

Pengaruh Permainan Lompat Kelinci Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Paud Rajo Sulah Kabupaten Kerinci

Eyzela Puputri dan Indra Yeni
Universitas Negeri Padang
peyzela@yahoo.co.id

Abstract

This research originated from the fact that in Rajo Sulah PAUD Kerinci Regency that early children's gross motor skills developed optimally, children were unable to bend both legs and when jumping into a child's activity were still not balanced. Lack of gross motoric development activities of children in the learning process. School in developing development. Therefore this rabbit jumping game is thought to have an influence on the child's motoric development. This study has an influence on the gross motor development of children. This study aims to determine the effect of rabbit jumping games on the gross motoric development of children in Rajo Sulah ECD Kerinci Regency. This type of research is quantitative wiyh quasy experimental research menthods in the form of quasy experiments. Using the rabbit jumpng game affects the gross motoric development of children in Rajo Sulah ECD Kerinci Regency. Based on analysis, the average test results of the experimental proup were 84,89 and elementary school was 74,598 while in the control group there were 77,08 and elementary school at 67.274 in testing the hypothesis obtained tcount of 2.1764498 and t_{table} of 2.074 at the real leve $\alpha = 0,05$ and $dk=22$, it can be concluded that the rabbit jumping game proved to have a large influence on the gross motoric development of children in Rajo Sulah PAUD Kerinci Regency.

Keywords: *Rabbit Jumping Games, Gross Motoric Early Childhood*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Anak usia dini ialah sosok anak yang polos yang memiliki

kemampuan dan potensi yang ada dalam dirinya. Kemampuan dan potensi tersebut akan teroptimalkan jika diberikan stimulasi yang tepat sehingga teroptimalkan kemampuan dan potensi yang dimiliki sesuai usianya. Agar teroptimalkan potensi yang dimiliki anak tentunya harus diberikan pendidikan sejak dini. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang sangat penting bagi anak di kemudian hari, kualitas dan pengalaman yang diperoleh anak dimasa dini akan menjadi bermakna dimasa yang akan datang (Eliza,2013). Banyak kemampuan dan aspek yang dimiliki anak yang harus dikembangkan baik di sekolah maupun dirumah.

Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan adalah perkembangan fisik motorik. Proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Menurut Sujiono (2009: 13) menyatakan bahwa motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot-otot tangan otot kaki dan seluruh tubuh anak. Perkembangan motorik kasar itu sendiri tentunya tidak muncul begitu saja melainkan diberi stimulasi sejak dini. Stimulasi dapat diberikan baik dari lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga.

Perkembangan kemampuan motorik kasar anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Salah satu aktivitas yang dapat diberikan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak yaitu melalui aktivitas yang melibatkan kaki tangan, dan keseluruhan anggota badan. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak yaitu permainan lompat kelinci. Menurut Musfiroh (2011:234) permainan lompat kelinci adalah gerakan mengangkat tubuh dari satu titik ke titik yang lain dengan menirukan gerakan kelinci dan memindahkan sayuran kedalam keranjang melompat dengan dua kaki dan mendarat dengan dua kaki dengan keseimbangan tubuh yang baik.

Alasan peneliti menggunakan permainan lompat kelinci dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yaitu karena permainan lompat kelinci ini menarik bagi anak dimana anak dalam usia 5 atau 6 tahun diketahui bahwa di usia ini dunia anak adalah bermain. Dalam permainan ini anak berlomba mengambil sayuran wortel yang diserakkan disini anak bersemangat, bekerjasama dan juga dalam permainan ini anak di tuntut untuk bisa menggunakan kemampuan motorik kasarnya khususnya

dalam melakukan lompatan dengan dua kaki seperti keinci dan menjaga keseimbangan saat melakukan lompatan.

