PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI *CHALLENGE BOARD GAME* DI TK ISLAM MUTIARA IBUNDA SEMARANG

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh:

Ari Khusnul Khotimah
1601415080

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui *Challenge Board Game* Di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang" benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan ketentuan kode etik ilmiah.

Semarang, 1 April 2020

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL

6000

Ari Khusnul Khotimah

1601415080

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui *Challenge Board Game* di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Rabu

Tanggal : 1 April 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGPAUD	Dosen Pembimbing
Ahmad Mukminin, S.Pd., M.Kes.	Dr. Lita Latiana, S.H., M.H.
NIP.197803302005011001	NIP. 196304171999032001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui *Challenge Board Game* Di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang" telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Selasa

Tanggal : 12 Mei 2020

Panitia Ujian Skripsi

Ketua Panitia

Dr. Sungkowo Edy Mulyono, M.Si.
NIP. 196807042005011001

Sekretaris Panitia

Rina Windiarti, S.Pd.,M.Ed.
NIP. 198309012008012011

Penguji I

Yuli Kurniawati Sugiyo P., S.Psi, M.A., D.Sc.
NIP. 198107042005012003

Penguji II

Rina Windiarti, S.Pd.,M.Ed.
NIP.197803302005011001

Penguji III

Dr. Lita Latiana, S.H., M.H.
NIP. 196304171999032001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang" (Hurlock)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahakan kepada:

1. Bapak, ibu, dan kakak saya yang selalu memberikan doa, semangat, motivasi, dan kasih sayang.
2. Almamater PG PAUD FIP Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat, rahmat, hidayah, serta petunjuk sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui *Challenge Board Game* di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang" dengan lancar sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberi dukungan dalam penulisan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih setulusnya kepada :

1. Dr. Achmad Rifai RC., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
2. Amirul Mukminin, S.Pd., M.Kes. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
3. Dr. Lita Latiana, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing yang telah mengarahkan dan memotivasi sehingga skripsi dapat terselesaikan.

4. Segenap dosen Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah menyampaikan ilmunya kepada penulis.
5. Pimpinan sekolah dan segenap Guru TK Islam Mutiara Ibunda yang telah memberikan izin penelitian.
6. Bapak, Ibu , dan kakak tercinta yang selalu mendoakan tiada henti dan memberikan kasih sayangnya dengan penuh ketulusan.
7. Teman-teman dari jurusan PG PAUD angkatan 2015 yang telah memotivasi dan mendukung penulis dalam melakukan penelitian.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca untuk menambah wawasan dan bisa dijadikan sebagai bahan untuk penelitian selanjutnya.

Semarang, April 2020

Penulis

ABSTRAK

Khotimah, Ari Khusnul. 2020. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Challenge Board Game Di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Lita Latiana, S.H., M.H.

Kata kunci: Kemampuan Motorik Kasar, Anak Usia 5-6 Tahun, *Challenge Board Game*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang melalui *challenge board game*. *Challenge board game* merupakan modifikasi dari permainan ular tangga yang di desain melalui bantuan komputer, di cetak dengan bahan spanduk (MMT) flexi Jerman dan berukuran 4x4 meter. Cara memainkan *challenge board game* dengan melewati rintangan antara lain bermain engklek, meloncat gaya katak, menggiring bola sesuai garis, berjalan jinjit, berjalan dengan tumit, meloncat sesuai dengan pola arah gambar kaki, meloncat dan melompat gambar A,B,C,D selanjutnya tangkap lempar memasukkan bola ke dalam keranjang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitiannya menggunakan metode eksperimen serta bentuk desain eksperimen yang peneliti gunakan yaitu *one group pretest-posttest design.* Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik TK B pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang yang berjumlah 30 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian menggunakan skala peningkatan kemampuan motorik kasar dilakukan uji coba sehingga dapat digunakan dalam penelitian. Teknis analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis deskriptif dan uji hipotesis melalui uji *paired sample t-test* dan teknik persentase. Semua penghitungan dilakukan dengan menggunakan SPSS IBM 24. Berdasarkan perhitungan stastistik menggunakan *paired sample t-test* diperoleh t hitung > t tabel (17.486 > 2.045) dan *p value* < 0.05 (0.000 < 0.05), maka H_1 diterima. Perhitungan dengan teknik persentase kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun mengalami kenaikan sebesar 15.74% antara *pretest* dan *posttest.* Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setelah diberikan perlakuan melalui *challenge board game*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dan bagi guru hendaknya dapat menciptakan permainan yang lebih kreatif dengan memanfaatkan area *indoor* untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....**Error! Bookmark not defined.**
PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
PRAKATA.....vi
ABSTRAK viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR..... xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....xiv
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 9
1.3 Tujuan Penelitian 8
1.4 Manfaat Penelitian 8
BAB II.....10
KAJIAN TEORI.....10
2. 1 Kemampuan Motorik Kasar 10
2.1.1 Pengertian Motorik Kasar Anak Usia Dini 10
2.1.2 Dasar mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar 12
2.1.3 Tujuan Mengembangkan Motorik Kasar 13
2.1.4 Fungsi Pengembangan Motorik Kasar 14
2.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar 15
2.1.6 Jenis Kemampuan Motorik Kasar..... 16
2.1.7 Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar 18

2.1.8 Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun 19
2.2 *Challenge Board Game* 23
2.2.1 Pengertian Permainan atau *Game* 23
2.2.2 Jenis-jenis Permainan atau *Game* 24
2.2.3 Pengertian *Challenge Board Game* 27
2.2.4 Desain *Challenge Board Game* 29
2.2.5 Bahan *Challenge Board Game* 30
2.2.6 Cara Bermain *Challenge Board Game* 31
2.2.7 Aturan Bermain *Challenge Board Game* 31
2.2.8 Manfaat *Challenge Board Game* 32
2.3 Penelitian yang Relevan 33
2.4 Kerangka Berpikir 38
2.5 Hipotesis 40
BAB III 41
METODE PENELITIAN 41
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian 41
3.2 Variabel Penelitian 43
3.2.1 Identifikasi Variabel 43
3.2.2 Definisi Operasional Variabel 44
3.2.3 Hubungan Antara Variabel 44
3.3 Subjek Penelitian 45
3.3.1 Populasi 45
3.3.2 Sampel 46
3.4 Metode dan Alat Pengumpulan Data 47
3.4.1 Metode Observasi 47
3.4.2 Metode Dokumentasi 48
3.4.3 Kuesioner 48
3.5 Instrumen Penelitian 48

3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas 53
3.6.1 Uji Validitas 53
3.6.2 Uji Reliabilitas 55
3.7 Teknik Analisis Data 56
3.7.1 Analisis Deskriptif 57
3.7.2 Uji Normalitas 59
3.7.3 *Paired Sample t-test* 59
BAB IV 60
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 60
4.1 Hasil penelitian 60
4.1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian 60
4.1.2 Kondisi Fisik dan Pembelajaran TK Islam Mutiara Ibunda 62
4.1.3 Pelaksanaan Penelitian 63
4.1.4 Analisis Deskriptif Hasil Penelitian 64
4.1.5 Hasil Uji Normalitas 69
4.1.6 Uji Hipotesis 70
4.2 Pembahasan 74
4.3 Keterbasan Penelitian 78
BAB V 79
PENUTUP 79
5.1 Simpulan 79
5.2 Saran 79
DAFTAR PUSTAKA 81

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Lembaga TK dengan Keterbatasan Area *Outdoor* 6
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian 50
Tabel 3.2 Data Uji Validitas Instrumen 54
Tabel 3.3 Data Uji Reliabilitas 56
Tabel 4.1 Identitas Lembaga. 61
Tabel 4.2 Susunan Pengurus Lembaga 62
Tabel 4.3 Kegiatan Belajar Mengajar 63
Tabel 4.4 Pelaksanaan Penelitian. 63
Tabel 4.5 Analisis Data Deskriptif *Pretes&Posttest.* 65
Tabel 4.6 Parameter *Pretest* Kemampuan Motorik Kasar 66
Tabel 4.7 Parameter *Posttest* Kemampuan Motorik Kasar 67
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Perhitungan *Pretest&Posttest* 68
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas 69
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan *Paired Samples t-Test* 71
Tabel 4.11 Hasil Mean Uji Hipotesis 72
Tabel 4.12 Hasil Peningkatan Indikator Motorik Kasar 73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain *Challenge Board Game*.....30
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir 40
Gambar 3.1 Desain Penelitian 42
Gambar 4.1 Grafik *Pretest* 67
Gambar 4.2 Grafik *Posttest* 68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skor Pernyataan.....85
Lampiran 2 Sebaran Item 85
Lampiran 3 Sebaran Butir Soal Sebelum Uji Coba 89
Lampiran 4 Sebaran Butir Soal Setelah Uji Coba 90
Lampiran 5 Butir-butir Instrumen. 91
Lampiran 6 Uji Validitas 95
Lampiran 7 Hasil Uji Reliabilitas Data Awal 111
Lampiran 8 Hasil Uji Reliabilitas Data Akhir 113
Lampiran 9 Tabulasi Nilai *Pretest.* 116
Lampiran 10 Tabulasi Nilai *Posttest* 118
Lampiran 11 Uji Normalitas..... .121
Lampiran 12 Uji *Paired Sample t-Test* 121
Lampiran 13 Daftar Nama Anak Uji Instrumen 124
Lampiran 14 Daftar Nama Anak Eksperimen 126
Lampiran Surat Perijinan 129
Dokumentasi..... 140

