

PENGEMBANGAN PERMAINAN GOBAK SODOR MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KECAMATAN SEKARAN LAMONGAN

Sayyidati Lubaba

(saylub@rocketmail.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Rohita

(Ita_oracle@yahoo.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak dengan rentang usia 5-6 tahun ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan motorik kasar anak. Hal ini disebabkan karena kegiatan untuk motorik kasar anak kurang bervariasi. Sehingga sebagian besar kemampuan motorik kasar anak dalam hal berjalan jinjit sambil membawa bola, berjalan ke samping sambil membawa bola dan berlari sambil melompat dengan membawa bola masih belum banyak mengalami perkembangan. Hal ini dibuktikan ketika anak melakukan kegiatan berjalan jinjit masih banyak yang belum seimbang, ketika berjalan ke samping masih banyak yang melihat kesegala arah dan ketika kegiatan berlari sambil melompat anak masih terjatuh. Melihat keadaan seperti itu dalam penelitian ini akan mengembangkan sebuah permainan yang merupakan salah satu inovasi dari kegiatan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak berupa permainan *gobak sodor* modifikasi. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah permainan *gobak sodor* modifikasi efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Penelitian ini menggunakan desain *Research and Development*. Jenis penelitian menggunakan *one group pretest-posttest design*. Subyek yang digunakan untuk uji coba terbatas dilakukan di TK Al Hikma juga dengan 20 anak dan uji coba lebih luas dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 23 anak di TK Muslimat Rahayu Miru dan 16 anak di TK Muslimat Bunga Harapan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda *Wilcoxon* dengan rumus $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a diterima, dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil analisis data tentang kemampuan motorik kasar pada saat sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan permainan *gobak sodor* modifikasi diperoleh nilai rata-rata hasil sebelum perlakuan 11,3 dan rata-rata hasil sesudah pemberian perlakuan 16,2. Hasil perhitungan dengan uji jenjang diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0 < 30$). Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *gobak sodor* modifikasi efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia kelompok B di Taman Kanak-kanak.

Kata kunci : permainan gobak sodor modifikasi, motorik kasar.

Abstract

Research on children in group B in kindergarten with an age range of 5-6 years is motivated by the lack of interest and the interest of the students to participate in gross motor activities that exist in their school. This is because not a lot of innovation is given on any activities related to the improvement of gross motor skills. So that most gross motor skills of the students in terms of throwing objects (seed sacs), throwing objects and catching back up, walk forward (above the bridge board) to carry the load at the top of the head, jumped to the side, and jump to the front is still not much increased. Seeing such circumstances in this research will be to develop a game that is one of the innovation activities to improve a child's gross motor skills gobak sodor game modification. Gobak sodor game was quite effective modifications to improve the gross motor skills of early childhood group B.

The design of this research study Research and Development. This type of research uses one group pretest-posttest design. On research and development, there are several stages. In a preliminary study resulted in a product form modification gobak sodor game due to a book that will be tested and socialized. In the test conducted with the experiment, which compared the effectiveness and efficiency of the new system with the old work.

Analysis using non-parametric statistical test Wilcoxon marked degree. Based on the analysis of data on gross motor skills in pre test and post test using modifications gobak sodor game earned an average value of pre-test results of 11,3 and an average of the results of the post test 16,2. Calculation results obtained with test levels $t < t_{table}$ ($0 < 30$) so that H_a is accepted and H_0 is rejected. Conclusions This study shows that the game gobak sodor modifications effective in improving gross motor abilities of early childhood group B in kindergarten.

Keywords: game gobak sodor modification, gross motor skills.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan landasan yang terpenting bagi perkembangan anak selanjutnya dan aktivitas bermain merupakan alat pendidikan yang menjadikan pusat dari seluruh kegiatan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan yang menitik beratkan kepada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan.

