal 17 Juni 2021 dan menunjukkan peningkatan yang terjadi pada aspek keseimbangan dan kekuatan dalam melakukan permainan *“Apple Picking Tree”.* Terakhir yaitu kegiatan untuk mengukur aspek keseimbangan dan kekuatan adalah kegiatan setelah diberikan perlakuan (*posttest).* Kegiatan *posttest* dilakukan pada tanggal 18 Juni 2021. Kegiatan *posttest* sama dengan kegiatan *pretest* yaitu melakukan lima kegiatan dan menggunakan lembar penilaian motorik kasar dengan butir item yang sama dengan kegiatan *pretest.* Hasil skor *posttest* memiliki rata-rata 17,33 lebih besar dari nilai rata-rata skor *pretest* yaitu 14,06. Hal ini dapat disimpulkan terjadi peningkatan yang signifikan setelah dilakukan pemberian treatment permainan “ *Apple Picking Tree*”.

# Setelah melakukan proses penelitian dan memperoleh data dari kegiatan pretest dan posttest sehingga dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon* karena data yang dihasilkan adalah *nonparametrik*. Uji *Wicoxon* digunakan guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan “*Apple Picking Tree*”. Berikut adalah data hasil uji W*ilcoxon:*

# Tabel. 4 Uji *Wilcoxon*

# *Test Statistica*

|  |  |
| --- | --- |
|  | *post test – pre test* |
| Z*Asymp. Sig. (2-tailed)* | -3.497 b.000 |

# *Wilcoxon Signed Ranks Test*

# *Based on negative ranks.*

# *(Sumber: Data Diolah SPSS 22.0 for windows)*

# Tabel 4 menunjukkan hasil hipotesis dengan menggunakan uji W*ilcoxon* menghasilkan nilai *Asymp. Sig.* sebesar 0.000. Standar dalam pengambilan keputusan untuk dalam uji *Wilcoxon* adalah Jika nilai signifikansi < 0,05 dapat disimpulkan jika terjadi peningkatan yang berarti, jika nilai hasil signifikansi > 0,05 dapat disimpulkan jika tidak terjadi peningkatan yang berarti. Hasil dari *Asymp. Sig.* pada tabel 4 adalah sebesar 0,000 < 0,05 sehingga bisa dikatan jika terdapat pengaruh dari permainan “*Apple Picking Tree”* terhadap aspek keseimbangan dan aspek kekuatan pada perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun di TK PKK 1 Sumberejo Pasuruan.

# Pembahasan

# Berdasarkan uraian di atas setelah diberikan kegiatan *pretest, tretment dan posttest* pada 15 anak di TK PKK 1 Sumberejo Pasuruan diperoleh data yang kemudia dianalisis menggunkan uji *Wicoxon* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari hasil uji *Wilcoxon* yaitu 0.000 < 0.05. Menurut standar pengambilan keputusan uji *Wilcoxon* dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dari permainan *“Apple Picking Tree”* terhadap aspek keseimbangan dan aspek kekuatan pada perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun. Hal ini permainan ini dirancang untuk mengembangkan dalam aspek keseimbangan dan kekuatan pada motorik kasar. Pada dasarnya anak menyukai aktifitas yang berhubungan dengan bermain. Mereka lebih suka untuk berlarian sambil bermain bola atau sekedar bermain lompatan. permainan “*Apple Picking Tree”* memberikan mereka manfaat untuk mengembangkan motorik kasar mereka dengan gerakan anak yang semakin lincah dan semakin terkoordinasi dengan baik.

# Kelebihan lain permainan *“Apple Picking Tree”* ini yaitu bahan yang digunakan untuk membuat arena sangatlah sederhana hanya memerlukan lakban atau isolasi hitam serta gunting, mudah untuk dibuat dan bahan yang digunakan juga mudah dicari, sehingga jika anak ingin memainkan permainan ini dirumah anak bisa meminta tolong orang tua untuk membuatkan arena bermain. Dengan ini, melatih motorik kasar anak bisa dilakukan dengan menggunakan bahan yang ada dirumah tanpa membutuhkan biaya yang banyak. Tetapi kekurangan dari permainan ini adalah jika dimainkan di dalam ruang kelas dan ketika anak menggunakan kaos kaki, hal ini bisa membuat anak terpeleset dan terjatuh akibat lantai licin dan menggunakan kaos kaki. Sehingga disarankan jika permainan dilakukan di dalam kelas dianjurkan untuk tidak menggunakan kaos kaki demi keamanan anak.