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki usia 0-6 tahun di mana anak mengalami pertumbuhan dan kemampuan yang pesat. Anak usia dini disebut sebagai *golden age* atau usia emas. Hal ini karena semua aspek perkembangan anak usia dini akan tumbuh dan berkembang secara optimal melalui stimulasi-stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan guru pada usia tersebut dan mengalami peningkatan perkembangan sesuai dengan peningkatan usia anak. Selain melalui stimulasi tersebut, hal yang perlu diperhatikan adalah makanan yang bergizi yang seimbang dan intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan kemampuan anak usia dini. Pendapat Augusta (2012) pertumbuhan dan kemampuan anak menyangkut segala aspek yaitu aspek bahasa, aspek fisik (motorik kasar dan motorik halus), aspek sosial emosional, aspek kognitif, dan aspek nilai moral agama. Kelima aspek itu harus berjalan dengan seimbang dan dengan baik. Salah satu aspek yang harus berkembang dengan baik adalah aspek fisik motorik anak usia dini yang merupakan aspek yang penting untuk anak dalam melakukan aktivitas dan mendukung pertumbuhannya.

Pendapat dari Sujiono (2008) motorik merupakan semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Perkembangan motorik anak

usia dini berhubungan dengan kemampuan gerak anak. Kemampuan motorik anak dapat dilihat dari berbagai gerakan dan permainan yang dilakukan setiap hari. Masa kemampuan motorik anak usia dini terkait erat dengan aktivitas yang dilakukan anak. Anak yang banyak melakukan aktivitas fisik, kemampuan motorik kasarnya akan berkembang dengan baik, pertumbuhan anak juga akan optimal. Motorik kasar melibatkan otot-otot besar anak yang bekerja, seperti saat anak sedang berjalan, berjijnjit, melompat, dan berlari.

Pada pembelajaran anak usia dini, materi yang diajarkan guru kepada siswa harus sesuai dengan kurikulum yang ada atau yang digunakan oleh sekolah tersebut, dikarenakan ketidaksesuaian materi dengan kurikulum yang ada dapat memberikan pengaruh adanya ketidakoptimalan suatu tujuan pembelajaran. Seperti yang di ketahui bahwa tangan memiliki peranan penting bagi manusia, apabila tangan tidak dilatih secara baik bisa saja tangan menjadi kaku dan tidak tumbuh secara optimal jika tidak ada latihan. Pendapat dari Hurlock (dalam Setiani, 2013) berbagai kegiatan motorik yang menggunakan tangan, pergelangan tangan dan kaki merupakan perkembangan yang dapat diprediksi dengan melalui kegiatan bermain yang diharapkan anak mampu dalam kemampuan ketangkasan, seperti melempar, meloncat, berlari yang dimana kaki dan tangan akan sangat digunakan pada saat bermain. Salah satu cara meningkatkan kemampuan motorik anak secara optimal yaitu dapat dilatih melalui kegiatan bermain pada pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Bermain dan permainan merupakan hal yang sangat dekat dengan dunia anak. Menurut Simanjutak (2008: 62) bagi anak, belajar adalah bermain, bermain adalah belajar. Bermain memiliki banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan dan kecerdasan anak agar lebih siap menuju pendidikan selanjutnya. Melalui bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Pendapat dari Irwan (2008), menyatakan motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat, melempar dapat dirangsang atau di stimulasi dengan memberikan kesempatan anak melakukan permainan yang melatih ketangkasan dan kelincahan.

Permainan memiliki banyak manfaat yang dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Salah satunya dengan bermain permainan tradisional yang kaya akan manfaat untuk mengembangkan motorik kasar anak. Permainan zaman dahulu misalnya, permainan ular tangga yang banyak digemari dan disukai oleh anak-anak. Ular tangga mampu untuk mengembangkan berbagai aspek terutama aspek motorik kasar anak, dapat juga melatih kerja sama, mencerdaskan otak dan melatih kepercayaan diri (Andrianie, 2018). Permainan zaman dahulu perlu adanya modifikasi agar lebih menarik untuk digunakan dan lebih optimal mengembangkan aspek terutama motorik kasar anak.

Berdasarkan pendapat Mursid (2016) menjelaskan bahwa pengembangan motorik kasar anak akan lebih optimal jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung untuk bergerak bebas. Anak yang melakukan gerak motorik

dengan baik dapat menunjang aktivitas sehari-hari. Seperti halnya yang disampaikan oleh Judarwanto (2011) stimulasi yang dapat diberikan untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar yaitu dengan mengoptimalkan lingkungan tempat tumbuh kembang agar anak dapat bergerak dengan leluasa. Kegiatan di luar ruangan dapat menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otot. Taman kanak-kanak yang baik sedapat mungkin dapat menghadirkan suasana lingkungan yang memadai, sarana dan prasarana yang memadai dimana anak-anak dapat tumbuh dan berkembang. Tata letak, keamanan, dan ukuran lingkungan prasarana *outdoor* juga sangat penting diperhatikan agar anak mendapat ruang gerak yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan dan anak lebih bebas bereksploratif.

Berdasarkan pendapat dari Silmi dan Widayati (2014) bahwa luas standar minimal untuk ruang bermain *outdoor* yaitu $3m^2$ per anak. Pendapat dari Herlinda (2018) tempat yang luas merupakan salah satu ciri dari lingkungan *outdoor* menjadi baik dan sempurna untuk bermain anak sehingga dapat mengembangkan kemampuan otot-otot besar atau motorik kasarnya. Namun masih ada Taman Kanak-kanak yang memiliki keterbatasan lingkungan *outdoor* bahkan ada yang tidak memiliki tempat bermain di luar ruangan. Hal itulah yang menyebabkan anak kurang bergerak bebas sehingga dapat menghambat perkembangan motorik kasar. Perkembangan motorik kasar pada anak adalah salah satu aspek penting yang harus diperhatikan oleh pendidik dan orang tua. Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik akan lebih luwes

dalam bergaul dengan teman-temannya. Hal ini tentu saja akan berpengaruh pada kepercayaan diri anak saat bersosialisasi dengan teman-temannya. Hal ini ditegaskan oleh pernyataan dari Masykouri (dalam Mahmud, 2018) bahwa anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik akan membuatnya menjadi lebih gesit dan sigap. Gerakannya menjadi lebih terkoordinasi dan membuat anak tampil lebih percaya diri sehingga anak mampu bersikap luwes dalam pergaulannya. Selain itu, koordinasi gerakan yang baik akan membantunya menampilkan sikap perencanaan yang baik sehingga membuat anak semakin terampil dalam menyelesaikan persoalan sehari-hari yang dihadapinya. Menurut Samsudin (dalam Nur, 2017) terdapat 3 jenis yang dikembangkan pada kemampuan motorik kasar anak antara lain gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Gerak lokomotor merupakan gerak yang berpindah dari satu titik ke titik yang lain seperti berjalan, meloncat, melompat sedangkan gerak manipulatif contohnya melempar, menangkap, menggiring, menendang bola sehingga gerak keduanya membutuhkan tempat yang luas untuk bergerak agar tercapai perkembangan motorik kasar yang optimal

Lembaga sekolah Taman Kanak-Kanak yang masih memiliki keterbatasan area bermain *outdoor* khususnya pada Dabin IV Kelurahan Bulu Lor, Semarang Utara sebagaimana pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Lembaga TK dengan Keterbatasan Area *Outdoor* Di Dabin IV Bulu Lor, Semarang Utara

Nama Lembaga	**Jumlah Anak TK B**	**Luas Tempat Bermain *Outdoor***	**Luas Tempat Yang Dibutuhkan**
TK Tarbiyatul Atfal 18	45 siswa	$72m^2$	$135m^2$
TK Tarbiyatul Athfal 3	42 siswa	$90m^2$	$126m^2$
TK Islam Mutiara Ibunda	30 siswa	$64m^2$	$90m^2$

Taman Kanak-Kanak Tarbiyatul Athfal 18 merupakan lembaga sekolah yang terletak di Jalan Erowati I No 63, Bulu Lor, Semarang Utara. Lembaga ini mempunyai jumlah siswa khususnya pada kelas TK B sebanyak 45 siswa. Luas tempat bermain *outdoor* yang dimiliki seluas $72m^2$. Sebagaimana pendapat Silmi dan Widayati (2014) standar luas minimal area *outdoor* yaitu $3m^2$ per anak. Seharusnya jika jumlah siswa 45 anak maka luas tempat yang dibutuhkan sebenarnya $135m^2$ yang diperoleh dari jumlah siswa dikali standar luas minimal area *outdoor* per anak. Luas yang dimiliki TK Tarbiyatul Athfal 18 masih jauh dari luas tempat *outdoor* yang dibutuhkan. Hal ini menyebabkan anak kurang bergerak leluasa yang dapat menghambat kemampuan motorik kasar anak. Namun, sekolah ini masih terdapat banyak permainan *outdoor* yaitu jungkitan, perosotan, tangga pelangi, panjatan yang dapat mengoptimalkan aktivitas gerak kaki anak.

