

PENGARUH PERMAINAN KARET TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN PENELITIAN KUANTITATIF EKSPERIMEN DI TK SHAFIA ISLAMIC PRE SCHOOL & KINDERGARTEN PERUMNAS KARAWANG

Eva Kholipah, Rina Syafrida, Ine Nirmala

Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Singaperbangsa Karawang
evakholifah2000@gmail.com

Abstrak

Pertumbuhan dan perkembangan motorik dapat mempengaruhi kondisi anak di masa depan. Dengan demikian, orang tua perlu memperhatikan secara maksimal perkembangan dan pertumbuhan fisik dan motorik anak. Hal tersebut dapat membantu orang tua untuk mendeteksi terjadinya gangguan pada gerak fisik dan motorik anak. Pemanfaatan permainan pada pendidikan anak usia dini mampu mendorong siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Hal tersebut disebabkan oleh permainan yang merupakan hal menarik dalam dunia anak-anak. Sehingga hal dengan pemanfaatan permainan dalam pembelajaran akan mempermudah menyampaikan informasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan karet pada anak usia 5-6 tahun terhadap kemampuan motorik kasarnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pemanfaatan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan 3 cara yaitu pemberian pre-test, treatment, dan post-test. Peneliti memperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik anak dengan pemanfaatan media permainan karet dalam proses pembelajaran. Inovasi dan kreativitas guru dalam memilih media sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran sangatlah penting. Karena dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat maka akan lebih cepat menyerap stimulus yang diberikan guru. Dan dengan menggunakan media yang tepat maka anak tidak akan jenuh.

Kata kunci: Anak, Fisik, Gerak, Motorik, Stimulus.

Abstract

Motor growth and development can affect the child's condition in the future. Thus, parents need to pay maximum attention to children's physical and motor development and growth. It can help parents to detect the occurrence of disturbances in the physical and motor movements of children. The use of games in early childhood education can encourage students to be able to improve their gross motor skills. It is because the game is an exciting thing in the world of children. So, using games in learning will make it easier to convey information. This study aims to determine the effect of rubber games on children aged 5-6 years on their gross motor skills. The method used in this research is the use of a quantitative approach. Data collection techniques were carried out in 3 ways: giving pre-test, treatment, and post-test. Researchers obtained the results of increased children's motor skills by using rubber game media in the learning process. The innovation and creativity of teachers in choosing media as a tool to deliver learning materials are significant. Because by using the suitable learning media, it will be faster to absorb the stimulus given by the teacher. And by using the suitable media, the child will not be bored.

Keywords: Action, Children, Motor, Physical, Stimulus.

PENDAHULUAN

Kesiapan mental yang optimal pada anak merupakan fokus utama

dalam pendidikan anak usia dini. Kesiapan mental merupakan hal yang fundamental bagi anak sebelum memasuki jenjang pendidikan yang

lebih tinggi. Dengan demikian, kesiapan mental berperan penting dalam proses perkembangan dan pertumbuhan anak untuk kehidupannya kelak.

Usia emas anak merupakan waktu istimewa anak untuk dapat mengoptimalkan kemampuan pertumbuhan dan perkembangannya baik dari sisi kognitif, afektif, dan motorik. Pembentukan karakter anak dapat diciptakan di waktu emas ini. Hal tersebut didasari oleh waktu perkembangan yang lebih cepat dan optimal adalah di rentang usia sejak dilahirkan hingga usia 6 tahun.

Pada anak usia taman kanak-kanak kemampuan perkembangan anak akan sangat terlihat. Hal tersebut dapat dibuktikan dari adanya perkembangan kemampuan fisik dan motoriknya dengan sangat pesat. Perkembangan fisik dan motorik yang pesat menandakan bahwa kondisi fisik anak adalah aktif. Sehingga keaktifan anak dapat lebih diperhatikan oleh orang tua maupun guru dalam masa pertumbuhan anak.

Pertumbuhan dan perkembangan motorik dapat mempengaruhi kondisi anak di masa depan. Dengan demikian, orang tua perlu memperhatikan secara maksimal perkembangan dan pertumbuhan fisik dan motorik anak. Hal tersebut dapat membantu orang tua untuk mendeteksi terjadinya gangguan pada gerak fisik dan motorik anak.

