



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN ALAT PERAGA EDUKASI “TRAVEL PLAYMAT” UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 7 TAHUN

¹Siti Rofi’ah, ²Evita Widiyati

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FAI, Universitas Hasyim Asy’ari, Jombang
rofiahmehat2016@gmail.com

Received : October 5, 2020 Revised : October 8 2020 Accepted : October 12, 2020

ABSTRAK

Usia 7 tahun memang sudah melewati masa *golden age*, tetapi perkembangan motorik kasar anak akan tetap bertumbuh secara genetis beriringan dengan kematangan fisik anak. Anak belajar dengan bermain oleh karenanya agar keterampilan motorik dapat berkembang dengan baik perlu diberikan stimulus sedemikian rupa sesuai kondisi lingkungan dan persepsi anak. Salah satu bentuk stimulus yang bisa kita lakukan adalah melalui permainan “travel playmat”. Travel playmat adalah alat peraga edukasi yang terbuat dari bahan flexy china yang didesain dengan ukuran 3x4m dan disertai dengan aktivitas yang melatih motorik kasar anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan alat peraga edukasi “travel playmat” dengan subjek penelitian anak usia 7 tahun di Jombang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai sisten baru (before-after). Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan ceklis, analisis data meliputi analisis uji normalitas dan uji t-test yang terdiri dari sampel berpasangan atau Paired Samples T Test. T test digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok data yang berpasangan. Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05. Hasil yang diperoleh pada saat pretest rata-rata yang diperoleh sebesar 20,36 sedangkan pada posttest rata-rata yang diperoleh sebesar 30,26. Hal tersebut membuktikan adanya kenaikan nilai rata-rata sebelum dan sesudah digunakannya APE “Travel Playmat” sebesar 10%. Selain itu berdasarkan penghitungan t hitung dan t tabel diperoleh hasil bahwa hasil $t_{hitung} (33,91) > t_{tabel}(0,692)$ dengan demikian, hasilnya adalah signifikan sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil motorik kasar anak sebelum dan sesudah menggunakan APE “Travel Playmat”

Kata kunci: Efektivitas, APE, Motorik Kasar

ABSTRACT

The age of 7 years has indeed passed the golden age period, but the gross motor development of children will continue to grow genetically along with the physical maturity of the child. Children learn by playing, therefore, in order for motor skills to develop properly, it is

necessary to provide a stimulus in such a way as to the environmental conditions and children's perceptions. One form of stimulus that we can do is through the "travel playmat" game. The travel playmat is an educational props made of Chinese flexy designed in a 3x4m size and is accompanied by activities that train children's gross motor skills. This study aims to determine the effectiveness of the use of educational teaching aids "travel playmat" with the research subject of children aged 7 years in Jombang. This study uses an experimental method which is carried out by comparing the conditions before and after using the new system (before-after). The instruments used were observation sheets and checklists, data analysis included analysis of the normality test and t-test which consisted of paired samples or Paired Samples T Test. The t test was used to test the mean difference between two paired data groups. The test uses a significance level of 0.05. The results obtained at the pretest average were 20.36, while at the posttest the average was 30.26. This proves that there is an increase in the average value before and after the use of the APE "Travel Playmat" by 10%. In addition, based on the calculation of t count and t table, it is found that the result of t count (33.91) > t table (0.692) thus, the result is significant so that H_a is accepted and H_0 is rejected. From these results it can be concluded that there are differences in the gross motoric results of children before and after using the APE "Travel Playmat".

Keywords: Effectiveness, APE, Gross Motorskill

PENDAHULUAN

Alat Peraga Edukasi "Travel Playmat" adalah media permainan yang didesain untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran anak. Permainan ini didesain dari bahan flexi china dengan ukuran 3x4m yang akan digunakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini sampai usia sekolah dasar (4 – 12 tahun). Perkembangan motorik kasar anak adalah kemampuan tumbuh kembang pada gerak anak, yang juga sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Perkembangan ini akan terus berkembang sesuai usia anak. Motorik kasar anak menjadi bagian yang penting dalam proses tumbuh kembang anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir 45% anak Balita di Negara berkembang mengalami gangguan dan keterlambatan tumbuh kembang pada sisi motorik, baik motorik kasar maupun halus yang mengakibatkan terganggunya koordinasi, control dan hubungan otot-otot tubuh. Penelitian yang dilakukan oleh Cho, Holditch Davis dan Miles ini dipublikasikan di jurnal American Akademik of Pediatrics (AAP) pada tahun 2010.

