

**PENGARUH PERMAINAN *SIRKUIT PLAY WITH COLOR* TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK A DI TK AL-MAKRUF
DESA TAHAI JAYA TAHUN AJARAN 2020/2021**

Ratih Etikasari¹, Wahyuni Christiany Martono¹, Sophia Oktavia Balimulia¹

Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya
Jl. H. Timang Komplek Kampus Tunjung Nyaho Palangka Raya

Email: ratihetikasari132@gmail.com

ABSTRAK

Motorik kasar merupakan gerakan tubuh dengan otot-otot besar, serta memerlukan koordinasi anggota tubuh antara tangan-kaki-kepala-mata, seperti berjalan, melompat dan melempar. Akan tetapi masih banyak anak yang belum bisa melakukan gerakan motorik kasar berupa berjalan di garis lurus, melompat dengan dua kaki dan melempar secara terarah. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan *Sirkuit Play With Color* terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Al-makruf Desa Tahai Jaya.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan eksperimen dengan model *one group pre-test post-test design*. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi atau pengamatan dengan bentuk *checklist* terhadap kemampuan gerak anak sebelum dan sesudah penerapan penggunaan permainan lompat tali di TK Al-Makruf Desa Tahai Jaya Tahun Ajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan penelitian populasi sehingga tidak dilakukan penarikan sampel. Karena peneliti melaksanakan penelitian kepada seluruh anak kelompok A yang berjumlah 15 anak.

Hasil penelitian dianalisis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} 23,556 > t_{tabel} 2,145. Berdasarkan hasil tersebut H_0 ditolak Dan H_a diterima. Sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh permainan *sirkuit play with* terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Al-Makruf Desa Tahai Jaya Tahun Ajaran 2020/2021.

Kata Kunci: Motorik Kasar, Permainan *Sirkuit Play With Color*

ABSTRACT

Gross motor is a body movement with large muscles, and requires limb coordination between hand-foot-head-eye, such as walking, jumping and throwing. However, there are still many children who cannot perform gross motor movements such as walking in a straight line, jumping on two legs and throwing in a direction. This study was conducted to determine the effect of the Play With Color Circuit game on the gross motor skills of group A children in Al-makruf Kindergarten, Tahai Jaya Village.

This research is a quantitative research using an experimental approach with a one group pre-test post-test design model. The research instrument used in this study was an observation sheet in the form of a checklist on children's movement abilities before and after the implementation of the use of the jump rope game at Al-Makruf Kindergarten, Tahai Jaya Village, 2020/2021 Academic Year. This research is a population study so that no sampling is done. Because the researchers conducted research on all 15 children in group A.

The results of the study were analyzed using t-test showed that the value of $t_{count} 23,556 > t_{table} 2,145$. Based on these results H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be interpreted that there is an influence of the play with circuit game on the gross motor skills of children in group A of Al-Makruf Kindergarten in Tahai Jaya Village for the 2020/2021 Academic Year.

Keywords: Gross Motor, Play With Color Circuit Game

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.

Hurlock (1987), menyatakan bahwa pengembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Menurut Susanto (2012), perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, dan perkembangan ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik otak. Menurut Sujiono (dalam Nurhaida, 2015), menyatakan bahwa perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh.

Perkembangan motorik anak terbagi menjadi dua bagian, yaitu gerakan motorik kasar dan gerakan motorik halus. Gerakan motorik kasar adalah gerakan yang membutuhkan koordinasi sebagai besar bagian tubuh anak. Misalnya berjalan, berlari, melompat dan sebagainya. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan. Harold dan Rosemary (dalam Sofia, 2016) menyatakan bahwa unsur-unsur motorik terdiri atas: kekuatan, kecepatan, ketahanan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi.

Berdasarkan uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa perkembangan motorik berkembang dengan pematangan saraf dan otot. Ini merupakan stimulus latihan dengan memberikan stimulus pendidikan yang mendukung tumbuh kembang sebagaimana yang perlu dikembangkan setelah memasuki taman kanak-kanak pada usia 4-6 tahun. Sujiono (2007) dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 menyatakan bahwa kemampuan gerak motorik kasar anak adalah berjalan maju pada garis lurus, melompat kedepan dengan dua kaki dan melempar secara terarah.

