

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

PAUD sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar yang memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan. Di samping itu, anak usia dini masih sangat rentan apabila penanganannya tidak tepat justru dapat merugikan anak itu sendiri. Oleh karena itu, penyelenggaraan PAUD harus memperhatikan dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. Program PAUD memberikan fasilitas pendidikan yang sesuai untuk anak agar pada saatnya anak memiliki kesiapan baik fisik, mental, maupun sosial emosionalnya dalam rangka memasuki pendidikan lebih lanjut. Peletakan landasan utama dalam pendidikan anak usia dini akan menentukan arah masa depan anak dengan tepat, jika orangtua salah menentukan dan meletakkan pendidikan anak usia dini, maka akan sulit untuk mengembalikan ke arah yang diinginkan setelah anak menjadi dewasa.

Membangun anak usia dini tidaklah sama seperti membangun pendidikan anak-anak pada usia sekolah dasar. Pendidikan anak usia dini yang dikenal dengan pendidikan prasekolah adalah pendidikan melalui pemberian kesempatan bagi anak untuk dapat menikmati dunianya, yaitu dunia main. Main menjadi sarana untuk anak belajar sehingga dapat dikatakan bahwa belajarnya anak usia dini adalah bermain.

Pada masa perkembangan anak, seluruh komponen perkembangan yang ada pada diri anak akan mengalami perkembangan yang sangat signifikan meliputi aspek

perkembangan bahasa, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, nilai agama dan moral, serta seni. Seluruh aspek perkembangan tersebut sangatlah penting untuk diberikan rangsangan atau stimulus dari orangtua maupun pendidik di sekolah. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah sangat penting untuk mempersiapkan pembelajaran sebaik mungkin agar pertumbuhan dan perkembangan anak bisa optimal.

Proses pembelajaran di sekolah haruslah divariasikan agar anak lebih cenderung bersemangat dan membangkitkan motivasi agar anak selalu senang untuk mengikuti interaksi pembelajaran di sekolah. Lingkungan yang kondusif juga tidak kalah pentingnya demi menunjang proses pembelajaran agar memberikan kesan nyata dan konkret pada pengalaman belajar anak di sekolah.

Pembelajaran bisa terjadi di mana saja, di dalam ataupun di luar kelas, pembelajaran yang demikian dapat memberikan pengalaman langsung kepada anak yang memungkinkan materi pembelajaran akan semakin konkret dan nyata yang berarti pembelajaran akan lebih bermakna. Kegiatan *outdoor* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk keluar dari rutinitas yang seolah mengekang anak dari kebebasan mengembangkan rasa ingin tahu, juga kebebasan aktivitas fisik dalam mengajar. Salah satu aspek perkembangan yang bisa dikembangkan dalam permainan *outdoor* adalah fisik motorik yang dalam hal ini pengembangan kemampuan motorik kasar anak harus dioptimalkan demi menunjang kelangsungan kemampuan olah tubuh pada anak usia dini.

Kegiatan *Outdoor* sangatlah menyenangkan bagi anak. Akan tetapi kegiatan yang konvensional atau proses pembelajaran yang sifatnya umum dilakukan pada saat proses tatap muka kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak serta meningkatkan rasa percaya diri anak dalam menjalani tantangan yang ada pada permainan *outdoor* tersebut. Oleh karena itu, perlu digunakan metode pembelajaran yang bisa membangkitkan semangat serta antusias belajar anak sehingga kemampuan motorik kasar anak bisa berkembang dengan baik.

Banyak permainan yang bisa dilakukan pada kegiatan *outdoor*, salah satunya bermain papan titian. Bermain papan titian merupakan kegiatan meniti papan yang bisa membantu anak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasarnya. Dalam bermain papan titian, pendidik bisa bervariasi permainan menarik yang melibatkan anak dalam meniti papan titian tersebut sehingga tetap terorganisir dan tidak monoton.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di Taman Kanak-Kanak Hilmawan Kecamatan Polong Bangkeng Selatan Kabupaten Takalar pada Selasa-Jumat, 17-20 April 2018, pembelajaran selama ini lebih menyibukkan anak pada kegiatan membaca, menulis, berhitung, mewarnai, menggambar, atau menyusun tumpukan-tumpukan balok. Sehingga kesempatan anak untuk bergerak dan bermain sangat terbatas, kondisi kegiatan di atas dapat mengurangi kemandirian anak, serta kurangnya keterampilan motorik kasar anak. Kondisi kegiatan di atas disebabkan adanya beberapa faktor diantaranya adalah guru hanya terfokus pada salah satu perkembangan kognitif saja, yaitu cara belajar yang hanya bertujuan untuk

mentransfer pengetahuan pada anak tanpa memperhatikan hal-hal lain dalam perkembangan anak usia dini, akibatnya perkembangan fisik motorik kasar anak belum berkembang secara optimal, ketakutan orangtua bila terjadi cedera pada anak di sekolah sehingga membuat guru cenderung tidak memberikan stimulasi pada perkembangan motorik kasar anak.

Hal ini teridentifikasi ketika kegiatan belajar mengajar dengan materi pengembangan berjalan di atas papan titian, anak masih takut untuk melaksanakan sehingga cenderung meminta bantuan atau bimbingan guru, serta sebagai pegangan. Dengan adanya permasalahan tersebut, menjadikan guru jarang melaksanakan materi pengembangan tersebut. Padahal usia tiga sampai lima tahun memiliki keinginan yang kuat untuk bergerak aktif dan menggunakan fisiknya.

Sehubungan dengan itu pula, kegiatan *outdoor* hanya dilakukan pada saat rangkaian pembelajaran pada sesi istirahat saja sehingga kegiatan bermain papan titian kurang diminati oleh anak. Padahal banyak permainan yang bisa dikembangkan dengan memanfaatkan papan titian tersebut. Oleh karena itu, peneliti akan mengajukan gagasan penelitian di mana peneliti akan membandingkan kegiatan yang bersifat *indoor* dengan kegiatan *outdoor*. Dengan memanfaatkan papan titian ini, peneliti bermaksud mengembangkan beberapa permainan yang bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yaitu permainan papan titian yang dilakukan di luar ruangan atau sering disebut dengan istilah *outdoor*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti termotivasi untuk mengadakan penelitian guna membandingkan pembelajaran mana yang lebih efektif antara

pembelajaran yang bersifat konvensional atau permainan *outdoor* dengan maksud meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan memanfaatkan papan titian. Pembelajaran konvensional yang dimaksud di sini adalah dengan memberikan metode pembelajaran yang dilakukan di ruangan (*indoor*), sedangkan permainan *outdoor* yang dimaksud adalah pembelajaran yang dilakukan di luar ruangan. Dalam hal ini penulis berusaha menerapkan kegiatan bermain papan titian yang bisa mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan yang direncanakan secara teratur dan sistematis. Adapun kegiatan konvensional yang dilakukan di dalam ruangan adalah bermain papan titian begitu pula pada kegiatan *outdoor* untuk melatih keseimbangan, konsentrasi, keberanian, dan membangun percaya diri pada anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti mengangkat: “Pengaruh bermain papan titian pada kegiatan *Outdoor* Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak Hilmawan Kecamatan Polong Bangkeng Selatan Kabupaten Takalar” .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kemampuan motorik Kasar anak kelompok B1 setelah diberi perlakuan bermain papan titian pada kegiatan *indoor*?
2. Bagaimana gambaran kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 setelah diberi perlakuan bermain papan titian pada kegiatan *outdoor*?