Di Indonesia sendiri, sekitar 5 – 10% anak mengalami keterlambatan perkembangan dan sekitar 1 – 3 % adalah anak usia di bawah 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan motoric, bahasa social emosional, dan kognitif (Kemenkes, 2016). 7 tahun lalu Departemen Kesehatan Republik Indonesia telah melakukan skrining perkembangan di 30 provinsi di Indonesia dan hasilnya sangat mengejutkan karena 45,12% bayi mengalami gangguan

perkembangan. 30% anak di Jawa Barat mengalami keterlambatan perkembangan dan 80% penyebabnya adalah kurangnya stimulasi pada aspek tumbuh kembang anak. Sementara berdasarkan data Dinas Kesehatan Provinsi Lampung pada tahun 2012 ditemukan adanya gangguan motoric kasar sebesar 20,3% dan motoric halus 14,7%, sedangkan pada tahun 2013 gangguan motoric kasar 19,7% dan motoric halus 16,2%. Rentang 2012 dan 2013 terlihat mengalami penurunan sekitar 0,6% untuk motoric kasar dan mengalami peningkatan 1,5% untuk motoric halus. (Soetijiningsih, 2016)

Berdasarkan data diatas perlu diberikan stimulus agar motoric kasar anak dapat berkembang optimal. Alat peraga edukatif indoor didesain sesederhana mungkin agar mampu memiliki nilai jula yang relatif murah tapi tidak mengurangi substansi nilai yang akan ditransfer kepada peserta didik. Usia 7 tahun memang sudah melewati masa golden age, tetapi perkembangan motorik kasar anak akan tetap bertumbuh secara genetis beriringan dnegan kematangan fisiknya. Untuk membangun keterampilan motorik anak maka harus diberikan stimulus sedemikian rupa sesuai kondisi lingkungan dan persepsi dirinya sehingga mendorong keinginan anak untuk bergerak sesuai persepsinya dan disinilah motorik anak berkembang. (Dynamic System Theory milik Thelen & Whiteneyerr).

Berdasarkan uraian diatas, kami mencoba melakukan inovasi baru dengan memanfaatkan bahan flexi china sebagai alat peraga edukatif yang mampu merangsang keterampilan motorik kasar anak (*gross motorskill*) dengan materi diriku pada kelas 1 atau umur 7 tahun. Alat peraga edukasi ini didesain secara spesifik untuk menyampaikan pengetahuan, sikap dan psikomotorik dalam proses yang terintegrasi dalam proses belajar mengajar di kelas.

ALAT PERAGA EDUKASI

Alat peraga edukasi adalah media atau sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa dia sadari. (Ismail, 2009). APE merupakan alat bantu belajar yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak yang dirancang sesuai usia dan tingkat perkembangan anak. (Syamsuardi, 2012). APE memang sengaja dirancang untuk kebutuhan pendidikan (Wiyani dan Barnawi, 2014). Jadi dapat disimpulkan bahwa APE adalah media yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pendidikan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak. APE dibuat dnegan tujuan untuk memudahkan penyampaian dan penangkapan materi ajar serta memotivasi dan merangsang pengguna untuk melakukan eksplorasi dalam mengembangkan aspek perkembangan dirinya melalui permainan. Dunia anak adalah dunia bermain, APE didesain untuk mentransfer pengetahuan dengan permainan.

(Froebel: 246).

