

THE EFFECT OF OBSTACLE GAME TOWARDS GROSS MOTOR SKILLS OF THE CHILDREN AGED 5-6 YEARS IN TK NEGERI PEMBINA 3 PEKANBARU

Nurazianti, Wusono indarto, Enda Puspitasari

nurazianti3@gmail.com (085271321703), wusono.indarto@yahoo.co.id, enda.puspitasari@gmail.com

*The Study Program of Early Childhood Teacher Education
Faculty of Teachers Training and Education
University of Riau*

Abstract: *This study aims to determine the effect of the obstacle game towards gross motor skills of children aged 5-6 years in TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Research using experimental method with pretest posttest control group design. Population in this study were children aged 5-6 years, amounting to 90 children and the sample used in this study were 30 children divided into two classes, experimental class and control class. The data collection technique used is observation. Technique of data analysis using t-test by using program of SPSS 20. The research hypothesis that there is the effect of obstacle game towards gross motor skills of children aged 5-6 years in TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Based on data analysis known $t_{count} = 19,778 > t_{table} = 2.086$ with Sig. (2-tailed) = 0.000. because Sig $< 0,05$ can be concluded that there is difference in gross motor skills before and after the use of obstacle game. Can be interpreted that there is effect of obstacle game towards gross motor skills of children aged 5-6 years in TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru which significant equal 68.36%*

Keywords: *Gross Motor Skills, Obstacle Game*

PENGARUH PERMAINAN HALANG RINTANG TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA 3 PEKANBARU

Nurazianti, Wusono Indarto, Enda Puspitasari

nurazianti3@gmail.com (085271321703), wusono.indarto@yahoo.co.id, enda.puspitasari@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest posttest control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 90 anak dan sampel yang digunakan yaitu 30 anak yang terbagi menjadi dua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS 20*. Hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh penggunaan permainan halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Berdasarkan analisis data diketahui $t_{hitung} = 19,778 > t_{tabel} = 2,086$ dengan *Sig. (2-tailed) = 0.000*. karena *Sig < 0,05* maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah penggunaan permainan halang rintang. Dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh permainan halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru yang signifikan yaitu sebesar 68,36%.

Kata kunci: Kemampuan Motorik Kasar, Permainan Halang Rintang

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragam bahasa dan komunikasi), serta fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), sesuai dengan keunikan dan keberagaman pola tingkah laku masing-masing anak, maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap perkembangan yang sedang atau akan dilalui anak.

Aspek-aspek yang harus dikembangkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa ada enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak, yaitu moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni. Dari ke-enam aspek perkembangan fisik motorik menjadi penting karena dengan anak menguasai keterampilan bergerak anak akan mampu berinteraksi baik dengan lingkungan sekitarnya. Perkembangan motorik anak meliputi kemampuan aktivitas gerak yang terbagi menjadi 2 yakni kemampuan motorik kasar dan motorik halus.

Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh, motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya (Samsudin, 2008). Sedangkan motorik halus adalah aktivitas gerak yang melibatkan otot-otot kecil, seperti meremas, menggenggam, memegang sampai akhirnya anak mampu mencoret, menggambar, melukis dan menulis (Yuliani & Bambang, 2010).

Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 kemampuan motorik kasar yang harus dicapai anak usia 5-6 tahun yaitu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam, melakukan permainan fisik dengan aturan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dan melakukan kebersihan diri.

Proses pembelajaran yang dikemas dengan permainan pada anak dilakukan untuk memberikan rasa nyaman, menyenangkan dan menghindari rasa bosan pada permainan yang sering dilakukan, bentuk pemberian permainan baru serta penggunaan media atau alat pendukung permainan yang baik akan menimbulkan rasa keingintahuan yang tinggi serta antusias untuk melakukan permainan dengan semangat bagi anak. Memberikan permainan dengan menggunakan media rintangan sangat cocok dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Permainan halang rintang adalah kegiatan bermain dengan banyak melewati rintangan. Dengan diberikan permainan halang rintang, anak akan mudah terasah kemampuan motorik kasarnya dan merupakan kegiatan yang menarik sesuai dengan karakteristik yang dimiliki anak usia dini yaitu lebih tertarik mencoba dan suka meniru hal yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru anak usia 5-6 tahun menunjukkan beberapa permasalahan yang terkait dengan kemampuan motorik kasar masih perlu dikembangkan dan dioptimalkan. (1) Anak belum mampu mengikuti permainan fisik dengan aturan. Hal ini terlihat dari 32 anak yang diobservasi baru sekitar 14 anak yang sudah mampu mengikuti permainan

