

PENGARUH PERMAINAN HALANG RINTANG TERHADAP PERKEMBANGAN
MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA PAHANDUT
KECAMATAN PAHANDUT

Indah Permata Sari¹, Ignatia Imelda Fitriani, SE., M. Si¹, Kartika Ananda M. Pd¹

Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya
JL. H. Timang Komplek Kampus Tunjung Nyaho Palangka Raya

Email : indahpermatasarip380@gmail.com

ABSTRAK

Menurut Ayuning Budiani (2014) Permainan halang rintang ini dapat menggunakan berbagai macam media sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Contoh media yang dapat digunakan dalam permainan halang rintang ini adalah tali, kardus, simpai, balok, bola, dan berbagai media lain yang ada di lingkungan anak-anak. Melalui kegiatan permainan halang rintang ini anak-anak dapat terstimulasi aspek perkembangan motorik kasar terutama dalam hal ini kelincahan. Karena melalui permainan, pembelajaran yang diberikan oleh pendidik akan jauh lebih bermakna bagi anak. Anak akan merasa senang melakukan permainan halang rintang karena dunia mereka adalah dunia bermain, sehingga kemampuan kelincahan anak yang belum berkembang dapat distimulasi agar dapat berkembang dengan optimal.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai mengumpulkan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya. Demikian juga pemahaman akan kesimpulan penelitian akan lebih baik apabila juga disertai dengan tabel, grafik, bagan, gambar, atau tampilan lainnya (Arikunto,200)

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan bahwa terdapat Pengaruh Permainan Halang Rintang Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Pahandut Kota Palangka Raya yang dibuktikan melalui hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, artinya adalah ada Pengaruh Permainan Halang Rintang Ada Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Pahandut Kota Palangka Raya.

Kata Kunci : *Permainan Halang Rintang, Perkembangan Motorik Kasar, Anak Usia Dini*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dan kemampuan seseorang menuju arah kemajuan dan peningkatan. Pendidikan dapat mengubah pola pikir seseorang untuk selalu melakukan inovasi dan perbaikan dalam segala aspek kehidupan kearah peningkatan kualitas diri. Menurut pengamat ekonomi Dr. Berry Priyono, bekas kecapakan yang diperoleh dari lembaga pendidikan tidak memadai untuk di pergunakan secara mandiri, karena yang di pelajari di lembaga pendidikan seringkali terfokus pada teori, sehingga peserta didik kurang inovatif dan kreatif.

Permainan dan bermain memiliki arti tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan yang digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam lingkungan masyarakat. Mengenalkan anak menjadi suatu bagian dari masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri pada anak.

Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Untuk itu, anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang mampu melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Mengembangkan kemampuan motorik sangat diperlukan anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Gerakan motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar.

Berdasarkan observasi awal peneliti ke TK Negeri Pembina Pahandut Jalan Diponegoro No.51, Kecamatan Pahandut Kota Palangkaraya anak usia 5-6 tahun menunjukkan beberapa permasalahan yang terkait dengan kemampuan motorik kasar masih perlu dikembangkan dan dioptimalkan. Anak belum mampu mengikuti permainan fisik dengan aturan. Hal ini terlihat dari 12 anak yang terobservasi baru sekitar 7 anak yang sudah mampu mengikuti permainan fisik dengan aturan seperti berjalan secara berjinjit diatas papan titian, ini berarti masih terdapat 5 anak yang belum bias mengikuti permainan fisik dengan aturan sesuai dengan kriteria penilaian. Anak hanya mampu melewati papan titian dengan berjalan biasa dan ada juga beberapa yang berjalan biasa ditambah dengan masih memerlukan bantuan guru. Sehingga masih perlu mendapat

bimbingan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar. Meskipun masih banyak anak yang belum terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, misalnya ketika anak melakukan permainan yang mengharuskan untuk mengambil menggunakan tangan kiri dan memindahkan menggunakan tangan kanan, masih banyak anak yang belum mampu melakukannya. Beberapa anak kurang mampu berlari dengan cepat dan seimbang, ini terlihat ketika anak bermain dengan temannya.

