

Pengaruh Permainan Estafet Modifikasi dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak

Winda Kartika Yanti¹, Asdi Wirman²

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang
e-mail: windakartikayanti15@gmail.com¹, asdiwirman@fis.unp.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan estafet modifikasi dalam mengembangkan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak negeri pembina 01 ranah ampek hulu tapan. Sampel penelitian ini adalah anak di taman kanak-kanak negeri pembina 01 ranah ampek hulu tapan sebanyak 24 orang anak yang terdiri dari 12 anak di kelas eksperimen dan 12 anak di kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak di kelas eksperimen menggunakan permainan estafet modifikasi memiliki pengaruh yang signifikan dibanding dengan kelas kontrol dengan menggunakan permainan bola keranjang terhadap perkembangan motorik kasar anak di taman kanak-kanak negeri Pembina 01 ranah ampek hulu tapan. Dengan perolehan nilai sig (2- tailed) sebesar $0,006 < 0,05$, dan perolehan effect size sebesar 1.24 termasuk kedalam kategori kuat. Dengan demikian penggunaan permainan estafet modifikasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini.

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

Abstract

This research aims to find out how much influence the modified relay game has in developing children's gross motor skills in the Pembina State Kindergarten 01 in the Ranah Ampek Hulu Tapan. The sample for this research was 24 children in the Pembina State Kindergarten 01 in the Ranah Ampek Hulu Tapan, consisting of 12 children in the experimental class and 12 children in the control class. The results of the research showed that the gross motor development of children in the experimental class using the modified relay game had a significant influence compared to the control class using the basketball game on the gross motor development of children in the Pembina 01 State Kindergarten in the Ranah Ampek Hulu Tapan. With a sig (2-tailed) value of $0.006 < 0.05$, and an effect size of 1.24, it is included in the strong category. Thus, the use of modified relay games has a significant influence on the gross motor development of young children.

Keywords: *Rough Motoric, Modified Relay Game.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah masa awal anak yang paling penting sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia (Suryana, 2013). Masa ini merupakan masa keemasan (*golden age*) bagi setiap individu. Dikatakan (*golden age*) karena pada usia ini merupakan usia yang sangat strategis untuk mengembangkan berbagai potensi-potensi yang dimiliki anak. Masa ini juga disebut periode kritis dan periode sensitive dimana kualitas (kematangan) seorang

individu ditentukan oleh perangsangan yang diatur sebaik-baiknya, tentunya memerlukan dukungan dari lingkungan terdekatnya yaitu orang tua dan guru. Sejalan dengan tujuan pendidikan anak usia dini bahwa pendidikan merupakan dasar pembentukan karakter manusia sebagai peletak budi pekerti luhur, kepribadian, pengetahuan dan keterampilan anak.

Menurut Yulsyofriend (2013) menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritua), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang di lalui oleh anak usia dini. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah aspek fisik motorik kasar anak usia dini.

Motorik yang asal katanya dari bahasa inggris, yaitu *motor ability* yang artinya kemampuan gerak. *Motor* adalah aktivitas yang sangat penting untuk manusia, karena dengan melakukan gerakan manusia bisa mencapai atau mewujudkan harapan yang diinginkannya.

Menurut Payne (2012:11) motorik kasar merupakan gerakan yang di kontrol oleh otot besar, misalnya terletak pada bagian atas kaki. Pada otot besar ini menghasilkan beberapa gerakan yaitu gerakan berjalan, gerakan berlari, dan gerakan melompat. Menurut Magil keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) yaitu suatu gerak yang menggunakan otot-otot besar dalam melakukan koordinasi yang halus yang meliputi gerakan, kecermatan gerakan bukan hanya merupakan suatu hal yang penting. Contoh kegiatan ini yaitu melempar, melompat, meloncat dan berjalan (Anggraini, 2022:29). Motorik kasar adalah keterampilan yang meliputi aktifitas otot besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan. Oleh karena itu, kegiatan-kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan bermain. Permainan adalah salah satu sarana yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi setiap anak. Bermain merupakan dunia sekaligus sarana belajar yang efektif bagi anak. Menurut Ardini dan Anik (2018) bermain adalah kegiatan pura-pura yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat demi kesenangan sehingga anak dapat memproyeksi harapan-harapan maupun konflik pribadi. Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap ada anak usia dini, disitu pasti ada kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini diibaratkan seperti halnya dua sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Karena memang bermain merupakan dunia anak-anak. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini (Huda, 2016:155). Bermain ialah suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak. Yang terpenting anak merasa gembira dengan permainan yang dilakukannya, serta tidak begitu memperdulikan tentang hasil akhir yang akan di dapatkan. Namun untuk anak usia dini bentuk dan alat permainan harus memiliki nilai-nilai edukatif, dalam rangka sebagai sarana mengembangkan potensi anak (Fadlillah, 2018:8).

