



Pengaruh Modifikasi *Selodor* terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Dwitirta Mayasari^{1✉}, Diana¹, Deni Setiawan¹

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

DOI: [10.31004/obsesi.v6i6.3231](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3231)

Abstrak

Motorik kasar merupakan kemampuan anak menggunakan otot-otot besar dalam melakukan aktivitas. Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis perbedaan pengaruh permainan tradisional *Selodor* dan modifikasi *Selodor* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis *quasi experimental design* bentuk *nonequivalent control group design*. Penelitian ini melibatkan 40 siswa TK di gugus Wanasaba Selatan yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu 20 siswa kelompok eksperimen dan 20 siswa kelompok kontrol yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data penelitian diperoleh menggunakan observasi, kemudian dianalisis menggunakan uji N-Gain dan uji *Independent Sample T-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh N-Gain sebesar 0,44 dengan kategori sedang dan kelas kontrol memperoleh N-Gain sebesar 0,25 dengan kategori rendah. Hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji *Independent Sample T-test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,021 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara permainan tradisional *Selodor* dan modifikasi *Selodor* terhadap kemampuan motorik kasar siswa.

Kata Kunci: *tradisional selodor; modifikasi selodor; motorik kasar*

Abstract

Gross motor is ability to use large muscles in carrying out activities. This study aims to analyze the different effects of *Selodor* traditional and *Selodor* modifications games on early childhood gross motor skills. This quasi experimental research with nonequivalent control group design. This study involved 40 kindergarten students of South Wanasaba cluster that divided into two groups, namely, 20 student of experimental and 20 student of control class that selected by purposive sampling technique. Data collecting technique was observation. Then analyzed by N-Gain and independent sample T-test. The N-Gain test result of experimental class obtained 0,44, moderate category, meanwhile, the control class obtained 0,25, showing poor category. The average difference test results that analyzed using *Independent Sample T-test* show the significant value obtained in the sig. (2-tailed) column is $0.021 < 0.05$, it can be concluded there was a difference effects between *Selodor* traditional games and *Selodor* modifications on early childhood gross motor skills

Keywords: *selodor traditional; selodor modification; gross motor*

Copyright (c) 2022 Dwitirta Mayasari, et al.

✉Corresponding author :

Email Address : dwitamasa92@gmail.com (Semarang, Indonesia)

Received 15 June 2022, Accepted 5 September 2022, Published 16 September 2022

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada pada anak usia dini, salah satunya yaitu kemampuan motorik kasar anak, karena sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh anak melibatkan kemampuan motorik kasar. Keterampilan motorik adalah bagian vital dan esensial dari kehidupan sehari-hari tidak hanya pada anak-anak. Tetapi terutama pada usia ini, guru harus fokus pada peningkatan di bidang ini (Rechtik & Pugnerova, 2019). Yang dimaksud dengan motorik kasar adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerak tubuh (Pavey & Brown, 2019). Sementara dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014 tentang kemampuan motorik kasar anak usia dini mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan. Anak-anak yang berada pada usia dini memiliki mobilitas yang tinggi karena memiliki karakteristik senang bermain dan bergerak, sehingga usia dini merupakan tahap yang ideal untuk memperkenalkan keterampilan dasar motorik kasar yang akan digunakan sepanjang hidup (Priyono et al., 2021).

Pentingnya menstimulasi kemampuan motorik kasar sejak dini karena keterampilan motorik kasar dapat memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan tubuh anak yang ke depannya dapat mendukung perkembangan aspek lainnya secara optimal (Hayati et al., 2017). Perkembangan motorik memiliki kaitan yang erat dengan perkembangan pusat motorik di otak. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot, sehingga setiap gerakan sederhana yang dilakukan oleh anak merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol otak. Jadi, yang berfungsi sebagai bagian dari susunan syaraf yang mengatur dan mengontrol aktifitas fisik dan mental seorang adalah otak (Sujiono et al., 2016). Pemberian stimulasi berupa aktivitas fisik kepada anak harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tahapan usia perkembangan anak, karena aktivitas fisik pada tahun awal pertumbuhan anak-anak merupakan sebuah keterampilan yang dibutuhkan untuk memiliki gaya hidup sehat di masa yang akan datang (Tandon et al., 2021). Hal ini sejalan dengan penelitian (Zeng et al., 2017) yang mengungkapkan bahwa aktifitas fisik yang baik akan berpengaruh terhadap keterampilan motorik dan perkembangan kognitif anak.

