

PENGARUH METODE BERMAIN AKTIF TERHADAP KEMAMPUAN GERAK LOKOMOTOR ANAK KELOMPOK A PAUD PELITA KASIH SINGARAJA

Cahyaning Yusmawari¹, Ni Ketut Suarni², Mutiara Magta³

^{1,3}Jurusan PG PAUD, ²Jurusan BK
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: cahyaningyusmawari@yahoo.com¹, Tut_arni@yahoo.co.id²,
m_magta@yahoo.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan peningkatan kemampuan gerak locomotor anak yang belajar dengan metode bermain aktif dengan anak-anak yang diajar dengan metode konvensional pada kelompok A Paud Pelita Kasih Singaraja tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi-eksperimental yang dilakukan di dua kelas. Subyek penelitian ini adalah 35 anak kelompok A Paud Pelita Kasih Singaraja yang berusia 5 – 6 tahun pada tahun ajaran 2016/2017. Data kemampuan gerak locomotor anak dikumpulkan dengan pengumpulan data observasi dengan menggunakan instrumen lembar observasi. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan gerak lokomotor setelah penerapan metode permainan aktif sebesar 14,95 yang berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan pada kelompok anak yang diajar dengan metode konvensional mendapatkan hasil 11,9 yang berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode active play dapat meningkatkan kemampuan pergerakan kelas A Paud Pelita Kasih Singaraja Tahun 2016/2017.

Kata-kata kunci: bermain aktif, gerak lokomotor, metode bermain

Abstract

This study aims to determine the difference in the improvement of locomotor motion capabilities of children who learn by active play methods with children who were taught by conventional methods in the group A Paud Pelita Kasih Singaraja who are 5 to 6 years old Lesson year 2016/2017. This study is a quasi-experimental study conducted in two classes. The subjects of this study were 35 children of A Paud Pelita Kasih Singaraja group in the academic year 2016/2017. Locomotor capability data were collected by observation data collection using observation sheet instrument. Data were analyzed by using descriptive statistics and quantitative descriptive analysis. The result of data analysis shows that there is improvement of locomotor ability after application of active game method 14,95 which is in very high category, while in group of children taught by conventional method get result 11,9 which is in medium category. Based on the result of this research, it can be concluded that the application of active play method can improve the movement ability of class A Paud Pelita Kasih Singaraja Year 2016/2017.

Keywords: active play, locomotor motion, playmethod

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang terpenting bagi keberlangsungan kehidupan manusia, semua warga Indonesia berhak mengenyam pendidikan. Pendidikan bagi manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Pendidikan bagi bangsa Indonesia merupakan kebutuhan yang harus dikembangkan secara bertahap sejalan dengan perkembangan jaman. Bangsa Indonesia saat ini berusaha untuk mencerdaskan anak bangsa dalam pendidikan seoptimal mungkin yang dilakukan secara bertahap. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mendewasakan manusia baik secara jasmani maupun rohani serta mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya supaya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan anak usia dini merupakan serangkaian upaya terprogram dalam melakukan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Masa 5 tahun pertama pertumbuhan dan perkembangan anak sering disebut sebagai masa keemasan karena pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang pesat misalnya kemampuan kognitif, bahasa, seni, sosial emosional juga kemampuan fisik motorik anak baik itu motorik kasar maupun motorik halus. Kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang gerak anak dan akan dapat terlihat melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat dilakukan. Anak usia dini memiliki kemampuan penerimaan yang besar terhadap rangsangan dari luar diri anak. Salah satu rangsangan dari luar diri anak

adalah ketika anak berada di sekolah. Dalam hal ini peran pendidik anak usia dini dalam mengoptimalkan kemampuan motorik kasar menjadi sangat penting. Apabila upaya yang dilakukan tidak tepat maka dampak negatifnya akan terbawa terus sampai dewasa.