Usia 0-6 tahun merupakan salah satu tahap usia yang berada pada masa peka yang merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kognitif, sosial emosional, motorik, bahasa dan moral agama. Masa ini juga sering disebut dengan masa keemasan (*golden age*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik yang disengaja ataupun yang tidak disengaja. Pada masa tersebut anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya termasuk perkembangan motorik.

Perkembangan motorik menjadi suatu hal yang sangat penting karena perkembangan motorik sangat berhubungan erat dan mempengaruhi kepada perkembangan yang lainnya. Perkembangan motorik dibagi menjadi dua yaitu perkembangan motorik halus dan motorik kasar. Motorik kasar adalah gerakan yang menggunakan otot – otot besar, sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot – otot kecil. Sejatinya anak usia dini telah melakukan gerakan sejak lahir. Dalam prosesnya pertumbuhan bayi menjadi dewasa tidak lepas dari seluruh gerakan, gerak yang dilakukannya membutuhkan kekuatan otot – otot besar untuk menggerakkannya. Gerakan tersebut bisa disebut sebagai motorik kasar.

Proses perkembangan kemampuan motorik kasar anak berhubungan dengan kemampuan gerak anak. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak akan terlihat jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang mereka lakukan. Oleh sebab itu, perkembangan kemampuan motorik kasar anak juga berhubungan erat dengan aktivitas bermain yang merupakan aktifitas utama yang dilakukan oleh anak. Salah satu karakteristik yang dimiliki anak usia dini adalah mereka memiliki energi berlebih yang harus disalurkan

melalui kegiatan yang menyenangkan. Kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman belajar untuk menemukan, aktivitas sensori motor yang meliputi penggunaan otot – otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual (Sujiono, 2009: 63). Semakin kuat kemampuan anak untuk bergerak dan semakin terampil anak dalam menguasai gerakan motoriknya, maka kondisi badan anak juga akan semakin sehat, selain itu anak akan menjadi lebih percaya diri dan mandiri.

Penguasaan ketrampilan motorik kasar memerlukan upaya aktif sang anak dalam mengkoordinasi beberapa komponen ketrampilan tersebut (Santrok, 2007: 207). Peningkatan kemampuan motorik terjadi sejalan dengan meningkatnya kemampuan koordinasi mata, kaki dan tangan. Perkembangan motorik bisa terjadi dengan baik apabila anak memperoleh kesempatan cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan yang melibatkan keseluruhan bagian anggota – anggota tubuhnya. Semua anak kecil memerlukan aktivitas fisik yang memerlukan energi yang cukup besar setiap harinya. Pembelajaran motorik sangat penting bagi anak usia dini karena pembelajaran motorik sangat berkaitan erat dengan perkembangan kehidupan mereka di sekolah maupun di luar sekolah.

Pembelajaran motorik kasar berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, dengan pembelajaran motorik anak akan menemukan hiburan yang nyata sehingga terhindar dari perasaan stress. Serta dengan pelaksanaan pembelajaran motorik anak dapat beranjak dari kondisi lemah ke kondisi kuat, dan dengan pembelajaran motorik kasar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan serta dapat menunjang ketrampilan anak (Richard, 2013: 24). Pembelajaran motorik kasar dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan seperti bermain bola, permainan selucuran, ayunan dan lain-lain.

Berdasarkan hasil observasi pada hari rabu tanggal 18 september 2013 anak di beberapa TK di Kecamatan Sekaran menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih banyak yang belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang ada dalam Permen Diknas diantaranya adalah menirukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan seperti berjalan jinjit dengan seimbang, berjalan ke samping tanpa membalik badan, berlari sambil melompat tanpa terjatuh. Hal ini dibuktikan saat anak melakukan kegiatan berjalan jinjit ada beberapa anak yang masih belum bisa seimbang dan belum bisa bertumpu pada jari-jari kaki, dan pada kegiatan berjalan ke samping.

