



PENGARUH PERMAINAN HALANG RINTANG TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK DHARMA WANITA PERSATUAN SUMENGGKO GRESIK

Urmila Nilamsari

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : urmilanilamsari@mhs.unesa.ac.id

Dewi Komalasari, S.Pd., M.Pd.

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : dewikomalasari@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan “Halang Rintang” terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumengko Gresik yang dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan motorik kasar anak dalam aspek keseimbangan, kelenturan dan kelincahan. Subyek penelitian berjumlah 10 anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimental design dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Teknik analisis data menggunakan uji data statistik non-parametrik yaitu Mann-Whitney U-Test. Hasil analisis data uji *Mann-Whitney U-Test* menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2 tailed)* yaitu sebesar 0,000, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji *Mann-Whitney U-Test* dengan taraf signifikansi atau *Asymp. Sig. (2 tailed)* 0,000 lebih kecil dari 0,05 menunjukkan terdapat perbedaan signifikansi antara rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol. Dengan demikian, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh “Halang Rintang” terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumengko Gresik.

Kata Kunci: motorik kasar, permainan “Halang Rintang” dan usia 4-5 tahun

Abstract

This study aims to determine the effect of the game "Halang Rintang" on gross motor skills of children aged 4-5 years at TK Dharma Wanita Persatuan Sumengko Gresik which is motivated by the lack of gross motor skills of children in the aspects of balance, flexibility and agility. The research subjects were 10 children. This study used a quantitative research approach with a quasi experimental research design with a non-equivalent control group design. Data collection techniques using observation. The data analysis technique used a non-parametric statistical data test, namely the Mann-Whitney U-Test. The results of the Mann-Whitney U-Test data analysis showed the Asymp value. Sig. (2 tailed), which is equal to 0.000, so it is in accordance with the basis for the decision making of the Mann-Whitney U-Test with a significance level or Asymp. Sig (2 tailed) 0,000 smaller than 0.05 indicates that there is a significant difference between the mean of the experimental group and the control group with the experimental group higher than the control group. Thus, the results of the study can be concluded that there is an effect of "Obstacle" on gross motor skills of children aged 4-5 years at TK Dharma Wanita Persatuan Sumengko Gresik.

Keywords: Audio Visual Media, Abuse Protection, Children Age 5-6 Years

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat untuk kehidupan di masa mendatang. Dimana

pada masa ini merupakan masa penentuan anak menjadi seorang manusia dewasa yang mampu mengoptimalkan kemampuannya atau sebaliknya. Hal ini sejalan dengan Sujiono (2009: 6) yang berpendapat bahwa anak usia dini adalah individu

yang sedang menjalin proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang 0-6 tahun. Pada masa usia tersebut setiap anak mengalami masa peka yang biasa disebut dengan periode emas. Pada periode emas, anak mulai peka dan sensitif untuk menerima berbagai macam rangsangan dari upaya pendidikan yang dilakukan di lingkungan anak baik disengaja maupun tidak.

Upaya pendidikan tersebut dilakukan oleh salah satu lembaga yaitu lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, No. 146 Tahun 2014 Pasal 1 menyatakan bahwa: "Pendidikan anak usia dini yang disingkat (PAUD), merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Mendikbud, 2014: 2)."

Berkaitan dengan hal tersebut, maka PAUD bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar aspek-aspek perkembangan dalam diri anak dapat berkembang secara optimal. Aspek perkembangan dalam diri anak terdiri atas 6 aspek yang harus dikembangkan. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 pasal 5 ayat 1 menyatakan bahwa 6 aspek perkembangan anak usia dini yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni (Mendikbud 2014: 4).

Fisik motorik merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang perlu untuk dikembangkan. Perkembangan fisik motorik pada anak salah satu diantaranya yaitu motorik kasar. Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian yang dipengaruhi oleh kematangan pada diri anak. Selain dipengaruhi oleh kematangan pada diri anak, diperlukan pula pembelajaran motorik kasar di sekolah. Hal ini dilakukan untuk pembelajaran gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi anggota tubuh, sebagian atau seluruh anggota tubuh (Decaprio, 2013: 18). Keterampilan motorik kasar pada anak perlu ditingkatkan karena dengan keterampilan motorik kasar yang baik pada anak maka anak memiliki kekuatan motorik yang besar. Kekuatan motorik yang semakin besar mampu meningkatkan koneksi-koneksi neurologis. Keterkaitan antara kekuatan motorik dengan

perkembangan neurologis yaitu meningkatkan keterampilan motorik mencerminkan pertumbuhan fisik dan otak pada anak (Upton, 2012: 63)..

