

Pengaruh Metode Permainan dan *Intelligence Quotient* (IQ) terhadap Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif pada Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Julianur[✉], Taufiq Hidayah & Oktia Woro Kasmini Handayani

Prodi Pendidikan Olahraga, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel
Diterima:
September 2016
Disetujui:
Oktober 2016
Dipublikasikan:
Agustus 2017

Keywords:
game method,
intelligence quotient,
motion manipulative

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) perbedaan metode permainan *ice breaking* dan *problem solving* terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif; (2) perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki *intelligence quotient* tinggi dan rendah terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif; (3) interaksi antara metode permainan dan tingkat *intelligence quotient* kemampuan gerak dasar manipulatif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dalam rancangan dengan desain faktorial 2x2. Teknik pengambilan sampel adalah dengan teknik *purposive sampling* dan diperoleh sampel sebanyak 20 orang dari total populasi 35 orang. Teknik analisis data digunakan uji anava dua jalur dengan program SPSS 20 dan taraf signifikansi 5% ,dilanjutkan dengan uji Tukey. Hasil analisis data diperoleh jawaban hipotesis 1 yaitu terdapat perbedaan pengaruh antara metode permainan *ice breaking* dan *problem solving* terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif. Hipotesis 2 yaitu terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki *intelligence quotient* tinggi dan rendah terhadap kemampuan gerak dasar manipulative. Hipotesis 3 yaitu terdapat interaksi antara metode permainan dan *intelligence quotient* siswa terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah: (1) metode permainan *problem solving* memberikan pengaruh lebih baik terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif dari pada metode permainan *ice breaking*; (2) siswa dengan *intelligence quotient* tinggi memberikan pengaruh lebih baik terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif dari pada siswa dengan *intelligence quotient* rendah; (3) terdapat interaksi antara metode permainan latihan dan *intelligence quotient* siswa terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif.

Abstract

This research aimed to know: (1) the difference of ice breaking game method and problem solving against basic motion manipulative ability; (2) the difference of the effect between students who had great IQ and the poor ones against basic motion manipulative ability; (3) interaction between game method and level of IQ on basic motion manipulative ability. This research used experiment method in the draft with a 2x2 factorial design. Sampling technique method used purposive sampling and got the samples as much 20 children of 35 children as population. Data analyzed technique used ANOVA test two lanes with SPSS 20.0 and significance level of 5 % , followed by Tukey's test. Results of data analyzed obtained answer hypothesis 1st) there was a difference between the effects of ice breaking game method and problem solving against basic motion manipulative ability. Hypothesis 2nd) there was a difference of the effect between students who had great IQ and the poor ones against basic motion manipulative ability. The 3rd) Hypothesis there was an interaction between game method and level of IQ on basic motion manipulative ability. The conclusions of this research were: (1) a method of problem solving games gave better effect to the basic motion manipulative ability of the ice breaking game method; (2) students with high intelligence quotient gave better effect to the basic motion manipulative ability of the students with lower intelligence quotient; (3) there was interaction between the method of training games and intelligence quotient of students to the basic motion manipulative ability.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Kampus Unnes Kelud Utara III, Semarang, 50237
E-mail: julianur1990@gmail.com

PENDAHULUAN

Gerak (motorik) merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Hampir semua aktivitas yang dilakukan manusia melibatkan unsur gerak. Bersama dimensi geraknya, manusia mencoba merajut kehidupan yang berguna dan bermakna dalam berbagai peran yang majemuk dan beragam. Sangat banyak aktivitas manusia yang melibatkan dimensi gerak, dalam kehidupan sehari-hari semua dilakukan dengan gerak, seperti berjalan, menyapu, mencuci, makan, minum dan lain sebagainya semua dilakukan dengan proses bergerak.