Permasalahan yang menjadi kendala dalam perkembangan motorik kasar yaitu ketidak mampuan anak dalam mengatur keseimbangan tubuhnya, ketepatan dalam melempar dan menangkap sesuatu, serta kelincahan saat bergerak. Wiyani, 2014 menjelaskan bahwa sekitar 80% anak usia dini mengalami permasalahan pada ketidakseimbangan tubuh dan melakukan koordinasi gerak tubuh, sehingga anak kurang percaya diri dalam melakukan gerakan. Hasil observasi awal tentang kemampuan motorik kasar di TK Tarbiyatul Islam NW Wansaba dan TK Izzul Islam Maraqitta'limat Wanasaba pada kelompok B, yaitu diperoleh suatu gambaran bahwa kemampuan motorik kasar anak belum berkembang dengan baik, faktanya anak belum dapat mengontrol gerakan anggota tubuh atau mengkoordinasikan seluruh anggota tubuh secara terampil karena kurangnya latihan fisik seperti berlari, melompat, berjalan lurus, berjalan maju dan mundur, menendang bola, dan melakukan permainan kelincahan dan ketangkasan. Hal ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti guru kurang memfasilitasi kegiatan main di luar kelas, karena lebih banyak melakukan kegiatan di dalam kelas dengan menggunakan lembar kerja, Selain itu, kurangnya metode serta media yang tepat dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, sehingga anak sering kali merasa bosan dan mengakibatkan kemampuan motorik kasar kurang berkembang secara optimal.

Menyikapi permasalahan tersebut, maka perlu adanya inovasi dalam program pendidikan anak usia dini, termasuk dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pendidikan anak usia dini hendaknya merancang program pembelajaran yang dapat melatih dan mengembangkan motorik kasar anak. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menginterasikan pembelajaran dengan permainan tradisional. Mengingat bahwa anak usai dini berada pada

masa senang bermain, sehingga permainan tradisional dapat dijadikan sebagai alternatif kegiatan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD, karena dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa (Rahmadani et al., 2018). selain itu, dalam permainan tradisional melibatkan banyak gerakan yang dilakukan oleh anak ketika memainkannya, sehingga hal ini secara tidak langsung dapat melatih kemampuan motorik kasar anak. Abdullah et al (2013) mengungkap permainan tradisional dapat memberikan efek besar dalam meningkatkan perkembangan keterampilan motorik kasar.

Pemilihan penggunaan permainan tradisional dalam penelitian ini dikarenakan eksistensi permainan tradisional di zaman modern ini sedang mulai menurun dan kurang diminati oleh anak-anak karena mereka lebih mengenal permainan modern yang terdapat pada gadget. Padahal dalam permainan tradisional terdapat nilai karakter yang relevan dengan nilai-nilai karakter yang perlu dikembangkan pada usia dini (Marlina, 2017). Dalam permainan modern yang terdapat pada gadget yang biasa dimainkan oleh anak hanya melibatkan sebagian kecil aktivitas fisik, berbeda dengan permainan tradisional yang sebagian besar cara mainnya melibatkan aktivitas fisik. Sehingga permainan tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif kegiatan untuk menggantikan permainan yang dimainkan anak-anak di gadget (Widiasavitri et al., 2020)

Permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu permainan tradisional Selodor yang dimodifikasi oleh peneliti. Permainan Selodor merupakan permainan tradisional suku sasak asal Lombok yang di adopsi dari permainan Gobak Sodor dari daerah Jawa. Permainan tradisional atau biasa disebut dengan permainan rakyat merupakan hasil dari penggalan budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya (Utomo & Ismail, 2019). Permainan tradisional memiliki banyak manfaat dalam segala aspek perkembangan anak usia dini yang meliputi perkembangan fisik-motorik, sosial-emosional, moral, kognitif, dan bahasa (Sulistyaningtyas, 2019)