# Permainan “*Apple Picing Tree”* dimainkan satu persatu, anak pertama akan bermain terlebih dahulu dimulai di arena pertama yaitu anak berjalan *zigzag* dilanjutkan pada arena kedua yaitu engklek, ketiga arena lompat dengan dua kaki dan terakhir arena *“Apple Picking Tree”*, setelah anak pertama selesai akan dilanjutkan pada anak kedua dan seterusnya. Aktivitas bermain permainan *“Apple Picking Tree”* di TK PKK 1 Sumberejo Pasuruan ini dilakukan di dalam ruang kelas karena keterbatasan lahan pada halaman sehingga dilakukan di dalam kelas. Saat pertama kali bermain anak-anak di TK PKK 1 Sumberejo Pasuruan ini masih belum terbiasa pada beberapa arena, salah satunya pada arena engklek. Disini anak masih belum mengetahui cara bermainnya karena baru pertama kali liat dan bermain sehingga rata-rata anak di TK PKK1 Sumberejo Pasuruan ini mengalami kesulitan saat bermaian di area engklek ini.

# Berdasarkan hasil penelitian di TK PKK 1 Sumberejo Pasuruan anak-anak sangatlah antusias karena melakukan permainan yang belum pernah mereka mainkan, mereka sangat senang melakukannya karena sudah lama tidak melakukan aktivitas fisik baik di rumah maupun di sekolah. Hal ini selaras dengan penelitian Sumantri (dalam Novitasari *et al.,* 2019), bahwa peningkatan motorik anak terjadi dengan baik karena anak melakukan aktivitas fisik yang melibatkan seluruh anggota tubuh mulai dari mata, tangan hingga kaki. Anak-anak di TK PKK 1 Sumberejo Pasuruan saat melakukan kegiatan bermain mereka sangat lincah dalam menggerakkan tubuh mereka mulai saat berjalan *zigzag* anak dengan lancar dalam berjalan mengikuti garis *zigzag*, hal ini mendukung penelitian Fitri (dalam Astutik, 2019) bahwa kegiatan fisik sederhana seperti berjalan dapat meningkatkaan perkembangan motorik dan otak baik otak kecil maupun otak besar untuk saling berkerjasama dalam koordinasi antara anggota tubuh digunakan untuk beraktivitas seperti berlari atau berjalan.

# Permainan *“Apple Picking Tree”* selain bermanfaat untuk meningkatkan motorik kasar permainan ini juga bermanfaat untuk aspek lainnya seperti aspek sosial emosional. Permainan *“Apple Picking Tree”* sangat menarik untuk anak. Awalnya mereka belum terbiasa memainkannya karena baru pertama kali tetapi ketika sudah diberi contoh dan memainkannya sekali anak menjadi ketagihan dan lebih bersemangat untuk memainkannya terus dan saat bermainpun mereka selalu bertanya apakah gerakan mereka benar untuk setiap arena, bahkan saat kegiatan selesai anak tidak mau berhenti bermain karena anak sudah paham dengan cara bermainnya mereka jadi ingin terus bermain dan menyelesaikan permainan mulai dari arena 1 hingga arena terakhir. Hal ini selaras dengan penelitian Tedjasaputra (dalam Novitasari, 2019) bahwa kegiatan bermain dengan membiarkan anak bereksplorasi dan melakukan aktivitas yang menarik sehingga anak senang pada aktivitas bermain sehingga dapat meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar pada aspek keseimbangan dan kekuatan.

# Permainan “Apple Picking Tree” adalah permainan yang mendukung anak dalam mengembangkan perkembangan motorik mereka tidak hanya pada aspek keseimbangan dan kekutan tetapi juga pada kelenturan tubuh mereka. Siswa di TK PKK 1 Sumberejo Pasuruan sangat aktif saat memainkan permainan *“Apple Picking Tree”* karena mereka sudah lama tidak bermain bersama teman dikarenak kondisi saat ini yang mengharuskan anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran dari rumah. Anak pada awalnya malu untuk melakukan permainan *“Apple Picking Tree”* tetapi setelah beberapa saat anak merasa senang dan para guru merasa terbantu dengan adanya kegatan permainan ini karna selain membantu anak untuk melatih motorik kasarnya juga memberikan kegembiraan pada anak dan membuat anak tidak merasa bosan dan bisa bermain bersama teman-temannya. Selain itu guru juga memberikan peran penting dalam ini yaitu dengan memberikan stimulus yang optimal sehingga anak dengan cekatan saat melakukan permaianan.

