

Pengaruh Permainan Dore Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 5 Padang

Syadillah Lovita¹, Indra Yeni²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang^{1,2}

Email: syadillalovita@gmail.com, indrayeni.30031971@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to find out how much influence the modified Dore game has on the gross motor skills of children aged 5-6 years at Aisyiyah 5 Padang Kindergarten. This research uses a quantitative approach in the form of a Quasi Experiment. The population of this study was 26 children at Aisyiyah 5 Padang Kindergarten. The sampling technique was Cluster Sampling for children in classes B4 and B5, each with a total of 13 children. Data collection techniques use observation, interviews and documentation techniques. Data analysis techniques use normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests, data collection tools use statement sheets. The data was processed with a difference test (t-test) using the SPSS 25.0 application. Based on data analysis, the average pre-test and post-test scores for the experimental group were 17.92 and 22.31 respectively. In contrast, in the control group, the average pre-test and post-test scores were 17.46 and 20.77, respectively. In the independent sample t test, the sig (2 tailed) value was obtained, namely 0.175. Thus, it can be concluded that there is a significant influence in the modified dore game on the gross motor skills of children aged 5-6 years at the Aisyiyah 5 Padang Kindergarten for the 2023/2024 academic year.

Keywords: Modified dore game, gross motor skills for children aged 5-6 years



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 berada pada rentang usia 0-8 tahun, dimana pada usia tersebut seluruh aspek perkembangan anak berkembang sangat pesat sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh tahap perkembangannya. Pada masa ini anak usia dini merupakan masa paling penting sepanjang kehidupan manusia, karena pada masa inilah awal terbentuknya pondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Pada masa ini banyak sekali potensi yang harus dikembangkan. Potensi tersebut harus difasilitasi dengan baik agar dapat berkembang dengan optimal. Karena keberhasilan akan pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini juga akan berpengaruh pada keberhasilan masa-masa setelahnya.

Masa usia dini merupakan salah satu fase kehidupan manusia dengan potensi yang luar biasa. Masa usia dini merupakan masa periode sensitif, sehingga pada masa ini anak sangat mudah menerima rangsangan dari lingkungannya. Selain itu, pada usia emas ini anak juga peka terhadap berbagai stimulasi. Menurut Hartinah, dkk (2018) mengemukakan pendidikan anak usia dini merupakan program yang dirancang untuk pengembangan kemampuan anak secara menyeluruh dan sesuai dengan tahapan perkembangan dimana kegiatan ini diharapkan dapat mengoptimalkan masa emas anak agar menjadi individu yang cakap (efekif) cerdas (kognitif) dan terampil (psikomotor).

Maka dari itu orang tua hendaknya memberikan pendidikan sedini mungkin, karena semakin cepat anak mendapatkan stimulasi dan rangsangan maka semakin baik pula hasil yang dicapai anak

nantinya. Susanto (2017:23) menyatakan tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orangtua dan guru, serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini. Dalam pendidikan anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan setiap aspek perkembangan pada anak. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak yaitu aspek fisik motorik.

Hurlock dalam (Oktaviani, 2020: 68) menyatakan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Motorik kasar lebih menuntut gerakan yang menggunakan kekuatan fisik dan keseimbangan. Motorik kasar juga melibatkan aktifitas otot tangan dan kaki. Gerakan-gerakan motorik kasar ini sangat berguna bagi anak di kehidupannya kelak. Nurul (2023) berpendapat bahwa Motorik kasar merupakan aktivitas fisik yang memerlukan koordinasi seperti berbagai jenis olah raga atau tugas-tugas sederhana seperti gerakan melompat, menendang, berlari, berjinjit dimana kemampuan ini menggunakan otot-otot besar ataupun sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh. Pengenalan permainan dore modifikasi pada anak bertujuan untuk merangsang kemampuan motorik kasar pada anak agar mampu mengontrol gerakan yang melibatkan otot-otot besar.

Montolalu dalam (Sujono 2017) mengemukakan bahwa permainan dore merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya. Permainan dore modifikasi merupakan permainan dore yang menggunakan media permainan spanduk yang berisikan angka dan gambar untuk melaksanakan perintah.

Piaget (1961) dalam Madyawati (2016:14) berpendapat bahwasanya bermain ialah yang berulang ulang dilakukan anak guna kesenangan yang akan didapatkannya. Jadi dengan bermain menggunakan sebuah permainan maka selain anak mendapatkan kesenangan anak juga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasarnya. Melalui permainan anak belajar mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi. Selain itu, dengan adanya permainan memungkinkan anak bergerak secara bebas, sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Manfaat lainnya yaitu dapat mengontrol motorik kasar. Pada saat bermain itulah, mereka dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, melompat, meloncat. Anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau meloncat, berputar, dan beralih respon untuk irama.