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yang menerapkan permainan tradisional gobak sodor dalam penelitiannya yaitu dilakukan oleh Wicaksono & Primasoni, (2021) yang hasil penelitiannya mengungkap bahwa permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan kecepatan reaksi anak usia 12-14 tahun, sedangkan untuk aspek keseimbangan anak tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu terletak pada subjek dan objek penelitiannya, penelitian ini memfokuskan pada perkembangan motorik kasar anak usia dini. Penelitian sebelumnya mengungkap bahwa aspek keseimbangan tidak mengalami peningkatan, sehingga dalam penelitian ini memodifikasi permainan Selodor terhadap perkembangan motorik kasar anak, karena aspek keseimbangan merupakan salah satu aspek yang terdapat dalam kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Selodor yang dimodifikasi dalam penelitian ini yaitu dengan menambahkan garis pijakan pada bidang permainan dan menambahkan media bola tangan yang akan dibawa oleh kelompok yang berperan sebagai pemain, dan bola tersebut akan dilempar ke dalam keranjang setelah tim permainan dapat melewati tim penjaga sampai ke garis finish. Strategi bermain dalam permainan modifikasi selodor didesain lebih menarik oleh peneliti sehingga anak antusias dalam melakukan gerakan-gerakan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Lestari & Ratnaningsih (2016) menyatakan bahwa permainan yang dimodifikasi memiliki efek positif pada fisik, kognitif, dan perkembangan sosial anak.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yang memodifikasi permainan tradisional dalam penelitiannya dilakukan oleh Firmansyah et al (2019) yang hasil penelitiannya mengungkap bahwa model pembelajaran gerak dasar melompat melalui modifikasi permainan tradisional engklek efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak sekolah dasar. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu dilakukan oleh Undari (2018) yang hasil penelitiannya mengungkap bahwa Model pengembangan produk

pembelajaran sodor gobag dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu, penelitian ini lebih memfokuskan pada implementasi permainan modifikasi selodor terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini, sedangkan penelitian sebelumnya lebih fokus pada pengembangan permainan tradisional baik engklek maupun gobag sodor untuk siswa sekolah dasar

Modifikasi selodor yang diterapkan dalam penelitian ini difokuskan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, karena pada saat memainkan permainan modifikasi selodor dibutuhkan kelincahan bergerak baik untuk regu pemain dan penjaga supaya dapat memenangkan permainan. Gerakan-gerakan atau aktifitas fisik yang dilakukan dalam permainan modifikasi selodor dapat memicu perkembangan motorik kasar anak seperti berjalan, berlari, melompat, melempar bola, membentangkan tangan, dan lain-lain. Ramdani & Azizah (2019) mengungkapkan bahwa permainan-permainan fisik efektif untuk dilaksanakan di TK, karena dapat meningkatkan kemampuan motorik anak.

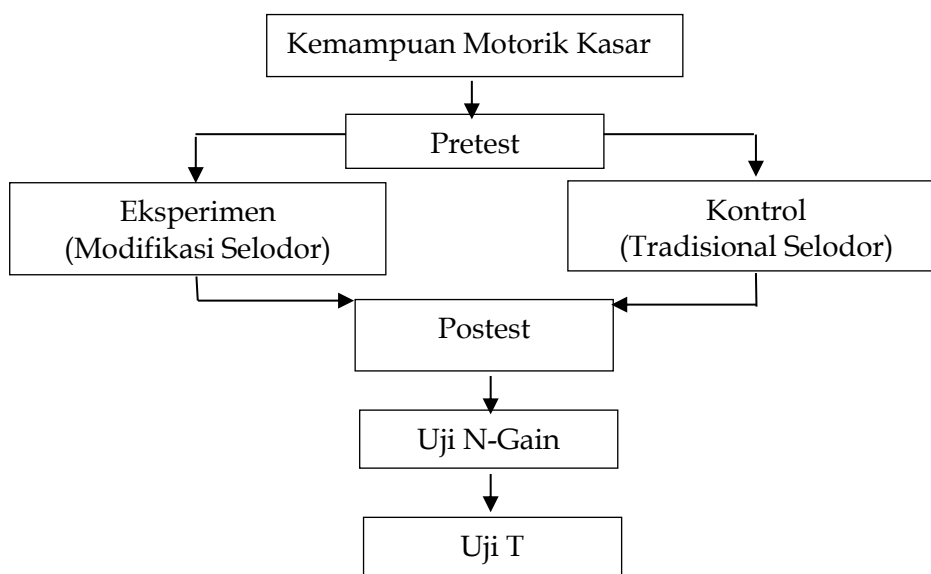
Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan 2 kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen menerapkan permainan modifikasi Selodor dan kelas kontrol menerapkan permainan tradisional Selodor. Desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

| Kelompok | Pretest | Treatment | Posttest |
|------------|----------------|----------------|----------------|
| Eksperimen | Q ₁ | X ₁ | Q ₂ |
| Kontrol | Q ₃ | X ₂ | Q ₄ |