Menurut Ardini dan Anik (2018) pengertian alat permainan adalah alat yang digunakan anak ketika bermain untuk memenuhi naluri bermain anak sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman ketika bermain. Sedangkan menurut Ismail (2012) alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas yang membuat anak senang. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak adalah permainan estafet modifikasi.

Menurut Tangse dan Dimiyati (2022) Permainan estafet ialah suatu permainan yang didalamnya terdapat beberapa kegiatan yang berbeda, yang harus diselesaikan secara berurutan oleh masing-masing anggota kelompok sambil membawa tongkat estafet. Menurut Khontri Aminatun, dkk (2020) permainan lari estafet modifikasi adalah suatu permainan berantai pada program atletik yang melibatkan kerja sama antar tim yang dimulai dari *start* sampai *finish* dengan membawa tongkat untuk diberikan ke teman satu tim dengan jarak tertentu. Menurut Wulan (2015) permainan estafet modifikasi merupakan permainan yang dirancang atau dimodifikasi dengan tujuan untuk meningkatkan gerak lokomotor anak yaitu berjalan, berlari dan melompat melalui tiga tahap permainan.

Namun pada permainan estafet modifikasi pada penelitian ini adalah pemain tidak membawa tongkat tetapi pemain membawa benda, lari estafet umumnya tidak memiliki rintangan hanya memberikan tongkat estafet kepada setiap pemain yang ada di tiap pos atau area untuk dilanjutkan ke pemain selanjutnya hingga sampai ke garis finish, tetapi permainan dalam penelitian ini tidak hanya berlari memberikan tongkat secara berantai. Pada penelitian ini, alat dan bahan yang digunakan pada permainan estafet modifikasi yaitu traffic cone yang terbuat dari kertas karton, papan titian, karton yang dibuat untuk penanda permainan dan bendera, *puzzle* dan kartu angka. Permainan ini sangat menyenangkan dan menantang bagi anak, karena dalam permainan terdapat rintangan disetiap area sehingga anak tertarik dan tertantang dalam melakukan permainan. Selain itu, permainan ini membutuhkan kekuatan gerak tubuh, ketepatan, kelincahan, koordinasi antara mata-tangan dan mata kaki, kemampuan anak dalam mengontrol tubuh dan kerjasama yang baik antar tim. Setelah anak menggunakan permainan estafet modifikasi ini akan dapat mengembangkan motorik kasar anak seperti melompat, berlari, berjinjit dan berjalan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *Quasi Experiment* (eksperimen semu). Penelitian ini dilaksanakan di taman kanak-kanak negeri pembina 01 ranah ampek hulu tapan. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa taman kanak-kanak negeri pembina 01 ranakh ampek hulu tapan, yang berjumlah 48 orang yang terbagi menjadi 4 kelompok belajar yang terdiri dari kelas B1, B2, B3 dan B4. Teknik pengambilan sampelnya cluster sampling, yaitu kelas B2 (kelas eksperimen) dan B1 (kelas kontrol) yang masing-masing kelasnya berjumlah 12 orang. Sampel penelitian ini dipilih berdasarkan berbagai pertimbangan dan karakteristik anak yang memiliki kesamaan, tingkat kemampuan anak setara, kesamaan latar belakang pendidikan guru, rekomendasi dari guru kelas dan ketertarikan peneliti terhadap keuda kelompok belajar karena tingkat

kemampuan anak yang homogeny, maka peneliti tetapkan untuk memilih kelas B1 dan B2 sebagai sampel yang akan diteliti.

Alat pengukuran perkembangan motorik kasar menggunakan instrument penelitian yang terdiri dari 5 butir item pernyataan. Adapun alat yang digunakan dalam pengumpulan data instrument penilaian yang terdiri dari indicator-indikator pernyataan, dimana hasil capaian anak dari masing-masing indicator akan diukur dengan pemberian skor angka dengan kriteria 1 (BB), 2 (MB), 3 (BSH) dan 4 (BSB).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa tahapan pengujian, sebelum melakukan penelitian maka langkah pertama adalah melakukan validasi instrument penelitian bersama ahli bidang motorik kasar anaka usia dini, kemudian dilakukan uji coba instrument penelitian untuk mengetahui apakah instrument valid atau *reliable*. Tahap analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa pengujian yaitu uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan homogeny serta uji hipotesis untuk mengetahui taraf signifikan (pengaruh) permianan estafet modifikasi terhadap perkembangan motorik kasar anak dan *effect size* digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh setelah diberikan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak 10 kali pertemuan terbagi menjadi 5 kali pertemuan di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan estafet modifikasi yang dilakukan oleh peneliti dan 5 kali pertemuan di kelas kontrol menggunakan permainan bola keranjang yang dilakukan guru kelas. Pengambilan data diperoleh dengan mengolah data hasil penelitian menggunakan SPSS versi 15. Berikut data hasil penelitian yang didapatkan:

Tabel 1. Perbandingan hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
	Nama anak	Pre Test	Post Test	Selisih	Nama Anak	Pre Test	Post Test	Selisih
1	G	11	16	5	A	13	15	2
2	N	10	14	4	A	12	14	2
3	K	14	18	4	J	14	17	3
4	A	12	17	5	L	11	16	5
5	N	14	18	4	A	10	12	2
6	F	9	14	5	R	8	11	3
7	F	12	15	3	J	11	15	4
8	F	11	16	5	A	8	12	4
9	H	10	15	5	R	13	16	3
10	H	13	18	5	A	11	13	2
11	S	13	17	4	R	10	14	4
12	F	8	12	4	H	12	17	5
	Jumlah	137	190	53	Jumlah	133	172	39
	Rata-rata	11,41	15,83		Rata-rata	11,08	14,33	

Uji normalis dalam penelitian ini digunakan sebagai prasyarat untuk uji-t. Dalam penelitian ini, data harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi dikatakan normal jika taraf signifikannya $>0,05$, sedangkan jika taraf signifikannya $<0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan

uji normalitas diperoleh jumlah data (N) pada kelas eksperimen 12 anak, pada kelas kontrol 12 anak. Nilai sig *Kolmogorov-Smirnov* untuk kelas eksperimen adalah 0,200. Berdasarkan kriteria pengukuran uji normalitas apabila nilai signifikan > dari 0,05 maka data disimpulkan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikan < 0, 05 maka data disimpulkan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalisasi yang peneliti lakukan diperoleh nilai signifikan kelas eskperimen 0, 200 dan kelas kontrol 0,200 hasil signifikan nilai tersebut 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa *gain scor* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tahap pengujian selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas data. Adapun uji homogenitas yang peneliti lakukan menggunakan bantuan SPSS 15.0 dengan metode *one way anova*. Uji homogenitas yang peneliti lakukan menggunakan *gain score* perkembangan motorik kasar anak. Data ini merupakan data yang diperoleh peneliti dari hasil *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh data bahwa besar signifikannya adalah 0,955. Adapun kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas adalah apabila nilai signifikan >0,05 maka data bersifat homogeny sedangkan jika nilai signifikan <0,05 maka tidak homogeny. Data uji homogenitas diatas menunjukkan nilai signifikansi 0,955> dan dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh bersifat homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogeny. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik, yaitu *Independent sample t-test*. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok.

Tabel 2. Hasil Pengujian Hipotesis Menggunakan SPSS 15.0 *Group Statistics*

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Gain Score Kelas Eksperimen	12	4,42	,669	,193
	Gain Score Kelas Kontrol	12	3,25	1,138	,329

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata (*mean*) N-gain untuk kelas eksperimen adalah 4,42 dan kelas kontrol 3, 25. Berikutnya untuk mengetahui perbedaan pada kedua kelas tersebut bermakna (signifikan atau tidak), dilakukan penafsiran pada tabel berikutnya.

Tabel 3. *Independent Sample Test* Menggunakan SPSS 15.0

		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

		Low er	Upp er	Low er	Upp er	Low er	Upp er	Low er	Upp er	Low er
Has il	Equal varianc es assume d	4,56 9	,044	3,06 2	22	,006	1,167	,381	,376	1,95 7
	Equal varianc es not assume d			3,06 2	17,78 3	,007	1,167	,381	,365	1,96 8

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikansi (*sig*) pada *levene's test of variance* adalah sebesar $0,044 > 0,05$. Disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogeny. Kemudian berdasarkan tabel di atas diketahui nilai *sig (2-tailed)* adalah sebesar $0,006 < 0,05$. Dengan demikian disimpulkan terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan (nyata) antara perkembangan motorik kasar anak menggunakan permainan estafet modifikasi dengan perlakuan yang diberikan oleh guru dalam peningkatan perkembangan motorik kasar pada anak.

Setelah itu dilakukan perhitungan *effect size cohen's* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan estafet modifikasi dalam mengembangkan motorik kasar anak. Berdasarkan hasil perhitungan uji *effect size* dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh permainan estafet modifikasi dalam mengembangkan motorik kasar anak Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina 01 Ranah Ampek Hulu Tapan 1, 24. Sesuai dengan kriteria pengukuran uji *effect size* bahwa nilai >1 tergolong pada kategori kuat.

Hal ini sejalan dengan pendapat Tangse dan Dimyati (2022) yang menyatakan bahwa permainan estafet modifikasi efektif dan layak untuk digunakan pada kegiatan inti pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada jenjang Taman Kanak-Kanak, hal ini di karenakan permainan estafet mengandung unsur aktivitas fisik yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Pada saat anak melakukan permainan estafet, antusias anak-anak menjadi lebih tinggi karena anak mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan ketika anak bermain. Permainan estafet tak hanya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tetapi juga mampu membantu anak secara signifikan untuk sabar dalam menunggu giliran. Henny dkk (2022) juga menyatakan bahwa adanya perkembangan permainan estafet modifikasi yang di lakukan secara berulang sehingga perkembangan motorik kasar anak dapat dirangsang dengan baik meliputi keseimbangan, kecepatan, kekuatan dan koordinasi dengan adanya permainan estafet modifikasi otot-otot besar anak dapat terlatih sangat baik dalam kegiatan berjalan, berlari, melompat dan memberi bola.

Jadi dapat di simpulkan permainan estafet modifikasi bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak karena dalam melakukan kegiatan dengan permainan estafet modifikasi ini anak diberikan kesempatan dalam memperlihatkan kemampuan anak melalui permainan, dapat melakukan gerakan koordinasi untuk melatih keseimbangan, kelincahan dan kelenturan melalui kegiatan permainan berlari melewati rintangan yang dilalui mulai dari

berlari, melompat dengan dua kaki, melompat dengan satu kaki dan berjinjit yang pada akhirnya ini bermanfaat untuk membantu stimulus kemampuan motorik kasar anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan permainan estafet modifikasi berpengaruh dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan estafet modifikasi lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan rata-rata kelas eksperimen 15, 83 dan rata-rata kelas kontrol 14, 33.

Berdasarkan tabel uji homogenitas diketahui signifikan (sig) pada *Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar $0,044 > 0,05$. Disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogeny. Berdasarkan nilai sig (*2-tailed*) adalah sebesar $0,006 < 0,05$. Perolehan *effect size* sebesar 1,24 disimpulkan termasuk dalam kategori tinggi, dengan demikian penggunaan permainan estafet modifikasi dalam mengembangkan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Pembina Negeri 01 Ranah Ampek Hulu Tapan berpengaruh digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. D. (2022). *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Kediri CV Kreator Cerdas Indonesia.
- Ardini dan Anik Lestraningrum. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: CV Media Nusantara.
- Fadlillah. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group Kencana
- Henny dkk. 2022. Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Modifikasi Estafet Di Kelompok B Tk Pembina Kelurahan Watolo, Kecamatan Mawasangka. *Jurnal Lentera Anak, Vol 2 No 2*
- Huda, K. 2016. Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Benteng-bentengan. *Journal Realita*. Vol 1: No.1
- Ismail, A. (2012). *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Khadijah dan Armanila. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Khadijah dan Nurul. (2020). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori Dan Praktik. Jakarta:Kencana
- Khontri Aminatun, Dkk. (2020). Penerapan Permainan Lari Estafet Modifikasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Motorik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia. Vol 8 No 4*
- Paype, Gregory V Dkk. (2012). *Human Motor Development A Lifespan Approach*. New York; Mcgraw- Hill Companies, Inc
- Samsudin. (2008). Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: litera
- Sari dan Santa. 2020. Pengaruh Bermain Lari Estafet Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Tk Yaspa Palembang . *Pernik Jurnal PAUD, VOL 3 NO.2*.
- Sujiono Yuliani Dan Bambang Sujiono. (2010). *Bermain kreatif berbasis* Volume 5 Nomor 1 Tahun 2023 | 134

kecerdasan jamak. DKI: PT Indeks

Suryana, Dadan. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press

Tangse dan Dimyati. (2022). Permainan Estafet Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 6 Issue 1 Pages 9-16.

Wulan, Dwi Septi Anjar. 2015. Peningkatan Kemampuan Gerak Lokomotor Melalui Permainan Lari Estafet Modifikasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 1 No 2.

Yulsofriend. (2013). *Permainan Membaca Dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Suka Bina Press.

Yunirti dan 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. Volume 10