Taman Kanak-Kanak Tarbiyatul Athfal 3 merupakan lembaga sekolah yang terletak di Jalan Mustokoweni Raya No.379, Bulu Lor, Semarang Utara.

Lembaga ini mempunyai jumlah siswa khususnya pada kelas TK B sebanyak 42 siswa. Luas tempat bermain *outdoor* yang dimiliki seluas $90m^2$. Seharusnya jika jumlah siswa 42 anak maka luas tempat yang dibutuhkan sebenarnya $126m^2$ yang diperoleh dari jumlah siswa dikali standar luas minimal area *outdoor* per anak. Luas yang dimiliki TK Tarbiyatul Athfal 3 masih jauh dari luas tempat *outdoor* yang dibutuhkan. Hal ini menyebabkan anak kurang bergerak leluasa yang dapat menghambat kemampuan motorik kasar anak. Namun, namun para pendidik dengan tempat terbatas tetap melakukan kegiatan bermain bersama, aktivitas gerak sebelum pembelajaran seperti baris berbaris, kegiatan senam yang dapat mengoptimalkan kemampuan motorik kasar.

Taman Kanak-Kanak Islam Mutiara Ibunda merupakan lembaga sekolah yang terletak di Jalan Banowati Raya No.8, Bulu Lor, Semarang Utara. Lembaga ini mempunyai jumlah siswa khususnya pada kelas TK B sebanyak 30 siswa. Luas tempat bermain *outdoor* yang dimiliki seluas $64m^2$. Seharusnya jika jumlah siswa 30 anak maka luas tempat yang dibutuhkan sebenarnya $90m^2$ yang diperoleh dari jumlah siswa dikali standar luas minimal area *outdoor* per anak. Luas yang dimiliki TK Islam Mutiara Ibunda masih jauh dari luas tempat *outdoor* yang dibutuhkan. Hal ini menyebabkan anak kurang bergerak leluasa yang dapat menghambat kemampuan motorik kasar anak. Selain itu, hanya terdapat 2 permainan *outdoor* yaitu ayunan dan jungkat-jungkit yang kurang untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar.

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang pada tanggal 10-11 Oktober 2019 bahwa masih terdapat 5 anak dari 30 anak atau sekitar 16.67% masih kurang dalam kemampuan motorik kasar. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti ada 5 anak dari 30 anak usia 5-6 tahun kesulitan dalam melempar bola, menangkap bola, berjalan jinjit, berjalan menggunakan tumit. Hal itu dikarenakan keterbatasan lingkungan *outdoor*, terdapat sedikit permainan luar ruangan, belum ada upaya guru untuk membuat inovasi permainan atau melakukan permainan bersama yang memanfaatkan area *indoor*, serta pembelajaran hanya berfokus kegiatan keagamaan dan kegiatan akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung.

Pendapat dari Steve dan Stephen (2008) aktivitas gerak tubuh sangat penting untuk pertumbuhan perkembangan secara keseluruhan pada anak. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Burhaein (2017) mengoptimalkan penguasaan keterampilan dan sikap dapat menyebabkan perilaku yang lebih sehat dalam hidup dan memfasilitasi perkembangan kognitif, fisiologis, sosial dan neurologis anak. Namun pada TK Islam Mutiara Ibunda Semarang aktivitas gerak kaki kurang dimaksimalkan. Kegiatan pagi sebelum pembelajaran, anak tidak melakukan baris berbaris ataupun melakukan kegiatan bernyanyi sambil aktivitas gerak kaki. Anak-anak masuk kelas selanjutnya berdoa, bernyanyi, guru bercerita dan menjelaskan pembelajaran selanjutnya anak mengerjakan tugas. Hal itulah yang dapat menghambat perkembangan khususnya kemampuan motorik kasar anak. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motorik kasar pada anak

tersebut diperlukan sesuatu rangsangan yang dapat meningkatkan motorik kasarnya dan untuk melakukan peningkatan kemampuan motorik kasar anak dapat melalui *challenge board game.*

Permainan yang diberi nama *challenge board game* adalah permainan yang termodifikasi dari permainan ular tangga dan sebagai inovasi yang memanfaatkan area bermain dalam ruangan *(indoor play)*. *Challenge board game* ini merupakan permainan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang sesuai dengan jenis-jenis kemampuan motorik kasar anak. Permainan ini memainkannya sedikit berbeda dengan permainan ular tangga. Ular tangga dimainkan dengan cara mengocok dadu, naik apabila mendapatkan gambar tangga, dan turun apabila mendapatkan gambar ular. *Challenge board game* memainkannya dengan cara melewati setiap tantangan pada setiap kotak (pos), terdapat 7 pos yang berisi tantangan serta tidak ada naik atau turun seperti dalam permainan ular tangga yang asli.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui *Challenge Board Game* di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang. Permainan ini bertujuan untuk menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Seberapa besar peningkatan kemampuan motorik kasar

anak usia 5-6 tahun melalui *challenge board game* di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui *challenge board game* di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat yang diperoleh bagi pihak yang terkait baik secara praktis dan teoritis. Adapun manfaat yang diperoleh adalah:

1.1.1 Secara teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dengan memperkuat teori-teori serta konsep-konsep yang berkaitan dengan peningkatan motorik kasar melalui permainan.

1.1.2 Secara Praktis

a. Bagi anak didik

1) Memberi pengalaman langsung tentang permainan yang dapat mengembangkan kemampuan gerak.

2) Sebagai wahana untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan.

b. Bagi guru

Memberikan masukan yang dapat memotivasi dalam memberikan kegiatan melalui bermain dan sebagai evaluasi serta rujukan dalam meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Khususnya untuk Taman Kanak-kanak lebih mendapat pembelajaran yang sesuai pada usianya dan juga sesuai dengan tahapan perkembangannya.

c. Bagi lembaga sekolah

Sebagai bahan masukan dalam merencanakan, melaksanakan, menempatkan dan mengevaluasi pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Kemampuan Motorik Kasar Anak

2.1.1 Pengertian Motorik Kasar Anak Usia Dini

Motorik pada anak usia dini sangat diperlukan, untuk menunjang kecerdasan anak di bidang pengembangan bahasa, kognitif, seni dan kreativitas. Perkembangan motorik sangat berhubungan pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan adalah perubahan kuantitatif dalam ukuran dan struktur seperti tinggi badan, berat badan, lingkar kepala, dan pertumbuhan gigi. Perkembangan adalah perubahan kualitatif misalnya menjadi lebih baik, lebih kompleks dan lebih terkoordinasi. Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak (Febrialismanto, 2017). Perkembangan motorik berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga setiap gerakan sederhana apapun adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

Sugden (2013) menjelaskan bahwa, *Motor development is a change and is lifelong, Changes that occur include: Addition, Substitution, Modification, Inclusion and Mediation.* Perkembangan motorik adalah perubahan dan seumur hidup, perubahan yang terjadi meliputi: penambahan, pergantian, modifikasi, inklusi, mediasi. Kamus Besar Bahasa Indonesia

(KBBI) mengartikan bahwa motorik berkaitan dengan penggerak. Menurut Rahyudi (2011) menjelaskan teori gerak adalah studi mengenai faktor-faktor fungsi saraf yang mempengaruhi gerak manusia, sebab sel-sel saraf merangsang otot untuk memproduksi gerak manusia. Gerak mengacu pada sesuatu yang dapat diamati dalam perubahan letak beberapa bagian tubuh, gerakan adalah tindakan puncak yang menjadi dasar proses motorik (Nugraha, 2016).