Permainan halang rintang merupakan kegiatan jasmani yang berbentuk gerak lari atau berlari melalui rintangan. Aktivitas bermain halang rintang akan mendorong kebutuhan anak secara aktif berinteraksi dan terlibat dengan lingkungan fisiknya. Aktivitas bermain halang rintang juga dapat meningkatkan daya tahan, kekuatan, kecepatan, kelincihan, dan kelenturan. Melalui aktivitas bermain halang rintang anak berkesempatan untuk memperkaya gerakan-gerakannya seperti berbagai gerakan dengan tangan, dan kaki, atau bagian tubuh lain yang melibatkan otot besar yang secara penuh mengembangkan kemampuan fisik motoriknya khususnya dalam hal motorik kasar anak.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul : “Pengaruh Permainan Halang Rintang Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di TK Negeri Pembina Pahandut Jalan Diponegoro No.51, Kecamatan Pahandut Kota Palangkaraya”.

Pengertian Permainan

Menurut Muhibbin Syah (2011) Istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam kamus besar Indonesia, main adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati dengan menggunakan alat atau tidak. Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Anak-anak belajar melalui permainan. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal

Pengertian Permainan Halang Rintang

Menurut Ayuning Budiani (2014) Permainan halang rintang ini dapat menggunakan berbagai macam media sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Contoh media yang dapat digunakan dalam permainan halang rintang ini adalah tali, kardus, simpai, balok,

bola, dan berbagai media lain yang ada di lingkungan anak-anak. Melalui kegiatan permainan halang rintang ini anak-anak dapat terstimulasi aspek perkembangan motorik kasar terutama dalam hal ini kelincahan. Karena melalui permainan, pembelajaran yang diberikan oleh pendidik akan jauh lebih bermakna bagi anak. Anak akan merasa senang melakukan permainan halang rintang karena dunia mereka adalah dunia bermain, sehingga kemampuan kelincahan anak yang belum berkembang dapat distimulasi agar dapat berkembang dengan optimal.

Berdasarkan pada beberapa penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa permainan halang rintang adalah bentuk stimulasi berupa permainan yang melibatkan gerak lari dengan melalui rintangan.

Jenis-jenis Bermain Halang Rintang

Menurut Ayuning Budiani (2014) Permainan halang rintang yang digunakan adalah berbentuk kegiatan berjalan pada jarak tertentu dengan melalui titian berupa balok-balok yang disusun di tanah dengan membentuk seperti gelombang, bentuk permainan ini dengan cara anak berusaha melalui titian balok yang di tanah tersebut dengan panjang 3 meter kemudian di jalani dengan merentangkan kedua belah tangan. Selanjutnya adalah permainan halang rintang melalui botol. Bentuk permainan ini adalah anak berlari melewati rintangan berupa botol yang sudah disusun oleh guru baik dalam bentuk zig-zag ataupun netral.

Berikutnya adalah permainan halang rintang melempar bola. Bentuk permainan ini dengan cara mengambil bola yang telah disediakan dan melemparnya hingga masuk pada kotak yang berada di depan dengan jarak kurang lebih 1 meter dari tempat berdiri. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan halang rintang dapat berbentuk a). Berjalan meniti balok, b). Berlari zigzag melewati botol, dan c). Melempar bola ke dalam wadah.

Manfaat Bermain Halang Rintang

Menurut Ayuning Budiani (2014) Manfaat permainan halang rintang berikutnya adalah meningkatkan kecepatan. Kecepatan tersebut adalah kecepatan yang ditunjukkan dari perbandingan antara jarak dan waktu. Manfaat permainan halang rintang berikutnya adalah meningkatkan kelincahan. Kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya. Manfaat permainan halang rintang

yang terakhir yaitu meningkatkan kelentukan atau fleksibilitas, fleksibilitas merupakan sebagian rangkaian gerakan dalam sebuah sendi.

Pengertian Motorik Kasar

Menurut Harlock mengemukakan bahwa “perkembangan merupakan serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman atau belajar. Dalam proses perubahan yang dialami oleh individu di sepanjang hidupnya ini mencakup dua proses, yaitu : (1) evolusi (pertumbuhan) yang dominan pada masa bayi dan kanak-kanak; dan (2) involusi (kemunduran) yang dominan pada masa dewasa akhir”. Jadi seiring dengan terjadinya pertumbuhan /perkembangan, maka individu juga mengalami kemunduran. Memang kondisi kemunduran yang dialami individu ini sering tidak tampak terutama di usia-usia awal, baru kemudian kelihatan setelah individu memasuki usia pertengahan. Sedangkan menurut Bambang Sujiono, dkk, perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Untuk itu, anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Mengembangkan kemampuan motoric sangat diperlukan anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Menurut Chistian Hari Soetjningsih (2012) Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat di lakukan anak, misalnya dalam kemampuan motorik kasar anak belajar menggerakkan seluruh tubuh, kemudian metode yang digunakan adalah metode kegiatan yang dapat memacu semua kegiatan motorik kasar yang perlu dikembangkan anak seperti anak dapat belajar menangkap bola, menendang, meloncat dan lain sebagainya.