Penyebab kurang berkembangnya motorik kasar anak di Kabupaten Lamongan khususnya di Kecamatan Sekaran, dikarenakan kurangnya pemberian stimulasi motorik kasar anak. Selama ini berdasarkan kenyataan di lapangan pada saat observasi diketahui bahwa stimulasi untuk perkembangan motorik kasar anak hanya dilakukan melalui kegiatan olahraga senam yang dilakukan satu minggu sekali. Selain itu, kegiatan motorik kasar berkembang hanya melalui kegiatan anak bermain bebas dengan alat permainan. seperti seluncuran dan ayunan yang tersedia di halaman sekolah.

Dari informasi tersebut, jelas diketahui bahwa kegiatan untuk menstimulasi kegiatan motorik kasar anak masih sangat kurang. Padahal, sebenarnya banyak cara yang bisa dilakukan guru untuk mengoptimalkan kegiatan motorik kasar anak. Salah satunya melalui permainan.

Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan pengembangan motorik kasar adalah permainan *gobak sodor* modifikasi. Permainan *gobak sodor* modifikasi merupakan permainan *gobak sodor* yang dimodifikasi cara bermainnya dengan menyisipkan kegiatan berjalan jinjit, berjalan ke samping dan berlari sambil melompat sehingga dapat dimainkan untuk anak usia 5-6 tahun. Permainan *gobak sodor* merupakan permainan tradisional yang didalam permainan tersebut terdapat kegiatan berlari yang dapat mengembangkan motorik kasar anak. Akan tetapi menurut Prana (2010: 37), permainan *galah gasin* atau biasa di sebut dengan permainan *gobak sodor* biasa dimainkan oleh anak SD atau anak usia 10-16 tahun, karena mengingat dalam permainan ini diperlukan kelincahan berlari. Agar permainan *gobak sodor* tersebut dapat dimainkan oleh anak TK khususnya kelompok B, maka diperlukan modifikasi dalam permainan tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka perlu dilaksanakan penelitian serta pengujian permainan *gobak sodor* modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Memperhatikan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan diteliti adalah apakah pengembangan permainan *gobak sodor* modifikasi efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5 – 6 tahun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan permainan *gobak sodor* modifikasi efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5 – 6 tahun.

Motorik adalah terjemahan dari kata *motor*, yang dapat diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot dan juga gerakannya (Samsudin, 2008: 10). Secara singkat, motor dapat

pula diartikan sebagai keadaan yang menimbulkan atau menghasilkan stimulasi atau rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik. Berbeda dengan Samsudin, menurut Zulkifli (dalam Samsudin, 2008: 11), motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Motorik merupakan semua kegiatan yang melibatkan otot-otot yang akan menimbulkan gerakan-gerakan tubuh. Di dalam perkembangan motorik terdapat tiga unsur yang menentukan yaitu otot, syaraf, dan otak. Ketiga unsur tersebut melaksanakan masing-masing perannya secara interaktif positif.

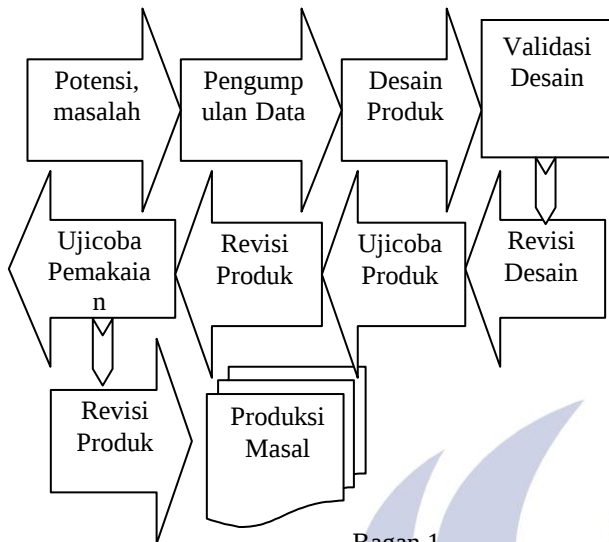
Motorik kasar adalah gerakan anggota badan secara kasar atau keras (Suyadi, 2010: 68). Kemampuan gerak anak melibatkan otot-otot besar sehingga tercipta gerak kasar sesuai dengan kebutuhan gerak anak dan dibutuhkan tenaga yang lebih untuk melakukannya. Motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak.