3. Apakah ada pengaruh kegiatan bermain papan titian pada kegiatan *outdoor* terhadap kemampuan motorik kasar anak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 setelah diberi perlakuan bermain papan titian pada kegiatan *indoor*
2. Untuk mengetahui gambaran kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 setelah diberi perlakuan bermain papan titian pada kegiatan *outdoor*
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh kegiatan bermain papan titian pada kegiatan *outdoor* terhadap kemampuan motorik kasar anak

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara praktis dan teoritis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai acuan pengembangan kemampuan kinestetik anak melalui permainan papan titian di *outdoor*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pengambil kebijakan, penelitian ini bisa menjadi masukan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di PAUD pada umumnya dan pembentukan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

- b. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian sebagai masukan yang dapat digunakan sebagai acuan untuk mengambil kebijakan di Taman Kanak-Kanak sesuai dengan tahap perkembangan anak.
- c. Bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini dijadikan sebagai masukan untuk mengembangkan kemampuan kinestetik anak melalui bermain papan titian pada kegiatan *outdoor*.
- d. Bagi orang tua, diharapkan hasil penelitian ini dijadikan sebagai masukan proses pembelajaran yang optimal dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Tinjauan Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu aktifitas di mana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa.

Ismail (2009: 35) mengemukakan bahwa:

semakin besar fantasi yang bisa dikembangkan oleh anak dari sebuah mainan, akan lebih lama mainan itu akan menarik baginya. Bermain merdupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang dapat menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Hal ini sejalan dengan pengertian bermain menurut Sujono (2000: 1) yaitu:

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mencari kesenangan baik bermain dengan atau tidak menggunakan alat. Serta dapat mengembangkan imajinasi, menambah pengalaman dan pengetahuan.

b. Unsur dalam bermain

Adapun unsur-unsur bermain menurut Riyadi (2014) di antaranya sebagai berikut:

1. Bermain adalah sukarela

Kegiatan bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya.

2. Bermain adalah pilihan anak

Anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila anak dipaksa untuk bermain, hal ini merupakan aktivitas dan bukan lagi kegiatan bermain.

3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan

Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau stress.

4. Bermain adalah simbolik

Bermain tidak harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia dini dikaitkan dengan fantasi tau imajinasi mereka.

5. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Dalam bermain, anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa suatu aktivitas dapat dikatakan bermain jika dilakukan tanpa paksaan atau sukarela, aktivitas tersebut membuat senang atau menyenangkan, bermain tidak selalu menggambarkan keadaan sebenarnya terkadang

bermain bersifat pura-pura sehingga dapat mengembangkan imajinasi anak dan aktivitasnya yang membuat anak aktif melakukan suatu kegiatan.

c. Tujuan dan fungsi bermain

1. Tujuan bermain

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Elkonin dalam Budiati (2008) mengemukakan beberapa tujuan dari bermain yaitu:

- a). menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggungjawab dalam kehidupan sehari-hari,
- b). melatih sikap ramah dan suka bekerjasama dengan teman, menunjukkan kepedulian,
- c) menanamkan budi pekerti yang baik,
- d). melatih anak untuk berani dan menantang ingin mempunyai rasa ingin tahu yang besar,
- e). melatih anak untuk menyayangi dan mencintai lingkungan dan ciptaan Tuhan,
- f). melatih anak untuk mencari berbagai konsep moral yang mendasar seperti salah, benar, jujur, adil, dan fair.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain bertujuan untuk menanamkan kedisiplinan dan tanggungjawab anak dalam kehidupan sehari-hari, melatih kerjasama, melatih anak untuk berani menghadapi tantangan serta membantu anak mengetahui konsep sportif.

2. Fungsi Bermain

Kegiatan bermain memungkinkan tersalurnya dorongan- dorongan instingtual anak dalam meringankan anak pada beban mental. Kegiatan bermain merupakan

sarana yang aman dan dapat digunakan untuk mengulang pelaksanaan dorongan-dorongan itu dan juga reaksi-reaksional yang mendasarinya. Wolfgang dalam Masnipal (2013) berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kognitif dalam pembelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak dalam perkembangan anak, sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain antara lain: a). berfungsi untuk mencerdaskan otot pikiran, b). berfungsi untuk mengasah panca indera, c). berfungsi sebagai media terapi, d). berfungsi untuk memacu kreativitas, e). berfungsi untuk melatih intelektual, f). berfungsi untuk menemukan sesuatu yang baru, g). berfungsi untuk melatih empati.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain berfungsi untuk meringankan beban mental anak sebab dalam bermain berfungsi melatih panca indera, intelektual, berfungsi sebagai media terapi untuk menemukan hal-hal yang baru serta melatih empati.

d. Jenis Bermain

Bermain menurut Hurlock (Ismail, 2009: 56) yaitu:

ada dua jenis bermain yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam rangka memperoleh kesenangan dan kepuasan dari aktivitas yang dilakukannya sendiri atau kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan tubuh. Sedangkan bermain pasif adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan seseorang dengan mengikuti pola atau aturan yang datang dari luar dirinya. Jenis kegiatan bermain pasif misalnya membaca, menonton film atau televisi, mendengarkan radio.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan baik bermain dengan atau tidak menggunakan alat. Bermain aktif adalah aktivitas bermain yang banyak membutuhkan gerakan tubuh. Misalnya, bermain tanpa alat seperti berlari, kejar-kejaran, dengan alat misalnya menggunakan permainan *outdoor* seperti papan titian. Bermain dengan pasif adalah kegiatan yang dilakukan hanya sekedar untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari hiburan misalnya, membaca, menonton, dan mendengarkan radio.