Tingkat Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Tabel 1. Tingkat pencapaian Fisik Motorik

No	Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Bahasa Anak 4-5 Tahun
1	Motorik Kasar	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih

		kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan Melakukan permainan fisik dengan aturan
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------

Pengertian Kelenturan

Menurut James Tangkudung (2006: 67), “Kelenturan adalah kemampuan untuk melakukan gerakan persendian melalui jangkauan gerak yang luas”. Kelenturan sebagai suatu komponen kebugaran fisik, adalah kemampuan dari suatu individu untuk menggerakkan tubuh dan bagian-bagiannya di mana lebar bidang gerakan tanpa merasakan ketegangan pada otot-otot. Dalam olahraga kelenturan adalah suatu hal yang penting, semakin seseorang memiliki tingkat kelenturan yang tinggi maka akancenderung bisa meminimalisir cedera. Tinggi rendahnya kelenturan olahragawan tidak ditentukan oleh postur tubuhnya melainkan karena seringnya berlatih. Untuk itu diperlukan latihan yang panjang secara continiu agar bisa memiliki kelenturan yang baik.

Pengertian Keseimbangan

Keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan kesetimbangan tubuh ketika ditempatkan di berbagai posisi. Keseimbangan juga bisa diartikan sebagai kemampuan relatif untuk mengontrol pusat massa tubuh (center of mass) atau pusat gravitasi (center of gravity) terhadap bidang tumpu (base of support) Sasrawan, 2013. Keseimbangan melibatkan berbagai gerakan di setiap segmen tubuh dengan didukung oleh sistem muskuloskeletal dan bidang tumpu. Dalam penelitian yang kami lakukan, kami mengeksperimenkan keseimbangan dinamis tubuh. Keseimbangan dinamis tubuh merupakan suatu kemampuan untuk mempertahankan kesetimbangan ketika bergerak. Keseimbangan dinamis adalah pemeliharaan pada tubuh melakukan gerakan atau saat berdiri pada landasan yang bergerak (dynamic standing) yang akan menempatkan ke dalam kondisi yang tidak stabil. Keseimbangan merupakan interaksi yang kompleks dari integrasi sistem sensorik (vestibular, visual, dan somatosensorik termasuk proprioceptor) dan muskuloskeletal (otot, sendi, dan jaringan lunak lain) yang dimodifikasi/ diatur dalam otak (kontrol motorik, sensorik, basal ganglia, cerebellum, area asosiasi) sebagai respon terhadap perubahan kondisi internal dan eksternal. Dipengaruhi juga oleh faktor

lain seperti usia, motivasi, kondisi, lingkungan, kelelahan, pengaruh obat dan pengalaman terdahulu.

Pengertian Kelincahan

Kelincahan (agility) adalah kemampuan tubuh atau bagian tubuh untuk mengubah arah gerakan secara mendadak dalam kecepatan yang tinggi. Misalnya mampu berlari berbelok-belok, lari bolak-balik dalam jarak dan waktu tertentu, atau kemampuan berkelit dengan cepat dalam posisi tetap berdiri stabil. Komponen kelincahan erat kaitannya dengan komponen kecepatan dan koordinasi. Pendapat lain mengatakan bahwa kelincahan bagi seseorang pemain sangat erat kaitannya dengan kemampuan melakukan gerakan mengubah-ubah arah dengan kecepatan yang tinggi (Joko Purwanto, 2004: 41)

Cara dan kebiasaan orang tua dalam membentuk disiplin anak tergantung pada pengalaman, sikap, karakter, dan pribadinya. Cara pembentukan karakter umumnya ada dua, yaitu:

- a. Disiplin Negatif Setiap keluarga maupun sekolah mempunyai masalah tentang tingkah laku anak yang tidak sesuai dengan standar yang telah ditentukan.
- b. Disiplin Positif Pembentukan disiplin dengan cara-cara yang positif tergantung pada pengalaman, pengetahuan, sikap, dan watak orang tua.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai mengumpulkan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya. Demikian juga pemahaman akan kesimpulan penelitian akan lebih baik apabila juga disertai dengan tabel, grafik, bagan, gambar, atau tampilan lainnya (Arikunto,200).