Permainan merupakan suatu bentuk kegiatan yang mempunyai suatu peraturan yang bersifat baku dan bebas, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakannya serta durasi suatu permainan tersebut (Suyanto, 2005: 125). Sedangkan pengertian gobak sodor Menurut Achroni (2012: 55), permainan *gobak sodor* dikenal pula dengan nama *galasin* atau *galah asin*. Ada beberapa dugaan terkait dengan permainan ini

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Metode ini merupakan sebuah strategi yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010: 297). Populasi dalam penelitian ini adalah TK gugus 2 kecamatan Sekaran Lamongan. Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik sampling purposive. Di mana penentuan sampelnya dengan pertimbangan tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Muslimat Bunga Harapan yang berjumlah 16 anak dan TK Muslimat Rahayu yang berjumlah 23 anak.

Terdapat beberapa langkah untuk melakukan penelitian pengembangan ini. Menurut Sugiyono (2010: 298) yaitu



Bagan 1
Langkah-langkah penelitian pengembangan

Penelitian ini menggunakan validitas konstruksi (*Construct Validity*). Menurut Sugiyono (2010:125) untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgement expert*) dan pengujian reliabilitas data secara internal yakni menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan satu kali pengamatan mencari reliabilitas pengamatan (observasi). Untuk menentukan toleransi perbedaan hasil pengamatan, digunakan teknik pengamatan reliabilitas. Rumus yang digunakan dikemukakan oleh H.J.X.Fernandes yakni sebagai berikut:

$$KK = \frac{2S}{N1 + N2}$$

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dengan proses pelaksanaan menggunakan observasi berperan serta (*participant observation*). Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *statistic non-parametris*. Uji *statistic non-parametris* yang digunakan adalah uji *Wilcoxon Matched Pairs Test* yang dalam pelaksanaannya menggunakan tabel penolong (Sugiyono, 2010: 151). Berikut tabel penolong yang digunakan pada penelitian ini:

Tabel 1.
Tabel Penolong Wilcoxon

Nama	X A 1	X B1	Beda	Tanda Jenjang		
			XB1- XA1	Jenjang	+	-

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari hasil observasi awal dan observasi setelah perlakuan tentang kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK Muslimat Bunga Harapan Latek Lamongan dan TK Muslimat Rahayu Miru Lamongan, kemudian dianalisis dengan statistik non parametrik menggunakan rumus uji jenjang bertanda Wilcoxon (*wilcoxon match pairs test*). Berdasarkan tabel hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji jenjang Wilcoxon, diketahui bahwa nilai t hitung yang diperoleh yaitu 0. Penentuan t hitung menurut Sugiyono (2010: 146), diambil dari jumlah jenjang yang kecil tanpa memperhatikan tanda t tabel yaitu menentukan (n,α), dimana n= jumlah sampel dan α= taraf signifikansi 5%. Sampel pada TK Muslimat Bunga Harapan 16 anak dan taraf signifikansi 5% sehingga t tabel berjumlah 30. Sedangkan sampel pada TK Muslimat Rahayu berjumlah 23 anak dan taraf signifikansi 5%, sehingga t tabel yang diperoleh yaitu 73.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan permainan *gobak sodor* modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, dapat disimpulkan bahwa permainan *gobak sodor* modifikasi secara signifikan dapat efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B. Hal itu dapat diketahui dari adanya perbedaan nilai antara sebelum perlakuan dan sesudah pemberian perlakuan yang berupa permainan *gobak sodor* modifikasi. Hal ini berdasarkan analisis uji jenjang bertanda *Wilcoxon*. Sehingga hasil pengambilan keputusannya adalah H_0 diterima.