Keterampilan motorik kasar anak sangat diperlukan, sebab motorik kasar anak yang rendah akan menimbulkan masalah perilaku dan emosi bagi anak. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimana banyak permainan yang didominasi oleh elektronik seperti game, mainan yang menggunakan remot, tayangan televisi, yang membuat anak hanya asik bermain sendiri tanpa bersosialisasi dengan lingkungannya. Hal ini membuat anak cenderung pasif, kurang kreatif dan kurang bergerak sehingga kemampuan motorik kasar anak kurang berkembang. Banyak anak-anak sekarang yang nampak kurang aktif saat bermain, kurang percaya diri, malas, dan tidak mau berusaha, kurang mandiri, dan kurang dalam kekuatan fisiknya jika dibandingkan anak-anak jaman dulu.

Perkembangan motorik kasar anak berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Perkembangan motorik kasar ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan kekuatan untuk menerima rangsangan, sentuhan, dan tekstur. Anak yang cerdas dalam gerak motorik kasar terlihat menonjol dalam kemampuan fisik daripada anak-anak seusianya. Mereka cenderung suka bergerak atau tidak suka duduk diam berlama-lama, suka meniru gerakan dan senang pada aktifitas yang mengandalkan kekuatan gerak seperti memanjat, berlari, melompat, dan berguling. Sehingga beberapa anak memiliki gangguan perkembangan dan mengalami kesulitan pada pengaturan keseimbangan tubuh. Pengaturan keseimbangan tubuh diperlukan anak untuk

melakukan kegiatan-kegiatan yang lebih sulit dan kompleks seperti melompat, berlari, memanjat, dan menari, Dampak dari ketidakseimbangan pada anak adalah kesulitan dalam mengatur dan mengontrol gerakan anggota tubuh sehingga terkesan gerakannya kaku, ragu-ragu dan canggung.

Peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak melalui kegiatan bermain sangat penting karena kegiatan bermain bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak, anak dapat melakukan gerakan-gerakan spontan, Melalui kegiatan bermain anak akan terbiasa menggerakkan anggota tubuhnya yang akan melatih kelenturan, keseimbangan, dan koordinasi tubuh, kegiatan bermain juga sebagai hiburan bagi anak, agar anak tidak merasa jenuh dalam belajar sehingga akan muncul ide-ide kreatifnya.

Motorik kasar pada anak bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil. Sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, anak didik dilatih gerakan-gerakan dasar yang akan membantu perkembangan motoriknya kelak.

Pengembangan kemampuan dasar anak dilihat dari kemampuan motoriknya, sehingga guru perlu membantu mengembangkan keterampilan motorik anak dalam hal memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil. Kompetensi anak yang diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki lembaga pra sekolah adalah anak mampu melakukan aktivitas motorik secara terkoordinasi dalam upaya meningkatkan kelenturan dan kesiapan untuk menulis, keseimbangan, dan melatih keberanian. Adapun jenis-jenis kemampuan motorik kasar menurut Musfiroh (dalam Esti 2014) adalah sebagai berikut: gerak

lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif. Penelitian ini berfokus pada gerak lokomotor. Menurut Samsudin (dalam Purwanti, 2013) gerak lokomotor adalah gerakan yang sangat penting, keterampilan ini diidentifikasikan sebagai keterampilan yang menggerakkan individu dalam satu ruang atau tempat ke ruang atau tempat lainnya, gerak lokomotor atau sering disebut *traveling* diartikan sebagai gerak berpindah tempat, seperti jalan, lari, dan lompat. Ketiga keterampilan ini dianggap sebagai keterampilan paling dasar lokomotor karena merupakan keterampilan yang berkembang bersama perkembangan dan lebih bersifat fungsional.