Melihat kondisi tersebut, orang tua perlu mengetahui pentingnya perkembangan fisik anak dan bentuk-bentuk kemampuan motorik anak. Untuk mengembangkan kemampuan fisik dan motorik anak, anak perlu memiliki keterampilan motorik yang terdiri dari 1) Keterampilan lokomotor: berjalan, berlari, melompat, dan meluncur, 2) Keterampilan nonlokomotor: mengangkat, mendorong, melengkung, berayun,

menarik, 3) Keterampilan memproyeksi dan menerima atau menangkap benda: menangkap dan melempar.

Seorang anak perlu mengeluarkan tenaga lebih untuk membuat otot-otot yang lebih besar dapat berkoordinasi dengan baik. Koordinasi tersebut merupakan sebuah kemampuan yang perlu dimiliki oleh seorang anak. Koordinasi tersebut disebut sebagai gerakan motorik kasar. Gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasinya. Jika anak tidak bisa menguasai kemampuan tersebut, anak tidak akan mampu mengontrol keseimbangan tubuhnya dengan baik.

Pada usia keemasan anak yaitu sekitar umur tahun, perkembangan motorik anak lebih dominan berkembang. Namun, sebagian anak memiliki keterlambatan dalam perkembangan motoriknya. Keterlambatan tersebut didasari oleh berbagai faktor yang dapat menyebabkannya. Faktor-faktor yang dapat menyebabkan terjadinya keterlambatan antara lain faktor lingkungan, faktor penyakit bawaan/genetik, serta kepribadian anak. Anak yang tidak diberi kebebasan atau kesempatan dalam bergerak akan mengalami keterlambatan memiliki kemampuan motorik kasar. Sehingga orang tua perlu memberikan kesempatan anak untuk bergerak. Dengan demikian, proses perkembangan dan pertumbuhan gerak motorik anak tidak terganggu.

Salah satu permasalahan yang dihadapi pada proses pembelajaran di TK Shafa Islamic Pre School & Kindergarten adalah kondisi pembelajaran yang masih bersifat monoton, yang dimana anak belajar di kelas lebih banyak duduk dibandingkan dengan melakukan kegiatan yang melatih motorik kasar sehingga kurang menyentuh motorik kasar anak itu

sendiri berdasarkan hasil observasi awal. Hal ini teridentifikasi 4 anak dari 20% yang memiliki tingkat pencapaian perkembangan kemampuan motorik kasar tersebut dalam kategori baik. Sedangkan 10 anak dari 80% masih belum mampu melakukan gerak dasar (melompat, berlari, memanjat).

Hal ini dibuktikan oleh hasil pengamatan anak secara langsung yang dibantu guru kelas kelompok B. Pada saat pengamatan pra observasi yang dilakukan kepada seluruh anak kelompok B TK Shafa Islamic Pre School & Kindergarten Perumnas Karawang keterampilan motorik kasarnya masih menunjukkan dibawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Bukti terlihat pada kemampuan lokomotor anak. Siswa di TK Shafa Islamic Pre School & Kindergarten Perumnas Karawang cenderung kaku dalam berjalan dan melompat dengan satu kaki melewati rintangan. Sehingga terjadi ketidakseimbangan gerak tubuh anak. Selain itu, badan tidak condong kedepan saat berlari, tidak membengkokkan pinggul pada saat melompat, dan pengaturan gerak melempar tidak berkoordinasi secara optimal karena tidak adanya keseimbangan antara gerakan tangan dan mata. Sehingga hal tersebut meyakini bahwa kategori anak belum termasuk ke dalam kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan berdasarkan standar nasional.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti bertujuan untuk menemukan solusi dari permasalahan. Sehingga harapannya adalah peneliti dapat menghindari hambatan dalam perkembangan motorik anak di TK Shafa Islamic Pre School & Kindergarten. Dengan demikian, terganggunya perkembangan motorik kasar anak dapat dihindari dan tidak

terjadi secara berkelanjutan yang mana akan mempengaruhi kondisi anak di masa yang akan datang.

METODE

Peneliti memanfaatkan metode penelitian kuantitatif dalam penelitian ini. Untuk mengetahui pengaruh permainan karet terhadap kemampuan Motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Shafa Islamic Pre School & Kindergarten Perumnas Karawang penggunaan metode eksperimen sesuai dengan tujuan penelitian.