Di TK Muslimat Bunga Harapan Latek Lamongan pada hasil perhitungan nilai kritis yang diperoleh yaitu t hitung < t tabel maka pengambilan keputusannya yaitu : H_0 diterima karena t hitung < t tabel (0<30). Kemudian di TK Muslimat Rahayu Miru Lamongan pada hasil perhitungan nilai kritis yang diperoleh yaitu t hitung < t tabel (0<73) dan H_0 ditolak apabila t hitung > t tabel (0>73).

Saran

1. Bagi Guru Dari hasil penelitian didapatkan permainan *gobak sodor* modifikasi dapat diterapkan pada anak kelompok B, diharapkan guru dapat menerapkan permainan ini sesuai dengan langkah-langkah, dalam pembuatan area bermain, guru menggunakan tali rafia bukan kapur dan dilakukan di luar ruangan atau out door .
2. Bagi Peneliti Lain Diharapkan bagi peneliti lain dapat melakukan penelitian pengembangan dengan lebih baik lagi dan sesuai dengan metode penelitian pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*.jogjakarta: Javalitera.
- Aristya. (2012). *Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui gerak dan lagu kelompok A di TK Dharmawanita Driyorejo Gresik*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : PG-PAUD FIP UNESA.
- Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi pembelajaran motorik di sekolah*. Jogjakarta :DIVA Press
- Fadilah, Muhamad. 2012. *Desain pembelajaran PAUD*. Jakarta:AR-RUZZ MEDIA.
- Gustiana, Asep Dewi. 2011. *Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kognitif Anak Usia Dini* [http://jurnal.upi.edu/file/19-Asep Deni Gustiana-edit.pdf](http://jurnal.upi.edu/file/19-Asep%20Deni%20Gustiana-edit.pdf) diakses tanggal 20 oktober 2013
- Hannurofik. 2010. *Teori-teori Perkembangan Motorik*. <http://id.scribd.com/doc/33133473/Teori-teori-perkembangan-Motorik-Aud>, diakses tanggal 20 Oktober 2013.
- Hildayani, Rini dkk. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Fridayanti, Hesty. 2013. *Pengembangan permainan gampanan modifikasi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B*. Skripsi tidak diterbitkan.PG-PAUD FIP UNESA.
- Latief, Mohammad Adnan. (2002). *Penelitian Pengembangan*. <http://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/09/Pengemb.pdf>. diakses 20 oktober 2013
- Muchi, Abdul. 2010 [http://digilib.unimus.ac.id/files/disk/134/jtpunimus-gdl- abdulmuchi-6667-3-bab ii.pdf](http://digilib.unimus.ac.id/files/disk/134/jtpunimus-gdl-abdulmuchi-6667-3-bab%20ii.pdf). diakses tanggal 20 oktober 2013
- Montolalu,dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Prana, Indiyah. 2010. *Permainan Tradisional Jawa.Klaten* : PT Intan Pariwara.
- Rudyanto dan Saputra, Yudha M. 2005. *Pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan ketrampilan anak TK*. Jakarta : Depdiknas.
- Santrok, Jhon W. 2007. *Perkembangan anak* . Jakarta :Erlangga.
- Samsuddin. 2008. *Pembelajaran motorik di taman kanak – kanak*. Jalitera . xvii
- Sa'diyah, Chalimatus(2013) *Penerapan permainan loncat karet gelang untuk meningkatkan motorik kasar pada anak kelompok B TK Islam Mutiara Surabaya*.Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PG-PAUD FIP UNESA.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep dasar paud*. Jakarta : PT Indeks
- Sumantri , MS. 2005. *Model pengembangan ketrampilan motorik kasar anak usia dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Suyadi. 2009. *Anak yang menakjubkan*.jogjakarta : Diva Press.
- Triyanto, Heri dkk. 2012 [http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/pe shr](http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr) diakses tanggal 20 oktober 2013.