Menurut Agus Mahendra (dalam Purwanti, 2013), keterampilan lokomotor merupakan gerakan yang sangat penting bagi transportasi manusia, keterampilan ini diidentifikasi sebagai keterampilan yang menggerakkan individu dalam satu ruang atau tempat ke ruang ataupun tempat lainnya. Perkembangan keterampilan lokomotor umumnya sebagai hasil dari tingkat kematangan tertentu. Toho Cholik (dalam Purwanti, 2013) menjelaskan bahwa aktivitas bahwa aktivitas lokomotor menjadi dasar pokok bagi perpindahan posisi seseorang untuk beralih dari satu tempat ke tempat lain. Aktivitas lokomotor ini menjadi 3 yaitu pergerakan dengan kaki, pergerakan dengan tumpuan, dan pergerakan waktu bergantung. Tanpa aktivitas lokomotor seseorang tidak akan bias mengeksplor lingkungan sekitar secara optimal, Gerak lokomotor atau sering disebut *traveling* diartikan sebagai gerak berpindah tempat, seperti jalan, lari, dan lompat. Ketiga keterampilan ini dianggap sebagai keterampilan paling dasar lokomotor karena merupakan keterampilan yang berkembang bersama perkembangan dan lebih bersifat fungsional. Jadi dapat disintesis bahwa gerak lokomotor adalah gerakan yang terdiri dari jalan, lari, melompat, meluncur dan sebagainya.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi anak, pada berbagai situasi dan tempat selalu saja anak menyempatkan untuk menggunakannya sebagai arena bermain dan permainan. Kegiatan belajar di taman kanak-kanak

lebih banyak dilakukan dengan bermain. Apa saja yang ada selalu berkaitan dengan bermain, hal ini dapat dilihat dari penataan benda-benda yang ada, warna, gambar, dan peralatannya. Sehingga jika memasuki lingkungan TK akan disambut dengan suara riuh dan aktivitas anak yang beragam. Adapun Rahmat (dalam Fadlillah, 2013) menjelaskan “melalui bermain anak belajar bagaimana menggunakan alat-alat, bagaimana mengembangkan kecakapan, bagaimana cara menghindari dari bahaya, dan bagaimana cara bekerja sama dengan anak lainnya”. Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas.

Menurut Moeslichatoen (dalam Astria, dkk., 2015) menyatakan bahwa “metode bermain merupakan kegiatan yang dapat membantu mengembangkan kreativitas dan fisik motorik anak. Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode/bahan dan media yang menarik, permainan. Menurut Tedjasaputra (dalam Esti, 2014) bermain aktif adalah jenis bermain yang banyak melibatkan aktifitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh diantaranya adalah Permainan bebas dan spontan, kegiatan bermain ini dilakukan dimana saja, tidak ada peraturan selama anak suka dan anak dapat melakukannya

Menurut Fadlillah (2013) bermain aktif adalah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk bermain aktif, tetapi banyaknya waktu yang digunakan dan banyaknya kegembiraan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi. Dalam hal ini, kesenangan anak timbul dari apa yang dilakukan individu apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Menurut Hurlock (Fadlillah 2013) bermain aktif adalah kesenangan yang timbul dari apa yang dilakukan individu apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau

cat. Anak-anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati masa remaja dan mempunyai tanggung jawab lebih besar di rumah dan di sekolah serta kurang bertenaga karena pertumbuhan pesat dan pertumbuhan tubuh.

Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini dapat diikuti anak secara menyenangkan. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan berbeda-beda di sekitarnya, permainan sebagai kebutuhan setiap anak karena bermain mampu menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan dan meningkatkan perkembangan anak. Kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak lebih banyak bermain. bermain bagi anak berumur empat sampai tujuh tahun merupakan ‘*condition sine qua non*’, bila mau tumbuh secara sehat mental. Bermain sebagai suatu metode dalam kegiatan pelaksanaan program di Taman Kanak-kanak tidak terlepas dari komponen penilaian. peran guru dalam bermain yaitu sebagai pengamat, melakukan elaborasi, sebagai model, membuat perencanaan, dan melakukan evaluasi. Penilaian yang dilakukan dimaksudkan untuk mengetahui apakah kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak akan memenuhi kebutuhan mereka. Menurut Fadillah (2013), beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini yaitu:

1. Manfaat Motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak, misalnya unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu.
2. Manfaat Afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Misalnya, naluri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang.
3. Manfaat Kognitif, yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan sistematis.

4. Manfaat Spiritual, yaitu manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
5. Manfaat Keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai positif dan negatif dari suatu mainan.

Metode bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Metode bermain mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri artinya bermain digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam masyarakat, mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat. Bermain sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri bagi anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung dalam lingkungannya.