Perkembangan gerak manusia terjadi sejak fase *prenatal* (sebelum lahir) sampai fase *old* (tua) sebagaimana yang dijelaskan oleh Rahyubi (2014) “.....fase dasar perkembangan gerak dalam hidup manusia yaitu fase sebelum lahir, fase bayi, fase anak-anak, dan fase anak besar”. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan gerak dilakukan melalui tahapan-tahapan mulai dari gerak dasar dan lanjutan. Dalam hal ini belajar gerak dilakukan melalui gerak alamiah sampai gerakan instruksional sesuai dengan tahapan perkembangan gerak.

Pada kelompok anak usia dini rentang usia 2 hingga 6 tahun, motorik anak dapat diajarkan sesuai dengan perkembangan fisiknya, anak mulai melakukan gerak lokomotor seperti jalan, lari, lompat dan lain-lain. Gerak non lokomotor seperti menggenggam, meremas, mendorong, menarik, mengangkat dan lain-lain. Gerak manipulatif seperti memanjat, menendang, melempar, menangkap, menerima, memantulkan dan lain-lain. Pada tahap ini usia dini merupakan *golden age* (usia emas) karena dengan menguasai gerak dasar maka gerakan berkelanjutan akan lebih mudah dikuasai dan pada usia dini lebih mudah dalam pembentukan gerakan dasar. Sebagaimana penjelasan Rahyubi (2014) bahwasannya “pada kelompok anak usia dini rentang usia 2 sampai 6 tahun seharusnya telah mampu melakukan perkembangan gerak berjalan, berlari, melompat hingga memanjat”.

Pembelajaran motorik atau pembelajaran gerak sebagai bagian proses pendidikan dan pembelajaran yang dipengaruhi oleh teori-teori belajar. Pengaruh ini dapat dilihat secara eksplisit (tegas) maupun implisif (tersamar). Teori belajar gerak merupakan bagian yang sangat penting dalam suatu proses pendidikan yang berpengaruh pada kurikulum, metode belajar mengajar, administrasi pendidikan, sarana dan prasarana pendidikan serta kompetensi dan profesionalitas para pengelola pendidikan.

Di Indonesia sendiri perkembangan anak sekolah mendapat perhatian yang serius terutama dari pemerintah, karena pada usia mereka yang akan menjadi generasi penerus bangsa. Dalam proses pembelajaran pendidikan prasekolah harus diberikan secara spesifik sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak.

Sesuai dengan Sisdiknas tahun 2003, pendidikan prasekolah termasuk pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini mengupayakan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu lembaga pendidikan non formal dimana usia siswa yang ada antara 2 sampai 6 tahun. Pada tahap ini anak lebih di prioritaskan dalam belajar sambil bermain, pada kelompok anak usia dini diberikan kebebasan dalam bermain. Dengan mengenyam pendidikan usia dini maka anak dilatih untuk mampu menghadapi pendidikan selanjutnya dan berguna untuk membentuk karakter anak hingga siap mental dan fisik.

Pendidikan anak usia dini memberikan suatu pengalaman yang baik pada perkembangan gerak anak. Anak yang melalui tahap sekolah PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) tentu berbeda dibanding anak yang tidak mengenyam PAUD dan langsung memasuki sekolah dasar, karena dalam prosesnya anak PAUD telah menjalani serangkaian kegiatan akademis dan praktis yang salah satu tujuannya untuk

mempersiapkan anak pada pendidikan lanjutan yaitu sekolah dasar.

Anak pada usia prasekolah mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangan, termasuk perkembangan kemampuan motoriknya. Kemampuan motorik sangat menentukan keberhasilan masa datang dalam melakukan tugas keterampilan olahraga. Seseorang yang memiliki kemampuan motorik tinggi diduga akan lebih berhasil dalam menyelesaikan tugas keterampilan.

Menurut Olena Lahno, dkk (2015) “(in the group of the children who are 3 and 4 years old) not only the rates acceleration of physical development, but also development of physical qualities and psychophysiological capabilities”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa untuk mewujudkan suatu kemajuan gerak motorik anak harus dikembangkan dalam kualitas fisiknya seperti dalam bentuk permainan, sehingga dapat menguasai gerak dasar motorik khususnya manipulatif, gerakan manipulatif adalah gerakan untuk bertindak melakukan sesuatu bentuk gerak dari anggota badannya secara lebih terampil seperti menangkap, melempar, menendang dan memantulkan.