Jenis motorik terbagi menjadi 2 bagian salah satunya terdapat motorik kasar. Pendapat dari Payne dan Isaacs (2012) dalam Maulidiyah (2017), mendefinisikan *Gross movement are primarily controlled by the large muscles or muscle groups. One relatively large muscle group, for example, is in upper leg. These muscles are integral in producing an array of movements, such as walking, running and skipping*. Motorik kasar adalah kontrol utama oleh otot-otot besar atau muscle groups. Seperti kaki bagian atas, otot ini secara integral digunakan untuk bergerak seperti berjalan, berlari dan melompat. Pendapat lain dari Hidayanti (2013) motorik kasar didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan anak itu sendiri. Perkembangan motorik kasar difokuskan pada keterampilan yang biasa disebut dengan keterampilan motorik dasar seperti jalan, lari, lompat, loncat, dan keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang bola, dan lain-lain (Setyawan, 2018).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motorik adalah menggambarkan perkembangan gerak yang berkembang dimasa usia perkembangan anak sesuai dengan kematangan saraf dan otot. Jenis motorik terbagi menjadi 2 salah satunya terdapat motorik kasar adalah gerakan jasmaniah yang menggunakan otot-otot besar seperti otot lengan, otot tungkai, otot bahu, otot bahu, otot punggung dan otot perut. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang.

2.1.2 Dasar Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar

Dasar hukum mengembangkan kemampuan motorik yang pertama adalah Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan tanggung jawab”. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 ayat 1 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menjadi dasar pengembangan

kemampuan motorik kasar yang kedua yang berbunyi “Struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni”.

2.1.3 Tujuan Mengembangkan Motorik Kasar

Pengembangan motorik kasar anak usia dini memiliki beberapa tujuan. Menurut Dirjen Olahraga (dalam Hakim, 2018) tujuannya adalah mampu meningkatkan kemampuan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, dan mampu berperilaku disiplin, jujur sportif. Tujuan lainnya adalah untuk memperkenalkan dan melatih gerakan dasar, 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 motorik anak kelak (Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

Penjelasan tentang tujuan pengembangan motorik diatas disimpulkan bahwa pengembangan motorik bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik anak dan berkembang sesuai tahapnya agar anak dapat mengontrol dan mengelola kemampuan motoriknya khususnya pada motorik kasar. Anak perlu diberikan stimulus perkembangan motorik dengan berbagai macam kegiatan baik di lingkungan rumah, sekolah, masyarakat. Orang tua dan guru sangat berperan penting dalam mengembangkan motorik kasar anak.

2.1.4 Fungsi Pengembangan Motorik Kasar

Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukannya efektif dan efisien. Pengembangan motorik kasar sangat penting dilakukan, menurut Depdiknas (2008) fungsi pengembangan motorik kasar pada anak TK adalah:

a. Sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan kesehatan untuk anak.
b. Membentuk, membangun serta memperkuat tubuh anak.
c. Melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak.
d. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional.
e. Meningkatkan perkembangan sosial.
f. Menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Menurut Ratna (2011: 23) mengatakan bahwa saat anak mulai masuk TK, anak mulai bergaul dengan teman sebayanya sehingga anak banyak menghabiskan waktu untuk bermain aktif bersama temannya, perkembangan yang dialami anak akan mempengaruhi keterampilannya dalam bergerak dan bermain, sehingga perkembangan motorik memiliki fungsi perkembangan bagi anak. Ratna (2011: 24) juga menjelaskan pertumbuhan fisik anak juga akan mempengaruhi cara pandang terhadap diri sendiri, hal ini dikarenakan

anak memiliki kecenderungan untuk membandingkan apa yang terlihat pada dirinya sendiri dengan anak lain yang sebaya. Pertumbuhan fisik anak yang mudah terlihat adalah ukuran tubuhnya, seperti tinggi badan, berat badan dan proporsi tubuhnya.

2.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Pada umumnya anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan normal yang merupakan hasil interaksi banyak faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Rahyubi (2012: 225), menyebutkan faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar antara lain perkembangan sistem saraf, kondisi fisik, motivasi yang kuat, lingkungan yang kondusif, aspek psikologis, usia, jenis kelamin, bakat dan potensi. Pendapat lain dari Sudjiono (dalam Farida, 2016) menyatakan bahwa sistem syaraf merupakan faktor utama dalam efektivitas penggunaan gerak selain itu, faktor lingkungan juga mempengaruhi pengembangan kemampuan gerak motorik kasar. Sejalan dengan pendapat Sudjiono, Izzaty (2005: 10) menyebutkan faktor keturunan, faktor lingkungan, kajian medik dan psikologi perkembangan menjadi faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak. Faktor tersebut diantaranya faktor hereditas atau keturunan (sistem saraf, kondisi fisik, bakat dan potensi), faktor lingkungan (motivasi yang

kuat, lingkungan yang kondusif, aspek psikologis), faktor usia dan jenis kelamin.

2.1.6 Jenis Kemampuan Motorik Kasar

Gerak motorik kasar anak terdapat banyak variasi bentuknya mulai dari berjalan, meloncat, lari, dan sebagainya. Menurut Gallahue, Ozmun, dan Goodway (dalam Bakhtiar, 2015) jenis kemampuan motorik kasar terbagi dua bentuk yaitu lokomotor dan objek kontrol. Lokomotor adalah gerak yang memindahkan tubuh dari satu titik ke titik lain. Gerakan lokomotor antara lain lari, lari kencang, melompat, meluncur. Objek kontrol merupakan gerakan manipulasi objek, contohnya lemparan senjata, memukul bola, melempar bola, menangkap bola.

Jenis motorik kasar menurut Samsudin (dalam Nur, 2017) terdapat 3 jenis gerakan yang dapat dilakukan dalam kegiatan motorik antara lain:

a. Gerak Lokomotor

   Gerak lokomotor adalah gerakan yang menyebabkan terjadinya perpindahan tempat atau keterampilan yang digunakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. Contoh dari gerak lokomotor adalah melangkah, berjalan, berlari, melompat, meloncat, merangkak, berguling, meluncur.

b. Gerak Non lokomotor

   Gerak non lokomotor adalah gerakan yang tidak menyebabkan pelakunya berpindah tempat. Contoh gerakan non lokomotor adalah

menekuk, mengayun, bergoyang, mengangkat, membelokkan badan, mendorong dan keseimbangan.

c. Gerak Manipulatif

Gerak manipulatif adalah gerakan yang dilakukan tubuh dengan bantuan alat contohnya melempar, menangkap, menggiring, menendang, memantulkan bola atau benda lainnya.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa jenis motorik kasar terbagi menjadi 3 antara lain gerakan lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif atau dapat disebut dengan gerakan objek kontrol. Pendapat dari Sahara (dalam Wulan, 2015) gerak lokomotor merupakan gerak dasar yang menjadi fondasi untuk dipelajari pada usia TK antara lain berjalan, meloncat, melompat. Sejalan dengan Sahara, menurut Mahendra (2011) gerak lokomotor penting bagi anak karena merupakan keterampilan yang berkembang bersama perkembangan dan lebih bersifat fungsional. Pendapat dari Hendra (2019) gerak manipulatif mempunyai peran yang sangat penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani terutama pada cabang olahraga yang menuntut melakukan sesuatu bentuk gerakan dari anggota badannya secara lebih terampil seperti sepak bola, bola kasti, bola voli. Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti memilih mengembangkan gerak lokomotor yang merupakan fondasi yang harus dipelajari di TK dan gerak manipulatif yang mempunyai peran penting dalam cabang olahraga seperti sepak bola. Gerak lokomotor yang dikembangkan dalam penelitian ini antara lain

berjalan, melompat, meloncat, sedangkan manipulatif antara lain melempar, menangkap, memasukkan, menggiring bola.