Tujuan menggunakan permainan lompat kelinci adalah untuk melihat adakah pengaruh permainan lompat kelinci terhadap perkembangan motorik kasar anak di PAUD Rajo sulah Kabupaten Kerinci.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dalam bentuk *quasy eksperimental* dengan pendekatan kuantitatif. Sugiono (2017:72) metode eksperimen merupakan metode penelitian dalam kondisi terkendali yang digunakan untuk melihat sejauh mana pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain. Menurut Sugiono (2017:77) *quasy eksperimental* memiliki kelompok kontrol, tidak berfungsi mengendalikan variabel luar sepenuhnya yang mengubah pelaksanaan eksperimen.

Seluruh peserta didik PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci dijadikan populasi dalam penelitian ini. Sampel dalam penelitian ini yaitu B1 dan B2 yang masing-masing kelas berjumlah 12 orang anak yang ditentukan melalui teknik pengumpulan sampel yaitu melalui teknik *purposive sampling*.

Intrumen penelitian menggunakan tes, yaitu tes perbuatan guru, dengan masing-masing kriteria penilaian antara lain: skor 4 dengan ketentuan berkembang sangat baik (BSB), skor 3 dengan ketentuan berkembang sesuai harapan (BSH), skor 2 dengan ketentuan mulai berkembang (MB), skor 1 dengan ketentuan belum berkembang (BB). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan cara membandingkan dua rata-rata nilai dengan menggunakan uji t. Sebelum melaksanakan analisis data terlebih dahulu melaksanakan uji normalitas dengan uji *liliefors* dan hogenitas dengan uji *barlett*, serta uji hipotesis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian didapatkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan uji t sebelum tahap itu dilakukan uji normalitas dan juga uji hipotesis. Penelitian dilakukan sebanyak 10 kali, 5 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 5 kali pertemuan di kelas kontrol. B2 sebagai kelas eksperimen dengan mengadakan 1 kali *pre-test* dilanjutkan dengan treatment sebanyak 3 kali pertemuan dan 1 kali *post-test*. B1 sebagai kelas kontrol terdiri dari sekali *pre-test* dan *post-test*. penelitian yang dilakukan peneliti berupa 4 item pertanyaan yaitu mampu

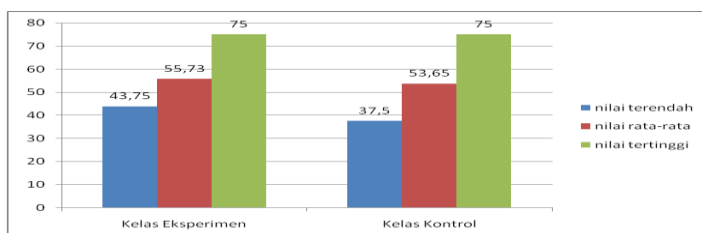
menekukkan kedua kaki, mampu menyeimbangkan badan ketika melompat, mampu memindahkan benda ketika melompat, mampu melakukan gerakan dengan cepat. Berikut hasil gambaran hasil *pre-test* motorik kasar anak kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Table 1
Perbandingan hasil *pre-test* motorik kasar anak kelas eksperimen dan kelas kontrol

Variabel	Pendekatan Pembelajaran	
	Pengembangan motorik kasar dengan permainan Lompat kelinci (B2)	Pengembangan motorik kasar dengan lompat jejak (B1)
N	12	12
Nilai tertinggi	75	75
Nilai terendah	43,75	37,5
Rata-rata	55,73	53,64

Berdasarkan tabel di atas, kelas eksperimen dengan jumlah 12 orang anak memperoleh nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 43,75. Dari nilai anak kelas eksperimen ini diperoleh nilai rata-rata sebesar 55,73. Sedangkan kelas kontrol jumlah anak 12 orang memperoleh nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 37,5. Dari nilai kelas kontrol ini diperoleh nilai rata-rata sebesar 53,64.