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah sekumpulan kasus yang perlu memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian. Populasi juga merupakan keseluruhan subjek dari penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Negeri Pembina Pahandut Kota Palangkaraya Tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 39 orang. Sampel adalah sebagian dari seluruh individu yang menjadi objek penelitian atau kegiatan meneliti sebagian dari populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak

kelompok B TK Negeri Pembina Pahandut Kota Palangkaraya Tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 12 orang.

Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2016:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan) dan dokumentasi.

1. Observasi

Sugiyono (2008;203) menyatakan observasi atau pengamatan digunakan dalam rangka mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Observasi merupakan hasil perbuatan jiwa secara aktif dan penuh perhatian untuk menyadari adanya sesuatu rangsangan tertentu yang diinginkan atau suatu studi yang disengaja dan sistematis tentang keadaan atau fenomena sosial dan gejala gejala psikis dengan jalan dan mengamati dan mencatat. Dalam observasi penelitian ini, peneliti mengamati kemampuan motorik kasar setelah penerapan permainan halang rintang.

2. Dokumentasi

Pada tahap dokumentasi ini mengumpulkan data dari sumber non insani, sumber ini terdiri dari dokumen rekaman, dan juga untuk memperoleh data sekunder yaitu data yang telah terolah atau tersedia dilokasi penelitian seperti data anak, profil sekolah, foto-foto dan lain sebagainya. Dokumentasi digunakan untuk mempermudah proses penelitian serta mempermudah proses penelitian.

Teknik Analisis Data

1. Uji Analisis Data

Stainback dalam sugiyono (2007) menegaskan bahwa tekhnik analisis data merupakan hal yang kritis dalam proses penelitian kualitatif dan kuantitatif. Analisis digunakan untuk memahami hubungan dan konsep dalam data sehingga hipotetis dapat di kembangkan dan di evaluasi. Tekknik analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu

rumus *pro test* dan *post test one grup* desain (Arikunto, 2010) Maka dirumuskan sebagai berikut

$t =$

Dengan Keterangan :

Md : Mean dari Deviasi (d) antara post test dan pretest

Xd : perbedaan *deviasi* dengan *mean deviasi*

N : banyaknya *Subjek*

Df : atau db adalah N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil peneliti melakukan observasi awal guna untuk mengidentifikasi permasalahan anak di TK Negeri Pembina Pahandut Kota Palangka Raya yaitu untuk mengetahui Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Pahandut.

Menurut Ayuning Budiani (2014) Permainan halang rintang ini dapat menggunakan berbagai macam media sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Contoh media yang dapat digunakan dalam permainan halang rintang ini adalah tali, kardus, simpai, balok, bola, dan berbagai media lain yang ada di lingkungan anak-anak. Melalui kegiatan permainan halang rintang ini anak-anak dapat terstimulasi aspek perkembangan motorik kasar terutama dalam hal ini kelincahan. Karena melalui permainan, pembelajaran yang diberikan oleh pendidik akan jauh lebih bermakna bagi anak. Anak akan merasa senang melakukan permainan halang rintang karena dunia mereka adalah dunia bermain, sehingga kemampuan kelincahan anak yang belum berkembang dapat distimulasi agar dapat berkembang dengan optima.

Pada kegiatan *pre-test* anak masih kelihatan asing dengan gerakan yang diajarkan peneliti dalam bermain halang rintang, namun anak senang dan ingin mencoba walaupun caranya masih keliru dan bola yang anak bawa menggunakan kertas dan berjalan zigzag sering jatuh, tetapi anak tetap semangat dan terus ingin mencoba. Setelah diterapkan bermain halang rintang yang benar sesuai dengan tata cara peneliti. Peneliti memberi contoh kegiatan yang benar atau peneliti mempraktikkan langsung di depan dan dilanjutkan dengan anak-anak praktik langsung anak terlihat lebih baik dari pada

