

Efektivitas permainan galah modifikasi Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-kanak Tunas Harapan Pancung Soal

Atikah Rahmi¹, Saridewi²

PG PAUD Universitas Negeri Padang¹, PG PAUD Universitas Negeri Padang²
atikahrahmi1999@gmail.com, saridewi@fip.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan fisik yang prima pada anak yang belum berkembang secara optimal. Kegiatan untuk mengembangkan motorik kasar anak kurang beragam dan sering berulang-ulang, sehingga anak merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan galah terhadap motorik kasar anak pada Taman Kanak-kanak Tunas Harapan Pancung Soal. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan bentuk quasy eksperimen dengan jenis non-ekuivalen. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik probability sampling dengan menggunakan teknik cluster sampling atau teknik sampling area. Kelas eksperimen ada di kelas B2 dengan permainan galah yang dimodifikasi dan kelas kontrol di kelas B3 dengan permainan pindah bola. Dalam penelitian ini, teknik analisis yang digunakan adalah uji homogenitas, uji hipotesis, uji pengaruh. Dalam pengujian tersebut, hasil uji hipotesis dapat diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, dimana $5,15463 > 2,10092$, ditunjukkan pada taraf signifikansi 0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan motorik kasar anak kelas eksperimen meningkatkan motorik kasar anak dengan permainan galah modifikasi dibandingkan dengan kelas kontrol motorik kasar dengan permainan pindah bola.

Kata Kunci: *Permainan Galah Modifikasi, Motorik Kasar.*

Abstract

This research is motivated by the gross motorik development of children who have not developed optimally. This is because the activities of developing children's gross motor skills are less varied and often repeated so that children become bored. The aims of this study was to determine the effectiveness of the modified galah game on the gross motor skills of children in Tunas Harapan Pancung Soal. In this study, the researcher used a quantitative research method in the form of a quasi-experimental type of nonequivalent control group design. The sampling technique in this study is a probability sampling technique with a cluster sampling technique or an area sampling technique. The experimental class in class B2 with a modified galah game and the control class in class B3 with a ball moving game. The analysis technique in this study uses the Normality Test, Homogeneity Test, Hypothesis Testing, Effect Test. The results of hypothesis testing in the post-test can be $t\text{-count} > t\text{-table}$ where $5.15463 > 2.10092$ indicated at a significance level of 0.05 which means there is a significant difference between the results of children's gross motor skills. experimental class. Children's gross motor skills with galah games versus gross motor control classes with ball movements.

Efektivitas Permainan Galah Modifikasi, Motorik Kasar (Atikah, Saridewi)			438
Submitted :22 Maret 2022	Accepted : 31 Desember 2022	Published 31 Desember 2022	

Keywords: Modified Galah Game, Gross Motor.

PENDAHULUAN

Sejak lahir anak telah membawa potensi yang harus dikembangkan, oleh sebab itu dalam pendidikan anak adalah subjek. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini adalah penerahan tenaga persiapan bagi anak-anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang memberikan rasa edukatif bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental guna mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan pada tahap selanjutnya. Pada masa ini, anak-anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat untuk masa yang akan datang, atau dikenal sebagai Zaman Keemasan.

Aspek motorik adalah pertumbuhan, perkembangan dan mobilitas otot besar dan kecil. Pengembangan kontrol fisik melalui aktivitas terkoordinasi pusat saraf, saraf dan otot. Saat lahir, ia mengontrol perkembangan refleksi. (Hurlock, 2008). Pengembangan keterampilan motorik fisik terdiri dari dua hal yaitu keterampilan motorik halus dan keterampilan motorik kasar. Keterampilan motorik halus meliputi otot polos seperti menulis, melipat, memotong, dan menggambar. Keterampilan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan hampir atau seluruh otot besar dan anggota badan yang dipengaruhi oleh kematangan anak tersebut.

