

PENGARUH PERMAINAN SIRKUIT TEROWONGAN GEOMETRI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK A DI RA BABUL FALAH DESA TANJUNG BUNUT

(The Effect Of Geometry Tunnel Circuit Game On Group A Children's Ground Motor Development In Ra Babul Falah, Tanjung Bunut Village)

Leny Marlina, Yecha Febrieanitha, Alin Amalya Afiah*
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikri
KM. 3,5, Palembang, Sumatera Selatan 30126
Email: alin.amalyaafiah@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan motorik kasar anak di kelompok A RA Babul Falah Desa Tanjung Bunut belum diterapkan dengan baik, media yang monoton membuat anak jenuh dan kurang termotivasi mengembangkan kemampuan motorik kasar dampak khususnya gerakan manipulative. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh perkembangan motorik kasar anak kelompok A di RA Babul Falah Desa Tanjung Bunut melalui permainan sirkuit terowongan geometri. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan metode eksperimen dengan rancangan penelitian model pra eksperimen *one group pretest posttest design*. Jumlah sampel 13 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi awal sebelum perlakuan dengan permainan sirkuit terowongan geometri, wawancara pada guru serta dokumentasi berupa foto. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 15,557$ dengan taraf signifikan $\alpha(0,05)$ dan $dk = 13-1 = 12$ sehingga didapat $t_{tabel} = 2,179$ disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $15,557 > 2,179$ maka ditolak H_0 dan H_a diterima berarti hipotesis menyatakan permainan sirkuit terowong geometri memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A Raudhatul Athfal (RA) Babul Falah diterima kebenarannya.

Kata Kunci : Geometri, Motorik Kasar, Permainan Sirkuit Terowongan

ABSTRACT

The gross motoric development of children in group A RA Babul Falah, Tanjung Bunut Village, has not been implemented properly, monotonous media makes children bored and less motivated to develop gross motor skills, especially manipulative movements. The purpose of the study was to determine the effect of gross motor development of group A children in RA Babul Falah, Tanjung Bunut Village through a geometric tunnel circuit game. This type of research is quantitative with an experimental method with a pre-experimental research design model one group pretest posttest design. The number of samples is 13 children. Data collection techniques used preliminary observations before treatment with a geometric tunnel circuit game, interviews with teachers and documentation in the form of photos. The data analysis technique used normality test, homogeneity test and hypothesis testing. The results of the hypothesis are obtained $t_{count} = 15.557$ with a significant level of (0.05) and $dk = 13-1 = 12$ so that $t_{table} = 2.179$ is concluded that $t_{count} > t_{table}$ or $15.557 > 2.179$ then H_0 is rejected and H_a is accepted meaning the hypothesis states the game of geometric tunnel circuit has an influence on the gross motor development of children in group A Raudhatul Athfal (RA) Babul Falah is accepted as true.

Keywords: Geometry, Gross Motor, Tunnel Circuit Games

PENDAHULUAN

Motorik pada anak sangat perlu dilatih dan dikembangkan agar anak dapat tumbuh dengan baik.

Perkembangan motorik anak sangat berhubungan pada kondisi fisik dan intelektual anak. Perlu diberikan stimulasi dan tepat sesuai dengan

tahapan perkembangan agar kemampuan motorik kasar anak bisa tercapai sesuai dengan tingkat usianya. Optimalnya perkembangan fisik motorik pada anak akan mampu membuat anak mampu melakukan Gerakan yang melibatkan otot-otot seperti menendang, melompat, berlari, melompat, dan sebagainya.

Keterampilan motorik kasar merupakan bagian dari perkembangan motorik, dan ada baiknya jika keterampilan motorik kasar anak dimiliki oleh anak usia dini pada rentang usia 4-5 tahun. Keterampilan motorik kasar adalah gerakan anggota tubuh yang menggunakan gerak seluruh tubuh seperti terdapat pada indikator kurikulum yaitu melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus. Kemampuan menggunakan otot-otot besar atau kemampuan keterampilan motorik kasar bagi anak tergolong pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Berikut gerakan-gerakan yang terdapat dalam setiap aspek keterampilan motorik kasar : 1) Keterampilan gerak dasar lokomotor merupakan gerakan yang dilakukan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lainnya. Adapun keterampilan gerak dasar lokomotor diantaranya berjalan, berlari, meloncat. 2) Keterampilan gerak dasar non lokomotor merupakan gerakan yang dilakukan ditempat tanpa ruangan yang memadai. Adapun keterampilan gerak dasar non lokomotor diantaranya membungkuk dan memutar. 3) Keterampilan gerak dasar manipulatif adalah gerakan yang melibatkan pemberian gaya kepada objek-objek atau penerima gaya dari

objek-objek. Adapun keterampilan gerak dasar manipulatif diantaranya melempar dan menangkap (rahma, dkk: 2019).