Dalam mengembangkan motorik anak dapat dilakukan dengan variasi permainan yang mudah dimengerti dan mudah dilakukan anak tersebut, (Astuti) menjabarkan beberapa bentuk permainan adalah *ice breaking*, *problem solving*, *leadership*, *trust*, *friendship*, *opening*, *teamwork*, namun permainan *ice breaking* dan *problem solving* yang sering digunakan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar motorik anak. *Ice breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok (Said, 2010). *Ice breaking* mengandung kegiatan berbentuk mencairkan suasana yang jenuh menjadi menyenangkan serta menghilangkan kebosanan, dan kegiatan permainan *problem solving*/memecahkan masalah memberikan aktivitas untuk memecahkan masalah yang pada dasarnya menarik minat anak dalam interaksi permainan tersebut. Permainan ini dapat diterapkan oleh siapapun sesuai dengan kebutuhan dan sasaran pesertanya dan sangat

baik bila diterapkan pada anak usia dini untuk mengembangkan gerak dasarnya.

Selanjutnya Charles B. Corbin (1980) mengungkapkan aspek perkembangan motorik pada anak prasekolah jarang diberi perlakuan yang mencukupi. Dalam lingkup sekolah, tentunya seorang guru penjaslah yang bertugas untuk mengembangkan kemampuan motorik anak tersebut. Mengingat pentingnya kemampuan motorik bagi anak, khususnya anak prasekolah.

Berdasarkan ungkapan Charles B. Corbin (1980) diatas dan hasil wawancara peneliti terhadap guru Pendidikan Anak Usia Dini Fisah yang terdapat di Kecamatan Loa Janan, Kabupaten Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur. Bahwasannya PAUD Fisah mempunyai kegiatan yang lebih banyak dalam hal bermain seperti berbaris sambil bernyanyi, bermain lingkaran, bernyanyi sambil bertepuk tangan, bermain lego, menggambar. Selain bermain anak usia dini Fisah diajarkan untuk lebih dekat dengan agama seperti berdoa sebelum masuk kelas, membaca sekaligus menghafal doa-doa keseharian seperti doa untuk orang tua, doa sebelum belajar, doa sesudah belajar, doa sebelum makan, doa sesudah makan sampai doa sebelum pulang sekolah dan lain sebagainya. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa pendidikan anak usia dini Fisah cenderung pada kegiatan yang bersifat kognitif, gerak dasar lokomotor dan non lokomotor, dan tidak ke arah gerak dasar manipulatif, sehingga siswa memiliki keterbatasan pada perkembangan gerak dasar manipulatif yang menyebabkan siswa tidak menguasai gerakan manipulatif seperti menangkap, melempar, menendang dan gerak memantulkan.

Hal ini diperkuat dengan pengamatan peneliti pada proses pembelajaran pada PAUD Fisah, bahwa siswa cenderung melakukan kegiatan berbaris, berdoa, bernyanyi dan bermain. Dalam bermain pada usia dini siswa masih melakukan beberapa kegiatan permainan yang terdapat unsur gerak lokomotor, non lokomotor dan sangat kurang melakukan kegiatan yang mendukung pada perkembangan gerak dasar manipulatif. Hal ini membuat seluruh siswa kurang menguasai gerak

manipulatif dan tentu ini akan berdampak pada perkembangan gerak anak. Hal ini akan memberikan kesulitan pada peningkatan jenjang pendidikan anak, karena saat anak memasuki usia sekolah dasar anak harus sudah menguasai gerakan manipulatif yang menggabungkan gerak lokomotor dan non lokomotor seperti gerakan menendang, melempar, menangkap dan lain sebagainya.

