

Efektivitas Permainan Lompat Geo Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi Padang

Ria Sulfia, Syahrul Ismet

Universitas Negeri Padang

* e-mail: riasulfia@yahoo.com.

Abstract

The purpose of this research is to see how much effectiveness the geo jumping game is on the gross motor skills of children at the Nur Ilaahi Padang Kindergarten. By carrying out geo jumping game activities, It is hoped that it will be effective in order to improve gross motor skills in children. In this study the researcher used a quantitative research type namely quasy experimental The research population is all children in Nur Ilaahi Padang Kindergarten, where the total number of children is 66 children. The sample taken for the experimental class is class B2 and the sample taken for the control class is class B3, where each class consists 15 children using cluster sampling research techniques, while the data collection technique uses an action tests, then the data is processed by a t-test, where previously the normality test and homogeneity test were carried out first and also the N-Gain score test was carried out. Based on the analysis of research data that has been carried out by researchers, then from the data obtained conclusions, namely the results of the study which showed the average value of the experimental class was 7,47 and that of the control class was 4,00..

Keywords: *geo jumping game, gross motor*



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berumur 0-8 tahun yang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Pada masa ini anak usia dini sendiri belum mampu untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Menurut Suryana (2013:3) anak usia dini merupakan masa dimana manusia memiliki beragam keunikan yang sangat perlu untuk diperhatikan oleh orang dewasa, karena anak usia dini memiliki banyak potensi yang ada dalam dirinya sehingga perlu pelayanan yang maksimal diberikan kepada anak agar setiap potensi yang dimiliki anak bisa berkembang dan menjadi landasan bagi anak untuk menuju ke tahap perkembangan yang selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling penting, karena pada usia ini perkembangan anak ditentukan oleh berbagai stimulasi yang diberikan pada anak sehingga anak

memiliki kesiapan untuk dapat memasuki tahap berikutnya. Menurut Mulyasa (2012:43) pendidikan anak usia dini adalah peletak batu pertama dan utama dalam masa pengembangan pribadi anak, baik yang berkaitan dengan karakter anak, kemampuan fisik, bahasa, seni, sosial emosional, dan spiritual, serta disiplin diri maupun kemandirian anak.

Aspek perkembangan pada anak usia dini meliputi berbagai aspek perkembangan yaitu kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, nilai-nilai agama dan moral, serta fisik/motorik anak. Anak usia dini sebagai generasi penerus perlu dibekali dengan kemampuan untuk mengoptimalkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki anak, salah satunya aspek fisik/motorik. Motorik kasar merupakan suatu kemampuan yang membutuhkan koordinasi dari sebagian besar dari bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar pada anak juga melibatkan aktivitas otot-otot besar. Menurut Suryana (2018:177) motorik kasar merupakan suatu kegiatan atau gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian dari tubuh atau meliputi seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan perkembangan anak itu sendiri, seperti kemampuan duduk, melompat, menendang, berlari, dan naik turun tangga.

Pengembangan motorik kasar anak usia dini bertujuan untuk perkembangan keterampilan gerak anak dan meningkatkan keterampilan pada tubuh agar fisik anak menjadi lebih sehat, kuat dan juga terampil. Bagi Sumantri (2005:9) tujuan dari pengembangan keterampilan motorik kasar adalah 1) mampu dalam meningkatkan kemampuan gerak, 2) mampu dalam memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, 3) mampu dalam menanamkan sikap percaya diri, 4) mampu dalam bekerja sama, 5) mampu dalam berperilaku disiplin, jujur dan juga sportif. Pengembangan motorik kasar bisa memberikan manfaat yang besar bagi anak didik, dengan berkembangnya motorik kasar pada anak usia dini, hal itu tentu akan sangat berpengaruh terhadap aspek perkembangan anak yang lainnya. Menurut Piaget dalam Samsudin (2008:13) faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak dapat dilihat dari kematangan syaraf pada anak yang akan dapat mengatur gerakan anak dan koordinasi gerakan motorik kasar anak dengan seimbang dengan melalui latihan-latihan yang telah dilakukan anak serta motivasi yang datang dari diri anak sendiri yang juga perlu didukung dari luar.

Mengembangkan motorik kasar pada anak dapat dilakukan oleh guru dengan menggunakan berbagai media pembelajaran, metode pembelajaran dan permainan-permainan yang tentu menarik dan bervariasi bagi anak yang sesuai dengan tahap perkembangan anak agar anak merasa senang dan tertarik bahkan antusias. Salah satu permainan yang dapat dilakukan adalah permainan lompat geo.