# KESIMPULAN DAN SARAN

# Kesimpulan

# Berdasarkan hasil analisis data uji *wilcoxon* dengan menggunakan aplikasi *SPSS Ver. 22 for windows* deiketahui bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu sebesar 0,000 < 0,05. Sehingga dapat dikatakan jika permainan *“Apple Picking Tree”* berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar dalam aspek keseimbangan dan aspek kekuatan anak usia 5-6 tahun di TK PKK 1 Sumberejo Pasuruan.

# Saran

# Berdasarkan hasil kesimpulan dan penelitian yang dilakukan terdapat saran yang bisa diterapkan sebagai berikut:

# Bagi guru dapat dijadikan referensi untuk menstimulasi kegiatan pembelajaran motorik kasar anak melalui *permainan “Apple Picking Tree”.*

# Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini sebatas hanya pada kemampuan motorik kasar sehingga saran untuk peneliti selanjutnya untuk meneliti aspek kemampuan yang berbeda dengan kemampuan yang telah digunakan peneliti dalam penelitian ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

Astutik, Fera Setia Puji; Fitri, R. (2019). Pengaruh Permainan “Lola Kena” Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Wage Sidoarjo. *PAUD Teratai*, *8*(2), 1–6.

Daroyah, M. (2018). Pengaruh Aktivitas Bermain Senam Fantasi Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK AL-AZHAR 16 Bandar Lampung. *Skripsi*, *192*(4), 121–130.

Farhurohma, O. (2017). Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2(1), 27–36.

Farida, A. (2016). Urgensi perkembangan motorik kasar pada perkembangan anak usia dini. Raudhah. IV(2).

Fitri, R., & Imansari, M. L. (2020). Permainan Karpet Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1186–1198.

Hurlock, E. B. (2011). Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Ke Enam. Jakarta: Erlangga.

Indrawati, T., & Rahmah, N. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Gerak Tari Ayam. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 16–29.

Iswantiningtyas, V., & Wijaya, I. P. (2015). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal PINUS*, *1*(3), 249–251.

Komaini, A. (2019). Kemampuan Motorik Anak Usia Dini. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.

Listiadi, B. M. (2019).Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Pembelajaran Sentra Gerak Di Paud Taman Belia Candi Semarang.

Novitasari, R., Nasirun, M., & D., D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, *4*(1), 6–12.

Masturo. (2017). Penerapan Teknik Bercerita Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Di TK Pertiwi Kota Jambi. Jambi: Universitas Jambi

Santoso, E. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepak Bola” Dalam Memperkenalkan Teknik Dalam Bermain Sepak Bola Untuk Anak Usia Dini. Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9), 1689–1699.

Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatf, Pendekatan Kualitatif dan R & D*.* Bandung : Alfabeta.

Sujiono, Bambang. (2015). metode pengembangan fisik. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

Sujiono, Bambang dkk. (2017). Metode Pengembangan Fisik. Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka

Sumantri, 2005. Model Pengembangan Motorik Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Wiranti, D. A., & Mawarti, D. A. (2018). Keefektiffan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *9*(1).

Wulandari, N. E. (2015). Pekembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. Universitas Lampung.

Yuliastia, I. A., Nyoman Jam, & Magta, M. (2015). Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Kegiatan Outbond Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Semester II Tk Negeri Negara Tahun Pelajaran 2014/2015. 3(1).

Zaeni, Ahmad. 2015. Metode-metode Pendidikan Islam Bagi Anak Usia Dini. Jurnal ThufuLA. Vol.2(1).

Zuriyah, I. (2016). Upaya Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Melalui Permainan Tradisional Kelereng Sendok Pada Kelompok B TK Mardisiwi II Tuksongo Temanggung Tahun Ajaran 2015/2016. 169–185.