Kemampuan gerak dasar sangat berhubungan dengan *intelligence quotient* sebagaimana yang dijelaskan oleh Rahyubi (2014) “anak yang IQ nya tinggi menunjukkan perkembangan motorik yang lebih cepat dibandingkan anak yang IQ nya normal atau dibawah normal”. *Intelligence* (kecedasan pikiran), dengan *intelligence* fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi/untuk memecahkan suatu masalah (Ahmadi, 2009). Seseorang yang melakukan proses pembelajaran motorik dengan baik dan benar akan mengalami suatu perubahan, misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dan tidak terampil menjadi terampil berkaitan dengan hal-hal gerak dan motorik.

Dalam hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada lembaga pendidikan non formal yaitu Pendidikan Anak Usia Dini, dimana penelitian ini akan memfokuskan pada gerak dasar manipulatif karena melihat dari hasil pengamatan peneliti pada Pendidikan Anak Usia Dini Fisah yang berjumlah 35 siswa, yang ada di Desa Loa Duri Ilir Kab. Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur, dimana siswa PAUD tersebut masih kurang menguasai dalam gerakan manipulatif.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian dan akan memberikan solusi nantinya bahwasannya dengan memberikan sebuah permainan yang menarik dan mengandung unsur gerak manipulatif akan memberikan dampak positif bagi perkembangan gerak anak hingga mereka lebih mudah menguasai gerak dasar yang terdiri dari gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Metode Permainan dan *Intelligence Quotient* (IQ)

Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif Pada Siswa PAUD.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dalam rancangan faktorial 2x2. Teknik pengambilan sampel adalah dengan teknik *perpousive sampling* dan diperoleh sampel sebanyak 20 orang dari total populasi 35 orang. Teknik analisis data digunakan uji anava dua jalur dengan program SPSS 20 dan taraf signifikansi 5% , dilanjutkan dengan uji *Tukey*.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Metode Permainan(A) / <i>Intelligence quotient</i> (B)	Permainan <i>Ice breaking</i> (A ₁)	Permainan <i>Problem solving</i> (A ₂)
Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Dalam proses penelitian, teknik pertama dalam penelitian yang dilakukan adalah peneliti melakukan tes tingkat *intelligence quotient* (IQ) dengan instrumen penilaian berupa soal gambar untuk menentukan tinggi dan rendahnya IQ yang diperoleh sampel.

Kemudian pada tahap kedua peneliti melakukan penilaian dan tes awal berdasarkan aspek gerak manipulatif dengan instrumen penilaian menangkap, melempar, menendang, dan memantulkan. Kemudian melakukan tahap ketiga yaitu melaksanakan program permainan yang digunakan yaitu *ice breaking* dan *problem solving*.

Tahap akhir peneliti melakukan pengumpulan data hasil kemampuan gerak dasar manipulatif (sama dengan tes awal) dengan instrumen yang dibuat peneliti dan disesuaikan dengan ketentuan yang berlaku pada kemampuan jenjang PAUD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan proses penelitian yang dilakukan, diperoleh data perbandingan antara *pre-test* dan *post-test* sebagai bentuk data untuk memperoleh jawaban terhadap hipotesis

penelitian, berikut data hasil penilaian pada tabel 2.

Tabel 2. Data *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif

Permainan	<i>Intelligence quotient</i>	Nilai rata-rata		
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Perubahan
<i>Ice breaking</i>	Tinggi	63	72,38	9,38
	Rendah	61,13	67,88	6,75
<i>Problem solving</i>	Tinggi	64,25	78,88	14,63
	Rendah	62	69,88	7,88

Keterangan tabel di atas diperoleh nilai *pre-tes* dan *post-tes* secara keseluruhan berdasarkan tingkat *intelligence quotient* tinggi dan rendah yang kemudian diperoleh nilai perbandingan sebagai bentuk nilai yang akan menentukan hasil perlakuan metode permainan yang diterapkan sampel terhadap hasil kemampuan gerak manipulatif.