Permainan lompat geo adalah suatu permainan yang menggunakan bentuk-bentuk geometri dalam kegiatan bermainnya. Dalam permainan ini anak akan diminta menyesuaikan bentuk-bentuk geometri, kemudian meletakkannya di tempat yang sesuai berdasarkan kesamaan bentuk

geometri tersebut. Permainan geometri dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak antara lain dalam keterampilan melompat, berdiri dengan satu kaki, dan sebagainya. Selain dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar, permainan geometri juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, bahasa dan sosial anak.

Menurut Madyawati (2012:89) permainan lompat geo merupakan sebuah permainan yang dengan menggunakan alat yang terbuat dari *styrofoam*/papan busa, dengan menggunakan potongan-potongan seperti bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, kotak), kemudian diletakkan oleh guru secara acak dilantai. Kemudian guru menunjukkan salah satu bentuk geometri dan anak diminta untuk segera melompat ke atas papan busa yang berbentuk sesuai dengan yang ditunjukkan oleh guru, jadi anak harus dapat memilih mana bentuk yang benar, lalu segera melompat dan mendarat tepat di atas papan busa tersebut.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang sedang diteliti yaitu “Efektivitas Permainan Lompat Geo terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Nur Ilaahi Padang”, maka bentuk penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis yang digunakan yaitu penelitian *quasi experimental* (eksperimen semu), menurut Sugiyono (2014:109) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan peneliti untuk mencari pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Metode penelitian eksperimen ini memiliki berbagai macam desain penelitian, pada penelitian ini desain yang digunakan peneliti ialah *Quasi Experimental design*. Bagi Sugiyono (2014:116) “*Quasi Experimental design* memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan dari eksperimen”.

Populasi yang ada dalam penelitian ini ialah murid TK Nur Ilaahi Padang yang memiliki jumlah murid sebanyak 66 orang anak, yang terbagi dalam lima kelompok belajar. Teknik yang digunakan oleh peneliti dalam pengambilan populasi untuk penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling*. menurut Sugiyono (2014:124) *cluster sampling* (area sampling) adalah teknik yang digunakan peneliti untuk menentukan jumlah sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas. Untuk menentukan sumber data tersebut, maka pengambilan sampelnya dilakukan berdasarkan daerah populasi yang ditetapkan. Berdasarkan konsep tersebut diatas, maka yang menjadi sampel pada penelitian pada penelitian ini adalah kelompok B2 dan kelompok B3. Dimana kelompok B2 dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelompok B3 dijadikan sebagai kelas kontrol.

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dapat dilakukan dengan uji t (*t-test*). Namun sebelum melakukan uji tersebut, terlebih dahulu peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Jika telah diketahui data tersebut berdistribusi normal dan bersifat homogen baru akan dilakukan analisis data yang sesuai dengan teknik analisis yang telah dilakukan peneliti yaitu dengan mencari perbandingan dengan menggunakan uji-t atau t- test.

Ukuran mengenai besaran Pengaruh (*effect size*) mengindikasikan kekuatan hubungan antara satu variabel independen dan satu variabel dependen. Untuk menjawab pertanyaan “Seberapa efektifkah permainan lompat geo terhadap kemampuan motorik kasar anak maka dalam penelitian ini digunakan rumus cohen’s d.

HASIL

Data yang didapatkan berasal dari pre-test dan post-test penelitian yang telah dilakukan, pre-test dan post-test dilakukan dengan menggunakan kisi-kisi instrumen yang terdiri dari 4 item pernyataan. 1) anak mampu berdiri dengan satu kaki, 2) anak mampu melompat pada satu titik tujuan, 3) anak mampu menyeimbangkan tubuh, 4) anak mampu melompat dengan cepat menggunakan satu kaki dan dua kaki secara bergantian.

Dari hasil analisis data dari penelitian ini yang dilakukan dahulu oleh peneliti adalah membandingkan nilai rata-rata dari pre-test kelas eksperimen dan pre-test kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis tersebut menggunakan uji-independent sample T-test (uji-t) dan diperoleh nilai rata-rata dari kelas eksperimen 7,47 dan di pada kelas kontrol 4,00 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Output Nilai Rata-Rata dari Kelas Kontrol Dan kelas Eksperimen

Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NGain_persen Eksperimen	15	7.47	1.642	.424
Kontrol	15	4.00	.000	.000

Berdasarkan dari tabel hasil output group statistic diatas dapat dilihat nilai rata-rata (mean) N-Gain dari kelas eksperimen adalah 7,47 kemudian rata-rata untuk kelas kontrol adalah 4,00.