Keterampilan motorik kasar pada anak terdiri atas berbagai macam gerakan. Gerakan dalam motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki dan seluruh tubuh anak. Berbagai gerakan tersebut antara lain yaitu melompat, meloncat, berlari, mengayun, memanjat, memeras, bersepeda dan lain sebagainya. Terkait hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 19-20 Januari 2021 di TK Dharma Wanita Persatuan Sumengko Gresik kelompok A usia 4-5 tahun peneliti menemukan bahwa keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun pada kemampuan motorik kasar anak belum sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun yang tercantum pada lampiran 1 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar nasional anak usia dini pada standar melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi. Hal ini dibuktikan ketika peneliti mengajak anak-anak untuk melompat, meloncat, dan berjalan jinjit sebanyak 65% belum mampu mengkoordinasikan gerakan-gerakan tersebut.

Berdasarkan hasil analisis dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 21 Januari 2021 di TK Dharma Wanita Persatuan Sumengko Gresik di kelompok A terdapat 1 anak berkembang sangat baik (BSB), 2 anak berkembang sesuai harapan (BSH), 4 anak mulai berkembang (MB) dan 3 anak belum berkembang (BB).

Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa setiap anak memiliki kemampuan motorik kasar yang berbeda-beda. Rata-rata untuk kemampuan motorik kasar anak menunjukkan hasil yang kurang baik. Hal ini dikarenakan pemberian stimulasi untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak di sekolah kurang yaitu hanya sebatas dengan kegiatan senam yang dilakukan satu kali dalam satu minggu. Berdasarkan uraian permasalahan motorik di atas diperlukan adanya suatu kegiatan yang menyenangkan dan mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak. Menurut Montessori (dalam Suyadi 2013: 143) mengatakan bahwa bagi anak, permainan adalah suatu yang menyenangkan, suka rela, penuh hati, dan aktivitas spontan. Permainan dan anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan yang lainnya tidak dapat dipisahkan. Hampir disepanjang masa anak-anak tidak akan lepas dari kegiatan bermain.

Kegiatan bermain pada anak terdiri dari berbagai macam permainan. Salah satu permainan yang dapat dilakukan oleh anak yaitu halang rintang. Halang rintang ini merupakan salah satu aktivitas bermain yang dapat dilakukan di dalam dan di luar kelas. Menurut Sujiono (2010: 176) halang rintang merupakan pengalaman langsung yang efektif dengan atau tanpa alat permainan yang dapat menghasilkan pengertian atau informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Dengan bermain halang rintang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena anak dituntut untuk aktif dalam bergerak.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Saeful (2016) pada kelompok B di TK Ar-Rahman Bandar Lampung menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara permainan halang rintang dengan kemampuan motorik kasar anak. Penelitian serupa dilakukan oleh Rahayu dan Hasibuan (2012) pada kelompok B di TK Salsabilah Surabaya yang berhasil meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan halang rintang.

Berdasarkan dengan uraian permasalahan di atas, perlu dilakukan penelitian dengan judul Pengaruh Permainan Halang Rintang terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumengko Gresik

METODE

Pendekatan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Halan Rintang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumegko Gresik” merupakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2016:14), merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013:107), metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Rancangan penelitian adalah rencana atau struktur yang disusun untuk penyelidikan sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban atas

pertanyaan-pertanyaan penelitiannya. Rancangan pada penelitian ini menggunakan desain

Quasi Eksperimental Design jenis Nonequivalent Control

Grup Design dimana terdapat dua kelompok yaitu kelompok

kontrol dan kelompok eksperimental yang dimaksudkan untuk membandingkan kemampuan kasar yang diberikan treatment dengan permainan halang rintang dan tidak diberikan treatment dengan permainan halang rintang.

Penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain Quasi Eksperimental Design jenis Nonequivalent Control Grup Design. Menurut Sugiyono, (2018: 122)

rancangan nonequivalent control group design adalah sebagai berikut:

Pendekatan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Halan Rintang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumegko Gresik” merupakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2016:14), merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013:107), metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Rancangan penelitian adalah rencana atau struktur yang disusun untuk penyelidikan sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban atas

pertanyaan-pertanyaan penelitiannya. Rancangan pada penelitian ini menggunakan desain Quasi Eksperimental Design jenis Nonequivalent Control

Grup Design dimana terdapat dua kelompok yaitu kelompok

kontrol dan kelompok eksperimental yang dimaksudkan untuk membandingkan kemampuan kasar yang diberikan treatment dengan permainan halang rintang dan tidak diberikan treatment dengan permainan halang rintang.

Penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain Quasi Eksperimental Design jenis Nonequivalent Control Grup Design. Menurut Sugiyono, (2018: 122)

rancangan nonequivalent control group design adalah sebagai berikut:

O1	x	O2
O3		O4

Bagan 3.1 Desain Penelitian

Sumber: Sugiyono (2018: 122)

Dari bagan di atas dapat diketahui prosedur penelitian sebagai berikut:

O1 : Pre-test kemampuan motorik kasar diberi perlakuan dengan berjalan jinjit pada garis lurus dengan jarak 3 meter, melompati benda di depan anak sebanyak 4 lompatan, meloncati benda di depan anak sebanyak 4 loncatan yang dilakukan di dalam kelas.

O2 : Post-test motorik kasar anak setelah diberi perlakuan dengan permaian halang rintang dengan berjalan jinjit pada garis lurus dengan jarak 3 meter, melompati benda di depan anak sebanyak 4 lompatan, meloncati benda di depan anak sebanyak 4 loncatan yang dilakukan di lapangan.

X : Treatment atau perlakuan yang diberikan melalui permainan halang rintang

O3 : Pre-test kemampuan motorik kasar anak sebelum diberi perlakuan pada kelompok kontrol dengan berjalan jinjit pada garis lurus dengan jarak 3 meter, melompati benda di depan anak sebanyak 4 lompatan, meloncati benda di depan anak sebanyak 4 loncatan dilakukan di dalam kelas.

O4 : Post-test kemampuan motorik kasar anak setelah diberi perlakuan pada kelompok kontrol dengan berjalan jinjit pada garis lurus dengan jarak 3 meter, melompati benda di depan anak sebanyak 4 lompatan, meloncati benda di depan anak sebanyak 4 loncatan dilakukan di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22-30 Maret 2021 dilakukan 7 kali pertemuan. Penelitian dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Sumengko. Validasi instrumen dilakukan peneliti untuk menentukan lembar observasi yang digunakan dalam mengukur kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, dalam penelitian ini telah diuji validitasnya dalam setiap butir item dengan menggunakan validitas konstruk (construct validity) melalui judgment experts yaitu berdasarkan beberapa pendapat para ahli. Proses validasi dilakukan dengan memvalidasi instrumen penelitian serta RPPH yang akan digunakan. Hasil dari proses validasi instrumen penelitian dan RPPH oleh validator yakni instrumen penelitian dan RPPH layak dan valid digunakan dalam penelitian dengan saran.

Sedangkan untuk uji reliabilitas data menggunakan kesepakatan antar rater (Interrater reliability) dengan teknik Cohens's Kappa. Dasar keputusan koefisien cut value dalam perhitungan Cohen's Kappa yaitu sebagai berikut.

Tabel 1 Koefisien kesepakatan Cohen's Kappa

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

r 0,81 – 0,99 kesepakatan mendekati sempurna.

(Sumber : Viera & Garrett, 2005: 360)

Tabel 2 Reliabilitas Instrumen Teknik Cohen's Kappa Symmetric Measures

	Value	Measures Value Asymp. Std. Errora	Approx. T	Approx. Sig.
Measure of Agreement Kappa	0,790	,077	10,243	,000
N of Valid Cases	35			

a. Not assuming the null hypothesis.