fisik dengan aturan seperti berjalan secara berjinjit di atas papan titian, ini berarti masih terdapat 18 anak yang belum bisa mengikuti permainan fisik dengan aturan sesuai dengan kriteria penilaian. Anak hanya mampu melewati papan titian dengan berjalan biasa dan ada juga beberapa yang berjalan biasa ditambah dengan masih memerlukan bantuan guru. Sehingga masih perlu mendapat bimbingan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar. (2) Masih banyak anak yang belum terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, misalnya ketika anak melakukan permainan yang mengharuskan untuk mengambil menggunakan tangan kiri dan memindahkan menggunakan tangan kanan, masih banyak anak yang belum mampu melakukannya. (3) Beberapa anak kurang mampu berlari dengan cepat dan seimbang, ini terlihat ketika anak bermain dengan temannya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2010) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Rancangan penelitian yang digunakan adalah menggunakan desain *pretest posttest control group design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada dua kelompok dengan menggunakan kelas pembanding.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini, populasinya adalah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru yang berjumlah 6 kelas, masing-masing kelas memiliki 15 anak, sehingga populasi berjumlah 90 anak. Sampel yang digunakan yaitu kelompok B1 dan B2 sebanyak 30 anak, yang terdiri dari 15 anak kelas eksperimen dan 15 anak kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji linearitas, uji homogenitas dan uji normalitas. Setelah memenuhi prasyarat maka data dianalisis menggunakan uji t. Teknik ini sesuai dengan metode eksperimen yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010) adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_1}}}$$

Untuk menunjukkan kategori peningkatan kemampuan motorik kasar setelah menerapkan permainan halang rintang maka dilakukan uji gain ternormalisasi.

$$G = \frac{\text{skorPosttest} - \text{skorPretest}}{\text{skorMaksimal} - \text{skorpretest}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus *t-test* untuk melihat perbedaan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen serta untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika *Sig.* < 0,05 maka H_0 ditolak, H_a diterima sebaliknya jika *Sig.* > 0,05 maka H_0 diterima, H_a ditolak.

Untuk mengetahui gambaran umum kemampuan anak sebelum diberikan perlakuan maka dilakukan *pretest* dengan hasil sebagai berikut:

Gambaran Umum Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru Sebelum Perlakuan (*pretest*)

Tabel 4.3 Gambaran Umum Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru Sebelum Diberikan Permainan Halang Rintang Pada Kelas Eksperimen

N o	Indikator	Skor Faktua l	Sko r Idea l	%	Krit eria
1	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	24	60	40	BB
2	Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam	30	60	50	MB
3	Melakukan permainan fisik dengan aturan	29	60	48,33	MB
4	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	19	60	31,66	BB
5	Melakukan kebersihan diri	21	60	35	BB
Jumlah		123	300	205	
Mean				41%	MB