Sampel dengan metode permainan *ice breaking* pada tingkat *intelligence quotient* tinggi diperoleh nilai rata-rata *pre-tes* 63 dan *post-tes* 72,38 memiliki peningkatan nilai rata-rata 9,38 dan pada tingkat *intelligence quotient* rendah diperoleh nilai rata-rata *pre-tes* 61,13 dan *post-tes* 67,88 memiliki peningkatan nilai rata-rata 6,75. Kemudian sampel dengan metode permainan *problem solving* pada tingkat *intelligence quotient* tinggi diperoleh nilai rata-rata *pre-tes* 64,25 dan *post-tes* 78,88 memiliki peningkatan nilai rata-rata 14,63 dan pada tingkat *intelligence quotient* rendah diperoleh nilai rata-rata *pre-tes* 62 dan *post-tes* 69,88 memiliki peningkatan nilai rata-rata 7,88. Data tersebut merupakan data yang diperoleh sebagai nilai yang selanjutnya akan memberikan keterangan pada hipotesis penelitian. Sebagai upaya memberikan keterangan yang tepat dan benar, maka seluruh proses perolehan data akan dilakukan analisis sebagai bentuk kesahihan data yang diperoleh.

Data selanjutnya dilakukan uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov* pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) dan ketentuan bahwa data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Dalam hal ini peneliti menggunakan program SPSS 20 untuk melakukan uji *Kolmogorov Smirnov* dan diperoleh bahwa Nilai signifikansi dari masing-masing data

yaitu untuk *pre-tes* adalah 0,579 dan untuk *post-tes* adalah 0,528 dinyatakan lebih besar dari 0,05 dan data dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian data dilakukan uji homogenitas dengan uji *Levene* (SPSS 20) dan uji *varians* (Ms. Excel 2007). Diperoleh bahwa nilai signifikansi $0,409 > 0,05$ yang berarti bahwa varians data antara kelompok tidak berbeda nyata atau bersifat homogen.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis varian (Anava) dua jalur melalui program SPSS 20 dan diperoleh data:

Tabel 3. Ringkasan Anava Dua Jalur

Source	Type III sum of squares	df	Mean square	F	Sig.
Corrected Model	181,934 ^a	3	60,645	19,840	,000
Intercept	1864,863	1	1864,863	610,102	,000
A	50,801	1	50,801	16,620	,001
B	109,863	1	109,863	35,942	,000
A * B	21,270	1	21,270	6,958	,018
Error	48,906	16	3,057		
Total	2095,703	20			
Corrected Total	230,840	19			

Hasil analisis data diperoleh jawaban hipotesis 1 yaitu terdapat perbedaan pengaruh antara metode permainan *ice breaking* dan *problem solving* terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif dengan keterangan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $16,62 > 3,24$ dan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Hipotesis 2 yaitu terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* tinggi dan rendah terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif dengan keterangan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $35,942 > 3,24$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hipotesis 3 yaitu terdapat interaksi antara metode permainan dan *intelligence quotient* terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif dengan keterangan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $6,958 > 3,24$ dan nilai signifikansi $0,018 < 0,05$.

Kemudian data dihitung dengan uji tukey untuk melihat perbandingan perbedaan variabel variasi, berikut hasil perhitungan dengan uji *tukey*. (Tabel 4)

Tabel 4. Hasil Uji *Tukey*

Kelompok yang dibandingkan	Q_{hit}	Q_{tabel}	Keterangan
$A_1B_1 >< A_1B_2$	2,23	2,78	Tidak berbeda
$A_2B_1 >< A_2B_2$	5,72	2,78	Berbeda
$A_1B_1 >< A_2B_1$	4,45	2,78	Berbeda
$A_1B_2 >< A_2B_2$	0,96	2,78	Tidak berbeda
$A_1B_1 >< A_2B_2$	1,27	2,78	Tidak berbeda
$A_2B_1 >< A_1B_2$	6,68	2,78	Berbeda

Hipotesis 1

Terdapat perbedaan pengaruh antara metode permainan *ice breaking* dan *problem solving*. Perbedaan ini ditunjukkan pada hasil perhitungan ANAVA yang diperoleh $F_{hitung} = 16,62$ dan $F_{tabel} = 3,24$, ini berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$. Berdasarkan perhitungan ANAVA dan peningkatan yang berbeda terdapat pada tabel membuktikan bahwa hasil permainan *problem solving* lebih baik daripada yang menggunakan permainan *ice breaking*. Hal ini terjadi karena masing-masing metode memiliki ciri-ciri dan beberapa bagian pelaksanaan yang berbeda.