Selain itu fungsi APE berikutnya adalah untuk mengembangkan aspek fisik anak yang merangsang pertumbuhan fisik anak, pengembangan bahasa untuk melatih berbicara, perkembangan kognitif untuk mengenalan suara, warna, bentuk. Dalam proses pengembangan APE ada beberapa syarat yang harus dipertimbangkan yakni syarat edukatif, bahwa APE yang didesain diperuntukkan dalam proses pendidikan dan memberikan kontribusi pada proses dan hasil pembelajaran. Syarat teknik berkaitan dengan proses pembuatan APE yang berkaitan dengan pemilihan bahan, kualitas bahan, pemilihan warna. Syarat estetika berkaitan dengan unsur keindahan APE yang berfungsi merangsang motivasi anak untuk menggunakan APE. APE adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan (Mayke, 2012:7), hal tersebut berdasarkan ciri-ciri sebagai berikut : dapat digunakan dalam berbagai cara, untuk tujuan dan manfaat yang sama, aman untuk anak, anak dapat berperan optimal dan ape bersifat konstruktif.

MOTORIK KASAR ANAK

Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan mengkoordinasi gerakan otot-otot besar, yaitu tangan, kaki dan keseluruhan anggota tubuh. Perkembangan motoric kasar anak dimulai sedini mungkin sejak balita sampai dewasa, semakin dilatih maka perkembangan motoric akan semakin baik. (Widiyanti, 2016). Tetapi tetap bergantung kepada potensi biologis individu, potensi genetik, lingkungan bio-psikososial, dan perilaku. (Soetijiningsih, 2016). Karenanya setiap anak memiliki fase yang berbeda-beda sesuai dengan rentang umur anak.

Keterampilan motorik anak terbagi menjadi motorik halus (*fine motorskill*) dan motorik kasar (*Gross Motorskill*). Motoric kasar anak meliputi 3 hal yakni locomotor, non locomotor dan manipulative. Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motoric kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya (Sunardi dan Sunaryo, 2007: 113-114). Barrow Harold M., dan Mc Gee, Rosemary (1976: 120) menyatakan bahwa unsur-unsur keterampilan motoric terdiri atas: kekuatan, kecepatan, power, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang dilakukan dengan cara

membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru (before-after). Subjek penelitian ini adalah siswa usia 7 tahun tingkat MI/SD yang berjumlah 50 orang. Sedangkan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan ceklist. analisis data meliputi analisis uji normalitas dan uji t-test yang terdiri dari sampel berpasangan atau Paired Samples T Test. T test digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok data yang berpasangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menguji tingkat efektivitas produk APE “Travel Playmat” yang sudah dikembangkan oleh peneliti. APE “Travel Playmat” adalah alat peraga edukasi yang terbuat dari bahan flexy china dengan ukuran 3x4m yang dikembangkan dengan tujuan meningkatkan motorik kasar anak usia 7 tahun. Desain APE “Travel Playmat” didesain sedemikian rupa dengan aktivitas yang berfungsi meningkatkan motoric kasar anak, selain itu, desain APE juga dilengkapi dengan informasi dan pengetahuan mengenai seluk beluk pandemic covid 19 seperti bentuk virus, pengertian covid 19, himbuan selama covid 19 dan cara mencuci tangan yang baik dan benar.

Setelah produk berupa Alat peraga edukasi “travel playmat” dikembangkan, dan dievaluasi para ahli kemudian tahapan berikutnya adalah menguji efektifitas alat peraga tersebut. Uji efektivitas dilakukan pada anak usia 7 tahun sebanyak 50 anak hasil yang diperoleh menunjukkan rata-rata nilai pre-test adalah 20,36 dan rata-rata nilai post-test adalah 30,26. Hal ini menunjukkan bahwa nilai post-test lebih bagus daripada nilai pre-test. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan alat peraga edukasi. Data nilai pre-test dan post-test tersebut kemudian dianalisis melalui uji t satu kelompok dengan taraf signifikansi 0,05.

Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian. Uji t dilakukan dengan membandingkan t hitung dan t tabel dengan ketentuan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil menunjukkan bahwa $t_{hitung} (33,91) > t_{tabel}(0,692)$ dengan demikian, hasilnya adalah signifikan H_a diterima. ada perbedaan hasil peningkatan motorik anak dengan menggunakan Alat peraga edukasi. Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah penerapan produk pengembangan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga edukasi yang diberikan mampu meningkatkan Gross Motorskills anak usia 7 tahun

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa alat peraga edukasi berupa “Travel Playmat” untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar anak usia 7 tahun. Konsep dari pembuatan alat peraga ini berdasarkan buku ajar tematik kelas 1 tema diriku tetapi yang digunakan

peneliti adalah mengklasifikasikan aktivitas motoric kasar anak pada bagian locomotor. Setelah itu disesuaikan juga dengan kondisi pandemic covid 19. Berdasarkan dari data yang telah dianalisis sebelumnya menunjukkan bahwa ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberlakukan alat peraga edukasi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa alat peraga edukasi yang dikembangkan sudah efektif digunakan untuk meningkatkan motoric kasar anak usia 7 tahun. Manfaat melatih motoric kasar anak kasar anak adalah membantu anak beradaptasi dengan lingkungan bermain dan teman sebaya yang ada di sekitarnya pun sebaliknya dengan anak yang perkembangan motoric tidak optimal maka dia akan dikucilkan (Marmi dan Rahardjo : 2012). Pada penelitian ini juga ditemukan fakta bahwa alat peraga edukasi “Travel Playmat” ini juga bisa digunakan untuk membantu anak mengenali huruf, membaca kata, membaca kalimat, memahami warna, bentuk dan sekaligus pengetahuan tentang pandemic covid 19, itu artinya alat peraga edukasi dapat berperan ganda sesuai dengan tujuan dan fungsi pengembangan alat peraga tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pertama Hasil menunjukkan bahwa $t_{hitung} (33,91) > t_{tabel}(0,692)$ dengan demikian, hasilnya adalah signifikan sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak jadi ada perbedaan hasil peningkatan motorik anak dengan menggunakan Alat peraga edukasi. Kedua alat peraga edukasi “Travel Playmat” bisa digunakan untuk membantu anak mengenali huruf, membaca kata, membaca kalimat, memahami warna, bentuk dan sekaligus pengetahuan tentang pandemic covid 19, itu artinya alat peraga edukasi dapat berperan ganda sesuai dengan tujuan dan fungsi pengembangan alat peraga tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Astini, Baik Nilawati, 2017, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi 1, Juni 2017, Universitas Mataram
- Barrow, Harold M., dan Mc Gee, Rosemary. (1976). A Practical Approach To Measurement in Physical Education. New York: Lea & Fibger.
- Decaprio, R. (2013). Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah. Jogjakarta: Diva Press.
- Froebel, Friedrich. 1895 [1985]. Friedrich Froebel’s Pedagogics of the Kindergarten: Or, His Ideas Concerning the Play and Playthings of the Child. New York: D. Appleton. pp. 244–246
- Gallahue, David L. Dan Jhonson, C. Ozmun. 1998. Understanding Motor development; infant, children, adolescence, adults 4th edition. New York: McGrawHill Companies, Inc

- Hasanah, Uswatun 2016, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016
- Hurlock, E. B. (1998). Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.
- Isjoni. (2011). Model Pembelajaran Anak Usia Dini. Bandung: Alfabeta.
- Ismail. Andang 2009. Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. Yogyakarta : Pilar Media
- Kemenkes RI. 2013. Riset Kesehatan Dasar. Jakarta : Badan Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan RI
- Marmi & Rahardjo. 2012. Asuhan neonatus, bayi, balita, dan anak prasekolah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Novan Ardy Wiyani & Barnawi, 2012, Format PAUD Konsep, Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Syamsuardi. 2012. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Barat Kabupaten Bone. Jurnal
- Soetjningsih, 2016. Tumbuh Kembang Anak, Jakarta : EGC
- Sunardi dan Sunaryo. (2007). Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus. Jakarta: Depdiknas.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. Bermain, Mainan, dan Permainan. Jakarta: PT Grasindo
- Widiyanti, Dini. 2016. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Teknik Tari, <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id> (diakses tanggal 16 November 2020 pukul 12.00) Vol.1 no 2 januari 2016