Sumber : Olahan Data Penelitian 2017

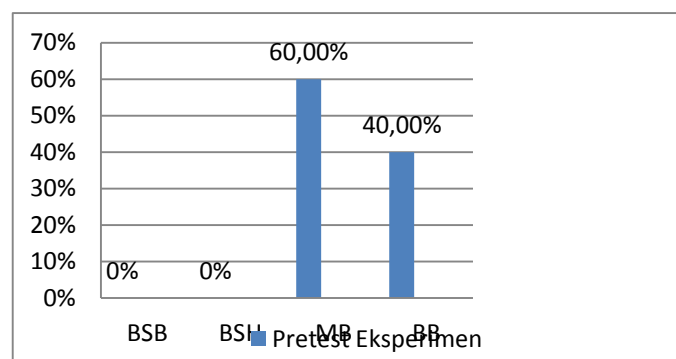
Berdasarkan tabel di atas diketahui skor akhir tertinggi terdapat pada indikator 2 dengan skor 30 persentase 50% berada pada kriteria mulai berkembang (MB). Skor akhir terendah terdapat pada indikator 4 dengan skor 19 persentase 31,66% berada pada kriteria belum berkembang (BB). Hasil persentase akhir pada indikator tersebut sebelum diberikan perlakuan yaitu 41% berada pada kriteria mulai berkembang (MB). Artinya kemampuan motorik kasar pada anak saat *pretest* masih perlu ditingkatkan, Rendahnya kemampuan motorik kasar pada anak disebabkan oleh media atau permainan yang kurang menarik saat pembelajaran sehingga membuat anak kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Suyadi (2009) bahwa sesungguhnya belajar pada masa anak-anak adalah bermain. Memberikan permainan dengan menggunakan media rintangan sangat cocok dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Tabel 4.4 Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru Sebelum Perlakuan (*Pretest*) Kelas Eksperimen

No.	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76-100%	0	0
2.	BSH	56-75%	0	0
3.	MB	41-55%	9	60
4.	BB	< 40%	6	40
Jumlah			15	100%

Sumber : Olahan Data Penelitian 2017

Jika dilihat dari kriteria perorangan sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen diketahui bahwa tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) atau 0%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 9 anak dengan persentase 60% dan anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 6 anak atau 40%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram Kemampuan Motorik Kasar Sebelum Perlakuan kelas eksperimen

Tabel 4.5 Gambaran Umum Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru Sebelum Diberikan Permainan Halang Rintang Pada Kelas kontrol

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria
1	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	24	60	40	BB
2	Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam	24	60	40	BB
3	Melakukan permainan fisik dengan aturan	28	60	46,66	MB
4	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	24	60	40	BB
5	Melakukan kebersihan diri	19	60	31,66	BB
Jumlah		119	300	198,32	
Mean				39,66%	BB

Sumber : Olahan Data Penelitian 2017

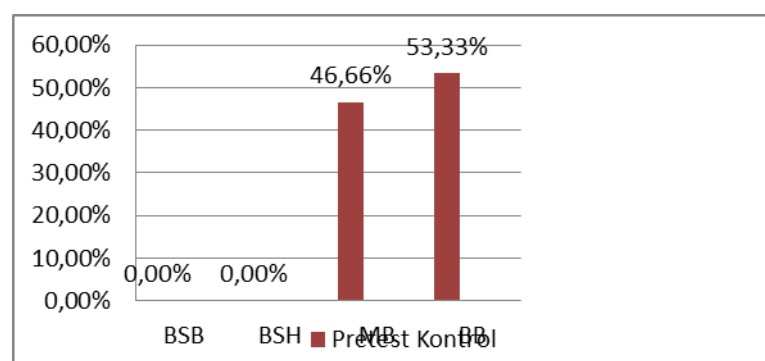
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui skor akhir tertinggi kelas kontrol terdapat pada indikator 3 dengan skor 28 persentase 46,66% berada pada kriteria mulai berkembang (MB). Skor akhir terendah terdapat pada indikator 5 dengan skor 19 persentase 31,66% berada pada kriteria belum berkembang (BB). Hasil persentase akhir sebelum diberikan perlakuan yaitu 39,66% berada pada kriteria belum berkembang (BB). Artinya kemampuan motorik kasar pada anak saat *pretest* masih perlu ditingkatkan, salah satunya yaitu dengan bermain. Docket dan Fleer (Yuliani & Sujiono, 2010) mengatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Salah satunya yaitu permainan halang rintang. Melalui permainan halang rintang ini anak dapat terstimulasi aspek perkembangan motorik kasar.