Dalam situasi bermain anak akan dapat menunjukkan bakat, fantasi, dan kecenderungan-kecenderungannya. Saat bermain anak akan menghayati berbagai kondisi emosi yang mungkin muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan, dan mungkin rasa kecewa. Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan. Metode bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap sensori motorik anak penting untuk mengembangkan otot-otot dan energi yang ada. Aktivitas sensori motorik merupakan komponen yang paling besar pada semua usia. Bermain dapat menjadi sumber belajar, karena memberi kesempatan untuk belajar berbagai hal yang tidak diperoleh anak di sekolah ataupun di rumah. Di samping itu akan menimbulkan pengaruh yang sangat penting bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Karena dengan bermain anak belajar untuk berinteraksi dengan teman lainnya, belajar dalam membentuk hubungan sosial, belajar dan berkomunikasi dan cara menghadapi serta memecahkan masalah yang muncul dalam hubungan tersebut.

Dalam bermain anak juga belajar dalam memahami standar moral, tentang nilai-nilai yang baik dan nilai yang kurang baik sehingga terjalin bentuk komunikasi karena hubungan tersebut anak akan belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disenangi oleh temannya. Metode bermain menurut Faddillah (2013) juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan metode bermain yaitu: merangsang perkembangan motorik anak, karena dalam bermain membutuhkan gerakan-gerakan; merangsang perkembangan berfikir anak karena dalam bermain membutuhkan pemecahan masalah; melatih kemandirian anak dalam melakukan sesuatu secara mandiri dan tidak bergantung pada orang lain; dan melatih kedisiplinan anak, karena dalam bermain ada aturan yang harus di taati. Sementara itu, kekurangan metode bermain, adalah: membutuhkan biaya yang lebih, karena dalam metode bermain membutuhkan alat atau media yang harus disiapkan terlebih dahulu; membutuhkan ruang atau tempat yang khusus sesuai dengan tipe permainan yang dilakukan; sering terjadi berebut alat atau media bermain antara anak yang satu dengan yang lainnya apabila media tidak mencukupi, dan anak lebih semangat dalam belajar, karena naluri anak dalam belajar adalah bermain yang didalamnya mengandung pelajaran.

Berjalan, melompat, berlari, berjingkat, dan kegiatan motorik lainnya merupakan kegiatan yang disenangi dan dinikmati oleh anak. Bermain akan melibatkan perubahan sensasi gerak secara terus-menerus, bermain juga mengembangkan aspek kognitif. Dalam bermain gerak dan lagu, anak-anak belajar untuk menyadari dan menguasai tentang bilangan, huruf, kecepatan, berat, arah, keseimbangan dan lain-lain. Dengan bermain bersama teman, mereka belajar melatih konsep sosial, mengetahui aturan dan belajar tentang aspek yang ada dalam kebudayaan mereka.

Bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya disukai oleh anak-anak usia dini, melainkan juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Untuk itu ada baiknya bila bermain

diaplikasikan di setiap pembelajaran anak usia dini. Bermain merupakan metode alamiah yang memberikan suatu kepraktisan kepada anak dalam berbagai kegiatan yang akan menjadi kenyataan dalam kehidupan, melalui bermain anak belajar bagaimana menggunakan alat-alat, bagaimana mengembangkan kecakapan, bagaimana cara menghindar dari bahaya, dan bagaimana cara bekerja sama dengan anak lainnya. Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di Paud Pelita Kasih Singaraja pada saat kegiatan senam anak masih kurang dalam mengkoordinasikan tangan dan kaki seperti melompat, dan berlari. Dalam kegiatan melompat anak masih terlihat lemas menggerakkan anggota tubuhnya, sedangkan pada saat berlarisama halnya dengan kegiatan melompat. Penyebab masih rendahnya kemampuan lokomotor anak yaitu kurangnya fasilitas yang tersedia untuk anak bermain seperti halnya ruangan outdoor yang masih kurang memadai dan media untuk bermain permainan fisik yang masih kurang.

