Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) dengan Permainan *Treasure Hunt* di TK Rian Kumarajaya Padalarang Kabupaten Bandung Barat

Shafanissa Alifia Shafira*

Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*shafaalifias@gmail.com

Abstract. Physical motor contribution is necessary as the other six aspects of development. Motor development could adjust the first standard for children in their growth and development. If the child's physical and motor skills develop well, it will affect the other aspects. Play and games methods involve most of the child's limbs in the gross motor development process. It represents a quasi-experimental study using a nonequivalent control group design (preliminary test-posttest design). This experimental method was carried out in experimental and control groups. Group B of Rian Kumarajaya Kindergarten Padalarang consists of 14 children in the research population using a random sampling technique between the experimental and control groups. This study used direct practice test sheets on gross motor skills and the Treasure Hunt game. The data obtained from the test results used the normality test, homogeneity test, and the independent sample T-test (T-test). Constructed on the initial gross motor skills (Pretest) result, the experimental group obtained an average result of 14.14, while the control group obtained 14.43. From the analysis of the hypothetical data through the calculation of Sig. 0.000 < 0.05, so H_a is accepted and proven correct with a difference from the posttest results of the experimental group that is greater than 17.00. Besides that, the posttest control group obtained 15.14. In conclusion, the Treasure Hunt game is more effectively used to develop children's gross motor skills.

Keywords: *Treasure Hunt Game, Gross Motor, Early Childhood.*

Abstrak. Fisik motorik memegang kontribusi sama pentingnya dengan keenam aspek perkembangan yang lainnya. Perkembangan motorik mampu digunakan sebagai tolak ukur pertama bagi anak dalam tumbuh kembangnya. Bila fisik motorik anak berkembang dengan baik, aspek yang lainnya pun akan mengikuti. Bermain dan permainan merupakan metode yang melibatkan sebagian besar anggota tubuh anak dalam proses pengembangan motorik kasar. Jenis penelitian ini menggunakan quasi eksperimen dengan menggunakan rancangan penelitian nonequivalent control group design (rancangan tes awal-tes akhir). Dimana metode eksperimen yang dilaksanakan pada suatu kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok B TK Rian Kumarajaya, Padalarang yang terdiri dari 14 anak merupakan populasi penelitian dengan teknik random sampling antara kelompok eksperimen dan kontrol. Penelitian ini menggunakan instrumen lembar tes praktik langsung tentang motorik kasar dan permainan Treasure Hunt. Data yang diperoleh dari hasil tes menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sample T tes (uji T). Berdasarkan hasil kemampuan awal (Pretest) motorik kasar kelompok eksperimen memperoleh hasil rata-rata 14,14 sedangkan kelompok kontrol memperoleh 14,43. Dari analisis data hipotesis melalui perhitungan Sig. 0,000 < 0,05, sehingga H_a diterima dan terbukti benar serta adanya perbedaan dari hasil posttest kelompok eksperimen yang lebih besar sebanyak 17,00. Sementara posttest kelompok kontrol memperoleh 15,14. Sehingga dapat disimpulkan permainan Treasure Hunt lebih efektif digunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak.

Kata Kunci: *Permainan Treasure Hunt, Motorik kasar, Anak Usia Dini.*

A. Pendahuluan

Fisik motorik memegang kontribusi yang sama penting dengan aspek perkembangan lainnya. Perkembangan motorik mampu digunakan sebagai tolak ukur pertama bagi anak dalam menentukan pertumbuhannya. Hal ini dapat dilihat dan diamati dengan kedua mata, misalnya perubahan pada ukuran tubuh anak (Khadijah 2020). Berdasarkan pernyataan Sujiono, Motorik kasar merupakan aktivitas tubuh yang menggunakan otot besar misalnya berjalan, lari, melompat, berguling, berdiri, merangkak, merayap dan aktivitas menendang, melempar dan melompat. Lalu menurut Decaprio, Aspek pembelajaran motorik kasar anak meliputi kekuatan, *power*, kecepatan, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, daya tahan kardiovaskuler (ketahanan), keseimbangan, koordinasi, dan refleksi (Novitasari, dkk, 2019).

Perkembangan fisik motorik adalah salah satu dimensi yang sangat penting dalam perkembangan individu secara komprehensif, karena pertumbuhan dan perkembangan fisik terjadi dari bayi sampai dewasa (Utsman, 2018). Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, Sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Proses pembelajaran yang berpusat pada anak dan menerapkan prinsip bermain (Dewi, 2107). Banyak metode untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak salah satunya dengan bermain dan permainan. Pembelajaran kanak-kanak identik dengan bermain sambil belajar, dimana setiap pembelajaran dilakukan dengan bermain sehingga pembelajaran dilaksanakan secara menyenangkan dan dipenuhi dengan permainan.

Salah satunya, permainan “*Treasure hunt*” merupakan jenis permainan yang memiliki 4 fase Menurut Kim dan Yao (2010 hlm. 1858). Sumber data yang didapat anak-anak kelompok B1 di TK Rian Kumarajaya terdapat 14 anak yang dijadikan sumber data, 50% kemampuan motorik anak-anak tersebut kurang dalam melakukan gerakan motorik kasar akibatnya anak menjadi gangguan fokus, ujar Sri Endang selaku guru TK Rian Kumarajaya. Dan berdasarkan hasil observasi dan uji motorik kasar memang di kelompok B1 di TK Rian Kumarajaya sebagian anak-anaknya belum memenuhi aspek perkembangan motorik kasar pada usianya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, rumusan masalah dalam penelitian adalah Apakah penerapan metode permainan *Treasure Hunt* dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar.

Secara rinci rumusan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan motorik kasar anak kelompok B usia 5-6 tahun sebelum menggunakan permainan *Treasure Hunt* di TK Rian Kumarajaya?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan *Treasure Hunt* dalam mengembangkan motorik kasar anak?
3. Bagaimana kemampuan motorik kasar anak kelompok B usia 5-6 tahun setelah menggunakan permainan *Treasure Hunt* di TK Rian Kumarajaya?
4. Bagaimana pengaruh permainan *Treasure Hunt* dalam perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian Kuantitatif dan jenis Metode Penelitian Eksperimen kuasi yang dilaksanakan di TK Rian Kumarajaya Kecamatan Padalarang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B di TK Rian Kumarajaya yang terletak di Kecamatan Padalarang. Selanjutnya terdapat 14 anak yang dijadikan sumber data.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Sebelum Diterapkan Treatmeant pada Kemampuan Motorik Kasar Dikelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol (*Pretest*)

Pretest ini dilakukan diawal sebelum diberikan perlakuan untuk mengetahui dan melihat kemampuan awal kelompok eksperimen dan kontrol. *Pretest* dilaksanakan pada kelas B tanggal 08 Mei 2023.

Penelitian ini menggunakan *pretest* pada kedua kelompok melalui tes praktek langsung mengenai kisi-kisi instrumen yang telah dirancang dan dilakukan oleh peneliti.

1. Kelompok Eksperimen

Pada kelompok eksperimen hal utama yaitu melakukan tes awal pada kemampuan motorik kasar anak berdasarkan kisi-kisi instrumen yang dirancang penelitian diawal sebelum penelitian. *Pretest* ini dilaksanakan pada tanggal 08 Mei 2023, pukul 09.10-10.10. Berdasarkan tes awal dikelompok eksperimen didapatkan hasil pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil *Pretest* Motorik Kasar Anak Kelompok Eksperimen

No	Nama Anak	Item Pengamatan (Tes)					Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	RZVN	2	2	2	3	3	12	MB
2	NRDK	2	2	2	2	2	10	MB
3	QNDRA	4	3	4	3	3	17	BSB
4	RJNDRA	4	3	4	3	3	17	BSB
5	MZA	2	2	2	3	3	12	MB
6	IKML	3	3	4	3	3	16	BSh
7	ASHKA	3	3	3	3	3	15	BSh
Total		20	18	21	20	20	99	
		Rata-Rata					14,14	

Dari data pada table diperoleh skor tertinggi yaitu 17 dan skor terendah 10. Data *pretest* yang telah dilaksanakan skor akhir berjumlah 99 dan rata-rata 14,14. Anak yang mendapatkan kategori belum berkembang (BB) tidak ada, yang mendapatkan kategori mulai berkembang (MB) berjumlah 3 orang yaitu RZVN, MZA dan NRDK. Anak yang mendapatkan berkembang sesuai harapan (BSh) 2 orang yaitu IKML, ASHKA, dan yang mendapatkan kategori berkembang sangat baik (BSB) 2 orang yaitu, QNDRA dan RJNDRA.

2. Kelompok Kontrol

Pada kelompok kontrol juga diberikan tes awal untuk melihat kemampuan motorik kasar anak berdasarkan kisi-kisi instrumen yang dirancang penelitian diawal sebelum penelitian. *Pretest* ini dilaksanakan pada tanggal 08 Mei 2023, pukul 10.10-11.10. Adapun hasil yang diperoleh dari tes awal dikelompok kontrol sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil *Pretest* Motorik Kasar Kelompok Kontrol

No	Nama Anak	Item Pengamatan (Tes)					Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	ATLR	4	3	4	4	3	18	BSB
2	ARN	2	2	3	3	3	13	BSh
3	BLV	2	3	4	3	4	16	BSh
4	RKS	2	2	4	3	4	15	BSh
5	BNKIT	2	3	3	3	3	14	BSh
6	BRN	4	3	2	3	3	15	BSh
7	RJNDRA	2	2	2	2	2	10	MB
Total		18	18	22	21	22	101	
		Rata-Rata					14,43	

Berdasarkan hasil tes awal yang diperoleh pada kelompok kontrol didapatkan skor terendah 10 dan skor tertinggi 18. Dari hasil *pretest* yang dilaksanakan kelompok kontrol bahwa nilai akhir yang didapatkan berjumlah 101, dengan rata-rata 14,43. Anak-anak yang mendapatkan kategori mulai berkembang (MB) berjumlah 1 yaitu RJNDRA, lalu kategori berkembang sesuai harapan (BSh) berjumlah 5 orang yaitu ARN, BLV, RKS, BNKIT, BRN. Serta kategori sangat berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 1 orang, ATLR.

Pelaksanaan Pembelajaran Kemampuan Motorik Kasar pada Kelompok Eksperimen Menggunakan Permainan *Treasure Hunt* (*Treatmeant*)

Kegiatan Pembelajaran Motorik Kasar di kelompok Eksperimen Melalui *Treatmeant* Permainan *Treasure Hunt*. *Treatmeant* yang diberikan pada kelompok eksperimen ini berupa permainan *Treasure Hunt* yang digunakan peneliti untuk mengembangkan motorik kasar anak.

Permainan *Treasure Hunt* dilakukan 2 kali sesi, sesi 1 sebagai pengenalan permainan agar anak dapat memahami teknik permainan dan aktivitas yang dilakukan, dan sesi 2 untuk melihat sejauh mana perkembangan anak dalam mengembangkan motorik kasar melalui permainan *Treasure Hunt* ini, adapun tujuan adanya 2 sesi ini agar anak semakin terlatih dengan gerakan-gerakan yang diberikan. Yang mana 2 sesi pertemuan ini sama-sama menggunakan permainan *Treasure Hunt* Pelaksanaan dilakukan sesuai jadwal yang telah ditetapkan pada tanggal 09 Mei 2023 dan 10 Mei 2023.

1. Perencanaan

Treatmeant ini dilaksanakan di lapangan sekolah TK Rian Kumaraja Padalarang pada sesi 1 tanggal 09 Mei 2023 Pukul 09.00-10.00 WIB dan sesi 2 tanggal 10 Mei 2023 Pukul 09.00-10.00 yang mana kelompok eksperimen ini berjumlah 7 orang diantaranya 6 laki-laki dan 1 perempuan. Adapun perencanaan yang disusun peneliti untuk melaksanakan kegiatan ini adalah:

- a. Peneliti menyiapkan media permainan
- b. Peneliti menyiapkan skenario pembelajaran dan rubrik penilaian kemampuan motorik kasar
- c. Peneliti membuat *setting* area permainan / lapangan
- d. Peneliti menyampaikan permainan yang akan dilaksanakan dan aturan bermain

2. Pelaksanaan

Setelah merencanakan kegiatan permainan, kemudian peneliti melaksanakan permainan *Treasure Hunt* bertempat di lapangan TK Rian Kumarajaya Padalarang.

Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran pada Kemampuan Motorik Kasar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Setelah Diberikan *Treatmeant* (*Posttest*)

Setelah melaksanakan *treatmeant* kemudian peneliti melakukan tes akhir yang dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2023, sebagai penilaian akhir dari perlakuan yang telah diberikan dan melihat seberapa jauh peningkatan anak dalam kemampuan motorik kasar di kelompok eksperimen dan hasil perbandingan di kelompok kontrol.

1. Kelompok Eksperimen

Tabel 3. Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen

No	Nama Anak	Item Pengamatan (Tes)					Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	RZVN	3	3	4	3	4	17	BSB
2	NRDK	3	3	3	3	3	15	BSH
3	QNDRA	4	3	4	3	4	18	BSB
4	RJNDRA	4	3	4	3	4	18	BSB
5	MZA	3	3	4	4	4	18	BSB
6	IKML	3	3	4	4	4	18	BSB
7	ASHKA	3	3	3	3	3	15	BSH
Total		23	21	26	23	26	119	
		Rata-Rata					17,00	

Dari tabel diatas diperoleh skor tertinggi 18 dan skor terendah 15. Dari hasil *posttest* ini nilai akhir yang didapat 119 dengan rata-rata 17.00. anak yang mendapatkan kategori berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 5 orang yaitu, QNDRA, RJNDRA, MZA, IKML dan RZVN dan yang mendapatkan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 2 orang yaitu ASHKA dan NRDK.

2. Kelompok Kontrol

Tabel 4. Hasil *Posttest* Kelompok Kontrol

No	Nama Anak	Item Pengamatan (Tes)					Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	ATLR	4	3	4	4	3	18	BSB
2	ARN	3	3	3	3	3	15	BSH
3	BLV	3	3	4	3	4	17	BSB
4	RKS	3	2	4	3	4	16	BSH
5	BNKIT	3	3	3	3	3	15	BSH
6	BRN	4	3	2	3	3	15	BSH
7	RJNDRA	2	2	2	2	2	10	MB
Total		22	19	22	21	22	101	
Rata-Rata							145,13	

Berdasarkan tabel diatas data yang diperoleh skor tertinggi 18 dan skor terendah 10. Nilai akhir dari *posttest* ini diperoleh berjumlah 106 dengan rata-rata 15,14. Anak yang mendapatkan kategori berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 2 orang yaitu BLV dan ATLR yang mendapatkan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 4 orang yaitu ARN, RKS, BNKIT, BRN dan yang mendapat kategori mulai berkembang (MB) berjumlah 1 orang yaitu RJNDRA.

Efektivitas Permainan *Treasure Hunt* dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Analisis Data Deskriptif

Analisis deskriptif ini bertujuan untuk menjelaskan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta mengetahui perbedaan nilai di setiap kelompok.

Tabel 1. *Descriptive Statistics*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	7	10	17	14,14	2,795
Post-Test Eksperimen	7	15	18	17,00	2,507
Pre-Test Kontrol	7	10	18	14,43	1,414
Post-Test Kontrol	7	10	18	15,14	2,545
Valid N (listwise)	7				

Dari output hasil *Pretest* dan *Posttest* menggunakan perhitungan SPSS Versi 21 dengan siswa kelompok eksperimen berjumlah 7 anak dan kelompok kontrol berjumlah 7 anak hasilnya *Treasure Hunt* dapat mengembangkan motorik kasar anak kelompok B di TK Rian Kumarajaya, Padalarang. Dimana hal tersebut dapat dibuktikan dari analisis data mengenai hipotesis dalam penelitian ini melalui perhitungan Sig. $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan terbukti benar.

D. Kesimpulan

Setelah melakukan *Treatment* motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK Rian Kumarajaya Padalarang Kabupaten Bandung Barat, beberapa anak mengalami peningkatan namun, masih ada anak yang belum berkembang dengan baik kemampuan motorik kasarnya. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan ada beberapa yang dapat disimpulkan:

1. Sebelum melakukan treatment permainan *Treasure Hunt* beberapa anak kelompok B TK Rian Kumarajaya, Padalarang kemampuan motorik kasarnya belum berkembang dengan baik sesuai usianya dibuktikan dari hasil tes awal (*Pretest*) kemampuan motorik kasar anak kelompok eksperimen memperoleh rata-rata 14,14 sedangkan kelompok kontrol memperoleh 14,43.
2. Berdasarkan hasil setelah diberikan perlakuan (*treatment*) *Treasure Hunt* yang terdiri dari kegiatan lempar tangkap bola, lompat dengan dua kaki, lari cepat, dan melewati papan titin atau bermain keseimbangan, dan terjadi peningkatan pada kemampuan motorik kasar anak kelompok eksperimen TK Rian Kumarajaya, Padalarang yang dilakukan dengan 2 kali sesi pertemuan, hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian saat

setelah dilakukan *treatment* permainan *Treasure Hunt* pada kelompok eksperimen memperoleh rata-rata 15,14 adanya peningkatan dari hasil *pretest* pertama. Juga pada kelompok kontrol terjadi peningkatan dengan rata-rata 16,57, namun pada hasil akhir terjadi penurunan.

3. Sesudah diberikan *treatment* permainan *Treasure Hunt* kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Rian Kumarajaya, Padalarang mendapatkan hasil peningkatan dibuktikan dari hasil tes akhir (*Posttest*) pada kelompok eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebanyak 17,00 sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata nilai sebanyak 15,14 dimana terjadi penurunan dari hasil sebelumnya.
4. Berdasarkan analisis data pada kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan melalui permainan *Treasure Hunt* hal ini menunjukkan ada kenaikan signifikan. Serta hasil penelitian dan perhitaungan statistik yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa permainan *Treasure Hunt* dapat mengembangkan motorik kasar anak kelompok B di TK Rian Kumarajaya, Padalarang. Dimana hal tersebut dapat dibuktikan dari analisis data mengenai hipotesis dalam penelitian ini melalui perhitungan Sig. $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 diterima dan terbukti benar, serta terdapat perbedaan dari hasil *posttest* kelompok eksperimen lebih besar yaitu sebanyak 17,00 sementara *posttest* kelompok kontrol diperoleh nilai sebanyak 15,14. Sehingga dapat disimpulkan permainan *Treasure Hunt* lebih efektif digunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak..

Acknowledge

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa, shalawat serta salam kita panjatkan kepada Nabi kita Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyusun artikel ini dapat menyusun artikel ini sampai selesai.

Daftar Pustaka

- [1] Yuliana, T. U. (2020). Rancangan Media Pembelajaran Playmat Ludocard Math pada Operasi Hitung Bilangan Pecahan. *Jurnal: Penelitian Desain and Development*.
- [2] Atmira Qurnia Sari, Y. L. (2017). Batasan Prasyarat Uji Normalitas dan Uji Homogenitas pada Model Regresi Linear. *Unnes Journal of Mathematics*.
- [3] Azizah, L. A. (2020). Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar. Volume 4 Issue 1 (2020), 482-490.
- [4] Badan Penelitian dan Pengembangan Kementrian Dalam Negeri. (2018, Januari 8).
- [5] Burhaein, E. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD.
- [6] Fadila, A. (2022). Implementasi Permainan Mini Outbound dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Alam Muara Bungo Jambi. *Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD*.
- [7] Fitri Ayu Fatmawati, M. (2020). Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. September 2020.
- [8] Kamila Mahabatillah, & Surana, D. (2022). Meningkatkan Keterampilan Proses Sains melalui Metode Pembelajaran Eksperimen. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 1(2), 118–123. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v1i2.533>.
- [9] Komariah, Z., & Huriah Rachmah. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Kontruksi 3 Dimensi dari Barang Bekas Secara Daring di POS PAUD. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 1(1), 30–37. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v1i1.507>.
- [10] Rani Pratini, & Erhamwilda. (2021). Pengaruh Permainan Beklen Biji Kopi terhadap Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 4-5 Tahun di Paud X Kota Bandung. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 1(2), 86–94. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v1i2.388>.