



EFEKTIFITAS PERMAINAN SIRKUIT MAHKOTA UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TK A

Septy Eka Nugraheni¹, Retno Tri Wulandari², Nur Anisa³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

Email: septyekanugraheni@gmail.com. 085707195175

Abstract: The purpose of this study was to find out how effectiveness mahkota circuit game was towards the gross motoric development of group A at Dharma Wanita 06 Kedungkandang Kindergarten. The research using quantitative types with quasi-experimental methods showed that the game of mahkota circuits was effective to stimulate the gross motoric abilities of group A kindergarten. The number of samples in this study was 20 children. The results of data analysis using the retrospective t-test with $df = 19$ show t table of 3.883, and the value of the t-test is 19.28. This shows that $t \text{ count} > t \text{ table}$ so that mahkota circuit is effective for stimulating gross motoric of group A kindergarten .

Keywords: Effectivity; Gross Motoric; Circuit Mahkota Games

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa efektif permainan sirkuit mahkota terhadap perkembangan motorik kasar anak TK A di TK Dharma Wanita 06 Kedungkandang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen menunjukkan bahwa permainan sirkuit mahkota efektif untuk menstimulus kemampuan motorik kasar anak TK A. Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 20 anak. Hasil analisis data menggunakan uji-t amatan ulang dengan $df= 19$ menunjukkan t tabel sebesar 3,883, dan nilai uji t hitung sebesar 19,28. Hal tersebut menunjukkan bahwa $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ sehingga sirkuit mahkota efektif untuk menstimulus motorik kasar anak TK A.

Kata kunci: Efektifitas, Permainan Sirkuit Mahkota, Motorik Kasar

Anak Usia Dini (AUD) merupakan masa emas atau *golden age* anak untuk menerima semua rangsangan yang diberikan kepada anak dan masa yang tepat untuk melatih perkembangan kemampuan aspek anak. Pada masa ini merupakan masa istimewa karena anak mempunyai kemampuan perkembangan yang perlu dikembangkan dengan optimal. Perkembangan anak dapat mencakup perkembangan fisik-motorik, nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosio-emosional dan seni. Sesuai dengan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini. Motorik merupakan gerakan pada seluruh tubuh. Perkembangan motorik merupakan

perkembangan untuk mematangkan pengendalian gerak tubuh yang berhubungan dengan kemampuan gerak anak. Kegiatan motorik terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Hurlock (1978:159) menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak.

Kegiatan motorik kasar melibatkan otot besar yaitu otot tangan, kaki dan seluruh tubuh anak, sedangkan motorik halus melibatkan otot kecil yaitu keterampilan menggunakan jari jemari tangan hingga pergelangan tangan. Salah satu kemampuan anak usia dini yang berkembang pesat adalah kemampuan fisik motoriknya, proses tumbuh kembang kemampuan motorik akan berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak pada anak. Perkembangan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang mereka lakukan seperti berlari, melompat, meluncur, berguling, menangkap, dan lain-lain. Jika perkembangan motorik kasar anak tidak berkembang dengan optimal, maka akan sangat mengganggu aktivitas anak. Anak akan mencapai pertumbuhan dan perkembangan dengan optimal jika anak sejak dini diberi stimulasi sesuai dengan kebutuhan motoriknya. Tahapan perkembangan motorik kasar anak sesuai dengan Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 tahun sebagai berikut.

Tabel 1 Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4 - 5 tahun
II. Fisik-motorik A. Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb. 2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut). 3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi 4. Melempar sesuatu secara terarah 5. Menangkap sesuatu secara tepat 6. Melakukan gerakanantisipasi 7. Menendang sesuatu secara terarah 8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas.