Hal ini juga didasari oleh guru yang juga kurang memberikan stimulus atau dorongan pada anak ketika anak melakukan kegiatan, ini disebabkan karena anak kurang peduli dengan motivasi yang diberikan oleh guru dan anak lebih memilih diam di dalam kelas dan menangis bila anak tidak bisa melakukan kegiatan, saat anak tidak bisa mengerjakan maka guru yang mengerjakan sehingga anak terkadang malas untuk mengerjakan tugas. Hal ini juga yang mendasari peneliti menggunakan metode bermain aktif untuk mengembangkan kemampuan gerak lokomotor anak di Paud Pelita Kasih karena dengan bermain aktif anak akan lebih banyak bergerak dan banyak melakukan kegiatan seperti berlari, berjalan, melompat, dan sebagainya sehingga kemampuan gerak lokomotor anak akan berkembang dengan baik.

Bermain sebagai suatu metode dalam kegiatan pelaksanaan program di TK tidak terlepas dari komponen penilaian, peran guru dalam bermain yaitu sebagai pengamat, melakukan elaborasi, sebagai model, membuat perencanaan, dan melakukan evaluasi. Penilaian yang dilakukan dimaksudkan anak-anak akan memenuhi kebutuhan mereka, metode bermain merupakan cara menyajikan mata pelajaran diluar kelas. Berdasarkan observasi yang dilakukan di taman kanak-kanak maka peneliti dapat mengangkat judul "Pengaruh Metode Bermain Aktif Terhadap Kemampuan Gerak Locomotor Anak Kelompok A TK Pelita Kasih Singaraja".

METODE

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Populasi pada penelitian ini adalah anak kelompok A Paud Pelita Kasih Singaraja yang berjumlah 35 orang anak. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah anak kelompok A1 sebagai kelompok eksperimen dan A2 sebagai kelompok kontrol.

Penelitian ini tergolong penelitian quasi eksperimen, Menurut (Sugiyono 2009) penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang terkendali, eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari treatment pada sampel yang diselidiki. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *post-test only control group desain*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipatif dalam observasi ini peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian (Sugiyono, 2009).

Data kemampuan gerak lokomotor anak dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan rubrik. Kriteria yang digunakan untuk mengukur kemampuan motorik adalah skor 1, 2, 3. Skor 1 untuk kategori tidak mampu, skor 2 untuk kategori sedang, dan skor 3 untuk kategori

mampu. Pada penelitian ini instrumen akan diuji menggunakan uji validitas konstruk dan uji validitas empiris kemudian uji reliabilitas.

Uji validitas konstruk adalah Pengujian validitas instrumen salah satunya dapat dilakukan dengan pengujian validitas konstruk (Sugiyono, 2009). Pengujian validitas konstruk yaitu uji instrument yang dilakukan dengan menggunakan ahli atau bisa disebut dengan *experts judgment*. Dalam hal ini, setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori kemampuan Gerak Lokomotor, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli yang mana hasil akan digunakan sebagai dasar pengambilan data. Kemudian hasilnya diuji validitas empiris dan reliabilitas. Kemudian dilakukan uji validitas empiris dan reliabilitas. Setelah instrument dinyatakan valid dan memiliki reliabilitas yang tinggi maka instrument peneliti dapat digunakan dalam penelitian.

Setelah data dalam penelitian terkumpul lalu dilakukan teknik analisis data. Teknik yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif dan teknik analisis data kuantitatif. Penelitian ini dikatakan berhasil jika nilai rata-rata *post-test* kelompok eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