2. Bermain *Outdoor*

a. Pengertian

Cahyaning (2016: 42) berpendapat bahwa:

Bermain *outdoor* merupakan aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan luar kelas dan di alam bebas lainnya. Seperti bermain di lingkungan sekolah, taman, perkampungan, berkemah dan kegiatan lain yang bersifat kepetualangan, menantang, serta pengembang aspek pengetahuan yang relevan.

Depdiknas (2007) berpendapat bahwa pelajaran di luar kelas dalam rangka mengembangkan fisik motorik anak diantaranya berjalan di atas papan titian, meloncat dari ketinggian 30 cm, memanjat, bergelantung, dan sebagainya.

Senada dengan Suyadi (2009: 117-118) mengemukakan bahwa:

Fisik motorik dapat dikembangkan dengan melakukan bermain di luar kelas dengan menggunakan papan titian untuk meniti, bola besar dan kecil untuk menendang, melempar, dan menangkap.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa *outdoor* merupakan aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan luar kelas dan di alam bebas lainnya yang bersifat petualangan dan menantang dengan menggunakan dengan atau tidak menggunakan alat permainan seperti papan titian, bola untuk melempar, menangkap, dan menendang, bergelantungan untuk mengembangkan aspek pengetahuan pada anak.

3. Bermain Papan Titian

a. Pengertian Bermain Papan Titian

Bermain papan titian menurut Susanto (2017) adalah salah satu kegiatan bermain aktif yang dilakukan di luar ruangan dengan cara meniti papan sehingga memberikan kesan menantang. Kegiatan bermain aktif ini adalah kegiatan yang dapat memberikan rasa senang atau gembira serta rasa puas bagi anak karena aktivitas yang telah mereka lakukan sendiri.

Kemudian menurut Suyanto (2005) Bermain papan titian adalah aktivitas aktif yang dilakukan anak untuk meningkatkan keseimbangan serta keterampilan mengola tubuh sehingga fisik anak menjadi semakin kuat. Melalui permainan papan titian, maka keberanian pada anak akan semakin meningkat dikarenakan anak diberikan kebebasan untuk melakukan olah tubuh tanpa dibatasi ruang geraknya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa bermain papan titian pada kegiatan adalah salah satu kegiatan bermain aktif yang dilakukan di luar ruangan dengan cara meniti papan sehingga memberikan kesan menantang. Kegiatan

bermain aktif adalah kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh dan gerakan tubuh yang dapat membantu anak untuk mengolah tubuh mereka sehingga fisik anak menjadi lebih kuat.

b. Tujuan Bermain Papan Titian pada kegiatan *Outdoor*

Menurut Mulyani (2016: 23) adapun beberapa tujuan dari kegiatan bermain papan titian *outdoor* diantaranya:

- 1) melatih kekuatan otot kaki, 2) melatih keseimbangan tubuh, 3) melatih menggerakkan badan dan kaki untuk kekuatan otot, koordinasi, 4) melatih keberanian dan percaya diri. Sedangkan menurut Faruq (2007) “papan titian bermanfaat untuk mengembangkan gerak keberanian, keseimbangan dan partisipasi anak”.

Bermain papan titian pada kegiatan *outdoor* bermanfaat untuk mengembangkan gerak keberanian, keseimbangan dan partisipasi anak. Dengan bermain papan titian, anak dapat melakukan melangkah di atas papan titian dengan langkah menyamping dalam melakukan langkah berjalan menyamping dapat dilakukan perorangan atau berpasangan atau dikrasikan sedemikian rupa dan tidak boleh ada yang terjatuh.

c. Kelebihan Bermain Papan Titian *Outdoor*

Adapun beberapa kelebihan bermain papan titian pada kegiatan menurut Ika (2010) sebagai berikut:

1. Bermain papan titian memberikan manfaat di antaranya sesuai dengan tujuan bermain papan titian yaitu melatih kekuatan otot kaki, melatih keseimbangan tubuh, melatih menggerakkan dan kaki untuk kekuatan otot, koordinasi, melatih keberanian dan percaya diri.
2. Papan titian merupakan alat yang menarik bagi anak-anak, anak merasa tertantang untuk berani dan percaya diri berjalan dan melakukan berbagai gerakan di atasnya
3. Berjalan dan melakukan gerakan di atas papan titian dapat melatih keseimbangan anak, dengan keseimbangan tersebut anak menjadi lebih terlatih dalam mengatur sikap dan posisi tubuh yang benar, misalnya sikap berdiri dan berjalan yang benar.

d. Langkah-Langkah bermain Papan Titian Pada Kegiatan *Outdoor*

Dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, pendidik menggunakan media papan titian. Adapun langkah-langkah penerapan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak menurut Musbikin (2010) yaitu:

1. Pendidik mengajak anak melakukan pemanasan tentang gerakan yang nantinya akan di lakukan di atas papan titian.
2. Pendidik memberikan contoh kegiatan di atas papan titian dengan sikap permulaan yang benar.
3. Pendidik memberikan kesempatan setiap anak untuk mencoba melakukan kegiatan seperti yang dicontohkan di atas papan titian
4. Pendidik meminta anak mulai melakukan gerakan berdiri dan berjalan di papan titian seperti yang dicontohkan pendidik yaitu dengan sikap permulaan yang benar

5. Pendidik memberikan bimbingan dan kesempatan mengulang kepada anak yang belum mampu yaitu masih jatuh, belum stabil atau belum seimbang.

Dalam menerapkan bermain papan titian, kemungkinan ada beberapa anak yang tidak mau atau takut melakukannya. Maka dari itu, ada beberapa cara yang dikemukakan oleh Dewi (2005) adalah hal yang dapat dilakukan guru dalam menghadapi anak yang takut adalah dengan memberikan hadiah kepada anak yang berani tampil dan melakukan suatu kegiatan sesuai arahan guru atau dengan memberikan tanda bintang pada papan nama anak yang tertera agar anak bisa termotivasi dan tidak merasa malu lagi, malah rasa kompetitiflah yang akan dimiliki oleh anak tersebut.

4. Kemampuan Motorik kasar

a. Pengertian Kemampuan Motorik kasar

Yaumi (2016: 16) mengemukakan bahwa:

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Kemampuan ini mencakup keterampilan khusus seperti, koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan. Kemampuan ini juga meliputi keterampilan untuk mengontrol gerakan-gerakan tubuh dan kemampuan untuk memanipulasi objek.