Selanjutnya maka dilakukan uji normalitas memakai uji *Kolmogorof Smirnov* menggunakan SPSS Versi 16 dan uji-homogenitas dengan menggunakan uji-varians di hasil penelitian ini. Berdasarkan uji-normalitas yang dilakukan pada kelas kontrol juga pada kelas eksperimen dapat

diperoleh harga L_{table} beserta L_{hitung} pada taraf nyata 0,05 untuk $N = 15$ dapat dilihat dibawah ini:

Hasil Perhitungan Uji-Normalitas dari Pre-Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		hasil pretest eksperimen dan kontrol
N		30
Normal Parameters ^a	Mean	6.10
	Std.	
	Deviation	1.709
Most Extreme	Absolute	.173
Differences	Positive	.173
	Negative	-.127
Kolmogorov-Smirnov Z		.950
Asymp. Sig. (2-tailed)		.328
a. Test distribution is Normal.		

Hasil Perhitungan Uji-Normalitas dari Post-Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		hasil post test eksperimen dan kontrol
N		30
Normal Parameters ^a	Mean	11.83
	Std.	
	Deviation	2.817
Most Extreme	Absolute	.212
Differences	Positive	.176
	Negative	-.212
Kolmogorov-Smirnov Z		1.163
Asymp. Sig. (2-tailed)		.133
a. Test distribution is Normal.		

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		hasil post test ekperimen dan kontrol
N		30
Normal Parameters ^a	Mean	11.83
	Std. Deviation	2.817
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.212
	Positive	.176
	Negative	-.212
Kolmogorov-Smirnov Z		1.163
Asymp. Sig. (2-tailed)		.133

Dilihat dari kedua tabel diatas maka Lhitung lebih kecil Ltabel, dengan begitu bisa diartikan bahwa data yang didapat dari variabel setelah dan sebelum perlakuan di kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal, tampak dari pre-test sig 0,328 dan dari post-test 0,133 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan ini dapat diartikan kelas eksperimen juga kelas kontrol berasal dari data berdistribusi normal.

Sesudah melakukan uji-normalitas kemudian dapat dilaksanakan pengujian homogenitas dengan *uji-varians*. Uji tersebut dilakukan untuk diketahui apakah data tersebut berasal dari kelompok yang homogen, ketetapan uji homogenitas varians yang menyatakan bila F hitung lebih kecil dari F tabel ($F_h < F_t$) sesuai taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka kedua data kelompok berasal dari varians nan homogen, data akan homogen bila nilai sig $> 0,05$.

Berikut ini hasil dari uji homogenitas varians pada data penelitian di kelas eksperimen dan kelas control memakai SPSS versi 16:

Hasil Perhitungan Uji Homogenitas dari Kelas eksperimen dan kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
hasil posttest	Based on Mean	.407	1	28	.529

eksperimen dan control	Based on Median	.651	1	28	.426
	Based on Median and with adjusted df	.651	1	26.697	.427
	Based on trimmed mean	.463	1	28	.502

Berdasarkan data diatas maka nilai signifikan dari kedua kelas yaitu $0,529 > \alpha 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut adalah data yang homogen.

Setelah uji-normalitas dan juga uji-homogenitas maka dilaksanakan pengujian hipotesis dengan memakai teknik *t-test* untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan bagi ke 2 kelas tersebut. dengan hasil uji hipotesis tersebut menggunakan t-test mendapat hasil sebagai berikut:

Hasil Perhitungan dari Hipotesis Pengujian Uji-T Dengan *Sample T-Test*

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Differenc e	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
NGain Equal _perse variances n assumed	21.611	.000	8.178	28	.000	3.467	.424	2.598	4.335
Equal variances not assumed			8.178	14.00 0	.000	3.467	.424	2.558	4.376

Dari tabel output diatas dapat diketahui bahwa nilai dari Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan ini maka disimpulkan adanya perbedaan efektivitas yang signifikan (nyata)

antara perlakuan menggunakan permainan lompat geo dengan perlakuan yang diberikan oleh guru kepada kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi, Padang.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa efektif permainan lompat geo terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi maka digunakan teknik *effect size*. Pada penelitian ini memakai perhitungan *effect size Cohen's d* agar dapat mencari tau besar efektivitas dari permainan lompat geo ini. Berdasarkan rumus *cohen's d* tersebut maka didapatkan nilai *effect size* sebesar 3,9640 yang artinya permainan lompat geo terhadap kemampuan motorik kasar anak sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi, Padang. Berdasarkan dari hasil uji statistik dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja (H_a) diterima yaitu permainan lompat geo efektif terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Padang.