2.1.7 Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar

Setiap individu pada dasarnya berbeda perkembangan motorik kasarnya tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasai oleh anak. Menurut Sujiono (2008) mengemukakan bahwa unsur-unsur kemampuan motorik kasar yaitu kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, ketepatan, kelentukan, koordinasi, keseimbangan. Pendapat lain dari Mutohir dan Gusril (dalam Farida, 2016) menyebutkan unsur-unsur kemampuan motorik kasar antara lain:

a. Kekuatan

Kekuatan adalah kemampuan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki sejak dini agar anak dapat melakukan aktivitas seperti berlari, mendorong, memanjat.

b. Koordinasi

Koordinasi adalah kemampuan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks. Contohnya adalah anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat.

c. Kecepatan

Kecepatan adalah sebagai kemampuan yang berdasarkan kelenturan dalam satuan waktu tertentu. Contohnya adalah berapa jauh yang

ditempuh anak dalam melakukan lari empat detik, semakin jauh jarak yang ditempuh maka semakin tinggi kecepatan anak.

d. Keseimbangan

Keseimbangan adalah kemampuan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi.

e. Kelincahan

Kelincahan adalah kemampuan mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik satu ke titik lain.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur kemampuan motorik kasar antara lain kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan, kelincahan, ketepatan, kelentukan merupakan unsur yang membentuk atau mendukung perkembangan motorik kasar. Setiap unsur diatas dipastikan ada dalam perkembangan motorik kasar bagi anak, hanya saja waktu yang mengoptimalkan perkembangan motorik kasar tersebut. Oleh karena itu, tugas pendidik sangat berpengaruh dalam memaksimalkan setiap unsur motorik kasar supaya dapat mendukung perkembangan motorik kasar yang sempurna.

2.1.8 Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Karakteristik motorik kasar terkait dengan kemampuan anak dalam menggerakkan otot-otot besar lengan dan kaki. Seperti yang dinyatakan Doe dan Taylor (2007: 86) motorik kasar adalah gerakan besar otot lengan dan kaki. Pendapat yang sama oleh Marotz dan Allen (dalam Hayati, 2017)

menunjukkan bahwa motorik kasar mengacu pada gerakan otot besar seperti gerakan lokomotor (berjalan, melompat, meloncat) dan gerakan lokomotor (duduk, mendorong, dan menarik atau jongkok). Sementara itu, Sigelman dan Rider (dalam Hayati, dkk 2017:53) mengatakan bahwa motorik kasar adalah keterampilan seperti menendang kaki atau menggambar lingkaran besar yang melibatkan besar otot dan gerakan seluruh tubuh atau anggota tubuh.

Kemampuan motorik kasar yang baik juga akan berdampak positif pada tingkat kesehatan anak-anak, karena anak-anak akan senang berolahraga dan melakukan gerakan yang bisa meningkatkan sirkulasi darah, respirasi dan pembentukan postur yang ideal. Terlepas dari kenyataan bahwa keterampilan motorik kasar anak memiliki peran penting untuk pengembangan aspek lainnya, tidak mendapat perhatian serta perkembangan kognitif aspek. Dalam praktek pendidikan lingkungan anak usia dini, perkembangan kognitif juga cenderung lebih besar dari aspek pengembangan motorik kasar. Lebih banyak guru mengajarkan hal-hal anak-anak yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif. Jadi, usaha minimal untuk melakukan pembelajaran kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak-anak.

Pendapat Shala (dalam Hayati, dkk 2017: 53) mengatakan bahwa perkembangan keterampilan motorik anak-anak tidak memiliki peluang di dalamnya pengembangan. Banyak anak-anak prasekolah tidak memiliki

kegiatan yang direncanakan dan terstruktur dalam jumlah besar aktivitas motorik dan hanya oleh pilihan anak-anak. Padahal, sangat penting bagi anak untuk melakukan permainan dan kegiatan direncanakan dan proses terstruktur dari perkembangan motorik kasar. Perkembangan keterampilan motorik kasar masa kanak-kanak awal menurut Soetjiningsih (2014: 185) menyatakan masa kanak-kanak awal merupakan masa dimana anak senang bergerak. Setiap waktu anak bergerak seperti berlari, melompat, melempar, dll. Aktivitas anak dilakukan secara lebih tangkas untuk menunjukkan kemampuan atletisnya. Anak usia 5 tahun lebih menyukai berpetualang yang dapat melatih kelincahan dan semakin percaya diri untuk melakukan hal yang menakutkan.

Sejalan dengan pendapat diatas kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 yaitu:

a. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.
b. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.
c. Melakukan permainan fisik dengan aturan.
d. Terampil menggunakan tangan kanan dan kaki.
e. Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Pendapat lain dari Hartati (2011) kemampuan motorik kasar anak usia 4-6 tahun yaitu dapat melakukan gerakan memanjat, berlari, menaiki tangga, memiliki keseimbangan, merangkak, merayap, menendang, menangkap, memantulkan bola, melompat dan menirukan gerakan binatang. KD dengan baiknya kemampuan tersebut berarti kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sesuai perkembangan yang diharapkan. Kondisi kemampuan motorik anak setiap daerah di Indonesia tidak akan sama oleh karena itu perlu dilihat apakah kemampuan motorik tersebut telah tercapai pada anak usia 5-6 tahun di daerah. Memasuki usia 5-7 tahun, sebagian besar yang dialami anak-anak menurut Wulan (2011: 30) adalah mengasah kembali keterampilan motorik yang sudah dikenal sebelumnya sampai pada tahap penguatan. Anak mulai masuk sekolah sehingga rata-rata perkembangan keterampilan motorik yang dialami anak adalah yang sering mereka lakukan di sekolah. Beberapa keterampilan motorik tersebut adalah gerakan yang dilakukan saat bermain dan berolahraga.

Penjelasan karakteristik anak usia 5-6 tahun di atas dapat disimpulkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun bisa dilihat dari anak melakukan gerakan tubuh yang ditunjukkan dari kelenturan dan kelincahan, kemampuan anak melakukan gerakan yang mengkoordinasikan mata dengan gerakan tangan kepala dan kaki, dan melakukan permainan fisik. Apabila anak mempunyai kemampuan gerak dasar yang baik seperti berjalan, meloncat, melompat yang merupakan gerak lokomotor, gerak non lokomotor

seperti memutar, membungkukkan badan, dan gerak manipulatif menangkap, melempar bola sehingga anak dapat mengimbangi gerak teman sebayanya ketika berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

2. 2 *Challenge Board Game*

2.2.1 Pengertian Permainan atau *Game*

Hampir setiap anak menyukai *game* atau permainan, mulai dari *game* yang sifatnya sederhana sampai *game* yang paling *modern.* Menurut Henry (2010), *game* merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menganggap *game* sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak. Pendapat lain menurut Ismail (2009), menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah. Pendapat yang sama oleh Fahrul (2010), *game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan mencari hiburan".

Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun

untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menetukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi (Putra, 2012).

Berdasarkan pengertian diatas *game* merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sesuai dengan aturan kelompok yang dibuat, biasanya dengan tujuan untuk mencari kesenangan dan kepuasan atau dengan tujuan *refeshing*.

2.2.2 Jenis-jenis Permainan atau *Game*

Jenis *game* biasa disebut dengan istilah genre *game,* selain berarti jenis, *genre* juga berarti gaya atau format dari sebuah *game.* Pendapat dari Henry (2010) format sebuah *game* bisa murni sebuah *genre* atau bisa merupakan campuran *(hybrid)* dari beberapa *genre* lain, jenis-jenis *game* antara lain:

a. *Maze Game*

Jenis *game* ini biasanya menggunakan *maze* sebagai setting atau latar *game.* Permainan *maze* ini termasuk *game* yang paling awal muncul contohnya, *game pacman* dan *digger*.

b. *Board Game*

Game jenis ini sama dengan *game board* tradisional yang contohnya seperti permainan monopoli dan ular tangga. Pembuatan desain *board game* biasanya melalui bantuan komputer.

c. *Card Game*

Jenis *game* kartu juga tidak jauh berbeda dari game tradisional aslinya, namun tampilannya lebih bervariasi dari versi tradisional. *Card game* ini juga termasuk *game* yang awal muncul contohnya, *solitaire dan hearts.*

d. *Battle Card Game*

Contoh *game* ini yang populer yaitu *battle card* pokemon. *Game* ini jarang ditemukan di negara Indonesia. Film kartun yang bercerita tentang permainan *battle card* ini pernah ditayangkan di stasiun televisi Indonesia.

e. *Puzzle Game*

Jenis *game* ini memberi tantangan dengan cara menjatuhkan atau melenyapkan sesuatu dari sisi atas ke bawah atau dari kiri ke kanan, contoh dari *puzzle game* adalah tetris.

f. *Side Scroller Game*

Saat pertama kali muncul game ini berbentuk 2D tetapi sekarang sudah banyak yang dibuat dengan efek 3D. Game jenis ini pemain diharuskan bergerak searah di alur yang disediakan. Anak diharuskan untuk berjalan, meloncat, menghindari rintangan, contohnya adalah *Price of Persia.*

g. *Adventure Game*

Adventure game merupakan *genre game* petualangan, di sepanjang perjalanan pemain akan menemukan peralatan yang akan disimpan dan

berguna sebagai petunjuk perjalanan. Contoh *game* ini adalah *sam and max* atau *beyond and evil*.