Pada lembaga pendidikan anak usia dini harus mampu melatih motorik kasarnya baik dari keterampilan gerak lokomotor, non lokomotor serta manipulatif agar gerakan aktif anak dapat tersalurkan dengan baik, dan perlu adanya upaya dari guru di sekolah agar perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal. Anak memiliki kecenderungan memiliki minat yang besar untuk selalu melakukan kegiatan fisik, sehingga selalu tampak aktif dan mau selalu bermain, agar bisa tumbuh dan berkembang dengan baik.

Permainan sirkuit terowongan geometri merupakan suatu permainan yang dibuat untuk menstimulus dan merangsang otot saraf anak untuk bisa mengenal bentuk seperti lingkaran, persegi dan segitiga yang dirancang secara menarik. Agar nantinya anak bisa bersemangat saat memainkan permainan ini terutama dalam merangsang perkembangan motorik kasar anak uasi 4-5 tahun di RA Babul Falah tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian oleh Novi Dyah Ayu Putri, dkk berjudul "*Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit Terowongan Pada Anak Kelompok A di TK Kartika Bojonegoro*" Terbukti pada penelitian pra tindakan mencapai rata-rata 60,83 dengan persentase 38,33 persen, pada siklus I meningkat mencapai rata-rata 67,91 dengan persentase 58,33 persen, sedangkan pada siklus II mencapai rata-rata 83,47 dengan persentase 86,11 persen. Kemampuan motorik

kasar anak pada siklus II sudah berkembang sangat baik dan sudah memenuhi standar ketercapaian yang ditetapkan oleh peneliti yaitu minimal 70%. Hal tersebut memperkuat bahwasannya permainan sirkuit terowongan geometri bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Dalam penggunaan permainan yang tepat dan sesuai, diharapkan akan mencapai tujuan yang diinginkan. Seperti halnya kegunaan permainan sirkuit geometri yaitu mengajarkan anak untuk dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar dengan aktivitas berjalan, berlari dan melompat. Hal yang menjadi tujuan utama dari penerapan permainan sirkuit terowongan geometri ini yaitu anak bisa distimulus serta dirangsang khususnya perkembangan motorik kasar anak di usis 4-5 tahun sehingga anak bisa dengan percaya diri dalam melakukan permainan ini selain itu anak mampu mengenal bentuk geometri secara dasar.

Pada dasarnya anak akan lebih senang dan tertarik melakukan kegiatan pembelajaran di luar kelas yang bisa menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi, menggunakan objek yang bisa disentuh dan melibatkan setiap panca indera anak seperti permainan sirkuit terowongan geometri. Penggunaan permainan sirkuit terowongan geometri yang belum pernah diterapkan sebagai media yang unik untuk belajar, media yang digunakan tidak menarik perhatian anak dalam pembelajaran perkembangan motorik kasar khususnya Gerakan manipulatif, media yang digunakan hanya berupa menangkap dan melempar bola sehingga penggunaan media yang

monoton membuat anak jenuh berdampak pada rendahnya kemampuan motorik kasar khususnya gerakan manipulative yang belum maksimal dan belum termotivasi untuk merangsang perkembangan motorik kasar pada Gerakan manipulatif anak khususnya pada usia 4-5 tahun yang masih perlu bimbingan dan arahan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di RA Babul Falah. di Desa Tanjung Bunut pada bulan Mei tahun ajaran 2021. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi-eksperiment* tipe *one group design Pretest-Posttest* yang berisi kelompok eksperimen. Dalam penelitian ini menggunakan kelompok yang telah dipilih berdasarkan kondisi lingkungan sekolah yang diteliti, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan sirkuit terowongan geometri terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A di RA Babul Falah Desa Tanjung Bunut. Pada penelitian ini populasi adalah seluruh anak kelompok A dan B di RA Babul Falah Desa Tanjung Bubut. Jumlah populasi yang digunakan adalah 24 anak. Sampel anak kelas A sebanyak 13 anak 5 laki-laki 8 perempuan.

