

PENGEMBANGAN PERMAINAN GOBAK SODOR DALAM MENINGKATKAN MOTORIK ANAK USIA 5-6 TAHUN

Najamuddin¹, Moh. Alwi Ashari²

Email : najamuddinfarabi@gmail.com¹, mohalwiashari@gmail.com²

^{1,2} Universitas Hamzanwadi

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah mengembangkan permainan gobak sodor untuk meningkatkan motorik anak usia 5-6 tahun. Model pengembangan yang digunakan adalah *Borg and Gall* yang terdiri enam tahapan. Permainan yang dikembangkan divalidasi oleh tim ahli. Subjek skala kecil 6 anak dan skala besar 15 anak. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil ahli permainan memperoleh skor 38 dengan nilai rata-rata 4,7 dengan kategori “sangat baik”, hasil validasi ahli materi memperoleh skor 29 dengan nilai rata-rata 4,1 dengan kategori “baik”. Hasil observasi diperoleh nilai presentase keberhasilan *pretest* dan *posstest* yaitu 41% (MB) dan *posstest* 80% (BSB). Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan gobak sodor layak untuk digunakan untuk meningkatkan motorik anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: permainan, gobak sodor, motorik anak usia 5-6 tahun

Abstrack

The purpose of this study was to develop a gobak sodor game to enhance the children's motoric in the age of 5-6 years old. The development model used was Borg and Gall which consisted of six-steps. The game developed was validated by the expert team. Small scale subjects were consisted of six children, and the large scale consisted of 15 children. The instrument used to collect the data was the observation sheet. The result of the study indicated that game experts score was 38 with an average of 4.7, with an "excellent" category, validation of material experts score was 29 with an average of 4.1 in "good" category. The observation result found that the value of pretest and posttest success rates was 41% (SD) and posstest 80% (VWD). The result of this study concluded that the development of gobak sodor game was worthy to use to improve the children's motoric aged 5-6 years old.

Keywords: game, gobak sodor, children's motoric aged 5-6 years old

A. Pendahuluan

Pendidikan sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia, pendidikan sebagai usaha untuk mengembangkan potensi dengan cara-cara yang diakui oleh masyarakat melalui proses pembelajaran dan cara-cara lainnya. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa: Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam mengembangkan potensi anak dapat dilakukan melalui penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14

menyatakan: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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.

Oleh karena itu untuk mengembangkan potensi anak, diselenggarakan pendidikan anak usia dini (PAUD) sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Menurut Augusta (Pebriana 2017: 2) Anak usia dini merupakan individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahap perkembangan yang dilalui oleh anak. Program tersebut bertujuan untuk mengembangkan dan menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak seperti aspek nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan seni. Perkembangan fisik motorik memiliki peran yang sama penting dengan aspek perkembangan lain, perkembangan motorik terbagi menjadi dua bagian, yaitu: motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar dengan menggunakan seluruh anggota tubuh, gerakan motorik kasar melibatkan otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki, dan seluruh tubuh anak, misalnya gerakan melompat, berlari, melempar, memanjat, dan lain-lain. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Untuk menstimulasi perkembangan motorik anak dapat dilakukan melalui kegiatan bermain, permainan dapat melatih motorik kasar dan halus anak, diharapkan bermain menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan kemampuan gerak motorik anak, lebih spesifik lagi permainan yang dimaksud adalah permainan gobak sodor, dengan dikembangkannya permainan gobak sodor anak dapat mengembangkan motoriknya.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini mengembangkan produk berupa pengembangan permainan gobak sodor pada anak usia 5-6 tahun untuk meningkatkan perkembangan motorik anak. Adapun tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan yakni: analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, uji coba lapangan awal, revisi produk, dan uji pelaksanaan lapangan. Uji coba produk ini bertujuan untuk menganalisis kendala yang terjadi pada saat uji coba. Hasil dari uji coba tersebut akan dijadikan acuan untuk memperbaharui permainan yang dikembangkan. Adapun pengembangan permainan yang diuji coba lapangan dengan subjek uji coba yaitu anak usia 5-6 tahun di TK Husnul Khotimah Jiken berjumlah 15 anak.