Pada kenyataannya upaya guru kurang optimal dalam mengembangkan motorik kasar anak sehingga mengurangi kemampuan motorik kasar anak. Dimana seharusnya anak usia 4-5 tahun (Kelompok A) dapat melakukan kegiatan berjalan maju pada garis lurus, melompat ke depan dengan dua kaki (Sujiono, 2007). Dan anak dapat melempar secara terarah (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Tahun 2014 No. 137).

Berdasarkan pengamatan di sekolah selama kegiatan olahraga, terlihat bahwa sebagian besar anak belum dapat melakukan aktivitas atletik dan fisik secara keseluruhan dengan baik. Yang mana mengharuskan anak berjalan di garis lurus kaki anak masih keluar dari garis dan saat melompat ke depan menggunakan dua kaki, anak belum mampu menyeimbangkan tubuhnya. Saat kegiatan melempar bola secara terarah ke dalam wadah, anak belum mampu mengkoordinasikan mata dan tangan dengan baik sehingga anak tidak dapat melempar bola secara terarah. Inilah pentingnya meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak agar kemampuan fisik motorik anak dapat maksimal.

Mengingat begitu pentingnya pengembangan kemampuan motorik kasar, maka guru sebagai pendidik dalam aktivitas fisik anak sangat penting untuk mengembangkan keterampilan yang kuat, rasa permainan, dan kesadaran taktis pada anak (Howarth & Bailey,

dalam Sofia, 2016). Pembelajaran yang disajikan guru dalam melatih dan mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak yang perlu dilakukan dalam kegiatan yang menyenangkan yaitu melalui permainan.

Salah satu bentuk stimulasi untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak adalah dengan permainan *sirkuit play with color*. Hal tersebut diadaptasi dari hasil penelitian (Sofia, 2016) tentang pembelajaran motorik kasar melalui permainan sirkuit warna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan sirkuit warna 94% mudah dilakukan anak, 100% aman dan 100% menyenangkan bagi anak.

Sukadiyanto (dalam susanti 2014), menyatakan bahwa *sirkuit* adalah ukuran keberhasilan dalam menyelesaikan beberapa rangkaian butir latihan yang berbeda-beda. Kutipan di atas dapat dijabarkan bahwa dalam satu seri terdiri dari beberapa macam latihan yang semuanya harus diselesaikan dalam satu rangkaian. Adapun garis besar sasaran latihan sirkuit adalah untuk meningkatkan kekuatan, ketahanan, kecepatan, dan kelentukan (Sukadiyanto, 2011).

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa latihan sirkuit adalah metode latihan fisik yang dirancang dalam pola melingkar dengan beberapa pos yang harus dilewati satu persatu untuk meningkatkan kebugaran jasmani, meliputi: kekuatan, kelincahan, kelenturan, ketepatan dan keseimbangan. Sehingga diperoleh kemampuan yang maksimal dengan kegiatan yang aman, mudah dan menyenangkan.

Cara bermain *sirkuit play with color* yaitu memasukkan bola berwarna ke dalam wadah sesuai dengan warna bola. Sedangkan tujuan dari permainan ini adalah mengembangkan pertumbuhan fisik berjalan, melompat dan melempar. Yang mana permainan *sirkuit play with color* ini diberikan beberapa rintangan. Di antaranya ialah melewati dengan berjalan pada garis lurus, melompat menggunakan kedua kaki, dan melempar bola ke dalam wadah. Sehingga dengan permainan *sirkuit play with color* anak merasa penuh tantangan ketika bermainnya.

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *Sirkuit Play With Color* terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A DI TK Al-Makruf Desa Tahai Jaya tahun ajaran 2020/2021 yang mana permainan tersebut dapat mengembangkan pertumbuhan fisik berjalan, melompat dan melempar.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilaksanakan termasuk ke dalam jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013).

Bentuk penelitian ini termasuk kedalam *Pre Eksperimen Design*. *Pre Eksperimen Design* Sering kali dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya. Oleh karena itu, sering disebut juga dengan istilah "*Quasi Experiment*" atau eksperimen pura-pura. Disebut demikian karena eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu (Arikunto, 2010).