PEMBAHASAN

Perkembangan fisik anak sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik merupakan salah satu dari faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Menurut Suryana (2016:177) motorik kasar adalah suatu kegiatan atau gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian dari tubuh atau meliputi seluruh anggota tubuh yang dapat dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri, seperti kemampuan untuk duduk, melompat, menendang, berlari, dan naik turun tangga.

Pada dasarnya kegiatan yang mengembangkan motorik kasar anak sangat bervariasi dan dapat dibuat menjadi sesuatu hal yang sangat menyenangkan bagi anak, sehingga anak tidak akan mudah bosan untuk melakukan kegiatan motorik kasar. Mengembangkan motorik kasar anak juga dapat dilakukan oleh guru dengan menggunakan berbagai media pembelajaran, metode pembelajaran dan permainan-permainan yang menarik dan beragam sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini agar anak merasa senang dan tertarik bahkan sangat antusias. Salah satu permainan yang dapat dilakukan oleh guru yaitu permainan lompat geo. Kegiatan dari permainan lompat geo merupakan kegiatan yang sangat efektif untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini, dengan mengubah sedikit dari cara permainan agar dapat menarik perhatian anak.

Berdasarkan dari hasil dari penelitian yang telah peneliti lakukan tentang untuk kegiatan peningkatan motorik kasar dengan menggunakan permainan lompat geo di Taman Kanak-kanak Nur Ilaahi padang bahwa motorik kasar pada anak dapat meningkat di kelas eksperimen (B2) dan lebih baik dari pada peningkatan di kelas kontrol (B3) setelah distimulasi dengan menggunakan kegiatan permainan lompat geo. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan lompat geo berpengaruh terhadap peningkatan motorik kasar pada anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil penelitian yang sudah dilakukan di Taman Kanak-kanak Nur Ilaahi Padang, mendapatkan hasil dari kemampuan motorik kasar pada anak di kelas eksperimen yang telah melakukan kegiatan dengan menggunakan permainan lompat geo lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang telah diberikan perlakuan oleh guru. Nilai rata-rata anak di kelas eksperimen yaitu 7,47 dan di kelas kontrol 4,00.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang sudah dilakukan tersebut, maka data penelitian tersebut termasuk kedalam data normal dan homogen, dan berdasarkan dari hasil uji hipotesis yang dilakukan dapat dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 dengan hasil dari uji independent sampel t-test didapat hasil **sig (2 – tailed)** 0,000 <0,05 ini yang berarti ada perbedaan yang cukup signifikan antara hasil kemampuan dari motorik kasar kelas eksperimen dengan kegiatan permainan lompat geo dengan kelas kontrol yang telah diberikan perlakuan oleh guru, dari hal ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima pada penelitian efektifitas permainan lompat geo terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Nur Ilaahi Padang.

SARAN

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah dijelaskan maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut: 1) bagi pengajar di Taman Kanak-kanak Nur Ilaahi Padang penggunaan permainan lompat geo dapat direalisasikan seterusnya supaya dapat membantu meningkatkan motorik kasar pada anak, 2) kepada Kepala Sekolah di Taman Kanak-kanak Nur Ilaahi Padang disemogakan untuk dapat selalu membagikan semangat dan pelayanan yang optimal dalam pembelajaran di sekolah, 3) sekolah dapat mencobakan penggunaan permainan lompat geo untuk model pembelajaran supaya bisa membantu meningkatkan motorik kasar anak, 4) untuk peneliti setelahnya semoga hasil dari penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan atau sumber untuk mengembangkan penelitian yang sedang dikembangkan.

REFERENSI

- Madyawati, Lilis. (2012). *Permainan dan bermain 1*. Jakarta: Prenada.
- Mulyasa. (2012), *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Litera
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Kombinasi*. Alfabeta: Bandung
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

Ria Sulfia, Syahrul Ismet

Suryana, Dadan. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press

Suryana, Dadan. (2018). *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group