h. *SIM*

Game genre ini merupakan bentuk permainan simulasi, di sini pemain membangun sebuah area, kota, negara atau koloni. Contoh game adalah *ship simulator, train simulator, dan crane simulator.*

i. *Educational and Edutainment*

Game ini lebih mengacu pada isi dan tujuan dari *game*. Game ini bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain. contoh dari *game* ini adalah *game boby bola.*

Pendapat lain dari Diana (2012) beberapa contoh permainan pada masa kanak-kanak adalah:

a. Permainan pada bayi

Permainan yang sederhana dan bisa dilakukan dalam keluarga, bersama dengan orang tua atau saudara-saudaranya sebelum berusia 1 tahun, contoh cilukba, petak umpet.

b. Permainan individual

Permainan yang dilakukan sendiri pada usia sekitar 4 atau 5 tahun, contoh melompati parit, melompat dengan satu kaki, memantulkan bola ke lantai.

c. Permainan bersama teman-teman

Permainan yang dilakukan bersama teman-teman, contoh lompat tali, kejar-kejaran, petak umpet dan sejenisnya.

d. Permainan beregu

Permainan ini mulai digemari anak-anak usia 8-10 tahun, contoh bola basket, sepak bola dan sejenisnya.

e. Permainan di dalam ruang *(indoor play)*

Permainan di dalam ruang dilakukan saat kondisi tertentu misalnya sakit, lelah atau cuaca buruk dan lain-lain. Contohnya permainan kartu cangkulan, menebak kartu, ular tangga, monopoli.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dari sekian banyak jenis *game*, dalam penelitian ini peneliti memilih *board game* salah satu bentuknya seperti ular tangga yang termasuk dalam kategori *indoor play*. Peneliti memilih *board game* dengan bentuk ular tangga karena permainan ini sangat digemari oleh anak-anak. Permainan ini memiliki banyak kegunaan yang dapat mendukung kemampuan aspek perkembangan motorik kasar anak. Peneliti memodifikasi permainan ular tangga yang disebut *challenge board game*. Game ini dibuat dengan tujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan dan menarik minat anak untuk belajar sambil bermain.

2.2.3 Pengertian *Challenge Board Game*

Permainan atau *game* merupakan sesuatu yang menarik bagi anak, sehingga melalui permainan anak mendapatkan kesenangan. Menurut Plato

(dalam Tedjasaputra, 2001: 1) bahwa anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak, juga melalui miniatur balok-balok kepada anak yang pada akhirnya akan mengantarkan anak tersebut menjadi ahli bangunan. Penjelasan tersebut, bahwa sesuatu yang dipelajari anak melalui kegiatan permainan ini akan disimpan baik di dalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan yang utuh bersama pengalaman-pengalaman yang lain.

Board game merupakan suatu jenis alat permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi yang bahannya dapat bermacam-macam, tetapi pada umumnya dari karton tebal. Salah satu contoh *board game* adalah ular tangga yaitu permainan sederhana yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dan digemari oleh anak-anak (Melsi, 2015: 10). Pendapat Diana (2012) permainan ular tangga termasuk jenis permainan di dalam ruang *(indoor play)*. Permainan ular tangga dirancang melalui bantuan komputer dengan berbagai variasi bentuk dan ukuran. Penelitian ini menggunakan suatu permainan yang memodifikasi dari *board game* ular tangga yang kemudian diberi nama *challenge board game*.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *challenge board game* merupakan alat permainan yang memodifikasi *board game* ular tangga yang dirancang melalui bantuan komputer yang dimainkan di dalam ruang *(indoor play)* yang dicetak menggunakan bahan spanduk (MMT) flexi jerman dengan ukuran 4x4 meter . Permainan ini berisi beberapa rintangan

antara lain bermain engklek, loncat katak, menggiring bola sesuai garis, berjalan jinjit sambil merentangkan tangan, loncat dengan kedua kaki bersamaan, berjalan dengan tumit, lompat dan loncat di atas gambar balok, menangkap bola dari teman, memasukkan bola dalam keranjang, dan melempar bola ke teman. Permainan atau *game* ini bertujuan sebagai perantara yang digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

2.2.4 Desain *Challenge Board Game*

Pada umumnya desain merupakan sebuah rancangan, rencana atau sebuah gagasan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa desain adalah kerangka bentuk (rancangan), motif pola (corak). Rancangan *challenge board game* adalah modifikasi dari *board game* ular tangga. *Challenge board game* dicetak dengan ukuran panjang 4 m dan lebar 4 m. Menurut Melsi (dalam Sekar, 2010) ukuran ideal mencetak *board game* ular tangga adalah 30 x 30 cm. Namun seiring berkembangnya zaman beberapa orang memodifikasi dengan ukuran yang cukup besar dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa agar termotivasi untuk belajar. Seperti halnya yang dilakukan oleh Rasyid (2011) telah membuat ular tangga berukuran 14 x 14 m dan memperoleh Rekor muri sebagai ular tangga terbesar di Indonesia. Selain itu seperti yang dilakukan oleh Musa'adah (2013) yang telah membuat ular tangga berukuran 3,75 x 2,75 m dengan tujuan menarik perhatian, menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif . Hal itulah yang

membuat peneliti membuat *board game* ular tangga berukuran 4 x 4 meter dengan tujuan menarik perhatian siswa dengan permainan yang baru agar termotivasi untuk belajar. Pembuatan desain *challenge board game* melalui bantuan komputer dengan menggunakan aplikasi *corel* sebagaimana gambar 2.1 dibawah ini:

Gambar 2.1 Desain *Challenge Board Game*

2.2.5 Bahan *Challenge Board Game*

Bahan *board game* dapat bermacam-macam, tetapi pada umumnya dari karton tebal namun pada *challenge board game* akan menggunakan bahan berbeda dengan aslinya. Bahan yang digunakan adalah bahan spanduk (MMT) yang memiliki tingkat kualitas yang bagus dan daya tahan kuat yakni bahan spanduk (MMT) dengan jenis flexi Jerman. Flexi Jerman merupakan bahan yang paling tebal, daya tahan yang baik pada luar maupun dalam ruang. Durasi untuk penggunaan bahan ini adalah 1-2 tahun sehingga cocok untuk keperluan *indoor*. *Challenge board game* telah divalidasi oleh dosen ahli motorik kasar yakni Diana, M.Pd dan guru TK Negeri Kintelan

dengan catatan “alat permainan dapat digunakan untuk anak dan cukup bervariasi”.

2.2.6 Cara Bermain *Challenge Board Game*

Challenge board game terdapat 7 pos rintangan yang harus dilalui oleh masing-masing anak. Cara memainkan *challenge board game* adalah:

a. *Start*, anak bermain engklek (meloncat dan melompat).
b. Anak meloncat gaya katak.
c. Anak menggiring bola sesuai dengan garis ----.
d. Anak berjalan jinjit dengan sambil merentangkan kedua tangan.
e. Anak meloncat dengan kedua kaki secara bersamaan (meloncat sesuai pola gambar kaki).
f. Anak berjalan dengan menggunakan tumit pada rute zig zag.
g. Anak lompat dan loncat mulai dari gambar A, B, C, D kemudian menangkap bola dari teman, memasukkan bola ke dalam keranjang, meloncat ke kedua kotak sesuai yang ada di gambar, meloncat menuju finish, setelah itu melemparkan bola ke teman.

2.2.7 Aturan Bermain *Challenge Board Game*

Aturan-aturan main *challenge board game* antara lain:

a. Harus antri saat bermain.
b. Tidak bermain saat bukan gilirannya.
c. Harus tertib saat bermain.
d. Melompat dan meloncat sesuai yang ada di gambar/sesuai perintah.

e. Menggiring bola sesuai dengan garisnya.

f. Berjalan jinjit sesuai dengan gambar arah telapak kaki.

g. Menangkap bola 1 kali apabila tertangkap boleh dimasukkan dalam keranjang, jika tidak tertangkap tidak boleh dimasukkan dalam keranjang dan melempar bola ke teman 1 kali.

2.2.8 Manfaat *Challenge Board Game*

Ular tangga merupakan permainan yang sudah cukup lama dimainkan oleh anak-anak. Manfaat dari permainan ular tangga yang dikemukakan oleh Muthmainnah (2016), antara lain dapat mengembangkan fisik motorik, kognitif, sosial emosional, dan nilai moral agama. Pendapat lain dari Ratnaningsih (2014: 6), manfaat permainan ular tangga antara lain memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar serta dapat melatih mental. *Challenge board game* juga bermanfaat seperti permainan ular tangga, antara lain dapat meningkatkan motorik kasar anak sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun dan dapat mengenalkan angka, huruf, warna. Kemampuan motorik kasar yang ditingkatkan melalui *challenge board game* antara lain lompat, loncat, jalan jinjit sambil merentangkan kedua tangan, berjalan menggunakan tumit, menggiring, melempar, menangkap, dan memasukkan bola.