Sedangkan penelitian eksperimen ini menggunakan model *one group pretest posttest design* karena pada design ini terdapat *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *post-test* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono, 2013).

Menurut Arikunto (2010) di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen (O_1) disebut *pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen (O_2) disebut *post-test*. Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni $O_1 - O_2$ diasumsikan merupakan efek dari *treatmen* atau eksperimen.

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan:

O_1 = *Pre-test*

X = *Treatment*

O_2 = *Post-test*

Suatu penelitian agar terkontrol dan terarah, perlu dipersiapkannya sebuah rancangan penelitian. Rancangan penelitian merupakan sebuah rencana kegiatan yang akan dilakukan oleh penelitian terhadap subjek penelitiannya untuk mencapai tujuan yang diharapkan peneliti melalui permainan *sirkuit play with color*. Adapun rancangan Penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Pre-Test

Pelaksanaan kegiatan *pre-test* akan dilakukan selama 1 (satu) hari, yaitu pada waktu aktivitas makan bersama setelah istirahat. Kegiatan *pre-test* berlangsung selama 15 menit, dengan memberikan aktivitas kemampuan motorik kasar anak. Yaitu dengan mengajak anak melakukan gerakan berjalan maju pada garis lurus, melompat ke depan menggunakan kedua kaki dan melempar secara terarah.

2. Treatment

Kegiatan *treatment* akan dilaksanakan selama 8 kali pertemuan. Saat melaksanakan *treatment* anak-anak akan bermain permainan *sirkuit play with color*. Pada pertemuan pertama peneliti akan mengenalkan bagaimana cara bermain serta aturan mainnya. Anak-anak akan mengenal bagaimana cara bermainnya. Setelah itu barulah anak mencoba bermain *sirkuit play with color*.

3. Post-Test

Kegiatan *post-test* merupakan evaluasi yang dilaksanakan untuk melihat tercapainya tujuan permainan *sirkuit play with color* mencapai tujuan terhadap kemampuan motorik kasar anak pada gerakan berjalan maju pada garis lurus, melompat dengan kedua kaki dan melempar secara terarah. Kegiatan *post-test* dilaksanakan selama satu hari setelah *treatment* selesai.

POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A TK Al-Makruf Jl. Nusa Indah III, Desa Tahai Jaya Kecamatan Maluku Kota Pulang Pisau dengan jumlah 15 anak. Menurut Arikunto (2010: 173), apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitiannya populasi. Penelitian populasi dilakukan apabila peneliti ingin melihat semua

liku-liku yang ada di dalam populasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian ini merupakan penelitian populasi sehingga tidak dilakukan penarikan sampel. Karena peneliti melaksanakan penelitian kepada seluruh anak kelompok A yang berjumlah 15 anak.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data dalam penelitian ini diambil dari data anak, adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengetahui bagaimana kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Al-Makruf Desa Tahai Jaya Tahun Ajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data adalah cara yang dipakai dalam mengumpulkan data dan merupakan langkah penting dalam suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi.

INSTRUMEN PENELITIAN

Sugiyono (2010), Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah lembar observasi atau pengamatan dengan bentuk *checklist* terhadap kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah *treatment/* perlakuan.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Motorik Kasar

INDIKATOR	BS (3)	BDB (2)	TB (1)
Berjalan maju pada garis lurus.			
Melompat kedepan dengan dua kaki.			
Melempar secara terarah.			

Sumber: Sujiono. (2007) dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014.

Keterangan:

- Nilai 3 : BS (Bisa)
- Nilai 2 : BDB (Bisa Dengan Bantuan)
- Nilai 1 : TB (Tidak Bisa)