sebelumnya, tetapi masih perlu dilakukan kegiatan motorik lagi karena aspek perkembangan yang berkembang hanya beberapa anak. Kegiatan treatment dilaksanakan selama 8 kali pertemuan, aktivitas motorik anak semakin baik. Aktivitas anak dalam pre-test hanya menunjukkan 98% dari jumlah anak yang hadir sehingga kegiatan permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik anak belum tercapai. Ketuntasan anak dalam bermain halang rintang hanya mencapai t-tabel 2,58. Padahal kegiatan permainan dapat mempengaruhi terhadap motorik anak baik dalam aktivitas yang meliputi kelentukkan, kekuatan, keseimbangan badan, ketrampilan gerak, kelincahan. Aktivitas bermain halang rintang merupakan permainan untuk melatih motorik kasar anak. Melalui aktivitas bermain halang rintang dapat di gunakan untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak misalnya melatih dan memperkenalkan motorik kasar dan kemampuan mengontrol gerakan tubuh atau melatih kelentukan, kekuatan, keseimbangan keterampilan dan kelincahan anak.

Hal ini sesuai dengan Depdiknas, (2004: 9) fisik motorik adalah salah satu bagian pengembangan kemampuan dasar di TK dengan tujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

Sedangkan menurut Sujiono (2010: 45) fisik motorik atau motorik kasar adalah aktivitas gerak tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti : merayap, berguling, merangkak, duduk, berdiri, berjalan, lari, lompat, dan berbagai aktivitas menendang serta aktivitas melempar dan menangkap. Dengan demikian diperlukan perbaikan pembelajaran pada kegiatan pro-test karena belum dapat dikatakan berhasil dan belum mencapai target yang diharapkan. Kegiatan pro-test anak-anak melakukan aktivitas bermain halang rintang sudah lebih baik dibandingkan pada kegiatan pre-test. Dalam aktivitas bermain halang rintang yang dilakukan anak sudah sesuai dengan kriteria penilaian kemampuan perkembangan motorik yang ditingkatkan. Hal ini sesuai Depdiknas (2007: 2). bahwa fungsi atau kegunaan motorik kasar anak usia dini diantaranya adalah melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan, memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani, dan kesehatan anak, membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak, melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berfikir anak, meningkatkan perkembangan emosional anak, meningkatkan perkembangan

sosial anak, menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi (Depdiknas, 2007: 2).

Aktivitas anak sudah mencapai 129 poin pada kegiatan *post-test* dengan thitung 11,02. Ini berarti kegiatan permainan sudah menunjukkan keberhasilan. Anak mulai tertarik dan aktif dalam permainan. Sehingga kegiatan permainan dalam meningkatkan motorik anak usia dini mulai terlihat pengaruhnya. Hal ini nampak pada tujuan yaitu memperkenalkan atau melatih gerakan kasar dan kemampuan mengontrol gerakan tubuh atau koordinasi, anak harus banyak diberi kesempatan bergerak bebas tetapi bermanfaat selain itu juga bisa menggunakan alat-alat permainan yang ada di dalam ruangan atau alat-alat permainan yang ada di luar ruangan.

Permainan halang rintang bermain “halang rintang” adalah bermain dari start hingga finish dengan melewati banyak halang rintang. Misalnya anak melakukan gerakan senam yang sederhana, anak harus berjalan zigzag sambil membawa bola, anak membawa bola tanpa berjalan zigzag. Permainan ini di rancang untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak khususnya motorik kasar anak. Permainan “halang rintang” untuk menstimulasi pada anak, untuk memperkenalkan atau melatih motorik kasar misalnya gerakan melangkah, jalan, loncat, lompat, jinjit dan meningkatkan kemampuan mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi seperti kelenturan, keseimbangan dan kelincahan. Karena anak masih sering lupa dalam membedakan gerakan-gerakan tersebut. Keaktifan anak dalam belajar fisik motorik kurang semangat, kurangnya keberanian dan rasa percaya diri anak dalam mempraktikkan gerakan-gerakan tersebut karena situasi tempat belajar anak kurang nyaman, anak merasa bosan selalu belajar di dalam kelas. Keaktifan anak dalam mengikuti permainan “halang rintang” sangat tinggi karena permainan di lakukan di luar kelas, jadi anak lebih semangat dalam mengikuti permainan ini. Anak lebih bebas menggerakkan seluruh anggota badannya (Rahayu, 2013).

Kegiatan kelenturan yang dilakukan pada saat penelitian yaitu mengajar anak untuk melakukan gerak-gerak sederhana seperti anak diminta untuk memutar kedua tangannya agar otot tangan tidak kaku, anak diminta mengangkat sebelah kaki kanan kaki kiri dibawah sebaliknya setelah mengangkat kaki kanan lalu kaki kiri diangkat agar pada saat melakukan kegiatan halang rintang kaki anak tidak akan kesakitan, anak diminta untuk memutar kepala kekiri dan kekanan agar otot kepala tidak kaku.

Kegiatan Keseimbangan yang dilakukan yaitu fokus pada membawa bola menggunakan kertas dan tidak berjalan zigzag dan melakukan permainan melompat dan membawa bola untuk dilempar kedalam keranjang dapat mengendalikan berkaitan dengan fisiologi keseimbangan dimana untuk mempertahankan pusat massa tubuh agar seimbang pada saat bergerak dengan bidang tumpu, serta menstabilisasi bagian tubuh ketika bagian tubuh lain bergerak. Beliau juga berpendapat bahwa "keseimbangan tubuh kita juga dikendalikan dengan mengatur keseimbangan di dalam tubuh". Pada saat melakukan gerakan membawa bola menggunakan kertas dan tidak berjalan zigzag dan melakukan permainan melompat dan membawa bola untuk dilempar kedalam keranjang dapat mengendalikan fokus pada bagian kaki dan tangan , sehingga tidak mengganggu keseimbangan.

Kegiatan kelincahan yang dilakukan yaitu melakukan gerakan membawa bola menggunakan kertas dan berjalan zigzag menerima rangsangan melalui gerakan zigzag. Setelah itu diteruskan oleh sel saraf motorik yang membawa impuls dari otak dan sumsum tulang belakang menuju otot, setelah sampai di otot maka akan membuat otot menjadi lebih relaksasi dan kuat.

Pada dasarnya pengembangan kemampuan motorik adalah sejumlah kemampuan persepsi motorik yang akan dikembangkan termasuk di dalamnya koordinasi mata-tangan (menulis, menggambar, menangkap, melempar, menendang dsb), kemampuan gerakan motorik (berjalan, berlari, melompat, merangkak dsb), ketrampilan gerak statis (berputar, bergoyang, berjongkok, duduk dsb) dan manajemen atau pengendalian tubuh (kesadaran tubuh, keseimbangan, kemampuan memulai/berhenti, mengubah arah dsb) Depdiknas (2007: 23).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Permainan Halang Rintang Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Pahandut Kota Palangka Raya yang dibuktikan melalui hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, artinya adalah ada Pengaruh Permainan Halang Rintang Ada Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Pahandut Kota Palangka Raya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan uji-t, maka dapat diketahui bahwa sebesar 11,02 sedangkan dengan tarif signifikan 5% (0,05) dan d.b = N-1 = 12-1 = 11 adalah sebesar 2,200 Dengan demikian dapat diketahui **(11,02) > (2,58)**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu ada Pengaruh. Permainan Halang Rintang Ada Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Pahandut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ami Sisiliasari, “*Perkembangan Motorik Kasar Anak TK*”, (<http://www.amisisiliasari.co.id/2012/12/perkembangan-mototik-kasar-anak-tk.html>) di akses pada tanggal 21 Agustus 2017
- Ayuning Budiani, ” Peningkatan Kelincahan Melalui Aktivitas Bermain Halang Rintang Anak Kelompok B 2 TK Negeri Pembina Panjatan Kulon Progo”, (Yogyakarta: 2014)
- Christian Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: prenadamedia group, 2012),
- Elsa Desmira Saeful, *Hubungan Permainan Halag Rintang Dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Di TK Ar-Rahmah Bandar Lampung*, (Bandar Lampung:2016)
- Joko Purwanto, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan olahraga, (Jakarta : Rineka Cipta 2004)
- Tangkudung, James. 2016. Keplatihan Olahraga “Pembinaan Prestasi Olahraga”, Jakarta: Cerdas Jaya.Kementerian Nega
- Rahayu, S. (2013). Aktivitas Bermain Halang Rintang Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Tk Salsabilah Surabaya. PAUD Teratai, 2(1), 1–9.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta 2013),
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011),
- Sasrawan, Hedi, 2013, Sistem Saraf pada Manusia. Artikel diakses pada tanggal 6 Maret 2014.