Tabel 4.6 Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru Sebelum Perlakuan (*Pretest*) Kelas Kontrol

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76-100%	0	0
2.	BSH	56-75%	0	0
3.	MB	41-55%	7	46,66
4	BB	< 40%	8	53,33
Jumlah			15	100%

Sumber : Olahan Data Penelitian 2017

Jika dilihat dari kriteria perorangan sebelum diberikan perlakuan pada kelas kontrol yaitu tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) atau 0%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 7 anak dengan persentase 46,66% dan anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 8 anak dengan persentase 53,33%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.2 Diagram Kemampuan Motorik Kasar Sebelum Perlakuan kelas kontrol

Gambaran Umum Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru Sesudah Perlakuan (*Posttest*)

Tabel 4.7 Gambaran Umum Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru Sesudah Diberikan Permainan Halang Rintang Pada Kelas Eksperimen

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria
1	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	45	60	75	BSH
2	Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam	47	60	78,33	BSB
3	Melakukan permainan fisik dengan aturan	50	60	83,33	BSB
4	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	48	60	80	BSB
5	Melakukan kebersihan diri	54	60	90	BSB
Jumlah		244	300	406,66	
Mean				81,33%	BSB

Sumber : Olahan Data Penelitian 2017

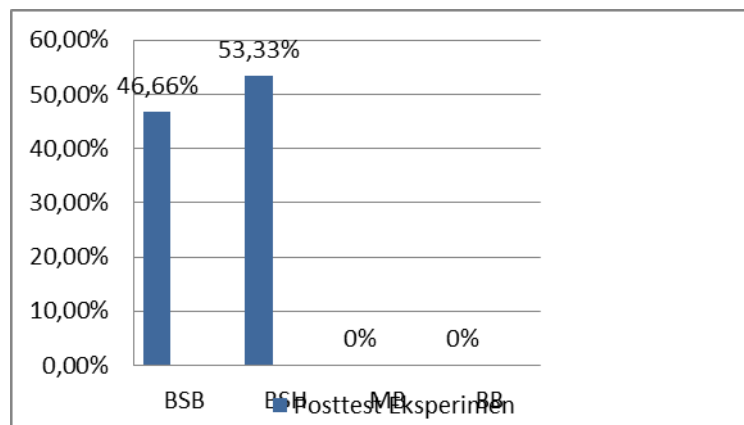
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui skor akhir tertinggi kelas eksperimen terdapat pada indikator 5 dengan skor 54 persentase 90% berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB). Skor akhir terendah terdapat pada indikator 1 skor akhirnya 45 persentase 75% berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Hasil persentase akhir setelah diberikan perlakuan yaitu 81,33% berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB). Terbukti setelah pemberian *treatment* dengan menerapkan permainan halang rintang di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru, anak memperlihatkan antusiasme ketika bermain dan kemampuan motorik kasar mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan permainan ini memiliki banyak rintangan sehingga anak bersemangat untuk mengikutinya, sehingga motorik kasar anak berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Peningkatan ini sesuai dengan pendapat Djumidar (2004) bahwa permainan halang rintang dapat meningkatkan kelincahan, meningkatkan kecepatan, daya tahan, kekuatan, dan kelenturan. Selain itu melalui permainan halang rintang ini kemampuan psikologis anak akan meningkat, karena permainan ini sangat menunjang berbagai aspek psikologis meningkatkan rasa percaya diri anak, disiplin, dan sosial emosional anak juga ikut berkembang.

Tabel 4.8 Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Sesudah Menggunakan Permainan Halang Rintang pada Kelas Eksperimen

No.	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76-100%	7	46,66
2.	BSH	56-75%	8	53,33
3.	MB	41-55%	0	0
4.	BB	< 40%	0	0
Jumlah			15	100%

Sumber : Olahan Data Penelitian 2017

Jika dilihat dari kriteria perorangan setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen yaitu anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 anak atau 46,66%, yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 8 anak atau 53,33% dan tidak ada anak atau 0% berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.3 Diagram Kemampuan Motorik Kasar Sesudah Perlakuan kelas eksperimen

Tabel 4.9 Gambaran Umum Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru Sesudah Diberikan Permainan Halang Rintang Pada Kelas kontrol

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria
1	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	30	60	50	MB
2	Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam	29	60	48,33	MB
3	Melakukan permainan fisik dengan aturan	31	60	51,66	MB
4	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	32	60	53,33	MB
5	Melakukan kebersihan diri	35	60	58,33	BSH
Jumlah		157	300	261,65	
Mean				52,33%	MB