Pretest (Pemberian Tes Awal) pada tahap ini untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak sebelum diberi perlakuan (*treatment*) Tes yang dilakukan untuk menguji berupa gerakan melompati rintangan yang bertujuan untuk mengetahui keadaan awal kedua kelompok tersebut.

Treatment (Pemberian Perlakuan), merupakan tahap selanjutnya penelitian dimana pelaksanaan dilakukan selama 6 (enam)

kali pertemuan kegiatan yang dilakukan pada saat pemberian *treatment* yaitu memberikan pengajaran untuk melakukan gerakan berjalan, berayun, melompat dan mendorong yang tepat untuk anak dengan permainan sirkuit terowongan geometri di kelas.

Posttest (Pemberian Tes Akhir) adalah tahap akhir. Pada tahap ini dilakukan pada pertemuan terakhir dengan maksud untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya perubahan kemampuan motorik kasar pada anak setelah diberikan *treatment* (perlakuan). Kegiatan yang dilakukan pada saat *posttest* yaitu gerakan melompati rintangan bertujuan untuk mengetahui keadaan awal dari kedua kelompok tersebut.

Adapun teknik analisis data yang digunakan :

a. Uji Normalitas Data

Pengujian Normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi dari variable diteliti normal atau tidak. Menurut Sudjana (2005) kriteria pengujian menggunakan apabila KM terletak diantara titik ketentuan yaitu $(-1) < KM < (+1)$.

b. Uji Homogenitas Data

Menurut Riadi, Uji asumsi homogenitas digunakan untuk menguji apakah sebaran data dari dua varian atau lebih berasal dari populasi yang homogen atau tidak, dengan membandingkan dua varian atau lebih. Uji homogenitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi dalam uji statistik sebenarnya terjadi karena adanya perbedaan antar kelompok, bukan sebagai akibat perbedaan antar kelompok. Dalam uji homogenitas menggunakan uji Fisher Homogeneity Assumption (Uji F), menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{S2 \text{ Terbesar}}{S2 \text{ Terkecil}}$$

c. Kriteria Pengujian Hipotesis

H_0 : Tidak ada pengaruh pemberian permainan sirkuit terowongan geometri terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A di RA Babul Falah Desa Tanjung Bunut

H_a : Ada pengaruh pemberian permainan sirkuit terowongan geometri terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A di RA

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada proses penelitian di kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pemberian Test Awal (*Pretest*)

Pertemuan pertama, anak diberikan tes awal yang mengamati aspek lokomotor, non lokomotor dan manipulatif yang terdiri 4 indikator yaitu berjalan, melompat, berayun, dan mendorong melalui kegiatan bermain melompati pijakan berbentuk geometri yaitu anak melompati pijakan berbentuk geometri yang disiapkan guru.



Gambar 1. Kegiatan *Pretest* Bermain Melompati Pijakan Berbentuk Geometri

melompati pijakan berbentuk geometri ini anak nantinya mampu berjalan maju mundur, berjalan kekanan dan kekiri dengan lincah mengikuti gerakan senam sesuai

dengan irama, anak mampu menjaga keseimbangan pada saat melompat ke depan belakang ke kanan dan ke kiri, melompat dengan satu kaki secara bergantian ke kanan dan ke kiri mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama, anak mampu mengayunkan gerakan tangan dan ayunan kaki dengan lincah mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan anak mampu melakukan gerakan mendorong tangan dan kaki sambil berjalan secara lincah dan terkoordinasi mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama lalu anak disuruh untuk menyebutkan ada bentuk dan warna apa saja dalam bermain melompati pijakan berbentuk geometri.

Tabel 1. Data *Pretest* Kegiatan Bermain Melompati Pijakan Berbentuk Geometri

No	Nama Anak	Indikator Penilaian								Jumlah	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	AG	1	1	1	1	1	1	1	1	8	25	BB
2	SY	1	1	1	1	1	1	1	2	9	28,125	BB
3	AN	1	1	2	1	2	1	2	1	11	34,375	MB
4	OK	1	2	1	1	1	2	1	1	10	31,25	MB
5	AN	1	1	1	1	1	1	2	1	9	28,125	BB
6	NI	2	2	2	2	1	2	2	1	14	43,75	MB
7	RU	2	1	2	1	2	1	1	2	12	37,5	MB
8	TA	2	2	2	2	1	2	2	1	14	43,75	MB
9	EN	1	2	1	1	1	2	1	1	10	31,25	MB
10	JA	1	2	3	1	2	2	2	2	15	46,875	MB
11	AM	1	2	1	1	1	2	1	1	10	31,25	MB
12	PF	1	2	1	2	1	2	2	2	13	40,625	MB
13	PI	2	3	2	2	2	2	2	2	17	53,125	BSh