Sumber: PERMENDIKBUD No. 146 Tahun 2014 Lampiran I (STPPA)

Hasil pengamatan pembelajaran dan wawancara dengan Guru Kelas TK A pada tanggal 22-29 November 2018 di TK Dharma Wanita 06 Kedung Kandang diperoleh data observasi, yaitu (1) kegiatan fisik motorik dilakukan seperti senam, menirukan gerakan hewan, dan jalan-jalan; (2) anak tidak antusias dalam pembelajaran sehingga anak tidak mau mengikuti kegiatan yang telah ditentukan oleh guru; (3) 5 dari 19 anak di TK A yang mampu melakukan kegiatan melempar dan menangkap bola. Peningkatan keterampilan fisik anak berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktifitas utama anak usia dini. Semakin kuat dan terampilnya gerak seorang anak,

membuat anak senang bermain dan tak lelah untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya saat bermain. Salah satu permainan yang dapat menarik antusias anak adalah permainan sirkuit.

Bermain adalah kegiatan dilakukan untuk mencapai kesenangan anak yang dilakukan dengan serius dan sukarela tanpa mempertimbangkan hasil akhir, sesuai dengan slogan bermain sambil belajar anak melakukan proses belajar ketika bermain anak juga akan menerima rangsangan-rangsangan yang dibutuhkan dalam perkembangannya. Kategori bermain bermacam-macam seperti yang disampaikan oleh Hurlock (1978:321) dibagi menjadi dua jenis, yaitu bermain aktif, dan bermain pasif. Pada bermain aktif, kesenangan timbul dari dalam diri anak melalui kegiatan bermain baik itu bermain kelompok maupun individu. Pada bermain pasif, kesenangan timbul dari luar diri anak seperti anak senang menonton tv atau anak senang memandangi hewan.

Permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu ataupun kelompok. Menurut Sadiman (2009:76) menyatakan bahwa setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: (1) adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang; (2) adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi; (3) adanya aturan-aturan bermain; (5) adanya tujuan yang ingin dicapai.

Aktifitas motorik dapat dilatih dengan sirkuit permainan, seperti yang sudah diuji coba oleh Fajar & Ratnasari (2015). Penelitian ini melibatkan anak didik kelompok B di RA Al-Amien Kamal, Bangkalan yang berjumlah 15 anak didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan pada satu pos 80,1% anak gagal sampai batas yang ditentukan, namun pada pos yang lain ada sudah mampu menyelesaikan pos dengan baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa praktik permainan sirkuit di RA Al Amien sangat cocok diterapkan pada kelompok B.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Astuti (2017) tentang “Pengembangan Permainan Sirkuit Mahkota untuk Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak TK A Kelurahan Polehan Kec. Blimbing”. Permainan sirkuit adalah program latihan yang terdiri dari beberapa komponen permainan untuk meningkatkan beberapa komponen seperti daya tahan, kecepatan, mobilitas dan komponen-komponen lainnya secara serempak dan tidak membosankan. Permainan sirkuit mahkota adalah permainan sirkuit yang terdiri dari beberapa komponen permainan untuk dapat mengembangkan fisik motorik anak TK A, dalam hal ini permainan sirkuit mahkota memiliki komponen yang dapat merangsang peningkatan kekuatan otot kaki, kekuatan otot tangan, keseimbangan, dan sebagainya (Astuti, 2017:32). Permainan ini memiliki 5 pos yang harus diselesaikan oleh anak. Disetiap pos juga memiliki aspek perkembangan motorik yang berbeda, seperti koordinasi, keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan.

Pos pertama, terdapat aspek perkembangan motorik kekuatan dengan kegiatan anak melompat dengan satu kaki serta menyebutkan angka yang dilompati. Pos kedua, terdapat aspek kelincahan dengan kegiatan anak berlari, dan meloncat dengan kedua kaki melewati tali yang

berukuran 300 cm yang dibagi menjadi 3 rintangan yaitu dengan tinggi 10 cm, 15 cm, dan 20 cm. Pos ketiga, terdapat aspek keseimbangan dengan kegiatan anak melewati banner yang panjangnya 250 cm dengan membawa dua ember berisi air. Pos keempat, terdapat aspek kekatan dengan kegiatan anak merangkak melewati pita yang berbentuk zig-zag. Pos kelima, terdapat aspek koordinasi dengan kegiatan anak melempar bola kedalam keranjang sesuai warna bola.