Sumber : Olahan Data Penelitian 2017

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui skor akhir tertinggi kelas eksperimen terdapat pada indikator 5 dengan skor 35 persentase 58,33% berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Skor akhir terendah terdapat pada indikator 2 skor akhirnya 29 persentase 48,33% berada pada kriteria mulai berkembang (MB). Hasil persentase akhir yaitu 52,33% berada pada kriteria mulai berkembang (MB). Hal ini terlihat bahwa pada kelas kontrol peningkatan tidak terlalu tinggi dikarenakan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan sedangkan pada kelas eksperimen terjadi peningkatan yang cukup tinggi, karena pada kelas eksperimen diberikan perlakuan. Ini membuktikan bahwa dengan melakukan permainan halang rintang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak sesuai dengan pendapat Djumidar (2004) permainan halang rintang dapat meningkatkan kelincahan, meningkatkan kecepatan, daya tahan, kekuatan, dan kelenturan.

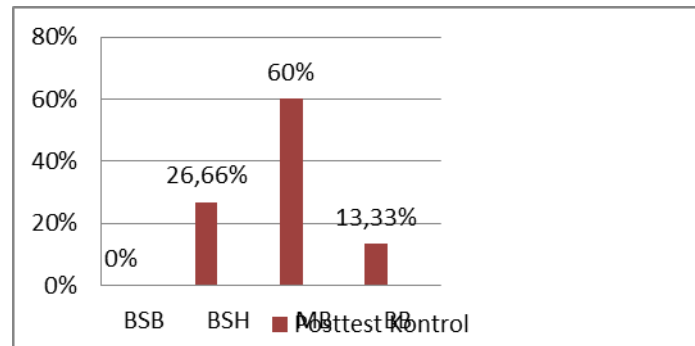
Tabel 4.10 Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Pada Kelas Kontrol Setelah Diberikan Perlakuan

No.	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76-100%	0	0
2.	BSH	56-75%	4	26,66
3.	MB	41-55%	9	60
4	BB	< 40%	2	13,33
Jumlah			15	100%

Sumber: Olahan Data Penelitian 2017

Jika dilihat dari kriteria perorangan pada kelas kontrol dapat diketahui bahwa tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB), anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 anak atau dengan

persentase 26,66%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 9 anak atau 60% dan anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 2 anak dengan persentase 13,33%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.4 Diagram Kemampuan Motorik Kasar setelah Perlakuan kelas kontrol

Analisis data

Uji Prasyarat

Uji Linieritas

Tabel 4.12 Uji Linearitas

		ANOVA Table					
			<i>Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
kontrol	<i>Between</i>	<i>(Combined)</i>	8,567	5	1,713	4,869	,020
		<i>Linearity</i>	6,848	1	6,848	19,462	,002
eksperimen	<i>Groups</i>	<i>Deviation from Linearity</i>	1,719	4	,430	1,221	,367
		<i>Within Groups</i>	3,167	9	,352		
		<i>Total</i>	11,733	14			

Sumber : Olahan Data Penelitian 2017

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan halang rintang sebesar 0,020. Artinya adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari pada 0,05 ($0,020 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan permainan halang rintang adalah linear.

Uji Homogenitas

Tabel 4.13 Uji Homogenitas

	<i>Test Statistics</i>	
	Control	Ekperimen
<i>Chi-Square</i>	3,400	1,400 ^b
<i>Df</i>	3	5
<i>Asymp. Sig.</i>	,334	.924

Sumber : Olahan Data Penelitian 2017

Berdasarkan dari tabel di atas diperoleh nilai *Asimp Sig* kelas kontrol dan kelas eksperimen perlakuan 0,924 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

Uji Normalitas

Tabel 4.14 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Kontrol	Eksperimen
<i>N</i>		15	15
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	2,53	8,07
	<i>Std. Deviation</i>	,915	1,580
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	,228	,150
	<i>Positive</i>	,187	,150
	<i>Negative</i>	-,228	-,123
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		,884	,582
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,415	,887