Masitoh (2016) mengemukakan bahwa “komponen inti dari kemampuan motorik kasar anak adalah kemampuan-kemampuan fisik yang spesifik seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan maupun

kemampuan menerima atau merangsang dalam hal yang berkaitan dengan sentuhan”. Kemampuan ini juga merupakan kemampuan motorik halus, kepekaan sentuhan, daya tahan, dan refleksi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, untuk menghasilkan sesuatu atau mentransformasi sesuatu dengan memanfaatkan komponen-komponen inti dari kemampuan kinestetik anak berupa kemampuan fisik yang spesifik seperti koordinasi, keseimbangan, kekuatan, keterampilan, kecepatan.

b. Karakteristik Kemampuan Kinestetik Motorik Anak

Anak yang cerdas dalam gerak motorik kasar terlihat menonjol dalam kemampuan fisik (terlihat lebih kuat, lebih lincah) daripada anak-anak seusianya. Mereka cenderung suka bergerak, tidak bisa duduk diam berlama-lama, mengetuk-ketuk sesuatu, suka menirukan gerak atau tingkah laku orang lain yang menarik perhatiannya, dan senang pada aktivitas yang mengandalkan kekuatan gerak seperti memanjat, berlari, melompat, berguling. Selain itu, anak yang cerdas dalam kinestetik suka menyentuh barang-barang.

Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar memiliki koordinasi tubuh yang baik. Gerakan-gerakan mereka terlihat seimbang, luwes, dan cekatan. Mereka cepat menguasai tugas-tugas motorik halus seperti menggunting, melipat, menjahit, menempel, merajut, menyambung, mengecat, dan menulis. Secara artistik mereka

mempunyai kemampuan menari dan menggerakkan tubuh mereka dengan luwes dan lentur, mereka memerlukan kegiatan belajar yang bersifat kinestetik dan dinamis. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang menuntut konsentrasi anak dalam konteks pasif (duduk tenang di kelas) hendaklah dikurangi.

Adapun beberapa karakteristik kemampuan motorik kasar anak menurut Latif (2016) sebagai berikut:

1. Memiliki kebutuhan untuk selalu bergerak dan melakukan aktivitas.
2. Tampak berbakat dalam bidang olahraga, menari, dan aktivitas lainnya.
3. Memiliki gerakan yang sangat terkoordinasi dan mempunyai naluri yang bagus tentang gerakan tubuhnya, seperti koordinasi tangan- mata dan refleks serta reaksi yang baik.

c. Pentingnya Kemampuan Motorik kasar Bagi Anak

Musfiroh (2008: 74) mengemukakan pentingnya kemampuan motorik kasar bagi anak usia dini yaitu:

1. Meningkatkan kemampuan psikomotor yang merujuk pada seluruh koordinasi tubuh, misalnya keterampilan motorik kasar anak yang dapat diasah melalui aktivitas dasar seperti berlari, melompat, dan berolahraga yang mampu mengembangkan serta meningkatkan kemampuan fisik anak.
2. Meningkatkan keterampilan sosial yaitu di mana aktivitas fisik juga memberikan lebih banyak kesempatan bagi anak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya.

Anak-anak dengan kemampuan motorik kasar yang tinggi dapat mengungkapkan diri mereka dengan baik.

3. Membangun rasa percaya diri dan harga diri yaitu ketika anak-anak mulai menguasai kemampuan fisik yang lebih baik, maka harga diri anak pun meningkat dan anak akan merasa lebih yakin ketika dihadapkan dengan situasi yang memerlukan partisipasi fisik anak.
4. Meletakkan pondasi bagi gaya hidup yaitu mendorong kecerdasan tubuh melalui aktivitas anak yang mendorong bermain, berolahraga, dan kecintaan terhadap hidup yang aktif. Misalnya anak cerdas, tubuh dia akan menunjukkan sikap senang dan menikmati berbagai olahraga yang dapat mengembangkan seluruh fisiknya secara aktif.
5. Meningkatkan kesehatan pada anak misalnya menggerakkan seluruh anggota tubuh seperti tangan, kaki, kepala, dan anggota tubuh lainnya.

d. Indikator Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Indikator kemampuan motorik kasar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yang mengacu pada Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (PERMENDIKBUD RI) Nomor 146 tahun 2014 adalah:

1. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan untuk melatih keseimbangan.
2. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan kegiatan permainan fisik dengan aturan.

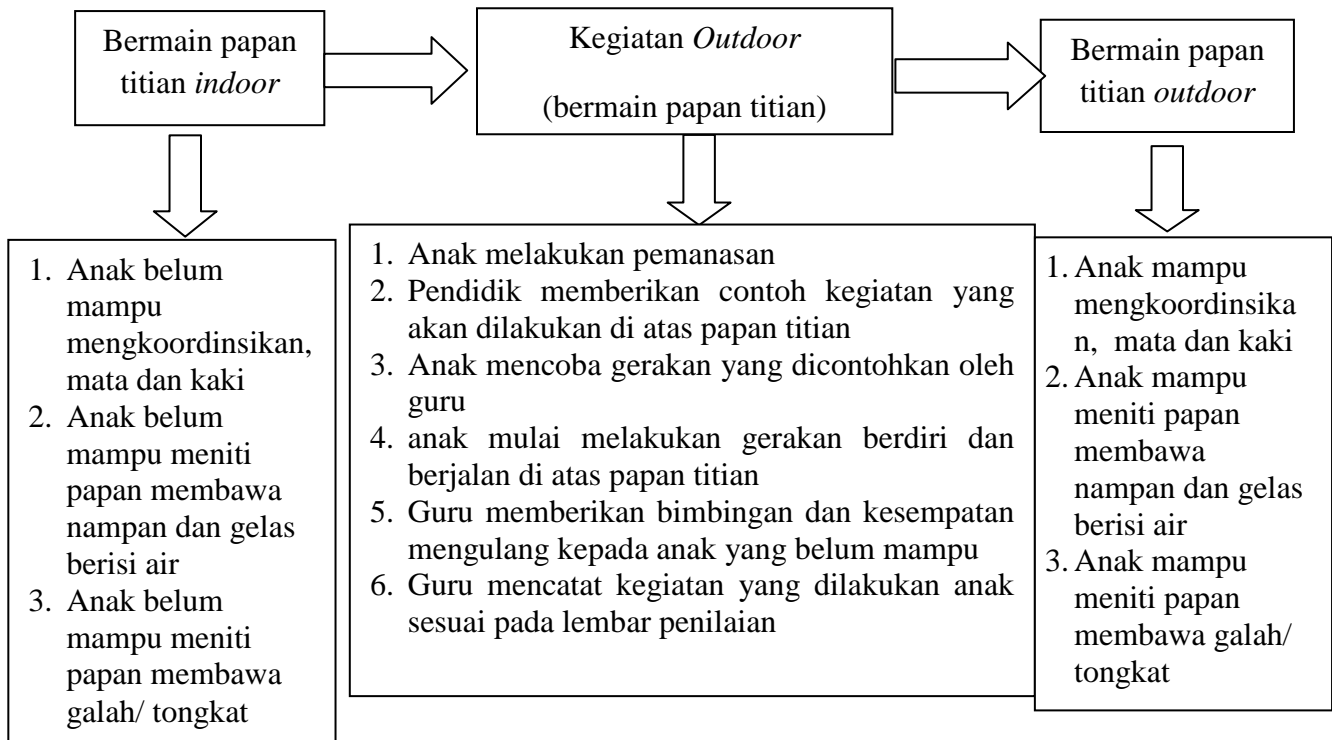
Berdasarkan uraian di atas, maka penulis dapat menggunakan indikator kemampuan motorik kasar anak dalam penelitian ini adalah keseimbangan dan gerakan permainan fisik dengan aturan.