Hipotesis 2

Terdapat perbedaan antara kelompok siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* tinggi dan rendah terlihat bahwa terdapat perbedaan secara signifikan. Perbedaan ini ditunjukkan pada hasil ANAVA yang diperoleh $F_{hitung} = 35,942$ dan $F_{tabel} = 3,24$ ini berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$. Berdasarkan peningkatan hasil kemampuan gerak dasar manipulatif kelompok siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* tinggi lebih baik daripada kelompok siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* rendah, karena pada kelompok siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* tinggi memiliki kemampuan untuk melakukan gerakan dengan lebih mudah dan tepat dibandingkan dengan kelompok siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* rendah.

Hipotesis 3

Telah diketahui bahwa dari masing-masing variabel dapat memberikan perbedaan pengaruh terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif, atau dengan kata lain bahwa

hipotesis penelitian yang diajukan teruji kebenarannya. Hal ini ditunjukkan dari hasil ANAVA yang diperoleh $F_{hitung} = 6,958$ dan $F_{tabel} = 3,24$, ini berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$.

Uji Tukey

Semua kelompok yang dibandingkan, terdiri 3 kelompok memiliki perbedaan dan 3 kelompok tidak memiliki perbedaan. Kelompok yang memiliki perbedaan yaitu kelompok A_2B_1 dengan A_2B_2 , kelompok A_1B_1 dengan A_2B_1 dan kelompok A_2B_1 dengan A_1B_2 . Sedangkan kelompok-kelompok yang tidak memiliki perbedaan, yaitu kelompok A_1B_1 dengan A_1B_2 , A_1B_2 dengan A_2B_2 dan A_1B_1 dengan A_2B_2 . Perbedaan kelompok yang memiliki perbedaan tersebut diketahui dari skor q_{hitung} yang lebih besar daripada q_{tabel} . Dimana q_{hitung} untuk kelompok A_2B_1 dengan A_2B_2 yaitu $5,72 > q_{tabel} 2,78$, q_{hitung} untuk kelompok A_1B_1 dengan A_2B_1 yaitu $4,45 > q_{tabel} 2,78$, q_{hitung} untuk kelompok A_2B_1 dengan A_1B_2 yaitu $6,68 > q_{tabel} 2,78$, sedangkan q_{hitung} untuk kelompok A_1B_1 dengan A_1B_2 yaitu $2,23 < q_{tabel} 2,78$, untuk kelompok A_1B_2 dengan A_2B_2 yaitu $0,96 < q_{tabel} 2,78$ dan untuk kelompok A_1B_1 dengan A_2B_2 $q_{hitung} 1,27 < q_{tabel} 2,78$.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah (1) Terdapat perbedaan pengaruh antara metode permainan *ice breaking* dan permainan *problem solving* terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif. Metode permainan *problem solving* memberikan pengaruh yang lebih baik dari pada menggunakan permainan *ice breaking*. (2) Terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki *intelligence quotient* tinggi dan rendah terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif. Siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* tinggi lebih baik daripada siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* rendah. (3) Terdapat interaksi antara metode permainan dan tingkat *intelligence quotient* siswa terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, A, Y. 2010. *Kumpulan Games Cerdas dan Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Anggrek.
- Corbin, C, B. 1980. *A Textbook of Motor Development*. Dubuque, Iowa: Wm. C. Brown Company Publisher.
- Olena Lahno, O., Hanjukova, O., & Cherniavska, O. 2015. Evaluation of the Effectiveness of Integrated Psychomotor Development of Children In The Age From 2 to 4. *Journal of Physical Education and Sport*. 154.
- Rahyubi, H. 2014. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.