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di TK yang terdapat pada gugus Wanasaba Selatan. Penentuan sampel penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*, diperoleh TK Tarbiyatul Islam NW Wanasaba sebagai kelas eksperimen dan TK Izzul Islam Maraqitta'limat Wanasaba sebagai kelas kontrol. Adapun langkah-langkah penelitian yang akan dilewati dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik non-tes berupa lembar observasi untuk mengumpulkan data kemampuan motorik kasar siswa. Lembarobservasi yang digunakan dikembangkan dalam beberapa indikator dan menggunakan skala 1-sampai 5.

Sebelum analisis data penelitian dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat untuk menentukan statistik yang akan digunakan dalam analisis data. Uji prasyarat dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui besaran peningkatan kemampuan motorik kasar setiap siswa dengan menganalisis hasil *pretest* dan *posttest*, Adapun kriteria peningkatan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Peningkatan

| Skor | Kriteria |
|-----------------------------|--------------------|
| N-gain $\geq 0,70$ | Peningkatan tinggi |
| $0,30 \leq$ N-gain $< 0,70$ | Peningkatan sedang |
| N-gain $< 0,30$ | Peningkatan rendah |

Setelah mengetahui kriteria peningkatan atau N-Gain siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dikelompokkan menjadi 3 kelompok berdasarkan kriteria peningkatannya yaitu siswa dengan kriteria peningkatan tinggi, sedang, dan rendah yang akan disajikan dalam bentuk persen. Perolehan nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan motorik kasar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol juga dianalisis menggunakan uji *Independent Sample T-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan motorik kasar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Permainan modifikasi selodor dikatakan berpengaruh apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf kesalahan 5% atau nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum melakukan analisis data penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan dalam analisis data. Uji prasyarat dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan uji *Lilliefors* pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* pada program SPSS. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi yang diperoleh $>0,05$ dan sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Data yang diuji normalitasnya adalah hasil *posttest* kemampuan motorik kasar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut akan dipaparkan hasil uji normalitas pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji normalitas *posttest* motorik kasar

| | | Tests of Normality | | | | | |
|-------|---------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Motorik Kasar | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Hasil | Eksperimen | .145 | 20 | .200* | .922 | 20 | .110 |
| | Kontrol | .113 | 20 | .200* | .927 | 20 | .137 |

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 3, diketahui hasil uji normalitas *posttest* kemampuan motorik kasar pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai signifikansi untuk kelas eksperimen sebesar $0,200 > 0,05$ dan kelas kontrol sebesar $0,200 > 0,05$, berdasarkan kriteria pengujiannya maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* motorik kasar siswa berdistribusi normal.

Uji selanjutnya yaitu uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan uji *lavene* pada program SPSS. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi yang diperoleh > 0,05, dan sebaliknya jika nilai signifikansi yang diperoleh < 0,05, maka data tidak homogen. Data yang diuji homogenitasnya adalah hasil posttest kemampuan motorik kasar siswa kelas eksperimen dan kontrol. Berikut akan dipaparkan hasil uji homogenitas pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Motorik Kasar