Tabel 2. Keterangan Instrumen Penilaian

INDIKTOR	SKOR	KETERANGAN
Berjalan maju pada garis lurus.	3	Jika dari 3 kali melakukan berjalan maju pada garis lurus, minimal 2 kali anak bisa melakukan berjalan maju pada garis lurus tanpa kaki keluar garis.
	2	Jika dari 3 kali melakukan berjalan maju pada garis lurus, minimal 2 kali anak bisa berjalan maju pada garis lurus serta dibantu guru memegang satu tangan anak.
	1	Jika dari 3 kali melakukan berjalan maju pada garis lurus, serta dibantu guru dengan memegang satu tangan namun anak masih belum bisa.
Melompat kedepan dengan kedua kaki	3	Jika dari 3 kali melakukan melompat ke depan dengan dua kaki, minimal 2 kali anak bisa melompat ke depan dengan dua kaki seimbang posisi kaki turun secara bersamaan.
	2	Jika dari 3 kali melakukan melompat kedepan dengan dua kaki, minimal 2 kali anak bisa melompat ke depan dengan dua kaki namun dibantu guru memegang kedua tangan anak saat melompat ke depan.
	1	Jika dari 3 kali melakukan melompat ke depan dengan dua kaki, serta dibantu guru dengan memegang kedua tangan namun anak masih belum bisa.
Melempar secara terarah	3	Jika dari 3 kali melakukan melempar bola secara terarah memasuki wadah, minimal 2 kali anak bisa melempar bola secara terarah memasuki wadah dengan baik sendiri.
	2	Jika dari 3 kali melakukan melempar bola secara terarah memasuki wadah, minimal 2 kali anak melempar bola secara terarah memasuki wadah namun dibantu guru dengan maju satu langkah ke depan.
	1	Jika dari 3 kali melakukan melempar bola secara terarah memasuki wadah, serta

		dibantu guru dengan maju dua langkah ke depan namun anak masih belum bisa.
--	--	----------------------------------------------------------------------------

TEKNIK ANALISIS DATA

1. Uji prasyarat Analisis

Sebelum melakukan analisis data, sering dilakukannya uji prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis yang digunakan adalah uji normalitas data. Perhitungan uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Perhitungan normalitas ini menggunakan rumus chi-kuadrat, adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

X^2 : Chi-kuadrat

F_o : frekuensi yang diobservasi

F_h : Frekuensi yang diharapkan

Kaidah uji normalitas jika *chi-kuadrat* hitung < *chi-kuadrat* tabel dan kesalahan yang ditetapkan 5% maka sebaran berdistribusi normal, sebaliknya apabila *chi-kuadrat* hitung > *chi-kuadrat* tabel dan kesalahan yang ditetapkan 5% maka sebaran berdistribusi tidak normal.

2. T-test

Menurut Arikunto (2010), untuk menganalisis hasil eksperimen yang menggunakan *pre-test* dan *post-test one group design* (2 desain), maka rumusnya adalah:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Dengan keterangan:

Md : Mean dari deviasi (d) antara *post-test* dan *pre-test*.

xd : Perbedaan Deviasi dengan mean deviasi

N : banyaknya subjek

Df : atau db adalah N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan penelitian selama kurang lebih dua minggu, dapat diketahui bahwa hasil data dari observasi berupa data hasil *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

NO	NAMA	PRE-TEST	POST-TEST
1	GR	6	9
2	AN	4	7
3	C	5	8
4	STA	5	8
5	H	5	8
6	NA	3	7
7	MV	5	8
8	MR	4	7
9	MP	6	9
10	AR	5	8
11	I	4	6
12	TD	5	8
13	SK	4	8
14	N	6	9
15	AF	5	9
	JUMLAH	72	119

2. Uji Hipotesis

Untuk menguji apakah terdapat pengaruh setelah dilaksanakannya eksperimen, perlu dilakukannya uji hipotesis yang diajukan sebelum penelitian yaitu:

Ho= Tidak ada pengaruh permainan *sirkuit play with color* terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Al-Makruf Desa Tahai Jaya Tahun Ajaran 2020/2021.

Ha= Terdapat pengaruh permainan *sirkuit play with color* terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Al-Makruf Desa Tahai Jaya Tahun Ajaran 2020/2021.

Untuk menguji manakah hipotesis yang benar, peneliti menggunakan uji-t untuk menganalisis hasil data *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh ketika penelitian.