METODE

Penelitian ini menggunakan Pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen. Rancangan penelitian ini untuk melihat seberapa efektif yang diberikan oleh variabel bebas yaitu permainan sirkuit mahkota terhadap variabel terikat yaitu motorik kasar, sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Rancangan penelitian menggunakan *pretest* dan *posttest* dalam satu kelompok dengan desain *One-Group-Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak TK kelompok A di TK Dharma Wanita 06 Kedung Kandang yang berjumlah 20 anak sebagai populasi. Penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Sampel pada penelitian ini berjumlah 20 anak.

Lokasi penelitian dilakukan di TK Dharma Wanita 06 Kedung Kandang, Jl. Raya Madyopuro No. 41, Madyopuro, Kedungkandang, Kota Malang. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu teknik observasi dan dokumen. Pada teknik observasi disini peneliti menggunakan observasi nonpartisipan, Pada teknik dokumen, peneliti menggunakan teknik dokumen berupa hasil foto. Penelitian ini menggunakan dua instrumen, yaitu: lembar observasi *pretest* dan *posttest*, dokumen. Lembar observasi *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan motorik kasar anak sebelum dan sesudah pemberian *treatment* atau perlakuan menggunakan sirkuit mahkota. Pada instrumen dokumen, peneliti menggunakan dokumen dalam penelitian ini adalah foto-foto kegiatan pada saat *pretest*, *posttest* dan pemberian perlakuan berlangsung agar dapat memberikan informasi yang jelas tentang perbedaan tingkat perkembangan motorik kasar anak.

Tes yang digunakan pada penelitian eksperimen harus valid dan real agar hasil tes dapat di pertanggungjawabkan. Dalam hal ini peneliti menggunakan uji validitas dan reabilitas. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan uji validitas konstruk. Pada uji reabilitas peneliti menggunakan uji *test-retest* atau Spearman Brown. Dalam hal ini instrumen yang diujikan sama, responden sama, dan waktu yang digunakan berbeda. Reabilitas diukur dari koefisien korelasi antara percobaan pertama dengan percobaan berikutnya. Hasil perhitungan koefisien korelasi Spearman Brown atau uji reabilitas *test-retest* menggunakan Microsoft Excel didapatkan hasil koefisien 0,71, dengan hasil tersebut maka tes ini di interpretasikan dengan kategori tinggi.

HASIL

Berdasarkan hasil praktek di RA Al Amien Kamal, penerapan kegiatan motorik kasar menggunakan permainan sirkuit, sirkuit ini bernama Sirkuit Mahkota. Berikut sajian data dari hasil *pretest* yang berhubungan kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan dengan permainan sirkuit mahkota.

Tabel 2 Hasil *Pretest* Kemampuan Motorik Kasar

	Aspek yang dinilai (Skor)					Jumlah Skor
	Keseimbangan	Kelincahan	Kekuatan	Koordinasi 1	Koordinasi 2	
Total	56	55	56	42	50	259
Rata-rata	2,8	2,75	2,8	2,1	2,5	12,59

Berdasarkan Tabel 2 hasil *pretest* kemampuan fisik motorik kasar anak dengan unsur keseimbangan, kelincahan, kekuatan, dan koordinasi sebelum anak mendapatkan perlakuan dengan pemanfaatan permainan sirkuit mahkota masih rendah, terlihat dari hasil yang diperoleh secara keseluruhan sebesar 259 dengan rata-rata sebesar 12,59. Jumlah skor yang dimiliki unsur keseimbangan sebesar 56 dengan rata-rata 2,8; kelincahan sebesar 55 dengan rata-rata 2,75; kekuatan sebesar 56 dengan rata-rata 2,8; koordinasi 1 sebesar 42 dengan rata-rata 2,1; dan koordinasi 2 sebesar 50 dengan rata-rata 2,5.

Setelah mendapatkan perlakuan dengan memberikan *treatment* berupa permainan sirkuit mahkota terhadap motorik kasar anak, maka selanjutnya adalah memberikan *posttest*. Perlakuan yang diterima oleh anak sebanyak satu kali. Berikut adalah data tabel dari hasil *posttest* motorik kasar anak.