Test of Homogeneity of Variances

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| .212 | 1 | 38 | .648 |

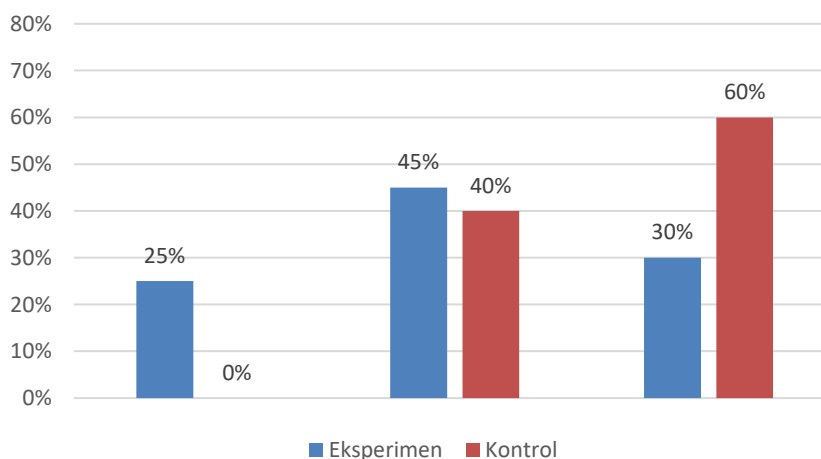
Berdasarkan Tabel 4, diketahui hasil uji homogenitas *posttest* kemampuan motorik kasar, nilai signifikansi yang diperoleh 0,648 > 0,05, berdasarkan kriteria pengujiannya maka dapat disimpulkan bahwa *posttest* motorik kasar siswa memiliki varians yang sama (homogen). Hasil uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama (homogen), sehingga analisis data penelitian dapat dilanjutkan dengan statistik parametrik.

Peningkatan kemampuan motorik kasar siswa dianalisis menggunakan uji N-Gain dengan tujuan untuk mengetahui besaran peningkatan kemampuan motorik kasar setiap siswa dari hasil pretest ke *posttest*. Hasil uji N-Gain dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain Motorik Kasar

| Kelas | Rata-rata | | N-Gain | Keterangan |
|------------|-----------|----------|--------|------------|
| | Pretest | Posttest | | |
| Eksperimen | 43,6 | 54,35 | 0,44 | Sedang |
| Kontrol | 42,25 | 48,30 | 0,25 | Rendah |

Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui bahwa N-Gain motorik kasar siswa kelas eksperimen sebesar 0,44 dengan kriteria sedang dan N-Gain motorik kasar siswa kelas kontrol sebesar 0,25 dengan kriteria peningkatan rendah. Setelah mengetahui rata-rata N-gain kemampuan motorik kasar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian dikelompokkan menjadi tiga kriteria peningkatan yaitu peningkatan dengan kriteria tinggi, sedang, dan rendah. Grafik pada gambar 1 dipaparkan presentase kriteria peningkatan motorik kasar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol..



Gambar 1. Presentase Peningkatan Motorik Kasar

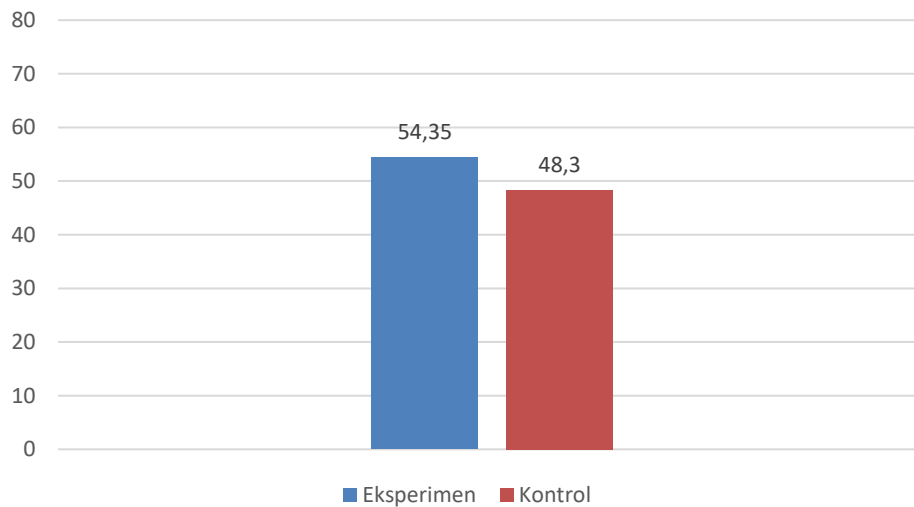
Berdasarkan grafik pada gambar 1, dapat diketahui bahwa presentase peningkatan kemampuan motorik kasar kelas eksperimen menunjukkan bahwa 5 siswa atau 25% memperoleh peningkatan dengan kategori tinggi, 9 siswa atau 45% memperoleh peningkatan dengan kategori sedang, dan 6 siswa atau 30% memperoleh peningkatan dengan kategori rendah. Sedangkan hasil uji N-Gain motorik kasar siswa kelas kontrol menunjukkan bahwa 8 siswa atau 40% memperoleh peningkatan dengan kategori sedang, dan 12 siswa atau 60% memperoleh peningkatan dengan kategori rendah. Berdasarkan hasil uji N-Gain tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari peningkatan kemampuan motorik kasar siswa kelas kontrol.