Adapun rumus uji-t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Dengan keterangan:

Md : Mean dari deviasi (d) antara *post-test* dan *pre-test*.

xd : Perbedaan Deviasi dengan mean deviasi

N : banyaknya subjek

Df : atau db adalah N-1

Tabel 4. Tabel Penolong Uji-t

NO	NAMA	x_1 (Pre-test)	x_2 (Post-test)	d	Md	x_d (d-md)	x^2d
				(x_1 - x_2)			
1	GR	6	9	3	3,133	-0,133	0,017689
2	AN	4	7	3	3,133	-0,133	0,017689
3	C	5	8	3	3,133	-0,133	0,017689
4	STA	5	8	3	3,133	-0,133	0,017689
5	H	5	8	3	3,133	-0,133	0,017689
6	NA	3	7	4	3,133	0,867	0,751689
7	MV	5	8	3	3,133	-0,133	0,017689

8	MR	4	7	3	3,133	-0,133	0,017689
9	MP	6	9	3	3,133	-0,133	0,017689
10	AR	5	8	3	3,133	-0,133	0,017689
11	I	4	6	2	3,133	-1,133	1,283689
12	TD	5	8	3	3,133	-0,133	0,017689
13	SK	4	8	4	3,133	0,867	0,751689
14	N	6	9	3	3,133	-0,133	0,017689
15	AF	5	9	4	3,133	0,867	0,751689
Jumlah	15	72	119	$\sum = 47$			3,733335

Untuk mencari *mean* dari deviasi antara *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum d}{N} = \frac{47}{15} = 3,133$$

Dari tabel analisis diatas, dapat di uji melalui tes signifikan menggunakan uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{3,133}{\sqrt{\frac{3,733}{15(15-1)}}} = \frac{3,133}{\sqrt{\frac{3,733}{210}}} = \frac{3,133}{\sqrt{0,0177}} = \frac{3,133}{0,1330} = 23,556$$

Berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t, dapat diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 23,556 sedangkan harga t_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05% dan d.b = N-1 = 15-1 = 14 Adalah sebesar 2,145. Dengan demikian dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $23,556 > 2,145$. Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh permainan *sirkuit play with color* terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Al-Makruf Tahai Jaya Tahun Ajaran 2020/2021.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dianalisis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} $23,556 > t_{tabel}$ 2,145. Berdasarkan hasil tersebut H_o di tolak Dan H_a diterima. Sehingga dapat diartikan bahwa hasil penelitian menggunakan permainan *sirkuit play with*

color memberikan pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Al-Makruf Desa Tahai Jaya Tahun Ajaran 2020/2021.

Peneliti melakukan *pretest* atau tes awal pada anak untuk mengetahui sejauh mana kemampuan motorik kasar anak. Adapun indikator yang digunakan yaitu dapat berjalan di atas garis lurus tanpa keluar garis sejauh 10 kaki, melompat ke depan dengan kedua kaki setinggi 15cm, dan melempar secara terarah dengan jarak 3 meter, indikator yang digunakan sebanyak tiga indikator dapat dilihat bahwa skor nilai keseluruhan pada *pre-test* adalah 72. Dari kegiatan tersebut terlihat bahwa sebagian besar anak masih belum bisa melewati rintangan dalam permainan dengan gerakan yang benar dan masih terlihat banyak yang salah.

Setelah melakukan *pre-test* peneliti melanjutkan ketahap *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan permainan *sirkuit play with color* sebagai kegiatan melatih motorik kasar anak. *Treatment* dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan, dimana kegiatan dimulai saat guru memberikan instruksi dan contoh sebelumnya bagaimana cara bermainnya. Setiap bermain guru mengingatkan bahwa ketika berjalan di garis lurus kaki tidak boleh keluar dari garis dan melewatinya dengan cara berjalan bukan berlari, saat melompat dengan dua kaki harus seimbang dan kaki turun secara bersamaan, lalu ketika melempar bola, melemparkannya sesuai kearah wadah yang sudah ditentukan.

Dari hal ini maka terlihat bahwa pada aktivitas mereka memberi kemampuan pergerakan otot-otot besar dan kecil dalam aktivitas fisik. Terlihat saat kegiatan berjalan ke depan di garis lurus anak terlatih pada kemampuan lokomotifnya untuk mengendalikan keseimbangan dan kecepatan pada saat berjalan sehingga anak mampu melatih koordinasi mata dan kaki.