Perkembangan motorik secara keseluruhan terlihat pada kemampuan anak dalam melakukan gerakan fisik, seperti yang melibatkan otot besar dan kekuatan otot, serta fungsi motorik seperti duduk tegak, tungkai, kaki, berlari, melompat dan melempar bola (Rudiyanto, 2016). Bermain dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. dengan bermain, anak bisa belajar tentang dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Hal ini dimainkan secara alami tanpa memaksa untuk mengubahnya menjadi sesuatu yang menyenangkan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mencari perbaikan terkait motorik kasar anak TK Tunas Harapan Pancung Soal. Keterampilan motorik dapat dikembangkan melalui permainan. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik anak adalah permainan galah yang dimodifikasi.

Permainan galah modifikasi yang digunakan bukanlah permainan galah biasa, melainkan permainan galah modifikasi yang digunakan. Permainan modifikasi merupakan salah satu inovasi dalam pengajaran pendidikan jasmani tentang motorik kasar, cocok untuk karakteristik perkembangan anak yang ingin terus bergerak, suka tantangan, ingin belajar, suka bereksperimen, tes, anak tahu cara berekspres. diri mereka sendiri dan mereka yang dapat mengekspresikan diri. bermimpi dan suka berbicara. Galah modifikasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sukarela menggunakan aktivitas fisik dengan berjalan, berlari dan menuntut ketangkasan menyentuh lawan dan menghindari dari kejaran lawan yang di tambah dengan sedikit modifikasi dengan menggunakan bola yang akan dibawa sampai garis akhir dengan kerja sama tim, dengan tujuan meningkatkan motorik kasar anak tersebut. Permainan galah yang dimodifikasi tidak hanya memperkenalkan anak untuk bersosialisasi dengan teman-

temannya, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak ketika melatih kelincahan dan kelincahan anak dalam permainan galah yang dimodifikasi.

Husdarta (2013) menjelaskan bahwa perubahan mempertimbangkan kebutuhan dan mengubah sesuatu dari keadaan lama ke keadaan lain tanpa mengubah gagasan tentang sesuatu. Pemodelan permainan galah bertujuan untuk lebih mengembangkan kemampuan motorik kasar anak-anak, terutama untuk melatih otot-otot besar anak-anak, mengontrol perkembangan tubuh, membawa perkembangan dan koordinasi menjadi sehat, kuat, cakap dan lincah. mengembangkan kemampuan motorik kasarnya. Pemodelan pada permainan galah ini juga di sesuaikan dengan aturan bermain dan pola susunan garis lapangan.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan masalah yang peneliti teliti, peneliti mengambil bentuk penelitian kuantitatif menggunakan jenis *quasy experimental*. Penelitian ini memakai metode *nonequivalent control group design*. Penelitian ini peneliti menyampaikan sejauh mana efektivitas permainan galah terhadap motorik kasar anak pada Taman Kanak-kanak Tunas Harapan Pancung soal. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa Taman Kanak-kanak Tunas Harapan Pancung Soal. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini melalui *purposive sampling*. Anak pada kelas B2 dan B3 merupakan sampel. Kelas eksperimen adalah B2 dan kelas kontrol adalah kelas B3. Jumlah sampel yaitu 10 anak setiap kelasnya, jadi total subyek secara keseluruhan sebanyak 20 anak. Tes yang digunakan oleh guru adalah teknik pengumpulann data yang digunakan dalam penelitian ini. Apabila tes dapat mengukur apa yang hendak diukur maka tes dapat dikatakan valid. Disini menggunakan instrument penelitian, yang mana kriterianya adalah BSB (Berkembang Sangat Baik), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), MB (Mulai Berkembang), dan BB(Belum Berkembang). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini uji t (*t-tes*) kemudian dilakukan untuk membandingkan perbedaan antara kedua mean. Sebelum melaksanakan itu perlu uji normalitas dan uj homogenitas. Sedangkan sebelum melaksanakan analisis perbedaan perlu dilakukan pengujian normalitas dengan cara menguji *liliefors* dan menguji homogenitas melalui pengujian uji *barlett*. serta uji pengaruh untuk menguji ukuran mengenal besarnya pengaruh suatu variable terhadap variabel lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil rumusan masalah dan tujuan penelitian, peneliti melakukan pengumpulan data tentang pengaruh permainan galah modifikasi terhadap motorik kasar anak. Data yang digambarkan, penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam meneliti ini, penulis melakukan sepuluh kali pertemuan, lima kali dalam kelompok eksperimen (B2) dan Kelompok kontrol (B3) sebanyak lima kali, termasuk yang terbaik, selanjtkan dilakukan *treatment* sebanyak 3x diakhiri dengan post-test. Post-



test untuk kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 5 Januari 2022 dan untuk kelas kontrol pada tanggal 6 Januari 2022.