Tabel 3 Hasil *Posttest* Kemampuan Motorik Kasar

	Aspek yang dinilai (Skor)					Jumlah Skor
	Keseimbangan	Kelincahan	Kekuatan	Koordinasi 1	Koordinasi 2	
Total	77	75	77	55	56	340
Rata-rata	3,85	3,75	3,85	2,75	2,8	16,65

Berdasarkan Tabel 3 hasil *posttest* kemampuan fisik motorik kasar anak dengan unsur keseimbangan, kelincahan, kekuatan, dan koordinasi setelah diberikan perlakuan dengan permainan sirkuit mahkota sudah meningkat. Hal ini terlihat dari hasil yang diperoleh secara keseluruhan sebesar 340 dengan rata-rata sebesar 16,69. Jumlah skor yang dimiliki unsur keseimbangan sebesar 77 dengan rata-rata 3,85; kelincahan sebesar 75 dengan rata-rata 3,75; kekuatan sebesar 77 dengan rata-rata 3,85; koordinasi 1 sebesar 55 dengan rata-rata 2,75; dan koordinasi 2 sebesar 56 dengan rata-rata 2,8.

PEMBAHASAN

Hurlock (1978:150) mengatakan bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan gerakan jasmaniah melalui kegiatan urat syaraf, pusat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pada kegiatan perkembangan motorik terdapat dua jenis yaitu motorik kasar dan motorik halus. Sesuai dengan pendapat Rahyubi (2012:222) aktifitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Pada kegiatan motorik kasar yang digunakan untuk melihat kondisi awal kemampuan motorik kasar anak dengan aspek koordinasi, kekuatan, keseimbangan dan kelincahan.

Kondisi awal anak sebelum diberikan perlakuan atau *pretest* merupakan tahap awal sebuah penelitian eksperimen. Sebelum melakukan *pretest* anak diberi penjelasan tentang peraturan dan tata cara pelaksanaan tes. Pada pelaksanaan *pretest* anak diberikan kesempatan untuk melakukan tes, pada tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal motorik kasar anak TK A di TK Dharma Wanita 06 Kedungkandang Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata pada 4 aspek perkembangan berjumlah 12,59. Selanjutnya peneliti melanjutkan ke tahap pemberian perlakuan kepada anak TK A di TK Dharma Wanita 06 Kedungkandang dengan menggunakan permainan sirkuit mahkota. Menurut Fajar & Ratnasari (2015) permainan sirkuit merupakan salah satu bentuk kegiatan yang dapat melatih motorik kasar pada anak.

Berdasarkan hasil *pretest* kemampuan motorik kasar anak TK A dapat dilihat bahwa pada aspek keseimbangan jumlah skor 56 dengan rata-rata 2,8, pada aspek kelincahan dengan rata-rata 2,75, pada aspek dengan rata-rata 2,8, pada aspek koordinasi 1 dengan rata-rata 2,1, pada aspek koordinasi 2 dengan rata-rata 2,5. Dari paparan tersebut dapat dikatakan bahwa motorik kasar anak masih belum berkembang dengan optimal. Berdasarkan wawancara dengan guru yang telah peneliti lakukan, hal ini disebabkan karena pada kegiatan motorik kasar disekolah anak kurang antusias untuk melakukannya dan cenderung malas, sehingga didapatkan hasil *pretest* kemampuan motorik kasar anak yang kurang optimal.

Pemberian perlakuan dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan. Pemberian perlakuan berupa permainan sirkuit mahkota untuk menstimulus kemampuan motorik kasar anak TK A di TK Dharma Wanita 6 Kedungkandang. Pemberian perlakuan diberikan setelah melakukan *pretest* pada hari sebelumnya. Permainan sirkuit mahkota adalah permainan sirkuit yang terdiri dari beberapa komponen permainan untuk dapat mengembangkan fisik motorik anak TK A, dalam hal ini permainan sirkuit mahkota memiliki komponen yang dapat merangsang peningkatan kekuatan otot kaki, kekuatan otot tangan, keseimbangan, dan sebagainya (Astuti, 2017:32). Permainan sirkuit mahkota yang di gunakan sebagai *treatment* ini memiliki 5 pos rintangan yang harus diselesaikan oleh anak. Aspek-aspek motorik kasar yang terdapat dalam permainan sirkuit mahkota meliputi kekuatan, koordinasi, kelincahan, dan keseimbangan.