Berdasarkan deskripsi pada tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil kemampuan motorik kasar anak di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



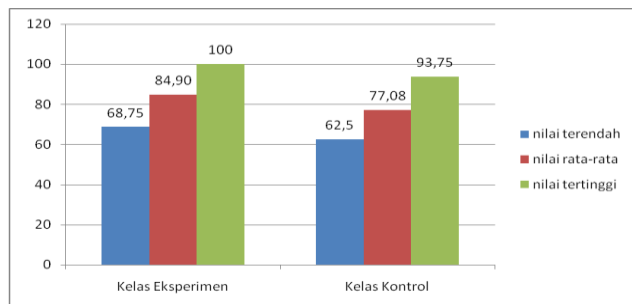
Grafik 1: perbandingan hasil pre-test motorik kasar anak kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 2
Perbandingan hasil *post-test* motorik kasar anak kelas eksperimen dan kelas kontrol

Variabel	Pendekatan Pembelajaran	
	Pengembangan motorik kasar dengan permainan lompat kelinci	Pengembangan motorik kasar dengan permainan lompat jejak
N	12	12
Nilai tertinggi	100	93,75
Nilai terendah	68,75	62,5
Rata-rata	84,89	77,08

Berdasarkan tabel di atas, kelas eksperimen berjumlah 12 orang anak memperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 68,75. Dari nilai kelas eksperimen di peroleh nilai tara-rata yaitu 84,89. Sedangkan kelas kontrol dengan jumlah anak 12 orang memperoleh nilai tertinggi yaitu 93,75 dan nilai terendah 62,5 dan di peroleh nilai rata-rata yaitu 77,08.

Berdasarkan deskripsi pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil kemampuan motorik kasar anak kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:

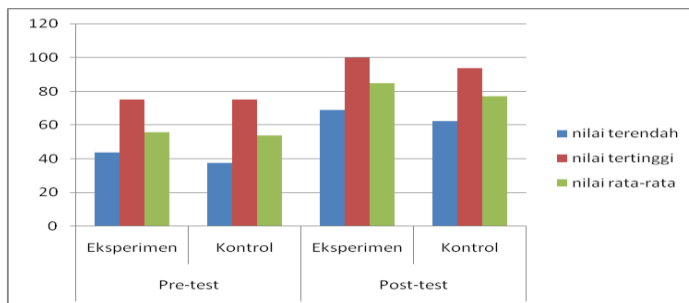


Grafik 2
Perbandingan hasil *post-test* anak kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan grafik di atas dapat dijabarkan bahwa perbandingan hasil *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat bahwa nilai tertinggi kelas eksperimen yang berhasil dicapai anak adalah 100 dan kelas kontrol 93,75 nilai terendah yang dicapai anak di kelas eksperimen 68,75 dan di kelas kontrol 62,5, dengan rata-rata di kelas eksperimen 84,89 dan pada kelas kontrol 77,08.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan grafik di atas terlihat bahwa kemampuan anak kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu dengan nilai rata-rata pada kelas eksperimen 84,89 dan kelas kontrol 77,08

Berikut grafik perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol anak:



Grafik 3
Data perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Keterampilan dan kemampuan motorik kasar merupakan sisi penting kehidupan karena dari sinilah manusia bisa mengekspresikan dan mengaktualisasikan potensi, bakat, kelebihan dan talentanya sangat banyak aktivitas manusia yang melibatkan dimensi motorik kasar entah itu olah raga, seni, dan beragam dunia kerja dan profesi lainnya. Hampir semua aktivitas yang dilakukan manusia yang melibatkan dimensi motorik kasar. Motorik merupakan aspek perkembangan individu yang menonjol dan jelas dilihat yang berupa gerakan. Motorik ialah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan tubuh manusia.

Gerakan yang diperlukan dalam meningkatkan keterampilan koordinasi gerak motorik kasar seperti, berlari, berjinjit, melompat bergantung, melempar dan menangkap serta menjaga keseimbangan. Pada masa usia 5 atau 6 tahun anak menginginkan kegiatan yang menantang seperti melompat atau bergelantung. Anak pada usia ini menyenangi kegiatan lomba seperti balap karung, balap lari dan kegiatan lainnya.