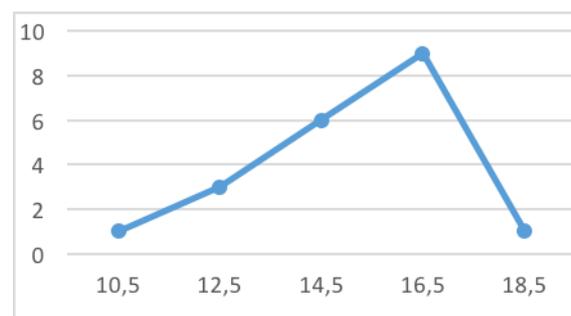
Responden dalam penelitian ini adalah anak-anak di PAUD Pelita Kasih Singaraja. Jumlah anak yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah sebanyak 35 anak yang dibagi kedalam 2 kelas. Kelompok eksperimen diterapkan pada kelas A1 dan kelompok kontrol pada kelas A2. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa bermain aktif, sedangkan pada kelompok kontrol diterapkan kegiatan konvensional. Objek dalam penelitian ini adalah kemampuan gerak lokomotor pada anak kelompok A. Dalam penelitian ini, diuraikan secara berturut-turut, Analisis statistik Deskriptif, Uji Prasyarat, dan Uji Hipotesis.

Berdasarkan kurva polygon 1 diketahui bahwa modus lebih besar dari

median dan median lebih besar dari mean ($Mo > Me > M$). Dengan demikian sebaran data berada pada kurva juling negatif. Berdasarkan perhitungan rata-rata (Mean) kelompok eksperimen adalah 14,95 dan standar deviasi 2,12. Untuk mengetahui tinggi rendahnya hasil kemampuan gerak lokomotor kelompok eksperimen digunakan kriteria penilaian pada skala lima dengan skor maksimal ideal adalah 12 dan skor minimal ideal adalah 1. Sebelum mengelompokkan data terlebih dahulu ditentukan Mean Ideal (Mi) dan Standar Deviasi Ideal (SDi).

Tabel 1. Ringkasan hasil statistik kemampuan gerak locomotor kelompok eksperimen

| Statistik Deskriptif | Hasil |
|----------------------|-------|
| Mean | 14,95 |
| Median | 16,5 |
| Modus | 17,04 |
| Standar Deviasi | 2,12 |
| Varians | 4,47 |



Gambar 1. Statistik hasil kemampuan gerak locomotor anak kelompok eksperimen

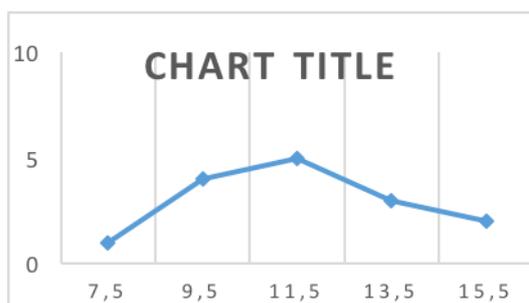
Berdasarkan kurva polygon pada gambar 2 diketahui bahwa mean lebih kecil dari median dan median lebih kecil dari modus ($M < Me < Mo$). dengan demikian sebaran data berada pada kurva juling negatif. Sedangkan pada kelompok kontrol

Data hasil post test kemampuan gerak lokomotor anak kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 15 dan nilai terendah adalah 7.

Berdasarkan perhitungan rata-rata (Mean) kelompok control adalah 11,9 dan standar deviasi 1,42. Untuk mengetahui tinggi rendahnya hasil kemampuan gerak lokomotor kelompok kontrol digunakan kriteria penilaian pada skala lima kurva juling negatif. Dapat dilihat bahwa rata rata nilai kemampuan anak dalam kemampuan gerak lokomotor pada kelompok eksperimen yang di berikan treatmen berupa metode bermain aktif memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dari pada nilai rata-rata anak kelompok kontrol yang diberikan metode konvensional.

Tabel 2. Ringkasan hasil statistik kemampuan gerak locomotor kelompok kontrol

| Statistik Deskriptif | Hasil |
|----------------------|-------|
| Mean | 11, 9 |
| Median | 13,5 |
| Modus | 13,16 |
| Standar Devisi | 1,42 |
| Varians | 2,01 |



Gambar 2. Statistik hasil kemampuan gerak locomotor anak kelompok kontrol

Setelah melakukan analisis data deskriptif maka selanjutnya akan dilakukan analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Statistik yang digunakan dalam pengujian normalitas sebaran data adalah statistik *Chi Kuadrat* (χ^2) dengan rumus berikut.