Data yang dikemukakan dari penelitian ini adalah hasil *pre-test* kelas eksperimen B2 dan kelas kontrol B3 sebelum dilakukan *treatment*. Berikut data dalam table merupakan rekapitulasi hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *Pre-test* Kemampuan Motorik Kasar Anak di Kelas Eksperimen yang Menggunakan Permainan Galah Modifikasi dengan Kelas Kontrol yang Menggunakan Permainan Pindah Bola

Varibel	Pembelajaran	
	Eksperimen	Kontrol
N	10	10
Nilai Tertinggi	75	64,71
Nilai Terendah	53,57	50
Jumlah nilai	649,96	590,17
Median	63,83	59,5
Rata-rata	64,99	59,01
SD	7,45	4,68
SD ²	55,50	21,90

Dari table di atas di dapatkan hasil *pre-test* kelas eksperimen (B2) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (B3). Berikut ini rekapitulasi hasil dari post test pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Post-Test Kemampuan motorik kasar Anak Di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	Pembelajaran	
	Eksperimen	Kontrol
N	10	10
Nilai tertinggi	96,42	78,57
Nilai terendah	78,57	64,28
Jumlah nilai	860,67	710,66
Rata-rata	86,06	71,06
SD	4,69	4,06
SD ²	21,99	16,48

Dari tabel 2 di atas hasil tertinggi terdapat pada kelas eksperimen (B2) sedangkan hasil terendah terdapat pada kelas kontrol (B3). Agar lebih rinci dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Perhitungan *Pre-test* Pengujian Dengan *t-test*

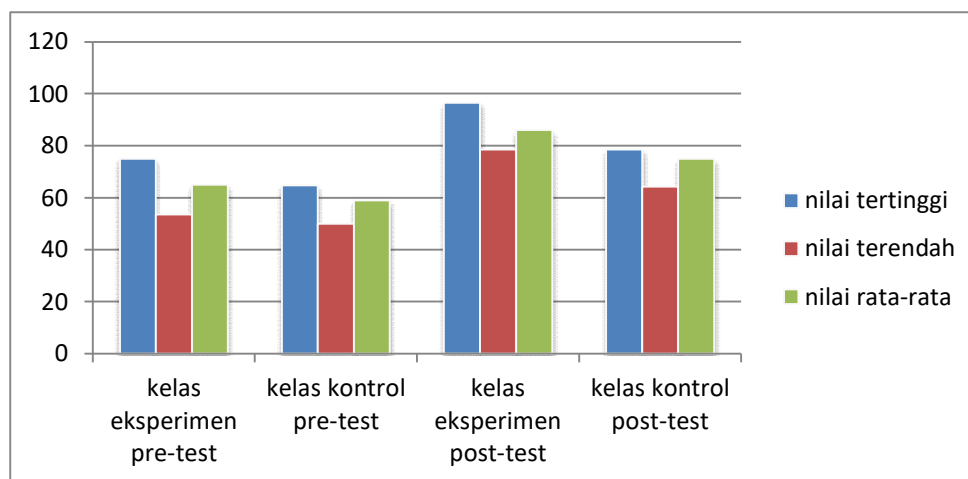
No	Kelompok	N	Hasil Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel} α 0,05	Keputusan
1	Eksperimen	10	64,99	1,48487	2,10092	Terima H_0
2	Kontrol	10	59,01			

Ditemukan pada table 3 di atas dengan dk $(N1-1) + (N2-1) = 20$. Pada table df untuk taraf asli 0,05 nilai t-tabelnya adalah 2.10092, bisa dikatakan bahwa teori H_a ditolak atau H_0 diakui. Hal ini cenderung dianggap bahwa tidak ada perbedaan besar antara pre-test di kelas eksperimen dan kelas kontrol di TK Tunas Harapan Pancung Soal.