Berdasarkan pengamatan awal peneliti di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 5 Padang dimana ditemukan masalah yaitu aspek fisik motorik anak usia dini belum berkembang dengan baik. Masih banyak gerakan fisik motorik anak usia dini belum berkembang dengan baik. Masih banyak gerakan fisik motorik anak yang tidak terarah. Pengetahuan anak tentang motorik kasar masih kurang. Proses belajar yang kurang tentang kemampuan motorik kasar anak. hal ini disebabkan media yang digunakan oleh guru kurang kreatif, guru masih menggunakan media yang di print sehingga kurang menarik perhatian anak dalam guru menjelaskan. Media yang kreatif sangat berpengaruh pada proses belajar, jika media yang digunakan kreatif maka daya tarik anak untuk belajar akan semakin meningkat.

Penggunaan media yang tepat sangat berpengaruh terhadap proses belajar sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi anak. Peneliti melihat kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran, hal ini disebabkan anak bersangkutan kurang berlatih dan belajar untuk melakukan kemampuan motorik kasarnya seperti anak tidak bisa melompat dengan seimbang, melempar dengan baik, anak tidak bisa bertahan ketika berdiri satu kaki anak bisa jatuh maupun oleng. Dapat dilihat dalam aktivitas anak sehari-hari dalam belajar dan kurangnya kegiatan yang dapat merangsang kemampuan motorik kasarnya. Kegiatan pembelajaran yang membuat anak kurang berminat di dalam kelas sehingga anak cenderung bosan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui “seberapa besar pengaruh permainan dore modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 5 Padang”.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dalam bentuk Quasy Eksperimen (eksperimen semu). Lokasi penelitian di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 5 Padang. Populasi penelitian ini 26 anak dan teknik pengambilan sampelnya yaitu *Cluster Sampling*. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas B4 dan B5 yang masing-masingnya berjumlah 13 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes perbuatan, berupa pernyataan sebanyak 7 butir item. Untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka digunakan kisi-kisi instrumen. Teknik analisis data melalui tiga tahap yaitu tahap uji normalitas, uji homogenitas, dan tahap uji hipotesis.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan priode Juni-Desember 2023. Penelitian ini dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sudah di buat peneliti di kelas ekspeimen serta oleh guru di kelas kontrol. Untuk menguji kenormalan data pada uji normalitas di pergunakan uji Liliefors seperti yang dijelaskan pada teknik analisis dengan SPSS 25.0 for windows. Hasil perhitungan uji normalitas bisa di lihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 1. Uji Normalitas

		<i>Tests of Normality</i>					
		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Kelas	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar Siswa	<i>Pre-Test Eksperimen</i>	,202	13	,152	,906	13	,159
	<i>Post-Test Eksperimen</i>	,120	13	,200*	,945	13	,527
	<i>Pre-Test Kontrol</i>	,195	13	,189	,921	13	,260
	<i>Post-Test Kontrol</i>	,160	13	,200*	,952	13	,631

*. *This is a lower bound of the true significance.*

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan tabel di atas diperoleh jumlah data (N) pada kelas eksperimen 13 orang anak dan kelas kontrol 13 orang anak. Nilai Sig *Kolmogrov-Smirnov* untuk kelas *post-test* eksperimen adalah 0,200 dan untuk kelas *post-test* kontrol adalah 0,200. Kemudian berdasarkan perhitungan di atas dengan menggunakan *Kolmogrov-Smirnov* dapat disimpulkan bahwa dua rata-rata berdistribusi normal karena memiliki Sig > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Homogenitas

		<i>Test of Homogeneity of Variance</i>			
		<i>Levene</i>			
		<i>Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar Siswa	<i>Based on Mean</i>	2,515	1	24	,126
	<i>Based on Median</i>	2,142	1	24	,156
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	2,142	1	19,960	,159
	<i>Based on trimmed mean</i>	2,486	1	24	,128

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 25.00 di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikasinya adalah 0,126, yakni $0,126 > 0,05$. Maka dapat data tersebut dikatakan *homogeny*.