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

(Sumber: Data Diolah SPSS 24.0 for windows)

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

Penelitian ini dilakukan di Tk Dharma Wanita Persatuan Sumengko Gresik. Kurun waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 22 maret 2021 sampai dengan 30 maret 2021. Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A di Dharma Wanita Persatuan Sumengko Gresik. Pre-test yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan berjalan jinjit pada garis lurus dengan jarak 3 meter, melompati benda di depan anak sebanyak 4 lompatan, meloncati benda di depan anak sebanyak 4 loncatan Perolehan

jumlah skor pre-test kelompok eksperimen memperoleh skor 78 dengan rata-rata 4,8 sedangkan kelompok kontrol memperoleh skor 87 dengan rata-rata 5,4. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar pada kelompok eksperimen lebih rendah daripada kelompok kontrol.

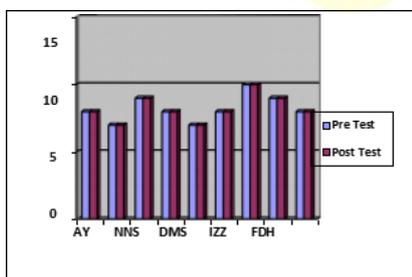
Setelah diambil data pre-test maka diberikan treatment yakni dengan permainan "Halang Rintang". Pelaksanaan treatment dilakukan pada tanggal 23-27 Maret 2021. Permainan halang rintang dalam penelitian ini, yaitu menggunakan alat-alat berupa cobe kerucut ukuran kecil, kardus kecil, papan titian, tali, dan simpai. Permainan halang rintang dimulai dari berjalan di atas papan titian dilanjutkan berjalan jinjit di atas tali, selanjutnya melompat di simpai yang telah disiapkan dan yang terakhir gerakan meloncat kardus-kardus kecil.

Treatment pada hari pertama terlihat anak kurang seimbang dalam berjalan jinjit dan melompat. Hal ini diuktikan beberapa anak tidak dapat berjalan lurus pada rintangan jalan zigzag melewati cobe kerucut serta beberapa anak terjatuh saat melompat.

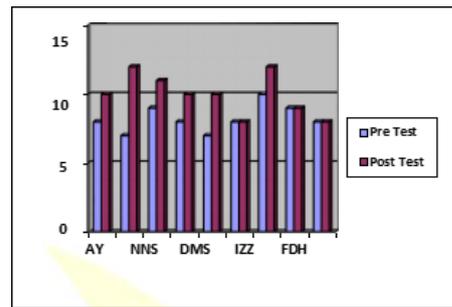
Hari kedua pelaksanaan treatment, peneliti mengajak anak berhitung ketika melewati rintangan. Dengan dilakukan demikian, anak semakin senang dan tidak gugup sehingga dapat melaksanakan dengan baik. Keseimbangan anak mulai terlihat, hal ini dibuktikan pada saat anak melewati rintangan anak dapat melewati dengan baik. Hari ketiga pelaksanaan treatment, terlihat anak-anak sudah dapat menjaga keseimbangan dengan baik.

Setelah diberikannya pemberian treatment peneliti mengambil data post-test. Perolehan jumlah skor post-test pada kelompok eksperimen memperoleh 120 dengan rata-rata 7,5, sedangkan kelompok kontrol yang tidak diberikn treatment memperoleh 103 dengan rata-rata 6,4. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan skor rata-rata pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Adapun hasil sebelum perlakuan (pre-test) dan sesudah perlakuan (post-test) tersebut diasajikan dalam tabel berikut ini:



Grafik 1. Rekapitulasi Nilai Pada Kelompok Kontrol



Grafik 2. Rekapitulasi nilai pada kelompok eksperimen

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

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

	kelompok	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig
Hasil Kemampuan Motorik Kasar	pre-test eksp	,942	10	,041
	post-test eksp	,937	10	,035
	pre-test kontrol	,866	10	,030
	post-test kontrol	,744	10	,001

(Sumber: Data Diolah SPSS 24.0 for windows)

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas dengan menggunakan teknik levene menunjukkan hasil bahwa data homogen ditunjukkan dengan nilai signifikansi (Sig) Based on Mean diatas 0,05 atau sig > 0,05 yaitu 0,168 > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa varians data merupakan data homogen.