Pengaruh perlakuan serta tingkat hubungan 2 variabel atau lebih dalam kondisi yang dikendalikan merupakan kegiatan pengumpulan data dalam penelitian eksperimen. Berdasarkan tujuan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh, penelitian eksperimen ini sesuai. Hal tersebut disebabkan karena dalam penelitian eksperimen, variabel dapat dipengaruhi dan diberi treatment atau perlakuan khusus. Sehingga hal tersebut dapat mengetahui pengaruh dari treatment yang diberikan.

Penggunaan one group pre dan post test desain merupakan sebuah treatment yang diberikan dalam penelitian ini. Peneliti mengukur terlebih dahulu variabel yang terkait dengan penelitian. Kemudian, variabel diberi treatment dan diukur dengan menggunakan alat ukur yang sama.

Penelitian ini dilakukan pada periode 25 Juli hingga 4 Agustus 2022 di TK Shafa Islamic Pre School & Kindergarten. Sehingga populasi penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas B di TK Shafa Islamic Pre School & Kindergarten. Setiap rombongan kelas di sekolah ini terdiri dari 14 anak. Sampel penelitian yang dipilih adalah usia 5 hingga 6

tahun di kelompok B TK Shafa Islamic Pre School & Kindergarten.

Teknik pengumpulan sampel kali ini peneliti menggunakan teknik random sampling yaitu teknik pengumpulan sampel yang dilakukan secara acak. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik random sampling dimana peneliti mengambil sampel 14 anak dari jumlah 35 anak yang ada disekolah. Keempat belas anak tersebut dipilih secara acak dengan cara pengocokan.

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian sehingga data yang dikumpulkan sesuai dengan tujuan dari penelitian itu sendiri. Arikunto menyampaikan bahwa terdapat beberapa jenis variasi dalam instrument penelitian seperti angket,

ceklist, daftar ceklist, pedoman wawancara, dan observasi. Dari instrument tersebut akan didapatkan informasi yang digunakan peneliti untuk dijadikan sebuah data yang akurat. Angket merupakan instrument penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab, dan data penelitian diambil ketika penelitian dilakukan dimulai dari pretest sampai posttest.

Kisi-kisi instrument dibuat untuk dijadikan alat untuk mempermudah dalam mengumpulkan data. Pembuatan kisi-kisi instrument merupakan salah satu dari pengembangan instrument. Berikut merupakan kisi-kisi instrument yang dimodifikasi sedemikian rupa oleh peneliti.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Motorik Kasar

No	Variabel	Indikator	No Item	Pernyaaan
1	Motorik Kasar	Kekuatan otot tubuh	1.	Anak mampu berlari dalam jarak pendek
			2.	Anak mampu berdiri dengan kedua kaki dengan posisi seimbang
			3.	Anak mampu melompat dengan ketinggian 30cm (lutut anak)
			4.	Anak mampu melakukan gerakan melempar karet menggunakan tangan kanan/kiri
		Kecepatan	5.	Anak mampu melakukan 3 putaran karet
			6.	Anak mampu melompati rantai karet yang digerakkan seperti ular
			7.	Anak mampu menyelesaikan 2 permainan karet dengan cepat
			8.	Anak mampu melakukan gerakan berlari memindahkan karet dari satu tempat ke tempat lain
		Koordinasi gerakan	9.	Anak mampu melakukan gerakan skipping karet gelang
			10.	Anak melakukan gerakan menarik ulur karet
			11.	Anak melakukan gerakan memutar-mutar karet menggunakan tangan bagian kanan/kiri
			12.	Anak mampu melakukan gerakan melompat menggunakan karet berjarak
		Keseimbangan tubuh	13.	Anak melakukan gerakan meloncatkan kaki kanan/kiri melewati karet
			14.	Anak melakukan gerakan meloncat ke

Kelenturan	15.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki tanpa terjatuh
	16.	Anak mampu mempertahankan posisi tubuh ketika sudah melakukan gerakan lompat tinggi
	17.	Anak mampu melakukan gerakan meloncat melewati karet bergelombang horizontal
	18.	Anak mampu melakukan gerakan meloncat menggapai karet menggunakan tangan kanan/kiri
	19.	Anak mampu melakukan gerakan merangkak di bawah karet setinggi 50-80 cm