Saat kegiatan melompat ke depan dengan dua kaki anak terlatih pada kemampuan lokomotifnya serta melibatkan otot kaki, sehingga anak mampu melompat dengan seimbang. Lalu pada saat kegiatan melempar bola secara terarah ke dalam wadah dapat melatih koordinasi mata dan tangan, serta melatih gerakan manipulatif anak agar bisa melakukan gerakan dengan menggunakan benda secara terfokus sehingga dapat melempar benda secara terarah ke dalam wadah. Hal ini sependapat dengan Novianti, dkk (2015) yang menyatakan latihan fisik memerlukan keseimbangan dan koordinasi antar bagian tubuh

melalui penggunaan otot-otot besar, sebagian atau seluruh tubuh seperti berjalan, berlari, melompat, dan lain-lain.

Permainan *sirkuit play with color* ini menggunakan media berwarna seperti bola dan wadah yang berwarna, dengan media warna tersebut anak jadi termotivasi sehingga anak bisa melakukan gerakan lebih optimal. Hal ini sependapat dengan (Sofia, 2016), bahwa warna adalah elemen penting dalam pengembangan APE pada permainan sirkuit, pemilihan dan penggunaan warna yang sesuai dapat membangkitkan motivasi, perasaan, perhatian, dan kesediaan anak dalam mengikuti permainan. Dari *treatment* tersebut terlihat mulai ada perubahan pada perkembangan motorik kasar anak.

Setelah melakukan *pre-test* dan memberi *treatment*, peneliti kemudian melakukan *post-test*. Peningkatan tersebut terlihat pada nilai hasil *post-test* yang lebih besar dari nilai *pre-test*. Masing-masing anak mengalami perubahan peningkatan nilai dari tiga indikator yang diuji. Dari data tersebut, dapat dilihat bahwa skor nilai keseluruhan pada *pre-test* adalah 72 dan pada *post-test* adalah 119, ini merupakan peningkatan kemajuan motorik kasar anak secara keseluruhan.

Hasil penelitian mengenai kemampuan motorik kasar anak berkembang sangat baik dapat dilihat dari hasil kegiatan sebelum bermain *sirkuit play with color* dan sesudah bermain *sirkuit play with color*. Ada perbedaan hasil pada observasi sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. Terdapat nilai paling tinggi dari tiga indikator yaitu pada indikator melempar bola secara terarah ke dalam wadah dikarenakan anak sangat tertarik ketika melempar dengan media bola warna. Sedangkan pada indikator berjalan di garis lurus yang mana seharusnya anak berjalan pelan tetapi anak melewatinya sambil berlari sehingga kecepatan tidak sesuai dengan indikator perkembangan.

Setiap anak memiliki kemampuan penguasaan materi yang berbeda-beda. Kegiatan permainan *sirkuit play with color* dipilih sebagai salah satu stimulus untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak. Dalam permainan ini menuntut anak perlu menggunakan keterampilan motorik kasar anak. Hal ini sependapat dengan Gallahuue (dalam Handayani, 2018) yang menyatakan bahwa untuk mengembangkan pola-pola gerak anak sebaiknya dilakukan melalui aktivitas-aktivitas seperti menari, permainan, olahraga dan senam. Dengan bermain dapat memacu perkembangan perseptual motorik pada beberapa area, yaitu koordinasi mata-tangan dan mata-kaki, kemampuan motorik kasar,

kemampuan bukan motorik kasar (statis), dan manajemen tubuh dan kontrol (Sujiono, 2010).

Permainan *sirkuit play with color* adalah suatu jenis permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dengan cara melewati beberapa rintangan yang mana rintangan yang pertama yaitu dengan berjalan melewati garis lurus, rintangan ke dua melompat ke depan dengan dua kaki secara bersamaan dan rintangan ketiga yaitu melempar bola warna ke dalam wadah. Permainan ini banyak menggunakan aktivitas tubuh berupa otot-otot besar. Sehingga permainan *sirkuit play with color* dapat menggunakan kemampuan motorik kasar anak.