Hasil perhitungan uji asumsi menunjukkan bahwa data berdistribusi tidak normal akan tetapi

homogen sehingga metode statistik yang digunakan yaitu nonparametrik dengan Mann-Whitney U-Test sebelum menghitung dengan Mann-Whitney U-Test yaitu dilakukan perhitungan selisih post-test dan pre-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu dengan menggunakan Uji N-Gain Score dengan bantuan SPSS 24.0

Tabel 5 Hasil Perhitungan Uji N-gain Score for windows.

(Sumber: Data Diolah SPSS 24.0 for windows)	Kelompok	Kelompok
	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata	6,5772	-2,3401
Minimal	1,03	-9,47
Maksimal	10,90	6,42

Menurut Raharjo (2012) perhitungan N-Gain atau Normalized Gain Score dengan cara menghitung selisih antara nilai pre-test dan nilai pos-test pada perlakuan tertentu yang diterapkan. Adapun hasil selisih yang diperoleh dari perhitungan N-gain Score yaitu sebagai berikut.

Berdasarkan tabel 5 hasil perhitungan uji N-Gain Score menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain Score untuk kelompok eksperimen adalah sebesar 6,5772, dengan nilai minimal 1,03 dan nilai maksimal yaitu sebesar 10,90. Sementara untuk rata-rata N-Gain Score kelompok kontrol adalah sebesar -2,3401, dengan nilai minimal -9,47 dan nilai maksimal yaitu sebesar 6,42. Selanjutnya yaitu dilakukan uji hipotesis, karena data statistik yang dihasilkan adalah non-parametrik sehingga menggunakan uji analisis ini menggunakan uji Mann-Whitney U-Test. Uji Mann-Whitney U-Test digunakan untuk mengetahui perbedaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil perhitungan uji Mann-Whitney U-Test yaitu dari hasil selisih post-test dan pre-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut ini adalah hasil uji Mann-Whitney U-Test.

Tabel 6 Hasil Uji Hipotesis Mann-Whitney U-Test Test Statistics

	Hasil Kemampuan Motori Kasar
Mann-Whitney U	15,000
Wilcoxon W	1143,000

Z	-8,243
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

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

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan Mann-Whitney U-Test yaitu Asymp.Sig. yaitu sebesar 0,000. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan bahwa apabila hasil Sig. lebih kecil dari 0,05 atau Asymp.Sig. $< \alpha$ (0,05) maka terdapat perbedaan yang signifikan, namun apabila hasil Sig. lebih besar dari 0,05 atau Asymp.Sig. $> \alpha$ (0,05) maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil pada tabel 6 tersebut yaitu Asymp.Sig. menunjukkan sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan dari permainan “Halang Rintang” terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumengko Gresik.

Berdasarkan hasil perbedaan yang signifikan dari kemampuan motorik kasar yang dilakukan pada 10 anak dari kelompok eksperimen bahwa hasil uji selisih dengan N-Gain Score menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari hasil uji Mann-Whitney U-Test didapatkan hasil hitung Z sebesar -8,243 dan signifikansi sebesar 0,000 $< 0,005$ sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji Mann-Whitney U-Test disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh permainan “Halang Rintang” terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

Adanya pengaruh permainan “Halang Rintang” terhadap kemampuan motorik kasar ini dikarenakan permainan “Halang Rintang” dirancang khusus untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, sehingga memiliki kelebihan yaitu dapat mengembangkan perkembangan anak secara berdampingan dalam aspek keseimbangan, kelenturan dan kelincuhan atau gerak yang mengandung koordinasi bilateral. Karena pada dasarnya anak menyukai aktifitas fisik dan berbagai jenis olahraga, mereka tidak suka diam dan ingin bergerak terus. Sehingga pada permainan “Halang Rintang” memberikan manfaat motorik kasar yaitu gerakan anak semakin terkoordinasi dalam hal keseimbangan, kelenturan dan kelincuhan karena otot syarat kasar anak bergerak dengan baik. Adapun hubungan permainan “Halang Rintang” dengan kemampuan motorik kasar anak yaitu semakin tinggi nilai kemampuan yang didapatkan

maka semakin meningkat kemampuan motorik kasar anak. Sebaliknya, semakin rendah nilai kemampuan anak semakin rendah tingkat kemampuan anak.