2. Tahap Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

a. Pertemuan Kedua

Dalam pertemuan kedua ini anak mulai diberikan perlakuan (*treatment*) berupa permainan sirkuit terowongan geometri, sebelum permainan dilakukan guru terlebih dahulu menjelaskan serta memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak bagaimana cara dan aturan dalam permainan sirkuit terowongan geometri tersebut. Setelah menjelaskan bagaimana cara dalam permainan tersebut anak diminta untuk memainkan permainan tersebut.

Adapun aspek yang diamati yaitu lokomotor dengan 2 indikator berjalan dengan butir amatan anak mampu berjalan maju mundur dengan lincah mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan anak mampu berjalan ke kanan dan ke kiri dengan lincah mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan melompat yang butir amatannya yaitu anak mampu menjaga keseimbangan pada saat melompat ke depan belakang ke kanan dan ke kiri mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan anak mampu melompat dengan satu kaki secara bergantian ke kanan dan ke kiri mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama. Lalu aspek yang diamati yaitu nonlokomotor dengan 1 indikator berayun dengan butir amatan anak mampu mengayunkan gerakan tangan secara lincah mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan anak mampu mengayunkan gerakan ayunan kaki dengan lincah mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan aspek yang diamati yaitu manipulatif dengan 1 indikator mendorong dengan butir amatan anak mampu melakukan gerakan mendorong tangan dan kaki secara lincah mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan anak mampu melakukan gerakan mendorong tangan sambil berjalan secara terkoordinasi mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama.

Kemudian anak disuruh berbaris memanjang dua baris agar dalam bermain anak lebih tertib dan tidak saling mendorong dan mendahului saat permainan berlangsung. Anak diminta untuk mengambil 1 bentuk geometri yang sudah disediakan didalam

terowongan dan anak menyebutkan terlebih dahulu bentuk geometri yang ada pada permainan sirkuit terowongan geometri, setelah itu anak disuruh untuk menirukan gerakan hewan misalnya anak mendapatkan gambar geometri kelinci menari, katak melompat, kangguru melompat lalu anak menirukan gerakan tersebut.



Gambar 2. Kegiatan *Treatment* Permainan Sirkuit Terowongan Geometri

b. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga ini anak-anak masih diberikan perlakuan yang sama yaitu kegiatan bermain permainan sirkuit terowongan geometri. Guru meminta anak untuk berbaris memanjang dua baris agar dalam bermain anak lebih tertib dan tidak saling mendorong dan mendahului saat permainan berlangsung. Adapun aspek yang diamati yaitu lokomotor dengan 2 indikator berjalan dengan butir amatan anak mampu berjalan maju mundur dengan lincah mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan anak mampu berjalan ke kanan dan ke kiri dengan lincah mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan melompat yang butir amatannya yaitu anak mampu menjaga keseimbangan pada saat melompat ke depan belakang ke kanan dan ke kiri mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan anak mampu melompat dengan satu kaki secara bergantian ke kanan dan ke kiri

mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama

c. Pertemuan Keempat

Pada pertemuan keempat ini anak-anak masih diberikan perlakuan yang sama yaitu kegiatan bermain permainan sirkuit terowongan geometri. Adapun aspek yang diamati yaitu lokomotor dengan 2 indikator berjalan dengan butir amatan anak mampu berjalan maju mundur dengan lincah mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan anak mampu berjalan ke kanan dan ke kiri dengan lincah mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan melompat yang butir amatannya yaitu anak mampu menjaga keseimbangan pada saat melompat ke depan belakang ke kanan dan ke kiri mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan anak mampu melompat dengan satu kaki secara bergantian ke kanan dan ke kiri mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama. Lalu aspek yang diamati yaitu nonlokomotor dengan 1 indikator berayun dengan butir amatan anak mampu mengayunkan gerakan tangan secara lincah mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan anak mampu mengayunkan gerakan ayunan kaki dengan lincah mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan aspek yang diamati yaitu manipulatif dengan 1 indikator mendorong dengan butir amatan anak mampu melakukan gerakan mendorong tangan dan kaki secara lincah mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan anak mampu melakukan gerakan mendorong tangan sambil berjalan secara terkoordinasi mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama.