Dari Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan sirkuit *play with color* memberikan pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK AL-Makruf. Hasil penelitian ini yang dapat dibuktikan dari hasil analisis menggunakan uji hipotesis uji-t.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis menggunakan Uji-t, yaitu bahwa t_{hitung} sebesar 23,556 sedangkan harga t_{tabel} dengan taraf 0,05% dan d.b = N-1 = 15-1 = 14 adalah sebesar 2,145. Dengan demikian dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $23,556 > 2,145$. Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh permainan *sirkuit play with color* terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Al-Makruf Desa Tahai Jaya Tahun Ajaran 2020/2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arini. (2018). *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Outbound Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak pembina Kota Agung Tanggamus*. Jurusan Pendidikam Islam Anak Usia Dini. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Diunduh pada tanggal 02 Februari 2021, 19.00 WIB
- Auliya, dkk. 2020. *Permainan Bola Terhadap Perkembangan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal PAUD Agapedia. Program Studi PGPAUD UPI Kampus

- Tasikmalaya. (Volume 4 No 2, Desember 2020). Diunduh Pada Tanggal 26 Februari 2021, 20.00 WIB.
- Beaty, Janice (2013). *Observasi Perkembangan anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Direktorat PAUD. (2008). *Menu Generik*. Jakarta: Depdiknas.
- Febrialismanto. (2017). *Gambaran Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Propinsi Riau*. Jurnal Pesona Dasar Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Volume 5 no 2 Tahun 2017). Di unduh pada tanggal 21 Desember 2020, 20.00 WIB.
- Handayani, Iva. (2018) *Pengaruh Permainan Lomba Balok Berdiri Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B2 di TK Bakuwu Palangka Raya Tahun Ajaran 2017/2018*. Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.
- Hidayanti. (2013). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak*. Universitas Negeri Jakarta, JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI Volume 7, Edisi 1 April 2013.
- Hurlock, Elizabeth B.(1987). *Perkembangan Anak Jilid I Edisi Keenam*. Terjemahan oleh Valentino. Jakarta: PT Indeks.
- Mardayanti, dkk. (2016). *Jurnal yang berjudul "Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Di Paud Widhya Laksmi"*. JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI Volume 7, Edisi 1 April 2013. Di Unduh pada tanggal 01-09-2020, 21:43 WIB
- Martono, Wahyuni Christiany. (2015). *Pengaruh Outbound Low Impact Terhadap Kerjasama Anak Tk Katimpun Palangka Raya*. Dosen FKIP Universitas Palangka Raya. Diunduh pada tanggal 03 maret 2021, 20.00 WIB
- Montolalu, dkk. (2008) *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Murian, Osanisa. (2018). *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Gerakan-Gerakan Senam Di Tk Negeri Pembina Kalianda Lampung Selatan*. Artikel Sripsi. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Diunduh pada tanggal 02 februari 2021, 19.00 WIB
- Mutiah, Diana. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

- Novianti, dkk. (2015). *Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B2 Semester II TK Widya Santhi*. e-journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 3 No 1 Tahun 2015). Diunduh Pada tanggal 30-08-2020, 20-03 WIB.
- Nurhaida, dkk. (2015). *Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (Volume, Juni 2015). Di Unduh pada tanggal 21 Desember 2020, 20.00 WIB.
- Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesi Nomor 137. Tahun 2014. Pengenalan Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendikbut.
- Sofia, Ari, dkk (2016). *Pembelajaran Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit Warna*. Jurnal Pendidikan Agresif. (Volume VI No.1, April 2016). Diunduh pada tanggal 25 Februari 2021, 19.00 WIB.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung Alfabeta.
- Sujiono, B. dkk. (2010). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujini, Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sukmawati Budiono, Mariskha. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit Keranjang Bola Warna-Warni Pada Anak Kelompok Bermain Di Pos Paud "Ceria" Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015/2016*. Artikel Skripsi. Universitas Nusantara PGRI Kediri. (Volume, 2015). Diunduh Pada Tanggal 25 Februari 2021, 19.00 WIB.
- Sulistiawati. (2007). *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Gerak Lokomotor Di Taman Kanak-Kanak Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung*. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Diunduh pada tanggal 02 february 2021, 19.00 WIB
- Susanti. (2014). *Improvement Of Physical Fitness Through Cheerful Colours Circuit Game*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Usia Dini (Volume 8 edisi 2, Tahun 2014). Di unduh Pada Tanggal 21 Desember 2020, 20.00 WIB.
- Susanto. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana