

Pengaruh Permainan Sikoci Modifikasi terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Delima Batang Kapas

Utari Oktavianda, Vivi Anggraini²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia

E-mail: utarioktavianda.26@gmail.com, vivianggraini@fip.unp.ac.id

Abstract (English)

The motivation for this study stemmed from the insufficiently developed motor abilities seen in youngsters attending this school. This study aims to determine the effect of the modified sikoci game on the gross motor development of children aged 5 and 6 years who attend TK Delima Batang Kapas. Quantitative research methods are used, and the approach is quasi-experimental. Group B1 was the experimental group and group B2 was the control group; both groups consisted of fifteen pupils each and were administered at the Delima Batang Kapas Kindergarten. This data gathering approach employs an indicator-based research instrument that may provide findings for up to six categories and is executed via action testing. Hypothesis testing, testing for normality, and homogeneity are common methods used in data analysis. Statement sheets were one method used to collect data. Next, the data was run via a t-test for differences using the SPSS 15.0 for Windows function in the statistical software. The results showed that the experimental group's average score before the exam was 28.07 and after the test was 36.08. On the other hand, the control group's average score increased from 27.73 to 33.67 after the intervention. The output is consistent and normally distributed data. When testing hypotheses using the independent sample t-test, a significance (2-tailed) value of 0.04 is considered less than 0.05. The modified sikoci game has shown a significant impact on the gross motor development of children, leading to the conclusion that it is effective.

Article History

Submitted: 12 April 2024

Accepted: 12 April 2024

Published: 23 April 2024

Key Words

Modified Sikoci Game, Gross Motor Skills, Early Childhood

Abstrak (Indonesia)

Motivasi penelitian ini berasal dari kurang berkembangnya kemampuan motorik yang terlihat pada anak-anak muda yang bersekolah di sekolah ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan sikoci modifikasi terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5 dan 6 tahun yang bersekolah di TK Delima Batang Kapas. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dan pendekatannya adalah eksperimen semu. Kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B2 sebagai kelompok kontrol; kedua kelompok masing-masing terdiri dari lima belas siswa dan dikelola di TK Delima Batang Kapas. Pendekatan pengumpulan data ini menggunakan instrumen penelitian berbasis indikator yang dapat memberikan temuan hingga enam kategori dan dilaksanakan melalui pengujian tindakan. Uji hipotesis, uji normalitas, dan homogenitas merupakan metode yang umum digunakan dalam analisis data. Lembar pernyataan merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Selanjutnya, data dijalankan melalui uji-t untuk perbedaan menggunakan fungsi SPSS 15.0 for Windows di dalam perangkat lunak statistik. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai kelompok eksperimen sebelum ujian adalah 28,07 dan sesudah ujian adalah 36,08. Sebaliknya, rata-rata skor kelompok kontrol meningkat dari 27,73 menjadi 33,67 setelah intervensi. Outputnya adalah data yang konsisten dan terdistribusi normal. Saat menguji hipotesis menggunakan uji-t sampel independen, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,04 dianggap kurang dari 0,05. Permainan sikoci yang dimodifikasi menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak sehingga disimpulkan efektif.

Sejarah Artikel

Submitted: 12 April 2024

Accepted: 12 April 2024

Published: 23 April 2024

Kata Kunci

Permainan Sikoci Modifikasi, Motorik Kasar, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Seorang anak dianggap memasuki masa kanak-kanak awal jika mereka berusia antara 0 dan 6 tahun. Selama apa yang dikenal sebagai "tahun emas", anak-anak berada dalam kondisi paling mudah dipengaruhi dan responsif terhadap dunia di sekitar mereka. Baik tubuh maupun pikiran mencapai potensi penuhnya selama fase sensitif. Setiap anak memiliki fase sensitif uniknya sendiri yang ditentukan oleh laju perkembangan dan pertumbuhannya masing-masing. Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan kegiatan pembelajaran kepada anak usia empat sampai enam tahun. (PERMENDIKBUD Nomor 84 Tahun 2014 pasal 1 butir 4).

Tujuan taman kanak-kanak adalah untuk mengajarkan anak-anak prinsip-prinsip yang relevan secara sosial dan membantu mereka mencapai potensi penuh mereka. Melalui kurikulum dan tujuan pembelajaran harian, bulanan, dan semester, Taman Kanak-kanak memberikan kesempatan kepada anak untuk berkembang secara maksimal. Maka, prasekolah adalah sekolah formal pertama yang didapat seorang anak.

Agar seorang anak dapat mencapai potensi penuhnya dalam segala bidang perkembangan—fisik, mental, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, otonomi, moralitas, seni, dan agama—lingkungan dan rangsangan yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhannya. kebutuhan spesifik anak. Perkembangan motorik, khususnya kemampuan motorik halus dan kasar, merupakan salah satu area di mana anak-anak mempunyai ruang yang sangat besar untuk ditingkatkan.

Perkembangan keterampilan motorik kasar anak—termasuk penggunaan seluruh tubuh atau sejumlah besar otot—dipengaruhi oleh tingkat kematangan individu. Kemampuan motorik kasar mencakup penggunaan otot-otot utama tubuh; itu termasuk kemampuan berjalan, menendang, berlari, melompat, dan melempar bola. (Ahamd. R, 2016:10). Kemampuan belajar seseorang tergantung pada perkembangan motoriknya. Sekolah memberikan pelatihan khusus dalam bidang seni dan atletik untuk membantu anak-anak meningkatkan kemampuan motorik mereka, yang pada gilirannya membantu kinerja akademis mereka.

Peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa pembelajaran keterampilan didasarkan pada perkembangan motorik kasar dari uraian di atas. Bidang pengembangan lainnya akan mendapat manfaat dari keterampilan motorik yang berkembang dengan baik. Ada perbedaan mencolok antara gerakan besar dan kecil pada anak muda. Bermain merupakan sumber yang baik bagi anak untuk mengembangkan keterampilan motoriknya, terutama kemampuan melompat dan berlari.

Bagi generasi muda, tiada hari tanpa bermain. Anak-anak prasekolah dan taman kanak-kanak hidup dalam suasana yang secara intrinsik terkait dengan permainan karena di situlah anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya. Bagi anak-anak, bermain adalah alat penting untuk mencapai potensi perkembangan mereka sepenuhnya, termasuk mendorong perkembangan sosial mereka.

Sikoci merupakan permainan batang kapas tradisional yang dimainkan di Kabupaten Pesisir Selatan. Anak-anak nagari Kabupaten Pesisir Selatan memainkan sikoci, permainan tradisional dari Kenagarian Ampek Jurai (IV). Sikoci adalah bundu batu pipih—seukuran kotak korek api—dan bukan perahu penyelamat di atas kapal; kata itu hanya digunakan secara lokal. Permainan sikoci dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan.

Peneliti kelompok B di TK Delima Batang Kapas menemukan perkembangan motorik kasar anak masih di bawah rata-rata. Berdasarkan temuan tersebut, banyak anak muda yang masih kesulitan dengan kemampuan motorik dasar seperti berjalan, berlari, dan melompat.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti ingin menguji coba permainan modifikasi sikoci, dengan harapan bahwa permainan ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, termasuk mahir berjalan, berlari, dan melompat. Sesuai dengan uraian sebelumnya mengenai masalah perkembangan motorik kasar, peneliti mempertimbangkan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Sikoci Modifikasi Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Delima Batang Kapas”**.

METODE

Penelitian semacam ini dikenal sebagai penelitian eksperimen semu, atau QED. Populasi penelitian ini adalah masing-masing dua kelas di TK Delima Batang Kapas, yaitu B1 dan B2, yang terdiri dari lima belas siswa. Kombinasi observasi terorganisir, dokumentasi, dan wawancara digunakan dalam pendekatan pengumpulan data. Uji hipotesis, uji homogenitas, dan uji normalitas merupakan bagian dari prosedur analisis data. Untuk mengumpulkan informasi, digunakan lembar pernyataan. Selanjutnya, data dijalankan melalui uji-t pada SPSS 15.0 versi Windows untuk mengidentifikasi adanya perbedaan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media permainan sikoci yang dimodifikasi terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak di TK Delima Batang Kapas. Kelompok eksperimen mendapat terapi (X) sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan. Tabel berikut dengan jelas menampilkan informasi ini:

Tabel 1. Desain Penelitian

	Tes Awal (<i>Pre-test</i>)	Perlakuan	Tes Akhir (<i>Post-Test</i>)
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan:

- O_1 : *Pre-test* kelas eksperimen
- O_3 : *Pre-test* kelas kontrol
- X : Perlakuan bermain permainan sikoci
- : Perlakuan bercebermain permainan lompat tali
- O_2 : *Post-test* kelas eksperimen
- O_4 : *Post-test* kelas kontrol

Anak-anak yang bersekolah di TK Delima Batang Kapas dijadikan sebagai populasi penelitian, sedangkan lima belas siswa dari masing-masing kelas—B1 dan B2—dijadikan sebagai sampel.

Menurut Sugiyono (2015:148), tujuan instrumen penelitian adalah untuk mengukur dan menilai fenomena sosial dan alam yang nyata. Arikunto (2010:148) menegaskan bahwa instrumen penelitian hanya berfungsi sebagai alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan dan menganalisis data secara metodis, ekstensif, dan mudah. Pekerjaan para peneliti menjadi lebih efisien dan hasilnya pun ditingkatkan. Metode seperti observasi terstruktur, wawancara tindakan, dan dokumentasi observasi digunakan untuk mengumpulkan data. Pengujian hipotesis, homogenitas, dan pemeriksaan normalitas adalah alat analisis data yang umum. Data kemudian dianalisis menggunakan uji-t pada SPSS 15.0 for Windows untuk mengidentifikasi adanya perbedaan.

Metode evaluasi penelitian ini adalah merancang ujian yang berfungsi sebagai prediktor kinerja anak di masa depan. Di sini, dengan mempertimbangkan kesesuaian teknik

analisis, peneliti memberikan skor pada setiap indikasi yang ditemukan. Metode evaluasi instrumen didasarkan pada checklist. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2015:17), indikator pencapaian pembangunan yang ditetapkan RPPH dimasukkan dalam format checklist. Informasi berikut diambil dari skor sebelum dan sesudah tes dengan menggunakan lima alat penelitian yang berbeda dan kriteria yang sesuai: 1) Skor 4 diberikan untuk BSB (Sangat Berkembang Baik); 2) Nilai 3 diberikan pada BSH (Berkembang Sesuai Harapan); 3) Nilai 2 diberikan pada MB (Mulai Berkembang); dan 4) Skor 1 diberikan pada BB (Belum Berkembang).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data pengaruh permainan sikoci yang dimodifikasi terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5 dan 6 tahun di TK Delima Batang Kapas menjadi dasar hasil penelitian. Skor pre-test kelompok eksperimen mengenai ukuran perkembangan motorik kasar bervariasi dari 23 hingga 35, dengan mean 28,07 dan standar deviasi 2,789. Kelompok eksperimen menunjukkan skor rata-rata 36,07 pada tahap post-test, dengan standar deviasi 2,840 dan kisaran 30-41. Skor pre-test kelompok kontrol berkisar antara 23 hingga 31, dengan mean 27,73 dan standar deviasi 2,187. Hasil untuk kelompok kontrol setelah tes bervariasi dari 29 hingga 38, dengan mean 33,67 dan standar deviasi 2,225.