3. Tahap Pemberian Test Akhir (Posttest)

Pada pertemuan terakhir yaitu pertemuan kelima guru memberikan test akhir (*posttest*) yang sama dengan pertemuan pertama yaitu bermain melompati pijakan berbentuk geometri untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh permainan sirkuit terowongan geometri terhadap perkembangan motorik kasar anak terutama kemampuan mengenal geometri dari tahap pemberian perlakuan (*treatment*).



Gambar 3. Kegiatan *Posttest* Bermain Melompati Pijakan Berbentuk Geometri

Adapun aspek yang diamati yaitu lokomotor dengan 2 indikator berjalan dengan butir amatan anak mampu berjalan maju mundur dengan lincah mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan anak mampu berjalan ke kanan dan ke kiri dengan lincah mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan melompat yang butir amatannya yaitu anak mampu menjaga keseimbangan pada saat melompat ke depan belakang ke kanan dan ke kiri mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan anak mampu melompat dengan satu kaki secara bergantian ke kanan dan ke kiri mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama. Lalu aspek yang diamati yaitu nonlokomotor dengan 1 indikator berayun dengan butir

amatan anak mampu mengayunkan gerakan tangan secara lincah mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan anak mampu mengayunkan gerakan ayunan kaki dengan lincah mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan aspek yang diamati yaitu manipulatif dengan 1 indikator mendorong dengan butir amatan anak mampu melakukan gerakan mendorong tangan dan kaki secara lincah mengikuti gerakan senam sesuai dengan irama dan anak mampu melakukan gerakan mendorong

Tabel 2. Data *Posttest* Kegiatan Bermain Melompati Pijakan Berbentuk Geometri

No	Nama Anak	Indikator Penilaian								Jumlah	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	AG	1	2	2	2	2	2	2	2	15	46,875	MB
2	SY	3	3	3	3	3	3	3	2	23	71,875	BSH
3	AN	3	3	3	3	3	3	3	3	24	75	BSH
4	OK	3	3	3	3	3	2	2	3	22	68,75	BSH
5	AN	3	3	2	4	3	3	3	3	24	75	BSH
6	NI	4	3	4	3	4	4	3	3	28	87,5	BSB
7	RU	4	3	4	3	3	3	3	3	26	81,25	BSB
8	TA	4	3	4	4	3	4	3	3	28	87,5	BSB
9	EN	3	3	3	3	4	3	3	3	25	78,125	BSB
10	JA	4	3	3	3	3	3	4	4	27	84,375	BSB
11	AM	4	3	3	4	3	4	4	4	29	90,625	BSB
12	PF	3	3	3	3	2	2	2	3	21	65,625	BSH
13	PI	4	3	4	4	3	4	4	4	30	93,75	BSB

Berdasarkan hasil dari *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa permainan sirkuit terowongan geometri sudah menunjukkan perubahan yang cukup baik pada perkembangan motorik kasar anak kelompok A Raudhatul Athfal (RA) Babul Falah.

Tabel 3. Data Hasil Pretest dan Posttest kegiatan bermain melompati pijakan berbentuk Geometri

NO	PRETEST	POSTEST	d	d ²	d-Md	(d-Md) ²
1	25	46,875	21,875	478,515625	-19,125	365,765625
2	28,125	71,875	43,75	1.914,0625	2,75	7,5625
3	34,375	75	40,625	1.650,390625	-0,375	0,140625
4	31,25	68,75	37,5	1.406,25	-3,5	12,25
5	28,125	75	46,875	2.197,265625	5,875	34,515625
6	43,75	87,5	43,75	1.914,0625	2,75	7,5625
7	37,5	81,25	43,75	1.914,0625	2,75	7,5625
8	43,75	87,5	43,75	1.914,0625	2,75	7,5625
9	31,25	78,125	46,875	2.197,265625	5,875	34,515625
10	46,875	84,375	37,5	1.406,25	-3,5	12,25
11	31,25	90,625	59,375	3.525,390625	18,375	337,640625
12	40,625	65,625	25	625	-16	256
13	53,125	93,75	40,625	1.650,390625	-0,375	0,140625
Σ	475	1.000,25	531,25	22.792,96875	-1,75	1.083,46875

Harga Md pada tabel di atas diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$Md = \frac{531,25}{13}$$

$$Md = 41$$

Setelah memperoleh nilai *pretest* dan *posttest* perkembangan motorik kasar melalui permainan sirkuit terowong geometri (Md), selanjtnya dilakukan uji-t yaitu sebagai berikut:

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

$$t = \frac{41}{\sqrt{\frac{1.083,46875}{13(13-1)}}}$$

$$t = 15,557$$

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t dengan taraf signifikan $\alpha(0,05)$ dan $dk = 13-1 = 12$ didapat nilai $t_{hitung} = 15,557$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $15,557 > 2,179$ maka ditolak H_a dan H_o diterima berarti hipotesis yang menyatakan permainan sirkuit terowong geometri memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A Raudhatul Athfal (RA) Babul Falah diterima kebenarannya

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan dan dibuktikan kebenarannya bahwa terdapat pengaruh permainan sirkuit terowongan geometri terhadap perkembangan motorik kasar anak. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa observasi bertujuan untuk mengetahui nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Adapun nilai rata-rata *posttest* perkembangan motorik kasar anak kelas 77,31 (sesuai) sedangkan nilai rata-rata *pretest* 36,88 (tidak sesuai). Hal ini dikarenakan kegiatan permainan sirkuit terowongan geometri memberikan pengaruh yang

baik untuk mengembangkan perkembangan motorik kasar anak kelompok A Raudhatul Athfal (RA) Babul Falah.

Dari hasil penelitian ini diperoleh hasil bahwa metode permainan sirkuit terowongan geometri memberikan perkembangan perkembangan motorik kasar bagi anak usi dini. Sejalan yang dilakukan oleh Putri, dkk (2021) berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit Terowongan Pada Anak Kelompok A di TK Kartika Bojonegoro”. Hal tersebut memperkuat bahwasannya permainan sirkuit terowongan geometri bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Manusia didalam kehidupan membutuhkan suatu permainan khususnya anak usia dini memerlukan stimulus yang sangat penting yang dapat berpengaruh pada perkembangan motorik kasar, keterampilan sosial, perkembangan kognitif, perkembangan bahasanya dengan permainan sirkuit terowongan geometri sangat dibutuhkan untuk melatih motorik kasar, karena pada dasarnya permainan sirkuit terowongan geometri.

KESIMPULAN

Penerapan permainan sirkuit terowongan geometri diterapkan dengan Langkah-langkah sebagai berikut: (a) Guru memberikan arahan kepada anak pada saat melakukan permainan sirkuit terowongan geometri; (b) Guru menyediakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, segitiga serta gambar kelinci, kangguru dan katak; (c) Lalu bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, segitiga

serta gambar kelinci, kangguru dan katak diletakan di dalam permainan sirkuit terowongan geometri; (d) Kemudian anak diminta masuk untuk mengambil satu gambar geometri tadi; (e) Lalu anak keluar dan menyebutkan kartu yang anak peroleh missal anak mendapatkan gambar geometri kelinci menari, katak melompat, kangguru melompat lalu anak menirukan gerakan tersebut; (f) Lakukan hal tersebut secara berulang sampai jumlah anak melakukan semua permainan tersebut.

Berdasarkan nilai rata-rata *posttest* perkembangan motorik kasar anak kelas 77,31 (sesuai) sedangkan nilai rata-rata *pretest* 36,88 (tidak sesuai). Hasil hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 15,557$ dengan taraf signifikan $\alpha(0,05)$ dan $dk = 13-1 = 12$ sehingga didapat $t_{tabel} = 2,179$ disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $15,557 > 2,179$ maka ditolak H_0 dan H_a diterima berarti hipotesis menyatakan permainan sirkuit terowong geometri memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A Raudhatul Athfal (RA) Babul Falah diterima kebenarannya bahwa terdapat pengaruh permainan sirkuit terowongan geometri terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A Raudhatul Athfal (RA) Babul Falah.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, dkk. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Of Early Childhood Care & Education* 1(1), March 2018, 18-25.

- Aqib, Zainal. Dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Ayu. 2016. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Surakarta: CV. Mitra Banua Kreasindo
- Fadlillah. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media. Group. h. 45
- Novi Dyah Ayu Putri. 2021. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit Terowongan Geometri Pada Anak Kelompok A di TK Kartika Bojonegoro*. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan dan Pendidikan*, 1(1), h. 57
- Rahmah. A, Yasbiati, Lutfi Nur, Ervan Kastrena. 2019. *Peningkatan Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Permainan Bowling Botol*. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani kesehatan dan rekreasi*. 9 (1), h. 48
- Sudjana. 2005. *Metode Statistik Edisi ke-6*. Bandung: Tarsito.