Pengumpulan data instrument tentang motorik kasar berupa angket, yang akan diuji validitas dan reabilitas terlebih dahulu sebelum disebarkan kepada responden. Uji tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah instrument yang dibuat bisa dijadikan alat ukur dan ketepatan instrument dalam penelitian. Sedangkan uji reabilitas untuk mengetahui apakah instrument dapat dipergunakan ditempat atau waktu yang berbeda. Jika kisi-kisi instrument dinyatakan valid maka hasil dari perhitungan reabilitas dipercaya dapat digunakan sebagai pengumpulan data.

Uji validitas menurut Sugiyono (2017) adalah ataraf ketetapan daro

sebuah data yang telah terkumpul dalam suatu penelitian. Ketika melakukan uji validitas sebuah instrument sebelumnya harus mengkorelasikan skor dari butir-butir instrument terlebih dahulu. Apabila butir-butir tersebut mempunyai nilai korelasi sama dengan atau lebih dari 0,3 maka butir instrument tersebut dinyatakan valid. Sugiyono (2012). Rumus korelasi person product moment sebagai berikut:

Dimana:

$$r_{xy} = \frac{\sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{N}}{\sqrt{(\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N})(\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N})}}$$

N =Jumlah independen

X =Skor Variabel (Jawaban responden)

Y =Skor total variabel untuk responden

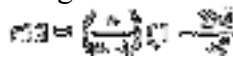
Tabel 2. Kriteria Koefisien Korelasi Validitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Validitas
0,80<rxyl,00	Sangat Tinggi	Validitasnya sangat baik
0,60<rxyl,00	Tinggi	Validitasnya baik
0,40<rxyl,00	Cukup	Validitasnya cukup baik
0,20<rxyl,00	Rendah	Validitasnya buruk
0,00<rxyl,00	Sangat Rendah	Validitasnya sangat buruk

Sedangkan uji realibilitas digunakan untuk melihat sejauh mana alat ukur atau instrumen dapat mendapatkan hasil yang relative tidak berbeda apabila dilakukan pengukuran kembali pada waktu yang berbeda terhadap gejala yang sama. Angket kerjasama ini terjadi dari 15 butir pernyataan. Perhitungan realibilitas

instrument bertujuan untuk menunjukan bahwa instrument yang dipakai dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat penyaringan data jika perhitungan butir-butir instrument tersebut sudah dinyatakan valid. Untuk mengukur realibilitas menggunakan rumus:

Keterangan:



r_{11} = reabilitas instrument
 k = banyaknya butir soal
 $\sum a^2b$ = mean kuadrat kesalahan
 $.a^2t$ = varian total

Untuk mengetahui betapa tingkat koefisien derajat realibilitasnya menurut Arikunto (2012) bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Reliabilitas
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi	Reliabilitasnya sangat baik
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi	Reliabilitasnya baik
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup	Reliabilitasnya cukup baik
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah	Reliabilitasnya buruk
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah	Reliabilitasnya sangat buruk

Pengumpulan data merupakan usaha dalam mengumpulkan keterangan yang diperlukan, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan Tes Awal (Pretest) dilakukan untuk mengetahui motorik kasar anak sebelum dilakukan perlakuan (Treatment). Tes Awal tersebut dilakukan di TK Shafa Islamic Pre School & Kindergarten.
- 2) Pelaksanaan Perlakuan (Treatment) Permainan karet dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan. Dalam pelaksanaan eksperimen permainan karet dilakukan terbagi tiga bagian, yaitu pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Adapun uraian Permainan karet adalah permainan kelompok kecil dan permainan kelompok besar.
- 3) Pelaksanaan Tes Akhir (Posttest). Dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh permainan karet terhadap motorik kasar anak subyek penelitian setelah treatment Permainan Karet dilaksanakan perlakuan selama 8 pertemuan.