Tabel 4. Hasil Perhitungan *Post-test* Pengujian dengan *t-test*

No	Kelompok	N	Hasil Rata-rata	t hitung	t tabel α 0,05	Keputusan
1	Eksperimen	10	86,06	5,15463	2,190092	Tolak H_0

Ditemukan dari tabel 6 di atas dengan dk $(N1-1) + (N2-1) = 20$. Dalam tabel df untuk tingkat asli 0,05, nilai t-tabelnya adalah 2.190092, dapat dikatakan bahwa spekulasi H_a diakui atau H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan antara hasil post-test (hasil akhir) anak-anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam perkembangan motorik kasar anak.



Grafik 1. Hasil Data Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan penjelasan di atas, perkembangan motorik kasar anak dikelas eksperimen meningkat sesuai pada grafik 1 tersebut. Hal ini menjadi bukti bahwa permainan galah modifikasi dapat meningkatkan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Tunas Harapan Pancung Soal.

Pembahasan

Dilihat dari hasil kemampuan motorik kasar anak yang diberikan dikelas eksperimen dan kelas kontrol pada tahap pre tes, nilai rata-rata eksperimen adalah 61,99 dan kelas kontrol adalah 59,01. Dari hasil analisis data yang telah dilaksanakan thitung kecil, 1,48487 dibandingkan dengan 0,05 (t-tabel = 2.10092) dengan tingkat peluang dk $(N1-1) + (N2-1) = 18$. Selanjutnya t-hitung < t-tabel yaitu $1,48487 < 2.10092$, dapat dikatakan bahwa spekulasi H_a ditolak dan H_0 diakui. Sehingga dikatakan bahwa pada saat pre-test tidak ada pengaruh yang signifikan antara hasil kemampuan motorik kasar anak-anak di kelas eksperimen dalam permainan galah modifikasi dan kelas kontrol yang menggunakan permainan pindah bola .

Sedangkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tahap post-test, didapatkan rata-rata adalah 86,06 dan kelas kontrol jumlah normal adalah 71,06. Dilihat dari hasil pemeriksaan data yang telah dilakukan diperoleh thitung sebesar 5,15463 berbanding 0,05 (ttabel = 2,10092) dengan tingkat peluang dk $(N1-1) + (N2-1) = 18$. Dengan demikian thitung > ttabel, khususnya $5.15463 > 2.10092$, dapat dikatakan bahwa spekulasi H_a diakui dan H_0 ditolak. Besarnya pengaruh permainan galah modifikasi terhadap gerakan motorik kasar anak dilakukan dengan menggunakan persamaan *cohen's* dengan nilai $d = 3,42$, maka dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh perubahan post game terhadap kemampuan koordinasi kasar dalam TK Tunas Harapan Pancung adalah 3,42 yang dikenang untuk kelas yang kuat. Saat peneliti melakukan kegiatan Permainan Galah Modifikasi pada kelas eksperimen (B2) di taman kanak-kanak Tunas Harapan Pancung Soal, anak tampak bersemangat untuk bermain, karena permainan galah modifikasi belum pernah dimainkan di sekolah tersebut.

Perkembangan fisik sangat erat kaitannya dengan perkembangan motorik anak. Gerakan adalah semua yang melibatkan gerakan tubuh manusia yang terkoordinasi antara sistem saraf, otot, otak dan sumsum tulang belakang. Menurut Yuniarti dan Waslia (2015:19), keterampilan motorik adalah semua gerakan yang dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Seperti yang dijelaskan Suryana (2016:153), keterampilan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang dipengaruhi oleh kedewasaan seorang anak, seperti duduk, menendang, berlari, dan menaiki tangga..