Instrumen penelitian pengembangan ini menggunakan instrument kembar validasi ahli permainan, ahli materi, dan lembar observasi. Lembar observasi berisikan capaian perkembangan anak sebagai acuan untuk melihat perkembangan anak dan juga untuk mengetahui pengujian permainan gobak sodor dalam meningkatkan motorik anak usia 5-6 tahun. Data di analisis dengan cara menganalisis lembar validasi, dan lembar observasi. Menganalisis lembar validasi ahli menggunakan rumus skala lima untuk mengkonversi data kuantitatif menjadi data kualitatif, berikut table konversi data skala lima:

Tabel 1. Konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	-	Sangat Baik
B	-	Baik
C	-	Cukup
D	-	Kurang
E	-	Sangat Kurang

(sumber: Eko Putro Widoyoko, 2009: 238)

Analisis data dalam observasi menggunakan lembar instrumen observasi dan rubrik penilaian. Skala penilaian disesuaikan dengan skala penilaian di PAUD yaitu dengan menggunakan ntanda sebagai berikut: 1 (BB), 2 (MB), 3 (BSH), 4 (BSB). Adapun hal yang diobservasi adalah kemampuan motorik anak dengan menganalisis data observasi dalam presentse dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X% = Persentase yang dicari

n = Jumlah kemampuan yang diperoleh

N= Skor maksimal.

Tabel 2. Presentase kategori penilaian

No	Kategori Penilaian	Penilaian
1	BB (Belum Berkembang)	0%-25%
2	MB (Masih Berkembang)	26%-50%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51%-75%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	76%-100%

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dimana peneliti mengembangkan produk kemudian produk tersebut di uji coba kelayakannya sebagai bahan pembelajaran pada anak, sebelum produk di uji coba produk terlebih dahhulu divalidasi oleh tim ahli permainan dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli permainan menunjukan bahwa kualitas permainan gobak sodor jika dilihat dari sudut pandang ahli permainan adalah memenuhi kriteria “sangat baik” setelah dikonversikan ke rumus skala lima untuk mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan jumlah skor aktual 38 dengan nilai rata-rata 4,7 serta data dikatakan layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi dan saran. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukan bahwa kualitas permainan gobak sodor dilihat dari sudut pandang ahli materi adalah memenuhi kriteria atau kategori “baik” setelah dikonveksikan ke rumus skala lima untuk mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif

dengan jumlah skor aktual adalah 29 dengan nilai rata-rata 4,1 serta dapat dikatakan layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi dan saran.

Tabel 3. Data hasil validasi ahli permainan dan ahli materi

Ahli permainan		Ahli materi	
Jumlah nilai	: 38	Jumlah nilai	: 29
Nilai rata-rata	: 4,7	Nilai rata-rata	: 4,1
Rentang skor	: $X > 33$	Rentang skor	: $24 < X \leq 30$
Kategori	: sangat baik	Kategori	: baik

Dari hasil observasi yaitu *pretest* jumlah kemampuan yang diperoleh keseluruhan anak yaitu 196 dengan rata-rata presentase 41% yang termasuk dalam kategori “mulai berkembang”, dilihat dari hasil keberhasilan anak secara individual semua anak dikategorikan “mulai berkembang”. Sedangkan hasil *posttest* 384 dengan rata-rata presentase 80% yang termasuk dalam kategori “berkembang sangat baik”, dilihat dari hasil keberhasilan anak secara individual 3 anak dikategorikan “berkembang sesuai harapan” dan 12 anak dikategorikan “berkembang sangat baik”.

Tabel 4. Data hasil observasi uji pelaksanaan lapangan

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
196	384
41% (MB)	80% (BSB)

D. Simpulan

Berdasarkan hasil dari validasi *Expert Judgment* dari 2 validator yaitu ahli permainan dan ahli materi. Data hasil validasi ahli permainan memperoleh skor 38 dengan nilai rata-rata 4,7 dapat dikategorikan “sangat baik”. Data hasil validasi ahli materi diperoleh skor 29 dengan nilai rata-rata 4,1 dapat dikategorikan “ baik” serta layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran. Berdasarkan hasil observasi *pretest* 196 yang kemudian dihitung menggunakan presentase keberhasilan anak menghasilkan 41% yang dapat dikategorikan “mulai berkembang” dan hasil observasi *posttest* 384 yang kemudian dihitung menggunakan presentase keberhasilan anak menghasilkan 80% dapat dikategorikan “berkembang sangat baik”.