Sebenarnya anggapan bahwa perkembangan motorik kasar anak akan berkembang dengan secara otomatis dengan bertambahnya usia anak, merupa anggapan yang keliru. Perkembangan motorik kasar sama pentingnya dengan aspek perkembangan yang lain untuk anak usia dini. Tujuan untuk melatih otot kasar anak adalah agar dikemudian hari anak terampil dan tangkas melakukan berbagai aktivitas yang

membutuhkan tenaga besar, yang diperlukan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Apabila pengembangan motorik kasar anak berkembang dengan optimal maka anak memiliki daya tahan yang lebih kuat dan memiliki kepercayaan diri yang lebih. Untuk itu pendidik perlu memberi suatu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Dunia anak adalah dunia bermain maka akan lebih bagus lagi bila kegiatan yang di berikan dalam bentuk permainan sehingga anak akan antusias dan memperoleh kesenangan alam melakukan kegiatan tersebut.

Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak yaitu permainan lompat kelinci. Dimana permainan ini menggunakan gerakan mengangkat tubuh dari satu titik ketistik yang lain dengan menirukan gerakan kelinci dan memindahkan wortel kedalam keranjang dengan melompat menumpu dua kaki dan mendarat dengan dua kaki dengan keseimbangan tubuh yang baik.

Pada saat peneliti menggunakan permainan lompat kelinci pada kelas eksperimen (B2) di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci, semua anak terlihat antusias dan bersemangat untuk mencobanya, karena permainan lompat kelinci ini lebih menarik dimana yang di kemukakan oleh Madyawati (2012:89) permainan lompat kelinci adalah hal yang menyenangkan apa lagi dalam permainan itu ada hal yang memerlukan gerakan tubuh dengan cepat dan menggunakan sayuran yang akan dipindahkan kedalam keranjang. Jadi permainan ini membuat anak lebih tertarik untuk mengembangkan motorik kasarnya, anak tidak merasa bosan dan bersemangat untuk melakukan permainan tersebut.

Kelas kontrol menggunakan permainan lompat jejak dimana di sini anak terlihat kurang tertarik untuk melakukan kegiatan mengembangkan motorik kasar sebab kegiatannya kurang menarik dan membuat anak merasa bosan, media yang digunakan hanyalah gambar jejak dan bendera, gambar jejak itupun sering berterbangan jadi membuat anak kurang fokus dalam melakukan permainan tersebut sehingga perkembangan motorik kasar anak tidak berkembang secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan lompat kelinci dapat mengembangkan motorik kasar anak di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci. Hal ini dapat dilihat pada hasil perkembangan motorik kasar anak yang diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana permainan lompat kelinci terbukti lebih menarik dari pada permainan lompat jejak untuk

mengembangkan motorik kasar anak terlihat dari uji hipotesis yang terlihat pada analisis data *post-test* hipotesis dk $(N_1-1) + (N_2-1)=22$. Dalam tabel df taraf nyata α 0,05 didapat harga t_{tabel} **2,074**, hadi t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} (**2,175 > 2,074**). Maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a **diterima** atau H_o ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terlihat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* (hasil akhir) anak kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pengembangan motorik kasar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan lompat kelinci terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, diolah dan di analisis, permasalahan dalam penelitian ini sudah tejawab. Hipotesis yang merupakan arahan dari kegiatan penelitian telah diuji maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Dalam permainan lompat kelinci mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Rajo Sulah Kabupaten Kerinci dari hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh aspek motorik kasar dari permainan lompat kelinci mulai dari motorik kasar menekukkan kedua kaki, memindahkan benda, melakukan gerakan dengan seimbang lebih tinggi *post-test* dibandingkan pada *pre-test*, sehingga seluruh aspek motorik kasar permainan lompat kelinci berbeda antara sebelum dan setelah diberikan permainan lompat jejak.

DAFTAR PUSTAKA

- Eliza, Delfi. 2013. Peneraan Model Pembelajaran Kontekstual Learning (CTL) Berbasis Sentra di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan volume XIII No. 2*.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2011. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak Kanak*. Jakarta: Litera Prendana Media Group.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Pedana: Universitas Negeri Padang.