Selain menganalisis besaran peningkatan setiap siswa atau N-Gain pada kelas eksperimen dan kontrol, peneliti juga akan memaparkan perbedaan rata-rata kemampuan motorik kasar siswa yang dianalisis menggunakan uji independent sample T-test. Hasil *mean uji Independent Sample T-test* kemampuan motorik kasar siswa disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Mean Uji Perbedaan Motorik Kasar Siswa
Group Statistics

| | | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|---------|------------|----|-------|----------------|-----------------|
| Motorik | Eksperimen | 20 | 54,35 | 7,714 | 1,725 |
| | Kontrol | 20 | 48,30 | 8,228 | 1,840 |

Perolehan rata-rata kemampuan motorik kasar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol juga disajikan dengan grafik pada gambar 2.



Gambar 2. Rata-rata Motorik kasar

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 2, diketahui bahwa rata-rata kemampuan motorik kasar siswa kelas eksperimen yang menerapkan permainan modifikasi Selodor sebesar 54,35 dan kelas kontrol yang menerapkan permainan tradisional selodor sebesar 48,30. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan motorik kasar kelas eksperimen yang menerapkan permainan modifikasi selodor dengan kelas kontrol yang menerapkan permainan tradisional selodor. Setelah mengetahui rata-rata kemampuan motorik kasar siswa, selanjutnya analisis signifikansi kelas eksperimen yang menerapkan permainan modifikasi Selodor dan kelas kontrol yang menerapkan permainan tradisional Selodor melalui program SPSS versi 23 dengan uji *Independent Sample T-test*. Hasil analisis signifikansi antare kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel 7.

Tabel 7. Perbedaan Rata-rata Motorik Kasar Independent Samples Test

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | |
|---------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) |
| Motorik Kasar | Equal variances assumed | ,212 | ,648 | 2,399 | 38 | ,021 |
| | Equal variances not assumed | | | 2,399 | 37,843 | ,021 |

Berdasarkan Tabel 7, diketahui nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,021 dan 0,021. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang didapatkan lebih kecil dari 0,05 dengan taraf signifikansi 5%. Mengacu pada kriteria pengujiannya, jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan motorik kasar siswa kelas eksperimen yang menerapkan permainan modifikasi Selodor lebih tinggi dari rata-rata kemampuan motorik kasar siswa kelas kontrol yang menerapkan permainan tradisional Selodor

Pembahasan

Penerapan modifikasi Selodor dalam penelitian ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Modifikasi yang dilakukan dalam permainan Selodor dengan menambahkan garis pijakan pada kotak bermain dan media bola tangan yang dibawa oleh tim pemain dan dimasukkan ke dalam keranjang setelah anak berhasil melewati garis finish. Modifikasi dalam permainan Selodor ini menambah variasi gerakan dan meningkatkan aktivitas fisik anak, karena kemampuan motorik kasar anak erat kaitannya dengan aktivitas fisik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Mcdonough et al., (2020) dan (Ali et al., 2017) peningkatan aktifitas fisik memiliki efek positif yang signifikan pada perkembangan keterampilan motorik anak-anak. Sementara Gustiana(2011) mengungkapkan bahwa model pembelajaran permainan modifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini serta proses pembelajaran lebih menyenangkan dan partisipatif

Kemampuan motorik kasar anak usia dini pada dasarnya dapat dilatih melalui permainan yang melibatkan aktifitas fisik, sehingga dalam kegiatan pembelajaran perlu merancang permainan yang akan digunakan agar dapat merangsang perkembangan motorik serta memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi anak. Abdillah (2019) menyatakan bahwa untuk meningkatkan kemampuan motorik anak, maka perlu merancang dan menyusun model pembelajaran berbasis permainan dengan baik. Sementara Johnstone et al., (2019) dalam penelitiannya mengungkap bahwa Selain meningkatkan tingkat aktivitas fisik, bermain aktif juga berpotensi meningkatkan keterampilan gerak dasar. Pendapat ini diperkuat oleh hasil penelitian Tan et al., (2020) yang mengungkap bahwa permainan anak memiliki manfaat positif pada pengembangan keterampilan motorik terutama untuk anak-anak dengan keterampilan motorik yang lebih rendah.