2.3 Penelitian yang Relevan

2.3.1 Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok oleh Yosinta (2016). Penelitian ini menjelaskan bahwa kelompok B RA Permata Insani Bengkulu keseimbangan tubuh anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat pada saat melakukan kegiatan meniti papan titian, anak masih kesulitan menjaga keseimbangannya sehingga berpegangan pada guru. Stimulasi yang diberikan untuk mengembangkan keseimbangan anak kurang tepat, kegiatan pembelajaran yang disajikan kurang memasukkan unsur permainan sehingga peneliti menggunakan permainan tradisional lompat kodok yang bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan lompat kodok dapat meningkatkan motorik kasar. Penelitian yang dilakukan Yosinta dengan penelitian penulis memiliki kesamaan yakni meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan.

2.3.2 Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di TK Fajahira Melalui Permainan Sondah oleh Aliyah (2015). Penelitian ini menjelaskan bahwa di TK Fajahira kelas B, kemampuan motorik kasar anak masih rendah yakni keseimbangan mengangkat satu kaki, melempar dan menangkap benda masih rendah. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil dan memperbaiki dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini melalui permainan sondah. Hasil penelitian menyatakan

bahwa melalui permainan sondah motorik kasar anak usia 5-6 tahun menjadi lebih baik daripada sebelum tindakan. Penelitian yang dilakukan oleh Aliyah memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yakni memiliki tujuan yang sama yaitu meningkatkan hasil dan memperbaiki dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan.

2.3.3 Efektivitas Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia Prasekolah oleh Sudirman dkk (2018). Permainan tradisional adalah aktivitas budaya dalam bentuk permainan dengan unsur-unsur gerak, seni, sosial, dan budaya. Penelitian ini membahas salah satu permainan tradisional adalah ular tangga. Permainan ular tangga dapat mengasah kemampuan fisik motorik, kognitif, sosial emosional, nilai agama moral, dsb. Permainan ular tangga pada umumnya menggunakan 3 peralatan yaitu dadu, bidang dan papan ular tangga. Hasil penelitian disimpulkan bahwa permainan tradisional efektif terhada perkembangan motorik anak usia prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Atfal 1 dengan nilai P *value* = 0,000 dimana lebih kecil dari α = 0,05. Penelitian yang dilakukan Sudirman dengan penelitian penulis memiliki kesamaan yakni menstimulasi perkembangan motorik kasar melalui permainan.

2.3.4 Pengembangan Media Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Sekolah Dasar Model Terpadu Madani oleh Mentara, dkk (2017). Kegiatan untuk mengembangkan fisik motorik dalam lingkup Sekolah Dasar disebut dengan kegiatan penjasorkes. Teknik

permainan ular tangga dalam penelitian ini dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek perkembangan, khususnya pengembangan kemampuan gerak anak. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan permainan ular tangga sangat efektif untuk pembelajaran penjasorkes hal ini ditunjukkan dengan data penelitian bahwa denyut jantung rata-rata siswa mengalami kenaikan setelah melakukan permainan ular tangga sebesar 21,50% dari denyut jantung maksimal, hal ini menunjukkan permainan ular tangga dapat meningkatkan kebugaran siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yakni menggunakan permainan untuk meningkatkan gerak dasar pada anak.

2.3.5 Pengaruh Media Pembelajaran Edukatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Dasar Siswa Sekolah Dasar oleh Karisman (2018). Penelitian ini menjelaskan bahwa anak-anak dapat melakukan aktivitas jasmani dengan baik jika didukung dengan kemampuan gerak dasar yang baik. Keterampilan gerak dasar adalah pola gerakan yang melibatkan bagian tubuh yang berbeda seperti kaki, lengan, batang dan kepala, dan mencakup keterampilan seperti berlari, melompat, menangkap, melempar, menyerang, dan menyeimbangkan. Penguasaan keterampilan gerak dasar yang baik akan memudahkan seseorang dalam melakukan berbagai aktivitas fisik (Departement of Education, 2013). *Treatment* yang digunakan untuk meningkatkan motorik kasar dalam penelitian ini melalui media permainan edukatif ular tangga dan lempar sehat. Hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran edukatif dalam pembelajaran penjas terhadap keterampilan motorik dasar siswa sekolah dasar. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yakni menggunakan treatment melalui permainan untuk meningkatkan motorik kasar.

2.3.6 Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini oleh Hasanah (2016). Bermain adalah suatu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dapat menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup. Salah satu permainan yang dapat melatih otot-otot adalah permainan tradisional. Permainan tradisional mempunyai banyak manfaat diantaranya pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul, dan berdaya saing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan fisik motorik anak mengalami peningkatan melalui permainan tradisional. Penelitian yang dilakukan oleh Hasanah memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yakni meningkatkan fisik motorik anak melalui *treatment* dari permainan.

2.3.7 The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills oleh Rahmadani, dkk (2017). Penelitian ini dilakukan karena berlatar belakang kurangnya permainan anak usia dini dalam pembelajaran di sekolah. Permainan modern yang memiliki pengaruh negatif

terhadap aktivitas motorik untuk anak kecil terutama keterampilan gerak anak. Akibatnya banyak anak tidak bisa melompat dengan satu kaki dan dua kaki, membawa sesuatu melalui garis lurus, menyebutkan jenis permainan tradisional di Indonesia, terutama di Provinsi Jawa Tengah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan peningkatan pengembangan keterampilan motorik dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan keterampilan motorik dasar anak mengalami peningkatan signifikan sebesar -5,44 melalui permainan tradisional engklek. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yakni meningkatkan kemampuan gerak pada anak melalui permainan zaman dahulu.

2.3.8 The Effects of Modified Games on the Development of Gross Motor Skill in Preschoolers oleh Lestari (2016). Penelitian ini menjelaskan keterampilan motorik kasar pada anak-anak harus dioptimalkan karena memiliki peran penting tidak hanya pada proses interaksi tetapi juga mendukung berbagai perkembangan lainnya. Salah satu cara dalam mengembangkan keterampilan motorik anak adalah dengan menyediakan game yang inovatif, yaitu game yang dimodifikasi termasuk format game, waktu permainan dan urutan permainan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh *game* yang dimodifikasi untuk pengembangan keterampilan motorik kasar prasekolah dengan p-value = 0,000. Penyediaan *game* yang dimodifikasi memiliki efek positif untuk perkembangan fisik motorik. *Game* yang dimodifikasi memicu minat anak-anak dan membuat mereka bersedia untuk melatih aktivitas

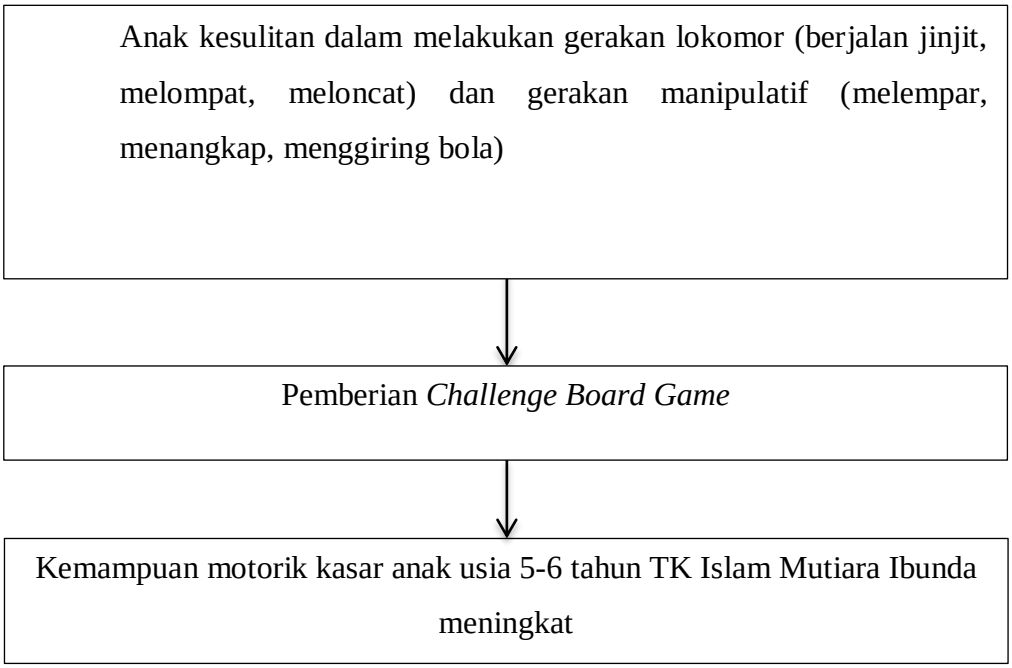
mereka serta perkembangan otot, mengurangi saturasi, dan meningkatkan keterampilan mereka dengan cara yang menyenangkan. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yakni meningkatkan kemampuan fisik motorik anak melalui *treatment* dari permainan. Permainan yang diciptakan penulis bernama *challenge board game* yang mana merupakan modifikasi dari permainan ular tangga yang digunakan untuk meningkatkan motorik kasar lokomotor dan manipulatif anak usia 5-6 tahun. Permainan ini memainkannya sedikit berbeda dengan permainan ular tangga umumnya. Ular tangga dimainkan dengan cara mengocok dadu, naik apabila mendapatkan gambar tangga, dan turun apabila mendapatkan gambar ular. *Challenge board game* memainkannya dengan cara melewati setiap tantangan pada setiap kotak (pos), terdapat 7 pos yang berisi tantangan serta tidak ada naik atau turun seperti dalam permainan ular tangga yang asli.

