

Pengaruh Permainan Bentengan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela Tahun Ajaran 2023/2024

Nurdiana*, Fahrudin, Ika Rachmayani, Nurhasanah

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding author: nurd6879@gmail.com

Article History

Received: September 18th, 2023

Revised: October 21th, 2023

Accepted: November 10th, 2023

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan bentengan terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B DI TK Islam Nurul Iman Sekarbela Tahun Ajaran 2023. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen pre-experimental design dengan one grup pretest-posttest design. Sampel penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela sejumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} 4,145 > t_{tabel} 2,145$ maka terdapat pengaruh permainan bentengan terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B. Yang artinya terdapat pengaruh permainan bentengan terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B DI TK Islam Nurul Iman Sekarbela Tahun Ajaran 2023/2024

keywords: Bentengan motorik kasar permainan, TK Islam Nurul Iman.

PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 146 Tahun 2014 pembinaan anak usia dini dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan agar anak memiliki kesiapan memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. peraturan menteri pendidikan Nomor 146 tahun 2014 menekankan dalam struktur kurikulum PAUD memuatkan program-program pengembangan yang mencakup kognitif, sosial emosional, bahasa, agama dan fisik motorik (Permendikbud, 2014). Salah satu aspek perkembangan yang telah disebut di atas adalah perkembangan motorik. Motorik merupakan aspek perkembangan dari kematangan dan pengendalian gerak tubuh. motorik dibagi menjadi dua yakni motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar melibatkan otot-otot besar, seperti otot punggung, otot kaki, dan otot tangan contohnya ketika anak melompat, berlari, bergelantungan, membungkuk, dan lain-lain. Sementara motorik halus lebih melibatkan koordinasi otot-otot dengan mata dan tangan misalnya melempar, menjahit, dan lain-lain.

Permainan dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu

anak menyesuaikan diri, saling berinteraktif secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, mentaati aturan serta menghargai orang lain, sehingga permainan dapat memberikan dampak yang baik untuk membantu mengembangkan motorik kasar anak (Amridha dan Rahyuddin, 2020: 2).

Anak usia dini tidak terlepas dari duni bermain atau biasanya mengembangkan aktivitas yaitu dengan bermain anak bisa menghubungkan dunia di sekitarnya dengan cara yang menyenangkan, menggunakan permainan atau media untuk menunjang aktivitas untuk mengembangkan motorik kasar anak. Oleh sebab itu sebagian orangtua dan guru memandang bahwa bermain adalah kegiatan yang melelahkan sehingga menghambat proses belajar serta kemajuan teknologi di zaman yang canggih ini semakin pesat dan mempengaruhi aktivitas bermain anak. Permainan ini tidak hanya meningkatkan kesenangan anak melainkan juga dapat meningkatkan semangat anak, karena permainan ini akan mengeluarkan ekspresi seperti rasa bahagia, senang dan bersemangat (Pramling Samuelsson, 2013). Dengan mengenalkan permainan bentengan ke anak, anak lebih banyak mengetahui banyaknya permainan yang dapat dimainkan dan terutama mengembangkan motorik kasarnya karena

permainan ini dapat mengembangkan motorik kasar selain itu permainan bentengan mudah sekali dimainkan oleh anak. Selain itu anak dapatkan bersosialisasi dengan masyarakat langsung (Anantima, 2016: 55).

Permainan bentengan merupakan permainan olahraga permainan beregu yang membutuhkan kerjasama dalam sebuah regu permainan ini juga harus semenarik mungkin agar dimainkan serta menyenangkan untuk dimainkan oleh anak, sehingga anak tidak bosan memainkannya. Permainan ini sudah ada sejak zaman dulu hingga sekarang. Pertama kali permainan bentengan dimainkan oleh anak-anak dari daerah Jawa Tengah. Bentengan sebagai media pembelajaran, untuk mengembangkan motorik kasar pada anak. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam merangsang seluruh aspek tersebut (Aryanti, 2014).

Anak usia dini atau prasekolah biasanya mengembangkan aktivitas yaitu dengan bermain menggunakan permainan atau media untuk mengembangkan motorik kasar. Oleh sebab itu sebagian orang tua dan guru memandang bahwa bermain adalah kegiatan yang melelahkan sehingga menghambat proses belajar anak. Permainan ini akan dibuat semenarik mungkin agar anak senang saat memainkannya. Permainan yang dimaksud adalah permainan bentengan Permainan ini sudah ada sejak zaman dulu hingga sekarang, di setiap daerah dikenal dengan nama yang berbeda-beda. Bentengan pertama kali dimainkan anak-anak dari daerah Jawa Tengah serta masih banyak nama-nama sebutan permainan ini di daerah lainnya. Diperoleh hasil bahwa sebagian anak yang masih belum mengerti dengan permainan bentengan belum terampil saat melompat dan berlari dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran seperti permainan keseimbangan tubuh masih kurang dan tidak sabar menunggu antrian dalam kegiatan pembelajaran. Masih banyak anak yang belum mengerti cara bermain, sehingga banyak anak yang bermain sendiri karena merasa minder dengan teman-temannya.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di TK Islam Nurul Iman Sekarbela pada tanggal 15 Juli 2022 tersebut bahwa masih banyak anak yang belum mengenal permainan zaman dulu seperti bentengan. Dengan demikian masih banyak anak malu dan cenderung memilih diam dan tidak bermain bersama temannya dikarenakan anak belum seimbang

serta koordinasi bagian tubuh otot dan syaraf, sehingga motorik kasar anak masih belum berkembang secara optimal. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memilih mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Bentengan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela Tahun 2023.”

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif eksperimen dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu *pre-Experimental Design (nondesign)*. Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu dengan rancangan *Pre-test dan post-test* satu kelompok atau *One Grouppretest posttest desigen*. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi (Suharsimi, 2014: 173). Populasi pada anak kelompok B TK Islam Nurul Iman Sekarbela ada 37 anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, dan dokumentasi. Sedangkan dalam pengumpulan datanya berupa checklist.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang akan diceritakan kepada orang lain (Sugiyono, 2019:244).

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Analisis parametris dilakukan berdasarkan asumsi bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis berdasarkan distribusi normal. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *chi- kuadrat* x^2 .

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Uji Hipotesis

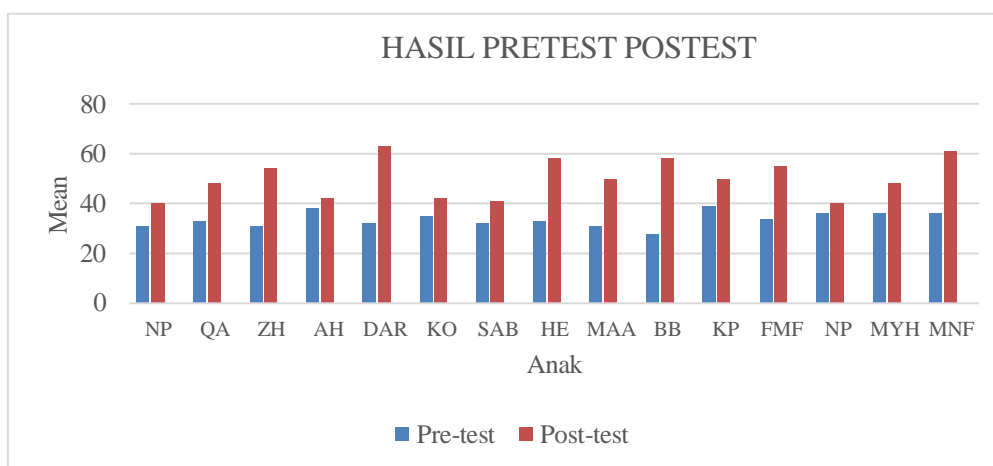
Sugiyono (2014:122) statistik parametris yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif rata-rata dua sampel datanya berbentuk interval atau rasio adalah

menggunakan *t-test*. Rumus *t-test* yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi ditunjukkan pada rumus berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pretest dan posttest dari penelitian ini disajikan dalam gambar berikut;



Gambar 1. Grafik perbandingan hasil pretest dan posttest

Berdasarkan Gambar 1 di atas dapat diketahui bahwa perbandingan pengukuran sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan pada anak kelompok B. Jumlah skor keseluruhan 62 sebelum diberi perlakuan memperoleh skor 505 dengan rata-rata skor 33,67 dan setelah diberi perlakuan jumlah keseluruhan skor meningkat menjadi 642 dengan rata-rata skor 42,8. Hasil yang didapatkan bahwa nilai anak mengalami perubahan yang lebih tinggi, berbeda dengan sebelum diberi perlakuan yang lebih rendah.

Uji normalitas data

Uji normalitas Shapiro Wilk bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak, biasanya digunakan sebagai syarat uji independent sampel t test, paired sampel t test, paired sampel t test dan uji Anova. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas S-W yaitu:

- Jika nilai (sig) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
- Jika nilai (sig) < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal

Tabel 1. Uji Normalitas

Test Of Normality						
Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig
Pre Test	.121	15	.200*	.968	15	.829
Pos Test	.195	15	.131	.905	15	115

*This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors significance correction

Dari pengujian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest perkembangan motorik kasar anak kelompok B mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari ($>$) 0,05 sehingga dapat dikatakan data berdistribusi normal.

Deskripsi Hipotesis Statistik

$H_a : \beta \neq 0$ dibaca hipotesis alternative, yaitu kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$) artinya H_a diterima, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan permainan bentengan terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela.

$H_o : \beta = 0$ dibaca hipotesis nol, yaitu kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$) artinya H_o ditolak, yang menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan permainan bentengan terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela.

Pembahasan

Peneliti melakukan penelitian di TK Islam Nurul Iman Sekarbela usia 5-6 tahun sebanyak 15 orang anak sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan (*treatment*) sebanyak 2 kali dengan melihat kondisi awal untuk mengetahui keadaan awal perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela.

Langkah selanjutnya yaitu pemberian perlakuan (*treatment*) pada kelompok eksperimen sebagai pembanding untuk mengetahui hasil akhir. (posttest) setelah diberikan perlakuan. Perlakuan dilakukan selama 3 kali untuk kelompok eksperimen dengan penerapan permainan bentengan. Perlakuan pemberian *treatment* hari pertama dengan kegiatan mengenalkan bentengan. Pada kegiatan pengenalan guru meminta anak untuk mengulang kembali cara bermain bentengan dan apa saja peraturan dalam bermain bentengan.

Kegiatan perlakuan hari kedua yaitu, menstimulasi kemampuan anak dengan penerapan permainan bentengan Kegiatan yang dilakukan adalah tanya jawab tentang permainan bentengan. Kegiatan yang dilakukan adalah tanya jawab tentang permainan bentengan, menyebutkan hal-hal yang dibutuhkan dalam bermain bentengan, cara bermain bentengan dan peraturan-peraturan dalam bermain bentengan. Kegiatan perlakuan hari ketiga yaitu menstimulasi perkembangan motorik kasar

dengan mengulang kembali kegiatan yang telah dilakukan.

Hasil penelitian sebelum diberikan perlakuan (pretest) menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak masih kurang, terlihat dari hasil perkembangan motorik kasar anak dari delapan belas descriptor yang telah diukur dari instrumen penelitian yang telah diuji validasi dan reliabilitasnya. Hasil posttest atau keadaan akhir perkembangan motorik kasar anak kelompok B setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan. Dengan skor rata-rata 42,8 dengan skor tertinggi 61 dan skor terendah 40. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak terstimulasi dan berkembang dengan sangat baik.

KESIMPULAN

Ada perbedaan Pengaruh Permainan Bentengan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Klompok B Di Tk Islam Nurul Iman Sekarbela. Berdasarkan dari tingkatan kemampuan perkembangan motoric kasar anak kelompok B sebelum diberi perlakuan dengan hasil akhir rata-rata anak, dimana rata-rata anak pada hasil prestes (sebelum diberi perlakuan) adalah 33,67 dari 15 anak sedangkan pada pada hasil posstes t adalah 42,8 dari 15 anak. Berdasarkan pembahasan dan hasil analisis data yang dilakukan maka dirumuskan kesimpulan sebagai berikut yaitu permainan bentengan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela.

REFERENSI

- Abidah, Anisa Fathoni (2018). *Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Pada Anak Di TK Ba Aisyiyah. Jurnal Perbankan Syariah.*
- Aicied (2021). *Pengaruh Permainan Bentengan, Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B di TK Cahaya Bakti Bangsa Kabupaten Mojo Kerto*
- Akbar (2017). *Pernainan bentengan Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B di TK Nurul Uman*
- Anantima, Rahmawari Nur Ika (2016). *Pengaruh Permainan benteng Sebutkan*

- tahapan Kemampuan Mengenal Bakat Anak Usia 5-6 tahun.*
- Anantima, Rahmawari Nur Ika (2016). *Pengaruh Permainan bentengan Modifikasi Sebutkan tahapan Kemampuan Mengenal Bakat Anak Usia 5-6 tahun.*
- Arikunto, Suharsimi (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta
- Ariyanti (2014). *Meningkatkan Kegiatan motorik anak Melalui permainan bentengan pada Anak. Jurnal Ilmiah PG PAUD IKIP Veteran Semarang Vol2 No 2 Oktober 2014.*
- Arlina, E., Mardeli, M., & Oktamarina, L. (2022). *Pengaruh Permainan bentengan terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida 1 Palembang. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(6), 1660-1665.*
- Aryani (2014) *Meningkatkan Sosialisasi melalui Permainan bentengan pada Anak. Jurnal Ilmiah PG PAUD IKIP Veteran Semarang.*
- Aryani (2014) *Meningkatkan Sosialisasi melalui Permainan bentengan pada Anak. Jurnal Ilmiah PG PAUD IKIP Veteran Semarang.*
- Bangsawan, Irwan P. Ratu (2019), *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin Sumatera Selatan. Sumatera Selatan: Penerbit Dinas Pendidikan Pemuda, Olahraga dan Pariwisata.*
- Cahyani, M. R. (2021). *Pengembangan Model Gerak Dasar Lokomotor, Non Lokomotor, Dan Manipulatif Untuk Kelompok Usia Dini.*
- Depdiknas, Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003. Jakarta: CV Mini Jaya Abadi.*
- Derry, Iswidharmanjaya (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget.* Yogyakarta: Bisakimia, 2014.
- Iswinarti (2017). *Permainan Tradisional Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun Tahun (2014). Tentang Standar Pendidikan Nasional Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.*
- Samuelsson, Ingrid Pramling (2013) *Play and learning. Encyclopedia on Early Childhood Development.* <http://www.> Child-encyclopedia.com/pages/PDF/play.pdf.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung: Alfabeta.