Hasil dilapangan yang ditemui oleh peneliti terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi laju perkembangan motorik anak TK A sebagai subjek, meliputi: (1) sifat dasar genetika dari orangtua anak yang mempengaruhi kondisi tubuh dan kecerdasan anak, (2) adanya rangsangan, dorongan, dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik seperti sekolah yang memberikan beberapa kegiatan motorik untuk meningkatkan kemampuan motorik anak, (3) kelahiran sebelum waktu biasanya memperlambat perkembangan motorik seperti salah satu subjek yang mengalami keterlambatan pada motoriknya.

Merujuk pada hasil *posttest* kemampuan motorik kasar anaka TK A dapat dilihat bahwa pada aspek keseimbangan dengan rata-rata 3,85, pada aspek kelincahan dengan rata-rata 3,75, pada aspek kekuatan dengan rata-rata 3,85, pada aspek koordinasi 1 dengan rata-rata 2,75, dan pada aspek koordinasi 2 dengan rata-rata 2,8. Dari paparan tersebut dapat dikatakan bahwa motorik kasar anak sudah mengalami peningkatan. Hasil tersebut didapatkan setelah anak mendapat perlakuan berupa permainan sirkuit mahkota.

Berdasarkan tahapan perkembangan motorik anak menurut Permendikbud tahun 2014, pada penelitian ini sudah mencakup 3 aspek yaitu melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari dengan hasil anak sudah mampu melakukan kegiatan dengan baik. Pada kegiatan melempar bola kedalam keranjang anak mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment* berupa permainan sirkuit mahkota. Kegiatan menangkap bola yang dilakukan pada saat *posttest* lebih baik dibandingkan hasil *pretest*.

SIMPULAN

Hasil analisis data tentang efektifitas permainan sirkuit mahkota untuk melatih kemampuan motorik kasar anak TK A di TK Dharma Wanita 06 Kedungkandang adalah sebagai berikut. Hasil *pretest* kemampuan motorik kasar anak TK A berjumlah skor 259 dengan rata-rata 12,59. Hasil *posttest* kemampuan motorik kasar anak TK A berjumlah skor 340 dengan rata-rata 16,65. Hasil analisis data menggunakan uji t amatan ulang diperoleh hasil t hitung 19,28, menggunakan t tabel 3,883 dengan derajat kebebasan $20-1 = 19$. Untuk uji signifikansi, maka $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ yang berarti signifikan. Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa permainan sirkuit mahkota efektif untuk melatih kemampuan motorik kasar anak TK A di TK Dharma Wanita 06 Kedungkandang.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai saran bagi guru agar dapat dipertimbangkan sebagai media untuk dapat menstimulus kemampuan motorik kasar anak TK A. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pijakan serta penambah wawasan selain itu dapat dimanfaatkan sebagai pertimbangan agar dapat memperluas cakupan penelitian tentang permainan sirkuit mahkota.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, R. D. *Pengembangan Permainan Sirkuit Mahkota untuk Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak TK A di Kelurahan Polehan Kecamatan Blimbing*. Skripsi: Tidak Diterbitkan.
- Depdiknas. 2004. *Peraturan Menteri Pendidikan No. 58 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini
- Fajar, Y. W., dkk. 2015. *Efektivitas Permainan Sirkuit Pintar Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal PG-PAUD Tunojoyo*, 2, 76 - 149.
- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Terjemahan Meitasari dan Muslichah). 1988. Jakarta: Erlangga.
- Permendikbud. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Budaya.
- Rahyubi, H. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Sadiman, A. S. 1993. *Media Pendidikan: Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.