Daftar Pustaka

- Afrian, H., & Hariadi, N. (2018). Implementasi Sport Search Untuk Mengidentifikasi Bakat Calon Olahragawan Berprestasi. *Jurnal PORKES*, 1(1), 27-31.
- Amalia, N. A., Maharani, T., & Rahmad, I. N. (2020, November). Upaya Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II* (pp. 162-172).
- Baringbing, E. (2014). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI

- PPAUD VALENTINE KEC. SIGUMPAR, KAB. TOBASA TAHUN AJARAN 2013/2014 (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Gunawan, G. (2012). *Analisis Komponen Fisik Terhadap Kemampuan Smash Pada Permainan Bulutangkis Siswa SMA Negeri 2 Sinjai Utara* (Doctoral dissertation, FIK).
- Ilham Surya Fallo, H. (2016). Upaya meningkatkan keterampilan smash permainan bola voli melalui pembelajaran gaya komando. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 5(1), 10-19.
- Indriana, W., Jaya, M. T. B., & Fatmawati, N. (2018). Pengaruh Aktivitas Permainan Spider Web terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2).
- Ilhami, B. S., Fitri, B. F. H., & Ramdhani, S. (2019). Permainan Kuda Bisik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembendaharaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 101-108.
- Juhanis, J. (2012). Analisis Komponen Fisik Terhadap Kemampuan Smash Pada Permainan Bulutangkis Siswa Sma Negeri 1 Sinjai Selatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan" Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi"*, 3 (3), 72-81.
- Kusumawati, M. (2015). *Penelitian Pendidikan PENJASORKES*. Bandung: Alfabeta
- Kamaludin, K., Ngadiman, N., Festiawan, R., Kusuma, I. J., & Febriani, A. R. (2020). Pengembangan Permainan Pecah Piring Sintren: Pemanfaatan Olahraga Tradisional Pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(2), 37-45.
- Lubaba, S., & Rohita, R. (2014). Pengembangan Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kecamatan Sekaran Lamongan. *PAUD Teratai*, 3(3).
- Machmud, N. W., Samad, F., Samad, R., & Achmad, F. (2021). Analisis Gerak Lokomotor Dalam Permainan Tradisional dalam Permainan Hadang Kelas B1 Usia 5-6 Tahun Di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Ternate. *JURNAL ILMIAH CAHAYA PAUD*, 3(2).
- Mashud, M., Hamid, A., & Abdillah, S. (2019). Pengaruh Komponen Fisik Dominan Olahraga Futsal Terhadap Teknik Dasar Permainan Futsal. *Gladi: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 10 (1), 28-38.
- Muttaqin, I., Winarno, M. E., & Kurniawan, A. (2016). Pengembangan model latihan smash bolavoli pada kegiatan ekstrakurikuler di smpn 12 malang. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 26(2).
- Ningrum, W. A. C., Hidayati, T., & Rahmah, R. (2016). Kualitas Hidup Pasien Urolithiasis Pada Komponen Fisik Dan Komponen Mental Dengan Instrumen Short Form-36 (Sf-36). *Care: Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan*, 4(3), 70-77.
- Niswaturrohman, N. (2019). Permainan Tradisional Teko-Teki Gobak Sodor untuk meningkatkan kerjasama melalui pembelajaran berhitung pada Kelompok B usia 5-6 tahun TK Dharma Wanita Tebon Karangmojo Magetan (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Pranopik, M. R. (2017). Pengembangan Variasi Latihan Smash Bola Voli. *Jurnal Prestasi*, 1(1).
- RIDUWANATI, R., Syafdaningsih, S., & Sumarni, S. (2018). *PENINGKATAN FISIK MOTORIK KASAR MELALUI KEGIATAN LOKOMOTOR BAGI ANAK USIA DINI DI TK NEGERI 1 TALANG KELAPA USIA 5-6 TAHUN* (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Suryadi, L. E., & Madani, A. (2020). Pengaruh Manipulasi Massage Pada Saat Latihan Teknik Bermain Bola Volli. *Jurnal Porkes*, 3(2), 134-141.

- Sutisyana, A., & Ilahi, B. R. (2017). Pengaruh metode latihan plyometric terhadap kemampuan jumping smash bola voli siswa ekstrakurikuler SMPN 1 bermani ilir Kabupaten Kepahiang. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 1(1), 64-67.
- Sugiyono. 2010. *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2015. *Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sari, D. P. (2020). MENGENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN GOBAK SODOR ANAK TK AL-FATAH KOTA BATU NGARAS KECAMATAN NGARAS KABUPATEN PESISIR BARAT TAHUN 2019 (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Utsman, A. F., Ni'mah, R., & Rohana, R. (2018). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Di RA Al Fattah Pacing Parengan Tuban. *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 132-141.
- Yunus. (1992). *Olahraga Pilihan Bolavoli*. Jakarta: Dep P dan K.
- Yudiana, Y., Subardjah, H., & Juliantine, T. (2012). Latihan fisik. *Bandung: FPOK-UPI Bandung*.