Setelah data terkumpul kemudian langkah selanjutnya untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan, maka untuk

menganalisis data dan membuktikan kebenarannya hipotesis menggunakan Microsoft Office Excel. Urutan dan langkah-langkah dalam pengolahan data pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

- 1) Uji Normalitas Sebelum uji hipotesis maka data harus diuji normalitas terlebih dahulu dengan taraf signifikan $p > 0,05$ jika lebih besar maka data dinyatakan berdistribusi normal dan dapat dilakukan uji t. Uji normalitas menggunakan Kolmogorov Smirnov untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak normal.
- 2) Uji Homogenitas Uji Homogenitas antar kelompok dengan Levene Statistic test ($p > 0.05$) untuk mengetahui apakah varians antar kelompok homogeny atau tidak. Hasil uji ini untuk menentukan apakah analisis data menggunakan statistic parametrik atau non parametrik.
- 3) Uji Hipotesis Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t berpasangan ($p \leq 0,05$) untuk mengetahui besar peningkatan dari Pretest dan Posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini meneliti tentang Pengaruh permainan karet terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun. Penelitian ini dilakukan karena peneliti menemukan masalah tentang kurangnya kemampuan motorik kasar anak yang kondisi pembelajarannya masih bersifat monoton. Hal tersebut terlihat saat pembelajaran dilakukan. Pada penelitian ini menggunakan sampel kelas B yang berusia 5-6 Tahun. Sebelum penelitian terlebih dahulu peneliti melakukan observasi untuk mengetahui bagaimana kondisi lingkungan serta proses pembelajaran di sekolah tersebut.

Dalam kegiatan observasi, peneliti menemukan bahwa terdapat anak yang belum bisa menyeimbangkan tubuhnya ketika melompat dan posisi badan yang tidak membungkuk ke depan ketika berlari. Penelitian ini dilakukan pada kelompok B yang terdiri dari 14 anak. Kemudian peneliti memberikan treatment selama 8 pertemuan untuk mengetahui pengaruh perkembangan fisik motorik anak.

Data yang didapatkan dari penelitian pre test dan post test kemudian diolah dan dideskripsikan agar dapat memperoleh dan memberikan gambaran dari hasil

distribusi skor variable penelitian. Untuk data pre test dan post test yang sudah didapatkan kemudian dianalisis dan dilakukan perbandingan untuk dapat melihat perubahan dan pengaruh yang terjadi setelah dilakukan treatment. Untuk deskripsi data yang didapat dari skor tertinggi, skor rendah, standar deviasi dan mengetahui jumlah skor untuk mengetahui perbedaan antara pretest dan post test pada sampel pada kelompok eksperimen.

Pada kegiatan pre-test, peneliti memberikan pengenalan terlebih dahulu kepada anak. Pengenalan tersebut tentang macam-macam permainan karet, cara bermain, dan lain sebagainya.

Setelah dilakukan pre test data yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan statistik deskriptif yang bertujuan untuk menjabarkan karakteristik data yang diperoleh dari nilai rata-rata (mean), standar deviasi, nilai minimum, nilai maksimum, median, modus, varian dan jumlah skor pre test dan post test untuk melihat perbedaan. Dengan distribusi frekuensi akan ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik. Dari jumlah skor yang didapat akan diketahui perbedaan nilai antara pre test dan post test pada kelompok B. Dari hasil pre- posttest diperoleh data yaitu:

Tabel 4. Deskripsi Data Hasil Pre dan Post-Test Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

No	Deskripsi Data	Pre-Test	Post-Test
1	Nilai tertinggi	30	72
2	Nilai terendah	19	61
3	Rerata (Mean)	23.2	66.5
4	Median	22.5	66.5
5	Modus	21	62
6	Varian	12.0	14.11
7	Standar deviasi (Simpangan baku)	3.47	3.75
8	Jumlah skor data mentah	326	931

Untuk rangkuman seluruh deskripsi data informasi dari pre test motorik kasar anak disusun dalam table distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Skor Pre test Kemampuan Motorik Kasar anak usia 5-6 Tahun

No	Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frekuensi Absolute	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relative
1	19-21	19,5	21,5	6	6	42,5%
2	22-24	21,5	24,5	3	9	21,5%
3	25-27	24,5	27,5	3	12	21,5%
4	28-30	27,5	30,5	2	14	14,5%
				14		100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa responden sebanyak 14 anak maka dari tabel diatas didapatkan nilai frekuensi dan nilai interval dari setiap kelas interval. Bila responden yang memiliki skor dibawah rata-rata dalam kemampuan motorik kasar sebelum diberikan perlakuan atau treatment sebanyak 14,5%. Maka responden yang berada pada kelas diatas rata-rata senilai 42%.