Tabel 3. Hasil Uji T Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<i>Independent Samples Test</i>										
<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>										
<i>t-test for Equality of Means</i>										
95% Std. Confidence Interval of the Difference										
Sig. (2-tailed)										
Mean Difference										
Lower Upper										
F Sig. t df)										
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2,515	,126	1,397	24	,175	1,538	1,10	-,734	3,811
Siswa	Equal variances not assumed			1,397	19,67	,178	1,538	1,10	-,760	3,837

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikan (sig) pada *Levene's Test of Variance* adalah sebesar $0,126 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,175 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh signifikan (nyata) antara kegiatan yang dilakukan peneliti melalui permainan dore modifikasi di kelas eksperimen dan permainan lompat tali di kelas kontrol.

Hasil penelitian pengaruh permainan dore modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 5 Padang. Diperlukan pembahasan untuk menjelaskan, memperdalam dan mengetahui kajian dalam penelitian ini. Pada saat penelitian perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terkait dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan dore modifikasi di kelompok eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan permainan lompat tali.

Sejalan dengan pendapat Yasari, dkk (2017) Permainan dore adalah permainan yang sering dimainkan anak, pada permainan dore terdapat kotak yang berisikan angka, jenis permainan yang di desain khusus untuk anak umur 5 tahun keatas, permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang anak atau lebih, permainan dore modifikasi memberikan banyak manfaat, khususnya untuk anak yang sulit melakukan gerakan fisik motorik. Pertimbangan penting dalam permainan dore modifikasi adalah banner yang didesain sendiri sesuai dengan tema, ruang kelas atau halaman harus luas. Bermain dore modifikasi bersifat eksploratif dan terbuka, selain itu dapat mempengaruhi aspek dasar yang terkait dengan fisik motorik, termasuk kompetensi gerakan, dan kepercayaan diri. Sesuai dengan pendapat Kayvan (dalam Gusmeta 2011) bahwa permainan dore dapat dimainkan dengan banyak pemain sehingga memungkinkan anak untuk dapat leluasa dalam mengembangkan gerakan lokomotifnya, manfaat dari permainan dore pada kemampuan motorik kasar anak yaitu anak lebih

aktif, disiplin dan bertanggung jawab serta memahami konsep kerja sama dalam sebuah permainan dan dapat merangsang otot-otot tubuh untuk mengkoordinasikan gerakan.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol melakukan permainan lompat tali dengan total skor pada pre-test sebesar 227 dengan rata-rata 17,46 dan post-test sebesar 270 dengan rata-rata 20,77. Sedangkan pada kelas eksperimen melakukan permainan dore modifikasi dengan total skor pre-test sebesar 233 dengan rata-rata 17,92 dan post-test sebesar 290 dengan rata-rata 22,31. Hasil dari kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa kedua permainan yang dilakukan sama-sama dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak, akan tetapi nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pada kelas kontrol. Hal ini dikarenakan permainan dore modifikasi menggunakan spanduk yang berukuran besar serta menarik. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan tali (karet) yang sudah biasa dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran. Dari hasil uji hipotesis diperoleh hasil sebesar 0,175 dimana nilai tersebut $> 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kegiatan yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen melalui permainan dore modifikasi dan lompat tali di kelas kontrol.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan yaitu dari tabel uji hipotesis diketahui nilai signifikansi (sig) pada Levene's Test of Variance adalah sebesar 0,126 $> 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa variance data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,175 $> 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan (nyata) antara permainan ular tangga raksasa dengan perlakuan yang diberikan guru dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan, peneliti memberikan saran diantaranya: bagi anak, diharapkan agar kemampuan motorik kasar dapat berkembang dengan baik melalui permainan dore modifikasi. Bagi guru, diharapkan dapat mengembangkan kreativitas guru dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dan pembelajaran yang bermakna bagi anak. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti dan menyampaikan gagasan tentang pembelajaran yang digunakan dalam kemampuan motorik kasar anak serta menjadi inspirasi dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

Daftar Rujukan

- Hartinah, dkk. (2018). Efektivitas Mmencetak Percikan Daun Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Suayan. *Jurnal Usia Dini (Volume 4 No. 2 Desember 2018)*.
- Gusmeta, dkk. (2011). Pengaruh Permainan Dore Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita. Universitas Negeri Padang. *Jurnal Pesona PAUD*.
- Sujono. (2017). Pengaruh Aktivitas Permainan Engklek Terhadap Peningkatan Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok B di TK Tunas Melati Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.
- Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta : Bumi Aksara

- Yasari, K.M.D., Tegeh, I.M., P.R. 2017. Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Kelompok B di TK Bayu Kumdhala Bubunan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Ganesa Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (volume 5. No. 2-Tahun 2017)*
- Rahmayuni, N., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Permainan Hulahop Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 535-541. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.495>