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

Selain memberikan beberapa manfaat dalam meningkatkan motorik kasar anak permainan “halang Rintang” juga dapat mengembangkan perkembangan bahasa, kognitif, nilai agama moral dan sosial emosional. Karena pada permainan “Halang Rintang” selain anak dapat dengan senang menggerakkan tubuhnya melalui permainan tradisional yang dimodifikasi menjadi permainan yang digemari anak dan memberikan stimulasi bagi seluruh aspek perkembangan selain memperhatikan karakteristik anak. Permainan “Halang Rintang” adalah permainan yang mendukung belajar anak secara kinestetik dimana pada permainan ini terdapat gerak yang mendukung perkembangan kognitif anak karena melatih anak untuk menjaga keseimbangan, koordinasi gerak dan kelenturannya. Menurut Jasmine (2012:25), Orang yang memiliki kecerdasan jenis ini berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan mempergunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Guru dapat memfasilitasi anak yang memiliki kecerdasan ini dengan memberikan pembelajaran meniti papan titian, senam irama, merayap atau berlari jarak pendek Sehingga adanya pengaruh yang signifikan pada kelompok eksperimen terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun dikarenakan adanya pemberian perlakuan (treatment) permainan “Halang Rintang” yang diberikan sebanyak 3 kali treatment dengan 6 kali pertemuan. Begitu sebaliknya pada kelompok kontrol tidak terdapat pengaruh yang signifikan dikarenakan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan (treatment) melainkan pembelajaran

seperti biasa sesuai dengan RPPH lembaga yang ada di TK Dharma Wanita Persatuan Sumengko Gresik.

Simpulan

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

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan dan dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

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

DAFTAR PUSTAKA

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

- Aisyah, S. 2014. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Banten: Universitas Terbuka
- Angraeni, dkk. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Vol. 1 No.1. Universitas PGRI Surabaya*. (Online) (https://www.researchgate.net/publication/324820928_Pengaruh_Permainan_Tradisional_Lompat_Tali_terhadap_Perkembangan_Motorik_Kasar_Anak_Usia_5-6_Tahun, diakses 9 Mei 2021)
- Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Djumidar Mochamad. 2004. *Gerak-gerak Dasar Atletik dalam Bermain*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fitri, R. (2017). Metakognitif pada proses belajar anak dalam kajian neurosains. *Jurnal Pendidikan* , 44-52.
- Gallahue, David L. (1996). *Development Physical Education for Today's Children*. Chicago : Brown & Benchmark.
- Hurlock, E. B. (2011). *Perkembangan anak jilid 1 edisi ke enam*. Jakarta: Erlangga.
- Jasmine, J.(2012). *Mengajar Berbasis Multiple Intellegences*. Bandung: Nuansa.
- Mendikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdikbud.
- Montolalu, dkk. 2012. *Bermain dan Permainan Anak*. Banten: Universitas Terbuka
- Saeful, Elsa Desmira. 2016. Hubungan Permainan Halang Rintang dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Ar-Rahman Bandar Lampung. *Skripsi. Universitas Lampung*. (Online) (<http://digilib.unila.ac.id/23009/10/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>, diakses 9 Mei 2021).
- Setyowati, S. 2012. *Pendidikan Seni Tari dan Koreografi untuk Anak Usia Dini*. Surabaya: Unesa University Press
- Sudarsini. 2016. *Modul Gerak Dasar dan Gerak Irama*. Malang: Penerbit Gunung Samudera.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UT Cipta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Mancanan Jaya Cemerlang.
- Supriyaningsih. 2015. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Halang Rintang di Kelompok B TK Dharma Wanita Kranganom Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014-2015. *Artikel. UniversitasNusantara PGRI Kediri*. (Online) (http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/13.1.01.11.0513P.pdf, diakses 9 Mei 2021)
- Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Upton, Penney. 2012. *Psikologi*. Jakarta: Erlangga.
- Viera, A. J., & Garrett, J. M. (2005). *Understanding Interobserver Agreement: The Kappa Statistic*. *Research Series*.
- Wah, N. M. (2011). Power comparisons of shapiro-wilk, kolmogorov-smirnov, liliefors and anderson-darling tests. *journal of statistical modeling and analytics* , 21-33