Bagi anak usia dini, bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara terbaik untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan. Suasana yang menyenangkan membuat anak tidak tertekan sehingga dapat menikmati lingkungan sambil bermain, sehingga anak tidak merasa bosan untuk mengulang kegiatan yang sama yang secara tidak langsung melatih kemampuan motoriknya. Sutapa et al., (2020) Aktivitas fisik melalui bermain memungkinkan anak-anak untuk melatih tubuh mereka, membangun tulang, otot yang kuat dan meningkatkan kebugaran fisik. Kemampuan untuk melakukan keterampilan motorik kasar berhubungan langsung dengan kebugaran jasmani. Ketika anak-anak berlari, melompat dan terlibat dalam permainan fisik yang pada gilirannya memberi mereka kebugaran fisik (Iroegbu, 2016)

Kemampuan motorik kasar anak akan dapat berkembang dengan baik apabila diberikan stimulasi yang tepat. Dalam permainan Selodor Aturan mainnya mengharuskan anak untuk bergerak dan dapat melewati tim penjaga serta tidak boleh terkena atau tersentuh oleh tim penjaga sampai ke garis finish. Sehingga pada saat melakukan permainan, semua pemain yang terlibat diharuskan untuk bergerak menggunakan tangkapan dan kiri, melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi dan dapat melaiikan koordinasi gerakan kaki tangan dankepala, sedangkan untuk melakukan gerakan tubuh secara koordinasi terlihat ketika anak berjalan, melangkah dan berlari. Gerakan-gerakan yang dilakukan oleh anak dalam permainan selodor tersebut dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, karena kemampuanmotorik akan optimal jika diimbangi dengan gerakan anggota tubuh dan latihan fisik (Hasanah, 2016).

Simpulan

Terdapat perbedaan pengaruh antara permainan tradisional Selodor dan Modifikasi Selodor terhadap kemampuan motorik kasar siswa. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat dan efek positif terhadap aspek perkembangan anak usai dini, sehingga bagi guru dapat mengintegrasikan kegiatan pembelajaran dengan permainan tradisional ataupun melakukan modifikasi terhadap permainan tradisional lainnya yang disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan pada tahapan perkembangan anak.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada pembimbing yang sudah memberikan saran dan masukan dalam penulisan artikel ini dan semua pihak yang telah membantu penulis sehingga penelitian ini dapat dipublikasikan. Terimakasih juga disampaikan kepada tim editor jurnal obsesi yang telah memberikan saran dan kritik untuk perbaikan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Abdillah, A. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 138. <https://doi.org/10.31571/jpo.v8i2.1446>
- Abdullah, B., Amri, S., Yee, K. L., & Samah, B. A. (2013). The Impcat of Traditional Games on The Gross Motor Skill Development of an Early Childhood. *Medwell Journal*, 8(6), 590–595. <https://doi.org/10.36478/sscience.2013.590.595>
- Ali, A., Pigou, D., Clarke, L., & Mclachlan, C. (2017). *Literature Review on Motor Skill and Physical Activity in Preschool Children in New Zealand*. 10–26. <https://doi.org/10.4236/ape.2017.71002>
- Firmansyah, G., Rahayu, E. D., & Irwansyah. (2019). *Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat melalui Modifikasi Permainan Tradisional Engklek pada Anak Sekolah Dasar*. 2(2), 111–117. <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.17822>
- Gustiana, A. D. (2011). Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Olahraga FPOK-UPI*, 2, 191–200. <http://jurnal.upi.edu/penjasor/view/680>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hayati, H. S., CH, M., & Asmawi, M. (2017). Effect Of Traditional Games, Learning Motivation And Learning Style On Childhoods Gross Motor Skills. *International Journal of Education and Research*, 5(7), 53–66. <https://doi.org/10.31559/CCSE2020.1.2.6>
- Iroegbu, V. I. (2016). *Play Materials Availability and Utilisation for Development of Gross Motor Skills by Pre- Primary School Children*. 3(2), 53–62. <https://doi.org/10.5430/wjss.v3n2p53>
- Johnstone, A., Hughes, A. R., Bonnar, L., Booth, J. N., & Reilly, J. J. (2019). An active play intervention to improve physical activity and fundamental movement skills in children