2.4 Kerangka Berpikir

Perkembangan motorik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak, sehingga setiap gerakan sesederhana apapun merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Perkembangan setiap anak tidak bisa sama tergantung proses kematangan masing-masing anak. Keterampilan motorik terbagi menjadi dua jenis perkembangan motorik yakni motorik kasar dan motorik halus. Kemampuan yang diambil dalam pembahasan ini adalah motorik kasar yakni

gerakan yang melibatkan sebagian besar bagian tubuh sehingga memerlukan tenaga tenaga yang lebih besar. Dari hal ini peneliti menemukan beberapa masalah mengenai kemampuan motorik kasar sesuai dengan yang ada di lapangan. Fakta yang ada di lapangan tersebut antara lain beberapa anak kesulitan dalam melakukan gerakan lokomotor seperti berjalan jinjit, berjalan menggunakan tumit, melompat, meloncat, dan gerakan manipulatif seperti melempar, dan menangkap bola. Selain itu, perlu adanya modifikasi permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan membuat anak-anak tidak bosan. Beberapa fakta tersebut peneliti menggunakan permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Permainan yang peneliti gunakan bernama *challenge board game* adalah permainan yang memodifikasi *board game* ular tangga yang dirancang melalui bantuan komputer, dimainkan di dalam ruang *(indoor play)* dan di *printing* dengan menggunakan MMT berukuran 4x4 meter. *Challenge board game* dapat mengembangkan gerakan lokomotor meliputi berjalan, melompat, meloncat, dan gerakan manipulatif meliputi melempar, menangkap, menggiring, memasukkan bola. Maka dari itu, peneliti ingin membuktikan bahwa melalui *challenge board game* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebagaimana gambar 2.2 di bawah ini:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

2.5 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya (Sugiyono, 2010: 96). Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian, yaitu hipotesis alternatif (Ha) dan hipotesis nol (Ho). Hipotesis yang diajukan dalam penulisan penelitian ini adalah :

2.5.1 H_0: Tidak ada peningkatan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui *challenge board game* di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang.

2.5.2 H_1: Ada peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui *challenge board game* di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui *Challenge Board Game* di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang", maka diperoleh simpulan bahwa tingkat kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setelah diberikan perlakuan yaitu *challenge board game* menjadi meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari mean pada kemampuan motorik kasar anak usia dini yang semula 91.93 meningkat menjadi 106.40 sehingga diperoleh peningkatan sebesar 14.47. Selain itu uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* diperoleh t hitung > t tabel (17.486 > 2.045) dan p value < 0.05 (0.000 < 0.05), maka H_1 diterima. Perhitungan dengan teknik persentase kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun mengalami kenaikan sebesar 15.74% antara *pretest* dan *posttest.* Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 setelah diberikan perlakuan melalui *challenge board game*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang, maka dapat diajukan beberapa saran baik kepada pihak sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

Hendaknya guru dapat menciptakan atau mengembangkan permainan seperti *challenge board game* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar, agar anak tidak merasa bosan dalam menerima pembelajaran yang diberikan.

5.2.2 Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah dapat memfasilitasi para guru untuk mengembangkan media pembelajaran sehari-hari yang mendukung perkembangan motorik kasar anak supaya pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Andrianie, P. S. (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Lima Aspek Perkembangan Anak (Bahasa, Motorik Kasar, Motorik Halus, Sosial, dan Emosi). *Jurnal Psikohumanika*, 56-57.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Augusta. (2012, February 17). *Pengertian Anak Usia Dini*. Retrieved Desember 17, 2019, from Infoini.com: http://infoini.com/pengertiananakusiadini.

Azwar, S. (2013). *Metode Penelitian* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Bakhtiar, S. (2015). *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak.* Padang: UNP Press Padang.

Depdiknas. (2008). *Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Direktorat Pembinaan TK SD.

Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Diana. (2012). *Bermain dan Media Permainan*. Semarang: PG PAUD Unnes.

Elfiadi. (2016). Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. *Itqan*, 57-58.

Expro. (2010). *Jenis-jenis Genre Game.* Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Farida, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *RAUDHAH*.

Febrialismanto. (2017). Analisis Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Educhild*.

Hakim, R. M. (2018). Pengembangan Fisik Motorik Melalui Gerak Tari di Kelompok B RA DWP UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*.

Hartati, S. (2011). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*.

Hayati, S. (2017). Effect Of Traditional Games Learning Motivation and Learning Style on Childhood Gross Motor Skill. *International Journal of Education and Research*, 53-56.

Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game Panduan Praktis bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Hidayanti, M. (2013). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.

Hinebaugh, J. (2009). *A Board Game Education.* Amerika Serikat: R&L Education.

Igak, W. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Ismail, A. (2009). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif.* Yogyakarta: Pilar Media.

Izzaty, R. E. (2005). *Mengenali Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Karisman, V. A. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Edukatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Dasar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*.

Khalaj, N., & Amri, S. (2013). Mastery of Gross Motor Skills Among Preschool Obese Children. *Science, Movement and Health*, 656-661.

Lestari, I., & Ratnaningsih, T. (2016). The Effect of Modified Games on The Development of Gross Motor Skill in Preschoolers. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 216-220.

Maulidiyah, E. C. (2017). Asesmen Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Martabat : Jurnal Perempuan dan Anak*.

Mentara, H. (2017). Pengembangan Media Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Sekolah Dasar Model Terpadu Madani. *Tadulako Journal Sport and Physical Education*, 58-72.

Nur, L. (2017). Permainan Bola Kecil untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada Kelompok B di TK Pertiwi DWP Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*.

Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Grafindo Litera Media.

Pradani, W. D., & Sumaryanti. (2015). Kemampuan Motorik Kasar Tunagrahita Kelas Dasar Mampu Didik Diukur Melaui Dasar Permainan Bola Tangan. *Medikora*.

Putra, Febriyanto Pratama. (2012). *Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity 3D dan Bahasa Pemrograman C*. Skripsi. Surakarta: Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Univeristas Muhammadiyah Surakarta.

Rahmadani, N. K. &. (2017). The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 160-163.

Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik.* Bandung: Nusa Media.

Saputriani, D. &. (2015). Upaya Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik Kasar Melalui Permainan Woodball pada Anak Kelompok B TK Mawar Bantengan Karanggede. *Jurnal FKIP UNS*.

Setiani, R. E. (2013). Memahami Pola Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini. *Insania*, 464-465.

Setiawati, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *PETIK*, 88.

Simanjuntak, V. (2008). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan* . Jakarta: Depdiknas.

Soetjiningsih, C. H. (2018). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir.* Jakarta: Kencana.

Soetjiningsih, H. C. (2014). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampaik Kanak-Kanak Akhir.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Sudirman, A. A., Modjo, D., Firmawati, & Kalsum, U. (2018). Efektivitas Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia Prasekolah. *LPPM Universitas Muhammadiyah Jember* .

Sugden, D. (2013). *Typical and Atypical Motor Development.* United Kingdom: Mac Keith Press.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitia Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D* . Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Bambang. (2008). *Metode Pengembangan Fisik.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Sukamti, E. R. (2011). *Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini sebagai Dasar Menuju Prestasi Olahraga.* Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.

Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan* . Jakarta: PT Grasindo.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). (n.d.). Jakarta: Sinar Grafika.

Wijayanti, R. (2014). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini*.

Yosinta, S. I. (2016). Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 56-59.

Zulfan, Dedi, & Fahmi. (2018). Perancangan Permainan Rescue-Heli Online Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, 2.