Tabel 2. *Gain score pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol*

Kelas eksperimen				Kelas Kontrol			
Nama anak	Pre Test	Post Test	Selisih	Nama Anak	Pre Test	Post Test	Selisih
A	26	35	9	A	28	34	6
A	28	36	8	A	26	33	7
A	29	39	10	A	27	35	8
C	27	36	9	A	28	33	5
F	35	41	6	A	29	34	5
F	29	39	10	A	29	32	3
F	27	32	5	A	23	29	6
G	26	34	8	A	28	33	5
G	30	36	6	A	30	36	6
H	30	38	8	F	31	38	7
H	27	36	9	G	31	34	3
H	25	34	9	H	25	35	10
H	29	38	9	M	28	32	4
I	23	30	7	N	27	36	9
L	30	37	7	V	26	31	5
Jumlah	421	541	120	Jumlah	416	505	89
Rata-rata	28,07	36,07	8	Rata-rata	27,73	33,67	5,93

Nilai sebelum dan sesudah tes kelas eksperimen pada permainan Sikoci yang dimodifikasi masing-masing adalah 421 dan 541, menurut penelitian. Nilai rata-rata setelah ujian adalah 36,07, naik dari sebelumnya 28,07. Setelah intervensi, skor kelompok kontrol turun dari 416 menjadi 505, namun mereka tetap memainkan permainan lompat tali seperti sebelumnya. Rata-rata posttest kelompok kontrol adalah 33,67, naik dari 27,73 pada pretest. Analisis data meliputi pemeriksaan normalitas, homogenitas, dan uji T setelah pra dan pasca tes selesai.

Uji normalitas diperlukan sebelum menggunakan uji t dalam penelitian. Semua data yang digunakan dalam penelitian ini harus berdistribusi normal. Kelanjutan uji-t bergantung pada data yang sesuai dengan distribusi Gaussian. Distribusi normal didefinisikan sebagai distribusi yang nilai p lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, skor di bawah 0,05 menunjukkan distribusi tidak normal. Untuk memeriksa apakah datanya normal, kami menjalankan uji Liliefors. Sesuai dengan parameter yang ditentukan dalam strategi analisis data, pengujian dilakukan dengan menggunakan SPSS 15.0 for Windows. Lima belas remaja merupakan kelompok kontrol dan eksperimen, menurut statistik. Baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol mempunyai nilai Sig sebesar 0,200 menurut Kolmogorov-Smirnov. Rata-rata data dianggap mengikuti distribusi normal menurut perhitungan Kolmogorov-Smirnov jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05. Nilai p untuk selisih kedua kelompok adalah 0,200 yang menunjukkan signifikan secara statistik. Oleh karena itu, distribusi normal adalah yang paling sesuai untuk data tersebut.

Setelah itu kita uji homogenitasnya. Kami menjalankannya menggunakan SPSS 15.0 dan menemukan nilai signifikansi 0,585. Karena angka ini lebih dari 0,05 ($0,813 > 0,05$), kita dapat menyimpulkan bahwa datanya homogen. Oleh karena itu, kedua kelas yang dianalisis cukup mirip satu sama lain. Karena tidak ada perbedaan antara kedua kelompok, kita dapat menyebutnya belajar.

Hasil uji homogenitas dan normalitas menunjukkan bahwa varian kedua kelompok sampel adalah serupa dan berdistribusi normal. Untuk mengkonfirmasi atau menyangkal hipotesis, penelitian ini menggunakan uji statistik parametrik, khususnya uji t sampel independen. Anda perlu mengetahui apakah kedua kumpulan data tersebut berbeda secara signifikan. Rata-rata, kelompok eksperimen memperoleh N-gain sebesar 8, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh N-gain sebesar 5,93. Perbandingan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan perubahan yang signifikan secara statistik. Oleh karena itu, kita mengabaikan H_0 dan menyetujui H_1 . Hasil penelitian yang meneliti pengaruh permainan sikoboat yang dimodifikasi terhadap perkembangan motorik kasar anak memang memberikan pengaruh.

Suyadi (2009:176) menyatakan bahwa gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar. Gaya gerak seorang anak semakin membaik seiring bertambahnya usia dan semakin kuatnya, menurut Berk (dikutip dalam Suyadi, 2009: 176). Otot mengembang dan menguat sebagai konsekuensi dari proses ini. Setiap kali otot-otot ini bertambah besar dan kuat, muncullah kemampuan baru yang lebih rumit. Sebaliknya, kemampuan menggerakkan tubuh dengan terkoordinasi sepenuhnya disebut keterampilan motorik kasar (2012: 15) dan mencakup aktivitas seperti berlari, memanjat, melompat, dan sebagainya.

Singkatnya, kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang melibatkan penggunaan otot-otot besar secara terkoordinasi untuk menggerakkan berbagai bagian tubuh, seperti berjalan, melompat, merangkak, dan mengayunkan lengan. Anak-anak akan lebih banyak melakukan aktivitas fisik atau motorik seiring bertambahnya usia jika kemampuan motorik mereka dikembangkan sepanjang tahun-tahun awal mereka. Anak-anak seusia itu senang bermain berjam-jam tanpa merasa lelah. Bermain adalah satu-satunya aktivitas yang dilakukan anak-anak. Anak-anak akan lebih aktif saat bermain.

Maxim (dalam Septiani dkk 2019) menegaskan bahwa "melakukan latihan fisik dapat menarik minat anak-anak dan mengajarkan mereka untuk memperhatikan benda, yang dapat mengarah pada aktivitas seperti menangkap, melempar, menjatuhkan, memungut, menggosok, dan mengembalikan benda ke tempatnya semula."

Kemampuan seorang anak dalam menggunakan seluruh tubuhnya, termasuk otot-otot besarnya, untuk melakukan suatu tindakan disebut perkembangan motorik kasar. Seluruh

sistem dan komponen tubuh mengalami pertumbuhan dan perkembangan sepanjang masa kanak-kanak. Salah satu aspek pematangan adalah perolehan kemampuan motorik kasar, yang memungkinkan seseorang menggerakkan tubuhnya dengan berbagai cara melalui penggunaan otot yang lebih besar. Berikut ini ikhtisar perkembangan motorik kasar anak: Penelitian yang dilakukan Sujiono dkk. (2010) menyoroti aspek-aspek perkembangan motorik kasar berikut pada kelompok usia lima hingga enam tahun:

1. Cepat dan tendang bola secepat mungkin.
2. Lakukan jumping jack sambil berpindah kaki.
3. Gunakan kedua tangan untuk meraih bola tenis setelah salah satunya memantul.
4. Lanjutkan dengan jalan yang lurus.
5. Posisikan diri berjinjit sambil menjaga tangan tetap di pinggul.
6. Pertahankan sudut kaki lurus sambil menyentuh jari-jari kaki.
7. Tanpa bergoyang, gerakkan satu kaki ke depan atau ke belakang.

Berdasarkan uraian yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik pada masa bayi awal berbeda-beda pada tahun perkembangan yang berbeda.

SIMPULAN

Temuan dari penelitian yang dilakukan di TK Delima Batang Kapas mengenai pengaruh permainan sikoci tradisional dengan modifikasi tertentu terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 5 dan 6 tahun menunjukkan hal berikut: Kelompok eksperimen mengalami peningkatan dari 28,07 pada pretest menjadi 28,07 pada saat pretest. 36,07 pada posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok kontrol memiliki rata-rata skor sebelum dan sesudah tes masing-masing sebesar 27,73 dan 33,67. Data yang dihasilkan mengikuti distribusi normal dan konsisten dengan tingkat signifikansi $0,04 < 0,05$. Anak-anak TK Delima Batang Kapas yang berusia lima atau enam tahun mendapatkan manfaat dari permainan sikoci yang diubah ini untuk perkembangan motorik kasarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kemendikbud. (2015). Undang-undang nomor 53 Tahun 2015. Tentang Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Pada Jenjang Dasar Dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Permendikbud
- Kemendikbud. (2015). Undang-undang nomor 53 Tahun 2015. Tentang Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Pada Jenjang Dasar Dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Permendikbud
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Septiani, dkk. 2019. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kreatifitas Seni. Jurnal CERIA. Vol 2 No 03. Jawa.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, B dkk. (2010). Metode Pengembangan Fisik, Cet.13. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyadi, (2010). Psikologi Belajar PAUD. Yogyakarta: PT Bintang Pusaka Abadi (BiPA).