- of low socioeconomic status: Feasibility cluster randomised controlled trial. *Pilot and Feasibility Studies*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.1186/s40814-019-0427-4>
- Lestari, I., & Ratnaningsih, T. (2016). The Effects of Modified Games on the Development of Gross Motor Skill in Preschoolers. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 5(3), 216. <https://doi.org/10.11591/ijere.v5i3.4542>
- Marlina, S. (2017). Character Values Development in Early Childhood through Traditional Games. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 58, 404–408. <https://doi.org/10.2991/icece-16.2017.71>
- Mcdonough, D. J., Liu, W., & Gao, Z. (2020). Effects of Physical Activity on Children ' s Motor Skill Development : A Systematic Review of Randomized Controlled Trials. *BioMed Research International*, 2020. <https://doi.org/10.1155/2020/8160756>
- Pavey, T. G., & Brown, W. J. (2019). Journal of Science and Medicine in Sport Sitting time and depression in young women over 12-years : The effect of physical activity. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 22(10), 1125–1131. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2019.06.010>
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Priyono, A., Sahudi, U., & Hendrayana, Y. (2021). Improvement on gross motor skills of intellectual disability students through games. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(4), 20–24. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.091304>
- Rahmadani, N. K. A., AEN, R. A., & Latina, L. (2018). The Influence of Traditional Games on The Development of Children ' s Basic Motor Skills. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 169(Icece 2017), 160–163. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.41>
- Ramdani, L. A., & Azizah, N. (2019). Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 494. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.407>
- Rechtik, Z., & Pugnerova, M. (2019). Assessment of gross motor skills in primary schools children from the Czech Republic the Czech Republic. *Baltic Journal of Health and Physical Activity Volume*, 11(6), 22–26. <https://doi.org/10.29359/BJHPA.2019.Suppl.2.04>
- Sujiono, B., Sumantri, M. S., & Chandrawati, T. (2016). *Hakikat Perkembangan Motorik Anak. Modul Metode Pengembangan Fisik*, PGTK Modul, 1–21.
- Sulistyaningtyas, R. E. (2019). The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 326(Iccie 2018), 431–435. <https://doi.org/10.2991/iccie-18.2019.75>
- Sutapa, P., Prihatanta, H., & Suharjana, . (2020). Stimulation of Gross Motor Skills in Early Age Children through Playing Estafet and Circuit. *SCITEPRESS – Science and Technology Publications*, 336–341. <https://doi.org/10.5220/0009786003360341>
- Tan, J. S. Y., Nonis, K. P., & Yang Chan, L. (2020). The Effect of Traditional Games and Free Play on the Motor Skills of Preschool Children. *International Journal of Childhood, Counselling and Special Education*, 1(2), 204–223. <https://doi.org/10.31559/ccse2020.1.2.6>
- Tandon, P., Hassairi, N., Soderberg, J., & Joseph, G. (2021). The relationship of gross motor and physical activity environments in child care settings with early learning outcomes. *Early Child Development and Care*, 190(4), 570–579. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1485670>
- Undari, S. N. (2018). Development of Gobag Sodor Game Model to Increase Interest in Elementary Students. *Proceedings of The 3rd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL)*, 184–186. <http://digilib.unimed.ac.id/35337>

- Utomo, & Ismail, M. (2019). *Permainan Tradisional Media Stimulasi dan Intervensi AUDBK (Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus)*. Kalimantan Selatan : Prodi PJ JPOK FKIP ULM Press.
- Wicaksono, D., & Primasoni, N. (2021). Gobak sodor : permainan tradisional untuk meningkatkan kecepatan reaksi dan keseimbangan anak usia 12-14 tahun. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 17(1), 71-77. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres/article/view/37455>
- Widiasavitri, Agustin, Astuti, Surya, & Haryati. (2020). Traditional Games As Alternative Activities For Children Stimulation. *JPAI (Journal Of Psychology and Instruction)*, 4(1), 1-9. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JoPaI/article/view/23010>
- Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini, Panduan bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*. Gava Media.
- Zeng, N., Ayyub, M., Sun, H., Wen, X., Xiang, P., & Gao, Z. (2017). Effects of Physical Activity on Motor Skills and Cognitive Development in Early Childhood: A Systematic Review. *BioMed Research International*, 2017, 1-13. <https://doi.org/10.1155/2017/2760716>