Setelah dilakukan 8 kali treatment terhadap peserta didik menggunakan media permainan karet untuk melihat hasilnya apakah kemampuan motorik kasar pada anak meningkat atau tidak ada peningkatan maka dilakukan post test. Jika dilihat dari total skor pretest yang berjumlah 326 sednagkan jumlah total skor posttest adalah 931. Dari hasil ini dapat terlihat bahwa ada peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Skor Post-Test Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

No	Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frekuensi Absolute	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relative
1	61-63	60,5	63,5	4	4	28,5%
2	64-66	63,5	66,5	3	7	21,5%
3	67-69	66,5	69,5	3	10	21,5%
4	70-72	69,5	72,5	4	14	28,5%
				14		100%

Berdasarkan data penelitian di atas, diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah diberi treatment selama 8 kali pertemuan. Tidak terdapat anak yang kemampuan motorik kasarnya berada di bawah rata-rata. Peningkatan sebesar 24% terjadi setelah pemberian treatment. Dapat disimpulkan bahwa, pemberian treatment permainan karet pada anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Pengujian data dalam penelitian ini dilakukan sebagai prasyarat menganalisis data. Pengujian data memanfaatkan teknik uji Kormogrov Smirnov dengan SPSS serta uji homogenitias dengan menggunakan uji bartiett atau uji levene fisher.

Pada taraf signifikasi $\alpha > 0.05$ berdasarkan uji Kolmogorov Smirnov, diketahui bahwa hasil penelitian berdistribusi secara normal. Hal tersebut dibuktikan pada hasil uji normalitas

yang diketahui nilai signifikansi sebesar 0.996 atau lebih besar dari 0.05.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
a)		
Normal Q-Q Plot	Normal	Normal
Normal Q-Q Plot	0.000	0.000
Normal Q-Q Plot	0.000	0.000
Normal Q-Q Plot	0.000	0.000
Normal Q-Q Plot	0.000	0.000
Normal Q-Q Plot	0.000	0.000
Normal Q-Q Plot	0.000	0.000
Normal Q-Q Plot	0.000	0.000
Normal Q-Q Plot	0.000	0.000
Normal Q-Q Plot	0.000	0.000

- Test distribution is normal
- Calculated from data
- Lilliefors Significance Correction
- This is a lower bound of the true significance

Diketahui uji homogenitas dalam penelitian ini adalah nilai Sig sebesar 0.617 maka nilai Sig > 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi data dinyatakan homogen.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances		PRETEST	POSTTEST	PRETEST	POSTTEST
PRETEST	PRETEST	0.000	1	0.000	0.000
POSTTEST	POSTTEST	0.000	1	0.000	0.000
PRETEST	POSTTEST	0.000	1	0.000	0.000
POSTTEST	PRETEST	0.000	1	0.000	0.000

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui perbedaan pre- dan post-test. Sehingga dapat diketahui media interaktif dan menarik yang lebih mampu untuk mempengaruhi peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Uji hipotesis ini dilakukan setelah hasil data dalam penelitian diketahui berdistribusi normal dan homogen.

Tabel 9. Output Uji-t (t-test) Kemampuan motorik kasar

Paired Sample Statistics		Mean	St. Dev.	Std. Error	Lower Bound	Upper Bound
Pair 1	PRETEST	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
	POSTTEST	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000

Paired Sample Statistics		Mean	St. Dev.	Std. Error	Lower Bound	Upper Bound
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000

Paired Sample Statistics		Mean	St. Dev.	Std. Error	Lower Bound	Upper Bound
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000

Berdasarkan data di atas yang menyatakan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($181.152 > 2.719$). Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima sudah dipastikan bahwa ada perbedaan rata-rata antara pre- dan post- test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media permainan karet terhadap kemampuan motorik kasar anak. usia 5-6 tahun.