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e} \quad (\text{Koyan, 2012})$$

Keterangan:

χ^2 = Chi Square

f_0 = frekuensi yang diperoleh dalam observasi

f_e = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian data berdistribusi normal jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan db = (jumlah kelas parameter - 1). Dan apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan db = (jumlah kelas parameter - 1). Pada penelitian ini, menggunakan dua parameter yaitu nilai rata-rata hitung (mean) dan standar deviasi (SD).

Berdasarkan hasil perhitungan post test kelompok eksperimen diperoleh harga $\chi^2_{hitung} = 4,845$ Dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan (db) = (20 + 15) - 2 = 33 diperoleh $\chi^2_{tabel} 0,242$. dengan demikian $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $4,845 < 0,242$ maka H_0 diterima. Hal ini berarti sebaran data nilai post test pada kelompok eksperimen berdistribusi normal. Kemudian hasil post test kelompok kontrol diperoleh harga $\chi^2_{hitung} = 3,2528$ Dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan (db) = (20 + 15) - 2 = 33 Diperoleh $\chi^2_{tabel} = 0,242$ dengan demikian diperoleh $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $3,2528 < 0,242$ Maka H_0 diterima. Hal ini berarti sebaran data nilai post test pada kelompok kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas data kemampuan mengenal lambang bilangan dilakukan pada kelompok eksperimen dengan menerapkan metode bernyanyi dan kelompok kontrol dengan menerapkan metode ceramah di analisis dengan Uji Fisher (Uji F) dengan rumus,

$$F_{hit} = \frac{\text{variansterbesar}}{\text{variansterkecil}} \quad (\text{Koyan, 2012})$$

Kriteria pengujian jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka sample tidak homogeny dan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka sample homogenitas. Pengujian dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk $n_1 - 1$ dan derajat kebebasan untuk $n_2 - 1$.

$$F_{hit} = \frac{\text{variansterbesar}}{\text{variansterkecil}}$$

$$F_{hit} = 4,47 \div 2,01$$

$$F = 2,22$$

Berdasarkan penghitungan uji homogenitas dengan *uji fisher (uji F)* diperoleh $F_{hitung} = 2,22$ dan F_{tabel} dengan dk pembilang = $20 - 1 = 19$ dan dk penyebut = $15 - 1 = 14$ dengan taraf signifikan 5% = 1,88 dengan demikian $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, sehingga kedua kelompok data dikategorikan homogen.

Hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan memperlihatkan bahwa data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan variansnya homogen. Dengan demikian dapat dilakukan uji hipotesis penelitian dengan rumus uji-t dengan *uji-t polled varians*. Adapun rumus *uji-t polled varians* sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(Agung, 2012)

Hipotesis yang diambil yaitu terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan gerak lokomotor antara kelompok anak yang mendapat treatment metode bermain aktif dengan kelompok anak yang diberikan metode konvensional pada anak kelompok A PAUD Pelita Kasih Singajara Untuk menguji hipotesis penelitian dijabarkan menjadi hipotesis nol (H_0) melawan hipotesis alternative (H_A). H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari metode bermain aktif terhadap

kemampuan gerak lokomotor pada anak kelompok A1 dan A2 PAUD Pelita Kasih Singaraja. H_A : Terdapat pengaruh yang signifikan dari metode bermain aktif terhadap kemampuan gerak lokomotor pada anak kelompok A1 dan A2 PAUD Pelita Kasih Singaraja. Kriteria untuk pengujian hipotesis adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% dengan $db = n_1 + n_2 - 2$. Berdasarkan analisis data menggunakan uji - t diperoleh nilai t_{hitung} adalah 3,4 sedangkan t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dan $dk = (n_1 + n_2) - 2 = 33$ adalah 1,7 dengan demikian, $t_{hitung} \geq t_{tabel} = 3,4 > 1,7$ maka, H_0 ditolak dan H_A diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan gerak lokomotor antara anak yang diberikan treatment berupa bermain aktif dan kelompok anak dengan perlakuan berupa kegiatan konvensional pada anak kelompok A di PAUD Pelita Kasih Singaraja Tahun 2017. Dengan adanya perbedaan yang signifikan kemampuan gerak lokomotor pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hal ini berarti bermain aktif berpengaruh terhadap kemampuan gerak lokomotor pada anak kelompok A di PAUD Pelita Kasih Singaraja. Dengan adanya perbedaan yang signifikan pada kemampuan gerak lokomotor pada anak kelompok eksperimen dan anak kelompok kontrol, hal ini berarti metode bermain aktif berpengaruh terhadap kemampuan gerak lokomotor anak kelompok A PAUD Pelita Kasih Singaraja.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan bermain aktif sebagai alternative kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor pada anak. Sekolah disarankan memfasilitasi tentang metode atau alternative pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam aspek-aspek dasar salah satunya adalah kemampuan gerak lokomotor anak. Kepada Peneliti yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh bermain aktif terhadap kemampuan gerak