B. Kerangka Pikir

Kemampuan motorik kasar merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan anak dan merupakan penopang untuk mendukung gerak anak dalam melakukan aktivitas kesehariannya karena anak memproses pengetahuannya melalui sensasi atau gerakan tubuhnya. Hariwijaya (2013) mengutarakan bahwa kemampuan motoric kasar merupakan kemampuan menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk meghasilkan atau mentransformasi sesuatu.

Pendapat di atas menekankan bahwa kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan untuk menggunakan seluruh bagian badan secara fisik seperti menggunakan tangan, jari-jari, lengan, dan berbagai kegiatan fisik lain dalam menyelesaikan masalah, membuat sesuatu, tau dalam menghasilkan berbagai macam produk.

Berdasarkan pemaparan di atas, kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis penelitian adalah ada pengaruh bermain papan titian pada kegiatan *outdoor* terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Hilmawan Kecamatan Polong Bangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih untuk melihat pengaruh dari kegiatan bermain papan titian pada kegiatan *outdoor* terhadap kemampuan motorik kasar anak. Pendekatan kuantitatif juga dipilih oleh peneliti karena melalui pendekatan ini peneliti bisa memperoleh data yang akurat dan dapat diukur berupa angka-angka serta di analisis menggunakan statistik.

2. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *Quasi Experiment* atau eksperimen semu. Metode mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Metode eksperimen semu ini digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan motorik kasar anak yang diberi perlakuan bermain papan titian pada kegiatan *outdoor*.

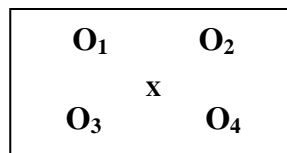
B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah bermain papan titian pada kegiatan *outdoor* dan variabel terikat adalah kemampuan motorik kasar anak. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi sedangkan variabel terikat adalah yang dipengaruhi.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* dimana pengukuran dilakukan melibatkan dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok control. Diawali dengan pemberian tes (*pretest*) yang diberikan pada masing-masing kelompok, kemudain diberikan perlakuan (*treatment*). Penelitian kemudian diakhiri dengan sebuah tes akhir (*posttest*) yang diberikan pada kedua kelompok. Adapun desain ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

O₁ : Hasil *pretest* kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan bermain papan titian *outdoor*.

O₃ : Hasil *pretest* kemampuan motorik kasar anak yang tidak diberikan perlakuan bermain papan titian *outdoor*.

X : *Treatment* atau perlakuan (bermain papan titian *outdoor*)

O₂ : Hasil pengamatan kemampuan motorik kasar anak yang diberi perlakuan bermain papan titian *outdoor*

O₄ : Hasil pengamatan kemampuan motorik kasar anak yang tidak diberi perlakuan bermain papan titian *outdoor*

C. Defenisi Operasional Variabel

Penelitian ini mengkaji dua peubah yaitu: penggunaan permainan papan titian pada kegiatan *outdoor* sebagai peubah bebas atau yang mempengaruhi (*dependen*) dan kemampuan motorik kasar anak sebagai peubah terikat atau yang dipengaruhi (*independen*). Defenisi operasional merupakan batasan-batasan yang digunakan untuk menghindari perbedaan intepretasi terhadap peubah yang diteliti dan sekaligus menyamakan persepsi tentang peubah yang dikaji, maka dikemukakan defenisi operasional peubah penelitian sebagai berikut:

1. Bermain papan titian pada kegiatan *outdoor* adalah kegiatan yang memberikan kebebasan pada anak untuk melakukan kegiatan bermain papan titian yang ada di luar ruangan (*outdoor*).
2. Kemampuan kinestetik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kecakapan anak dalam hal menggunakan anggota tubuhnya dalam melatih keseimbangan, kelincahan, kekuatan, serta koordinasi melalui bermain papan titian pada kegiatan *outdoor*.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Adapun yang menjadi populasi penelitian ini adalah semua anak didik Taman Kanak-Kanak Hilmawan Kecamatan Polong Bangkeng Selatan Kabupaten Takalar yang berjumlah 40 orang

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi dan sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representatif* (mewakili). Pengambilan populasi dilakukan dengan cara teknik *sampling*. Adapun teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Systematic Sampling* yakni pengambilan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang terdiri dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut yaitu 1- 10 untuk masing-masing kelompok yaitu Pembagian 10 anak pada kelas B1 dan 10 anak di kelas B2. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara menggabungkan seluruh kelas B yang berjumlah 20 orang tersebut kemudian diberikan perlakuan berupa tes. Setelah itu anak di bagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari masing-masing anak yang mampu dengan yang kurang mampu melewati papan titian dengan baik.

E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

1. Tehnik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat dibutuhkan dalam penelitian karena dapat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Ceklist

Suatu teknik atau pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung dengan cara menceklis daftar perkembangan anak. Teknik digunakan oleh peneliti dengan mengamati secara langsung kemampuan motorik kasar anak.

b. Tes Perlakuan

Pada tahap peneliti menerapkan tes perlakuan (*treatment*) berupa kegiatan bermain papan titian yang akan diterapkan pada jangka waktu tertentu yaitu 3 kali pertemuan selama 3 minggu dan berpedoman pada skenario yang telah dibuat sebelumnya. Adapun tes perlakuan yang dilakukan yaitu melewati papan titian dengan membawa nampan dan gelas berisi air dan melewati papan titian menggunakan tongkat/galah

2. Prosedur Pengumpulan Data

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti merumuskan instrumen yang berisi item-item penilaian pada anak. Instrumen yang dibuat divalidasi terlebih dahulu. Item yang valid tersebut yang akan digunakan untuk mengukur tingkat perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Selanjutnya peneliti membuat skenario pembelajaran yang akan dilakukan saat pemberian perlakuan. Hal ini menjadi pedoman bagi peneliti dalam pemberian perlakuan.

2. Pemberian *pretest*

Pada tahap ini peneliti memberi penilaian terhadap kemampuan motorik kasar anak sebelum diberi perlakuan berupa kegiatan bermain papan titian *outdoor*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak sebelum diterapkan kegiatan bermain papan titian *outdoor*

3. Pemberian perlakuan (*treatment*)

Pada tahap peneliti menerapkan perlakuan (*treatment*) berupa kegiatan bermain papan titian *outdoor* yang akan diterapkan pada jangka waktu tertentu yaitu 3 kali pertemuan selama 1 minggu dan berpedoman pada skenario yang telah dibuat sebelumnya pada tahap perencanaan.

4. Pemberian *posttest*

Pada tahap ini peneliti memberi penilaian terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak setelah diberi perlakuan berupa kegiatan bermain papan titian *outdoor*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perkembangan motorik kasar anak dan juga untuk mengetahui apakah bermain papan titian *outdoor* dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak.

5. Analisis Hasil

Membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui pengaruh yang terjadi terhadap kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan *treatment* bermain papan titian *outdoor*.

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh sebelum dan sesudah penggunaan bermain papan titian pada kegiatan *outdoor* dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik uji beda. Data yang diperoleh yaitu menceklis kemampuan motorik kasar anak pada lembar observasi yang telah dirubah dalam angka-angka sebagai nilai yang didapat dengan menggunakan skala penelitian pada tabel menurut Sumina (2015) sebagai berikut:

No	Kategori	Nilai
1	Belum Berkembang	1
2	Mulai Berkembang	2
3	Berkembang Sesuai Harapan	3
4	Berkembang Sangat Baik	4

Tabel 3.2 Skala Kategori Observasi Anak

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan tingkat kemampuan kinestetik anak dengan permainan papan titian pada kegiatan *outdoor* dan tingkat kemampuan motorik kasar anak yang mengikuti metode konvensional dengan karakteristik skor.

2. Analisis Statistik Uji Beda

Teknik analisis data uji beda yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik uji beda Wilcoxon Signed Rank Test dengan rumus sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \frac{N(N+1)}{4}}{\frac{\sqrt{N(N+1)(2N+1)}}{24}}$$

Dimana:

Z = Landasan Pengujian

T = Keseluruhan Jumlah Ranking yang Bertanda Sama

N = Jumlah Sampel

Kriteria keputusan pengujiannya adalah:

H_0 :Diterima apabila $\mu A_2 = \mu A_4$, artinya tidak ada perbedaanbermain papan titian di *outdoor* terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Hilmawan kecamatan polongbangkeng selatan kabupaten takalar

H_1 : Diterima apabila $\mu A_2 \geq \mu A_4$, artinya ada perbedaan pemberian perlakuan bermain bermain papan titian di *outdoor* terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Hilmawan kecamatan polongbangkeng selatan kabupaten takalar

H_0 : Diterima apabila $T_{hitung} < T_{tabel}$ dan $Z_{hitung} < Z_{tabel}$, artinya tidak ada pengaruh permainan papan titian terhadap kemampuan kinestetik anak di Taman Kanak-Kanak Hilmawan kecamatan polongbangkeng selatan kabupaten takalar

H_1 : Diterima apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ artinya ada pengaruh permainan papan titian terhadap kemampuan kinestetik anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Hilmawan kecamatan polongbangkeng selatan kabupaten takalar

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Taman Kanak-kanak Hilmawan berkedudukan di Kelurahan Bulukunyi, Kecamatan Polong Bangkeng Selatan Kabupaten Takalar. Pendirian Taman Kanak-kanak Hilmawan disetujui oleh pemerintah Kelurahan Bulukunyi dan pemerintah kecamatan Polong Bangkeng Selatan, serta disahkan oleh Bupati Takalar.

Taman Kanak-kanak Hilmawan merupakan yayasan yang didirikan pada tahun 2004 oleh Nurbau S.Pd sekaligus sebagai kepala Taman Kanak-kanak Hilmawan Kecamatan Polong Bangkeng Selatan Kabupaten Takalar. TK Hilmawan memiliki 5 tenaga pendidik dan sebanyak 44 anak didik.

Taman Kanak-kanak Hilmawan memiliki ruang belajar yang terdiri 3 kelas. 1 kelompok A dan 2 kelompok B yang terdiri dari kelas B1 dan B2. Selain itu juga memiliki 1 ruang Kepala Sekolah, serta ruangan bermain dengan berbagai macam alat permainan. Program Pendidikan Taman Kanak-kanak Hilmawan mengacu pada kurikulum 2013 yang dipadukan dengan materi yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan anak usia dini.

Proses pembelajaran yang terlaksana di Taman Kanak-kanak Hilmawan sesuai dengan RPPM dan RPPH yang mengacu pada pembelajaran tematik dengan tema-tema yang terlaksana di Taman Kanak-kanak Hilmawan pada Semester I yaitu, diri sendiri (3 minggu), lingkunganku (4 minggu), kebutuhanku (4 minggu), binatang

(3 minggu), dan tanaman (3 minggu). Dan pada Semester II yaitu, rekreasi (4 minggu), pekerjaan (4 minggu), air, udara dan api (2 minggu), tanah airku (3 minggu), dan alam semesta (3 minggu).

2. Hasil Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah analisis data dengan menggunakan statistik univariate seperti rata-rata, median, modus, varian, standar deviasi, dan lain-lain. Dari tes kemampuan motorik kasar anak diperoleh, data kemampuan motorik kasar anak sesuai dengan yang diberikan dalam penelitian ini. Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar anak yang mengikuti kegiatan bermain papan titian di luar kelas dan kelompok anak yang melakukan kegiatan di dalam kelas.

Berdasarkan perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini, maka data yang diperoleh terdiri dari: (1) data kemampuan motorik kasar anak yang mengikuti kegiatan bermain papan titian di luar ruangan. (1) data kemampuan motorik kasar anak yang mengikuti kegiatan bermain papan titian di dalam ruangan.

a. Hasil Deskriptif Posttest Kelas Eksperimen

Setelah peneliti memberikan perlakuan berupa bermain papan titian pada kegiatan *outdoor* kelompok eksperimen, selanjutnya peneliti memberikan *posttest* kepada seluruh subjek penelitian. Data yang dikumpulkan mengenai hasil *posttest* kemampuan motorik kasar anak diperoleh nilai terkecil 16 dan nilai terbesar 24. Dari data tersebut diperoleh nilai rata-rata 20,1, dengan standar deviasi sebesar 0,94. Distribusi pengkategorian kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan

perlakuan berupa bermainpapan titian pada kegiatan *outdoor* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Kategori Kemampuan Motorik kasar *Posttest* Kelompok Eksperimen

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	16-17	Belum Berkembang (BB)	2	2%
2	18-19	Mulai Berkembang (MB)	3	30%
3	20-21	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	10%
4	22-24	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	40%
Jumlah			10	100%

Sumber: Hasil Survey Di Taman Kanak-Kanak Hilmawan Kecamatan Polong Bangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 10 anak yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen sudah terdapat 2 anak dengan persentase 20% berada pada ketegori Belum Berkembang (BB), kemudian ada 3 anak dengan presentase 30% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), serta ada 1 anak dengan presentase 10% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan ada 4 anak dengan presentase 40% berada pada kategori Berkembang sesuai harapan (BSB). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat 2 anak berada pada kategori BB karena anak belum mampu meniti papan dengan melibatkan koordinasi mata dan kaki, kecepatan, kelenturan, dan keseimbangan dalam melakukan kegiatan bermain papan titian sambil membawa nampan berisi gelas serta sambil membawa galah/tongkat. 3 anak berada pada kategori MB karena anak mulai mampu meniti papan

dengan melibatkan koordinasi mata dan kaki, kecepatan, kelenturan, dan keseimbangan dalam melakukan kegiatan bermain papan titian sambil membawa nampan berisi gelas serta sambil membawa galah/ tongkat, 1 anak berada pada kategori BSB, karena anak sudah mampu meniti papan dengan melibatkan koordinasi mata dan kaki, kecepatan, kelenturan, dan keseimbangan dalam melakukan kegiatan bermain papan titian sambil membawa nampan berisi gelas serta sambil membawa galah/ tongkat tanpa dibantu orang lain. Sedangkan 4 anak berada pada kategori BSH karena anak sudah mampu meniti papan dengan melibatkan koordinasi mata dan kaki, kecepatan, kelenturan, dan keseimbangan dalam melakukan kegiatan bermain papan titian sambil membawa nampan berisi gelas serta sambil membawa galah/ tongkat tanpa dibantu orang lain serta dapat membantu temannya dalam melakukan kegiatan meniti papan.

b. Hasil Deskriptif *Posttest* Kelas Kontrol

Setelah peneliti memberikan perlakuan berupa bermain papan titian pada kegiatan *indoor* kelompok kontrol, selanjutnya peneliti memberikan *posttest* kepada seluruh subjek penelitian. Data yang dikumpulkan mengenai hasil *posttest* kemampuan motorik kasar anak diperoleh nilai terkecil 15 dan nilai terbesar 20. Dari data tersebut diperoleh nilai rata-rata 17,8, dengan standar deviasi sebesar 0,73. Distribusi pengkategorian kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan berupa bermain papan titian pada kegiatan *indoor* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Kategori Kemampuan Motorik kasar *Posttest* Kelompok Kontrol

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	14-15	Belum Berkembang (BB)	2	20%
2	16-17	Mulai Berkembang (MB)	2	20%
3	18-19	Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	30%
4	20-21	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	30%
Jumlah			10	100%

Sumber: Hasil Survey Di Taman Kanak-Kanak Hilmawan Kecamatan Polong Bangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 10 anak yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen sudah terdapat 2 anak dengan persentase 20% berada pada kategori Belum Berkembang (BB), kemudian ada 2 anak dengan presentase 20% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), serta ada 3 anak dengan presentase 30% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), dan ada 3 anak dengan presentase 30% berada pada kategori Berkembang sesuai harapan (BSH). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat 2 anak berada pada kategori BB karena anak belum mampu meniti papan dengan melibatkan koordinasi mata dan kaki, kecepatan, kelenturan, dan keseimbangan dalam melakukan kegiatan bermain papan titian sambil membawa nampan berisi gelas serta sambil membawa galah/tongkat. 2 anak berada pada kategori MB karena anak mulai mampu meniti papan dengan melibatkan koordinasi mata dan kaki, kecepatan, kelenturan, dan keseimbangan dalam melakukan kegiatan bermain papan titian sambil membawa

nampan berisi gelas serta sambil membawa galah/ tongkat, 3 anak berada pada kategori BSB, karena anak sudah mampu meniti papan dengan melibatkan koordinasi mata dan kaki, kecepatan, kelenturan, dan keseimbangan dalam melakukan kegiatan bermain papan titian sambil membawa nampan berisi gelas serta sambil membawa galah/ tongkat tanpa dibantu orang lain. Sedangkan 3 anak berada pada kategori BSH karena anak sudah mampu meniti papan dengan melibatkan koordinasi mata dan kaki, kecepatan, kelenturan, dan keseimbangan dalam melakukan kegiatan bermain papan titian sambil membawa nampan berisi gelas serta sambil membawa galah/ tongkat tanpa dibantu orang lain serta dapat membantu temannya dalam melakukan kegiatan meniti papan.

3. Analisis Statistik Uji Beda Kelompok Eksperimen

Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan data dari hasil observasi awal dan akhir, dapat diketahui bahwa ada pengaruh bermain papan titian pada kegiatan *outdoor* terhadap kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan uji Wilcoxon. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Data kelas eksperimen (O1) dan kelas kontrol (O2) perlakuan ditetapkan besar selisih skor.
- b. Membuat rangking dari keseluruhan jumlah anak (tanpa mempedulikan tanda) dengan cara mengurutkan nilai dari yang tertinggi sampai yang terendah, kemudian dari atas diberi angka yang menunjukkan rangking yang sama pula,

yaitu dengan membagi bilangan nilai rangking secara adil pada semua pemilik nilai yang sama. Bubuhkan pada setiap rangking tanda (+ atau -).

- c. Untuk menetapkan nilai T nilai tanda yang terkecil dijumlahkan dari kedua kelompok rangking yang memiliki tanda sama, dan N didapatkan dari jumlah sampel yang diteliti.
- d. Kemudian dilakukan perbandingan antara nilai T yang diperoleh dengan nilai T pada uji bertanda Wilcoxon.

Hasil data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Pengaruh Bermain Papan Titian Pada Kegiatan *Outdoor* Terhadap Kemampuan Motorik kasar Anak

No.	Nilai Statistik Kemampuan Sains		Selisih Nilai (O1-O2)	Rangking	Tanda Rangking	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol			+	-
1.	16	15	1	1	1	
2.	17	15	2	2,5	2,5	
3.	18	16	2	2,5	2,5	
4.	18	16	2	4	4	
5.	19	18	1	5	5	
6.	21	18	3	6	6	
7.	22	19	3	7,5	7,5	
8.	23	20	3	7,5	7,5	
9.	23	20	3	9	9	
10.	24	21	3	10	10	
jumlah	201	178	23	Nilai T = 55		

Dalam pengambilan keputusan jika apabila $\mu_{A_2} = \mu_{A_4}$, artinya tidak ada perbedaan bermain papan titian di *outdoor* terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Hilmawan Kecamatan Polong Bangkeng Selatan Kabupaten Takalar, $\mu_{A_2} \geq \mu_{A_4}$, artinya ada perbedaan pemberian perlakuan bermain bermain

papan titian di *outdoor* terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Hilmawan Kecamatan Polong Bangkeng Selatan Kabupaten Takalar, $T_{hitung} < T_{tabel}$ dan $Z_{hitung} < Z_{tabel}$, artinya tidak ada pengaruh permainan papan titian terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Hilmawan Kecamatan Polong Bangkeng Selatan Kabupaten Takalar, $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ artinya ada pengaruh permainan papan titian terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Hilmawan Kecamatan Polong Bangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

Adapun nilai rata-rata (mean) $\mu_{O_2} (18,4) \geq \mu_{O_4} (20,1)$ dan Median $\mu_{O_2} (40) \geq \mu_{O_4} (29)$ H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya ada perbedaan kegiatan bermain papan titian *outdoor* dengan kegiatan bermain papan titian *indoordi* kelompok B Taman Kanak-Kanak Hilmawan Kecamatan Polong Bangkeng Selatan Kabupaten Takalar. Nilai T hitung yang diperoleh yaitu 55, T tabel 10 maka diperoleh hasil T hitung (55) > T table (10) H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya ada pengaruh bermain papan titian *outdoor* terhadap kemampuan kinestetik anak.

Sedangkan Nilai Z_{hitung} yang diperoleh yaitu 2,81 dan nilai Z_{tabel} pada taraf $\alpha = 0,05$ yaitu 1,645. Dengan kriterianya $Z_{hitung} (2,81) > Z_{tabel} (1,645)$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya ada pengaruh bermain papan titian *outdoor* terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Hilmawan Kecamatan Polong Bangkeng Selatan Kabupaten Takalar. Berdasarkan hasil uji lanjut hipotesis statistik menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil kemampuan motorik kasar anak yang menerima perlakuan bermain papan titian pada kegiatan *outdoor* dan hasil

kemampuan motorik kasar anak yang menerima perlakuan bermain papan titian pada kegiatan *indoor*. Kemampuan kinestetik motorik anak yang menerima perlakuan bermain papan titian pada kegiatan *outdoor* lebih baik dibandingkan anak yang diberi perlakuan bermain papan titian pada kegiatan *indoor*. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan bermain papan titian pada kegiatan *outdoor* berpengaruh pada kemampuan motorik kasar anak di Kelompok B Taman Kanak-kanak Hilmawan Kecamatan Polong Bangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan uji beda Wilcoxon terdapat perbedaan antara kemampuan motorik kasar anak yang bermain menggunakan papan titian pada kegiatan *outdoor* dengan anak yang mengikuti kegiatan bermain papan titian pada kegiatan *indoor*. Dalam hal ini, rata-rata hasil skor kemampuan motorik kasar anak lebih berkembang dibandingkan dengan rata-rata hasil skor kemampuan motorik kasar anak bagi kelompok yang mengikuti kegiatan bermain papan titian *indoor*.

Pada saat pemberian perlakuan yaitu bermain papan titian di *indoor* bagi kelompok kontrol, kemampuan motorik kasar anak belum berkembang sepenuhnya. Hal ini ditandai saat anak meniti papan, beberapa anak kekurangan keseimbangannya atau dalam keadaan hampir jatuh dikarenakan kondisi ruang yang sempit ditambah lagi dengan kondisi anak lain yang kurang sabar menunggu giliran. Selanjutnya pada kelompok eksperimen, anak lebih antusias dan leluasa dalam meniti papan titian sehingga anak dengan mudahnya meniti papan titian secara teratur dan bergiliran. Sebagian besar anak berhasil melewati papan titian tanpa terjatuh.

Menurut Suyanto (2005) Bermain papan titian adalah aktivitas aktif yang dilakukan anak untuk meningkatkan keseimbangan serta keterampilan mengola tubuh sehingga fisik anak menjadi semakin kuat. Melalui permainan papan titian, maka keberanian pada anak akan semakin meningkat di karenakan anak diberikan kebebasan untuk melakukan olah tubuh tanpa dibatasi ruang geraknya.

Dengan demikian dapat diketahui ada beberapa hal yang menyebabkan perbedaan skor kemampuan motoric kasar anak antara kelompok yang mengikuti kegiatan bermain papan titian *outdoor* dengan kelompok yang mengikuti kegiatan bermain papan titian *indoor*, di mana skor kemampuan motorik kasar anak yang mengikuti kegiatan bermain papan titian *outdoor* lebih tinggi karna anak sudah mampu meniti papan *outdoor* dengan melibatkan koordinasi mata dan kaki, kecepatan, kelenturan, dan keseimbangan dalam melakukan kegiatan bermain papan titian sambil membawa nampan berisi gelas serta sambil membawa galah/ tongkat tanpa dibantu orang lain serta dapat membantu temannya dalam melakukan kegiatan meniti papan dibandingkan dengan sebelum diberi perlakuan bermain papan titian *outdoor*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan uji statistik pada pembahasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil kemampuan motorik kasar anak yang diberi perlakuan bermain papan titian *outdoor* yaitu anak sudah mampu meniti papan titiandengan melibatkan koordinasi mata dan kaki, kecepatan, kelenturan, dan keseimbangan dalam melakukan kegiatan bermain papan titian sambil membawa nampan berisi gelas serta sambil membawa galah/ tongkat tanpa dibantu orang lain serta dapat membantu temannya dalam melakukan kegiatan meniti papan.
2. Hasil kemampuan motorik kasar anak bagi kelompok yang mengikuti kegiatan bermain papan titian yaitu beberapa anak mampu meniti papan walaupun masih sering terjatuh dikarenakan ruang gerak yang kurang bagi anak.
3. Terdapat pengaruh penerapan bermain papan titian pada kegiatan *outdoor* terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Hilmawan Kecamatan Polong Bangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dsapaat dikemukakan beberapa saran, sebagai berikut:

1. Bagi guru Taman Kanak-Kanak, agar menggunakan metode bermain papan titian pada kegiatan *outdoor* dalam mengembangkan motorik kasar anak, karna dapat melatih koordinasi mata dan kaki, kecepatan, kelenturan, dan keseimbangan anak.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti aspek-aspek perkembangan anak yang dapat distimulasi dengan metode bermain papan titian pada kegiatan *outdoor*
3. Bagi orangtua, hendaknya juga melatih koordinasi mata dan kaki, kecepatan, kelenturan, dan keseimbangan anak dengan menggunakan bermain papan titian namun tetap dalam pengawasan.