Sumber : Olahan Data Penelitian 2017

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* pada *Kolmogrov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai *Sig.* pada kelas kontrol sebesar 0,415 dan nilai *Sig.* pada kelas eksperimen sebesar 0,887. Nilai tersebut menunjukkan bahwa $Sig. > 0,05$ maka H_0 diterima, data tersebut berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Sebelum melihat apakah ada perbedaan kemampuan motorik kasar anak didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, perlu dilihat *t-test* data kelas kontrol dan kelas eksperimen seperti tabel berikut:

Perbandingan Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 4.15 Uji *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	,040	,843	,486	28	,631	,267	,549	-,858	1,392
Equal variances not assumed			,486	27,955	,631	,267	,549	-,858	1,392

Sumber : Olahan Data Penelitian 2017

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan nilai uji statistik t hitung sebesar 0,486 dan sig 0,631, karena nilai (*Sig. 2-tailed*)= 0,631 > 0,05. Maka peneliti menyimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak sebelum menggunakan permainan halang rintang. Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *spss windows for vesion 20* dapat dilihat dari perbandingan hasil t hitung dengan nilai t tabel dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil t hitung 0,486 lebih kecil dari pada t tabel = 2,048 dengan dk=28, maka dapat dilihat harga t hitung = 0,486 lebih kecil dari t tabel = 2,048. Dengan demikian Ho= diterima dan Ha= ditolak. Ini berarti bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru membutuhkan perlakuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Sehingga permainan halang rintang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Memberikan permainan dengan menggunakan media rintangan sangat cocok dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Seperti pendapat yang dikemukakan dalam KBBI lari halang rintang merupakan lomba lari dengan berbagai rintangan (Tim, 2005). Melalui kegiatan permainan halang rintang ini anak dapat terstimulasi aspek perkembangan motorik kasar.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Terdapat pengaruh yang sangat signifikan menggunakan permainan halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa permainan halang rintang dengan besar pengaruh 68,36% berada pada kategori sedang.

Rekomendasi

Bagi pihak sekolah memiliki kewajiban untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak didiknya. Salah satu caranya yaitu menyediakan fasilitas berupa media atau alat pendukung belajar yang menarik dan mengesankan bagi anak.

Guru memiliki kewajiban untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak didiknya. Sebaiknya permainan halang rintang ini dapat di teruskan sesuai dengan kebutuhan dan dikembangkan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

Bagi peneliti dan penelitian selanjutnya yaitu dapat dijadikan acuan untuk meneliti terkait kemampuan motorik kasar pada anak dan harapan peneliti agar memilih permainan yang lebih baik lagi dan sesuai dengan karakter anak usia dini dan waktu penelitian yang digunakan lebih lama sehingga penelitian diharapkan lebih efektif. Studi literatur dan studi pendahuluan yang lebih mendalam agar penelitian lebih mengungkap dan menemukan fenomena baru terkait dengan meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Sujiono. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Depdikbud. 2014. *Permendikbud No 137/2014: Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. BNSP. Jakarta
- Depdiknas. 2004. *Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak & Raudhatul Athfal*. Balitbang Depdiknas. Jakarta
- Elsa Desmira Saeful. Hubungan Permainan Halang Rintang dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Ar Rahman Bandar Lampung. Skripsi dipublikasikan. FKIP Universitas Lampung. Lampung.
- Gerry A.Carr. 2003. *Atletik Untuk Sekolah*. PT. Raja Graffindo Persada. Jakarta.

- Hasnida. 2014. *Analisis kebutuhan AUD*. Alfabeta. Bandung.
- Mayke. S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Grasindo. Jakarta.
- Mochamad Djumidar. 2004. *Gerak-Gerak Dasar Atletik Dalam Bermain*. PT. Raja Graffindo Persada. Jakarta.
- Montolalu, B.E.F,dkk. 2006. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Rita Kurnia. 2011. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran motorik di taman kanak-kanak*. Litera. Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Alfabeta. Bandung
- _____. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Suyadi. 2009. *Permainan edukatif yang Mencerdaskan*. Powerbooks. Jakarta.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-kanak)*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. Jakarta
- Tim Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Yuliani Nuraini & Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Indeks. Jakarta.