Skor yang dihasilkan dari hasil data pre-test akan dijadikan sebagai pembandingan skor yang didapatkan dari kegiatan setelah dilakukan treatment. Kemudian setelah kegiatan pretest dan treatment maka dilakukan post test untuk menguji kemampuan motorik kasar anak sehingga dapat diketahui apakah treatment yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Nilai yang didapat dari hasil pretest akan dibandingkan dengan nilai hasil post test, dari nilai tersebut dapat disimpulkan apakah media Permainan Karet mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Terlihat jelas perbandingan skor yang diperoleh pada kemampuan anak sebelum diberikan treatment dengan skor pada saat anak sudah mendapatkan treatment kemampuan kerjasama anak menjadi meningkat. Peningkatan kemampuan motorik kasar ini yang diharapkan oleh guru sehingga anak dalam melakukan kegiatan secara bersama-sama dalam satu kelompok dapat terjalin kemampuan kerjasama yang diharapkan.

Pengaruh media Permainan Karet terhadap Kemampuan motorik kasar anak dapat dianalisis hipotesis pada tabel keempat memberikan temuan bahwa media Permainan Karet berpengaruh secara langsung dan positif terhadap kemampuan motorik kasar anak. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar dipengaruhi

secara langsung dengan media yang artinya anak yang pembelajaran menggunakan media maka kemampuan kerjasama anak dapat distimulasi dan ditingkatkan. Dengan menstimulus kemampuan motorik kasar anak dapat berinteraksi atau berhubungan dengan temannya dalam satu kelompok untuk melakukan tugas secara bersama-sama, saling berbagi dengan teman kelompoknya, dan saling membantu untuk mencapai tujuan bersama.

Sejalan dengan penelitian Sofia & Fatmawati (2016) yang menemukan bahwa kegiatan fisik anak akan mempengaruhi mereka dalam proses mengenali dan memahami lingkungan sekitar. Kemampuan motorik kasar anak yang terasah juga akan mempengaruhi aktifitas fisik yang dilakukan anak. Sehingga mereka tidak merasa kesulitan dalam bergerak. Dengan pelatihan dan interaksi yang dibangun oleh anak melalui kegiatan fisik dapat menyebabkan koordinasi keseimbangan tubuh anak akan berjalan dengan optimal seiring kebebasan latihan bergerak anak (Harsono; Yosinta et al., 2016).

Temuadalam penelitian Febrialismanto (2017) juga yang menyatakan bahwa pembiasaan gerak pada anak usia dini akan mempengaruhi kondisi anak di masa yang akan datang. Anak yang memiliki kesempatan dan kebebasan bergerak akan memiliki kesiapan dan kematangan yang lebih tinggi dalam menghadapi permasalahan.

Keahlian motorik yang baik, anak lebih sanggup menyesuaikan diri serta membiasakan dirinya dengan area sekolah. Keahlian menyesuaikan diri tersebut merupakan anak bisa lebih bisa bergaul dengan sesama dikala melaksanakan kegiatan dengan atensi yang sama dengan bermain bola ataupun menggambar. Berkaitan dengan keahlian motorik bagi Waharsono

dalam Edy Waspada(2014; 33) mengemukakan kalau sejalan dengan meningkatnya dimensi badan serta meningkatnya keahlian raga, hingga bertambah pulalah keahlian gerakanya. Sehingga dengan pertumbuhan motorik yang wajar membolehkan anak bisa bermain ataupun berteman dengan sahabat sebayannya, sebaliknya yang tidak wajar hendak membatasi anak buat bisa berteman dengan sahabat sebayannya apalagi ia hendak terkucilkan ataupun jadi anak yang terpinggirkan.

Oleh karena itu kemampuan motorik kasar harus distimulasi sejak dini, agar anak dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan gerak manipulative. Menurut Baan et, al dalam Yuliansih (2020) Motorik Kasar adalah gerak tubuh yang ditimbulkan, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Sedangkan Selain itu Menurut Hurlock (1997) Motorik Kasar adalah pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat safar, urat saraf dan otot yang saling terkoordinasi.

Pemanfaatan permainan pada pendidikan anak usia dini mampu mendorong siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Hal tersebut disebabkan oleh permainan yang merupakan hal menarik dalam dunia anak-anak. Sehingga hal dengan pemanfaatan permainan dalam pembelajaran akan mempermudah menyampaikan informasi. Menurut Santrock (2007: 216-217) permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang.

Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah permainan karet, yang kita ketahui permainan karet merupakan permainan yang terbuat dari anyaman

karet dan berbahan elastis. Penelitian yang dilakukan oleh Chalimatus Sa'diyah (2018) menyatakan bahwa pemanfaatan media karet sebagai alat permainan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui gerak melompat, berlari, menangkap, dan lain sebagainya. Selain itu, dalam penelitiannya juga menemukan bahwa konsentrasi anak dalam pembelajaran juga dapat meningkat dengan menggunakan media permainan karet.

Sejalan dengan penelitian Ullan (2014) yang menyatakan hal serupa yaitu terjadi peningkatan kemampuan fokus dan konsentrasi anak dalam pembelajaran numerasi. Sehingga pemanfaatan media permainan karet dalam pembelajaran anak usia dini juga mampu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, konsentrasi belajar anak, dan meningkatkan pemahaman kognitif anak.

Berdasarkan rumusan masalah, diketahui bahwa permainan karet dipilih karena merupakan kebaruan atau inovasi dari permainan skipping tali yang belum diketahui anak. Sehingga ketika anak bermain anak akan merasa senang dan tertarik dengan media tersebut.

Sebagaimana terlihat dari berbagai penelitian yang dilakukan di berbagai sekolah di atas, berbagai media pembelajaran dan metode pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Inovasi dan kreativitas guru dalam pemilihan media sebagai alat penyampaian materi pembelajaran sangatlah penting. Karena dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat maka rangsangan yang diberikan oleh guru dapat lebih cepat diserap. Dan melalui penggunaan media yang tepat, anak tidak akan bosan, dapat mencegah anak dari kebosanan, membuat anak

tetap semangat belajar, dan mempengaruhi perkembangannya sendiri.

SIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan yang didapatkan adalah penggunaan media ajar yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dalam pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini dapat ditingkatkan melalui pendidikan anak usia dini.

Di masa keemasan, kemampuan motorik anak berkembang lebih dominan dibandingkan dengan kemampuan lainnya. Sehingga dalam pendidikan anak usia dini, guru perlu memperhatikan kemampuan motorik kasar anak. Penstimulusan anak untuk bergerak dalam kegiatan pembelajaran membantu anak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasarnya.

Pemanfaatan media karet sebagai alat bantu permainan dalam pembelajaran dapat mendorong anak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasarnya. Penggunaan permainan karet membantu anak untuk bergerak lebih leluasa. Dengan kesempatan gerak yang bebas anak mampu untuk lebih mengeksplorasi gerakan. Selain itu, permainan karet juga dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan peningkatan pemahaman kognitif anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan permainan karet pada anak usia 5-6 tahun berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat dilaksanakan dengan lancar dan baik berkat bantuan

dari berbagai pihak, maka untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing yang bernama Dr. Rina Syarfida, S.Pd, M.Pd dan juga kepada ibu Ine Nirmala, S.Pd, M.Pd yang telah membimbing saya dengan baik serta teman-teman yang turut membantu dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, M. A., Karyanto, Y., & Khairati, W. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun The Influence of Traditional Game Jump Rope Towards Gross Motor Skill Development In Children Aged 5-6 Years Old. <http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce>
- Sa'diyah, C. (n.d.). Penerapan Permainan Loncat Karet Gelang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B TK Islam Mutiara Surabaya.
- Ullan, Y., Syukri, M., Dian, D., Program, M., Pendidikan, S., Anak, P., & Dini, U. (n.d.). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Edukatif Dengan Media Biji Karet Di Taman Kanak-Kanak.
- Hotimah, I., Kamila, I. N., & Endang, U. (2017). Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Engklek. *Tarbiyah Al-Aulad*, 2(2), 1–8.
- Susanti, Muslihin, H. Y., & Sumardi. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(1), 80–89.

- Marsella, D. (2020). Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Senam Irama Di PAUD Anugrah Asiyiyah Kota Bengkulu.
- Yuliani Nurani., T. M. (2017). Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain. 11, 386–400.
- Mayangsari, D., & Umroh, V. (2014). Peran keluarga dalam memotivasi anak usia dini dengan metode quantum learning. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 1(2), 76–82. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgp-audtrunojoyo/article/view/3550>