Gallahue, Ozmun, dan Goodway (dalam Bakhtiar, 2015) jenis kemampuan motorik kasar anak terbagi menjadi dua bentuk yaitu gerak lokomotor dan gerak manipulatif. Gerak lokomotor



adalah gerak memindahkan tubuh ke satu titik ke titik lain. Gerak lokomotor meliputi : lari, lari kencang, melompat, meloncat, meluncur. Sedangkan gerak manipulatif merupakan gerakan manipulasi objek, contohnya lemparan senjata, memukul bola, melempar bola, dan menangkap bola. Perkembangan motorik primer anak berjalan seiring dengan perkembangan genetik atau pematangan fisik anak (Setyawan, dkk, 2018:18)..Pada prinsipnya kegiatan melatih motorik kasar anak beragam dan terdapat banyak kegiatan yang menyenangkan bagi anak agar anak tidak mudah bosan dan mengikuti kegiatan fisik yang menyenangkan. Dalam proses perkembangan motorik besar, Strategi dan prosedur yang luar biasa digunakan untuk membuat permainan ini menarik bagi anak-anak, dan anak itu tidak kelelahan. Agar latihan menjadi penting bagi anak-anak, permainan yang digunakan harus menghibur.

Dengan cara ini, pendidik harus memiliki pilihan untuk merencanakan dan menerapkan teknik berbeda yang dapat membuat latihan atau permainan yang menyenangkan untuk anak-anak. Salah satu game yang bisa dimanfaatkan adalah permainan galah. Latihan permainan galah yang luar biasa adalah latihan yang ampuh untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Dalam penelitian ini, di Kelas Eskperimen (B2) TK Tunas Harapan Pancung Soal menggunakan 7 instrumen yang peneliti gunakan untuk mengembangkan motoric kasar anak, a) Anak mampu melompat ke berbagai arah dengan satu kaki, b) Anak mampu melompat ke berbagai arah dengan dua kaki, c) Anak mampu berlari ke segala arah dengan baik pada permainan galah modifikasi sesuai garis permainan, d) Anak mampu meloncat ke berbagai arah dengan baik pada garis permainan, e) Anak mampu melempar bola kearah yang benar dengan satu tangan, f) Anak mampu menangkap bola dengan baik menggunakan satu tangan, g) Anak mampu menangkap bola dengan baik menggunakan dua tangan. Sedangkan di kelas kontrol (B3) TK Tunas Harapan Pancung Soal melakukan kegiatan motorik kasar menggunakan permainan pindah bola.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan tentang kegiatan peningkatan motorik kasar dengan permainan galah modifikasi di Taman Kanak-kanak Tunas Harapan Pancung Soal bahwa motorik kasar anak meningkat di kelas eksperimen (B2) dan lebih baik dari pada kelas kontrol (B3) setelah distimulasi dengan kegiatan permainan galah modifikasi. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan galah modifikasi berpengaruh terhadap peningktn motorik kasar anak.



Gambar 1. Kegiatan validasi di TK Amanah Teluk Amplu



Gambar 2. Kegiatan Permainan Galah Modifikasi di kelas eksperimen



Gambar 3. Kegiatan *Permainan Galah Modifikasi* di kelas kontrol

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka diambil kesimpulan bahwa hasil penelitian yang dilakukan di Taman kanak-kanak Tunas Harapan Pancung Soal, hasil kemampuan motorik kasar anak di kelas eksperimen yang melakukan kegiatan dengan permainan galah modifikasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberikan perlakuan oleh guru. Nilai rata-rata anak di kelas eksperimen yaitu 86,06 dan di kelas kontrol 78,57.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakhtiar, S. (2015). Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak.
- Hurlock, (2008). Psikologi Perkembangan. Jakarta : Erlangga Press
- Husdarta, H. J. (2010). Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Alfabeta.
- Rudiyanto, A. (2016). Perkembangan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini.
- Setyawan, & Dkk. (2018). *Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kota Surakarta. Volume 5 N.*
- Suryana, D. (2016). *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak.* Jakarta: Kencana
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yuniarti, & Waslia. (2015). Pengaruh Terapi Bermain (Melompat Tali Dan Meronce Manik-Manik) Terhadap Perkembangan Motorik Pada Siswa Di Paud Fajar Purnama Mandiri Kecamatan Cimahi Selatan Kota Cimahi