lokomotor pada anak, maupun aspek perkembangan yang lainnya yang sesuai agar memerhatikan kendala-kendala yang dialami dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan hingga mencapai hasil penelitian dengan kriteria sangat tinggi.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis hasil perhitungan uji-t di atas diperoleh thitung yaitu 3,4 sedangkan ttabel dengan taraf signifikan 5% dan db = 33 hal ini berarti thitung lebih besar daripada ttabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka simpulan penelitian ini yaitu terdapat perbedaan yang signifikan hasil kemampuan gerak lokomotor antara kelompok anak yang dibelajarkan dengan menggunakan metode bermain aktif dengan anak yang dibelajarkan dengan metode konvensional pada anak kelompok A di Paud Pelita Kasih Singaraja tahun 2017. Rata-rata skor hasil gerak lokomotor antara anak yang dibelajarkan dengan menggunakan metode bermain aktif adalah 14,95 sedangkan rata-rata skor kelompok anak yang dibelajarkan dengan menggunakan metode konvensional adalah 11,9. Dengan demikian metode bermain aktif ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil kemampuan gerak lokomotor anak.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut, Guru disarankan untuk menggunakan bermain aktif sebagai alternative kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor pada anak. Sekolah disarankan memfasilitasi tentang metode atau alternative pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam aspek-aspek dasar salah satunya adalah kemampuan gerak lokomotor anak. Peneliti yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh bermain aktif terhadap kemampuan gerak lokomotor pada anak, maupun aspek perkembangan yang lainnya yang sesuai agar memerhatikan kendala-kendala yang dialami dalam penelitian ini sebagai bahan

pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan hingga mencapai hasil penelitian dengan kriteria sangat tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung. 2012. *Metodologi Penelitian pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing
- Astria, N., dkk. 2015. Penerapan Metode Bermain melalui kegiatan finger painting untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 3 Nomor 1*. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/issue/archive>. Diakses pada tanggal 7 Maret 2017.
- Esti, Wijayanti. 2014. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Besar Kelompok B TK AL HIDAYAH Semawung Banjaroyo Kalibawang Kulonprogo. *Skripsi*. Tersedia pada <http://eprints.uny.ac.id/13153/1/skripsi%2010111244032.pdf>. Diakses tanggal 6 Februari 2017.
- Fadlillah. 2013. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri
- Khuluqo, Ihsana El. 2015. *Manajemen PAUD (pendidikan anak usia dini)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Koyan. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kualitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Purwanti. 2013. Meningkatkan Kelincahan Anak Melalui Gerak Lokomotor Pada Anak Kelompok A2 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Gendingan Yogyakarta. *Skripsi*. Tersedia pada

- http://eprints.uny.ac.id/15390/1/Skr_ripsi_Fitri%20Purwanti_111112470_19.pdf. Diakses tanggal 7 Maret 2017.
- Sujarwo. 2015. Kemampuan Motorik Kasar dan Motorik Halus anak usia dini. *Jurnal Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta*. Tersedia pada <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132326901/penelitian>. Diakses tanggal 14 April 2017.
- Sugiono. 2009. *Metodologi Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suyadi. 2013. *Psikologi Belajar Paud*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Yus. 2010. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Medan: Kharisma Putra Utama