

## **Pengaruh Permainan Pacu Ban Bekas Terhadap Kemampuan Gerak Lokomotor Anak di Taman Kanak-kanak**

**Adelianti Derman<sup>1</sup>, Dadan Suryana<sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

E-mail: [29adeliantiderman@gmail.com](mailto:29adeliantiderman@gmail.com)

### **Abstrak**

Perkembangan gawai memberikan dampak besar bagi tumbuh kembang anak. Anak menjadi jarang berkegiatan fisik yang berpengaruh buruk bagi kemampuan gerak lokomotor. Sehingga dibutuhkan variasi gerak stimulant yang dapat dibalut dengan permainan yang menarik serta menyenangkan. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui pengaruh permainan pacu ban bekas terhadap kemampuan gerak lokomotor anak pada Taman Kanak-kanak Harapan Bunda Kota Padang, dengan sampel 20 orang yang meliputi 10 anak dikelas eksperimen serta 10 anak di kelas kontrol. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif pada bentuk Quasi Eksperimen. Teknik pengumpulan data memakai tes perbuatan dengan 5 butir item pernyataan sebagai alat ukur pada pengumpulan data. Uji normalitas, uji homogenitas serta uji hipotesis merupakan alat yang dipergunakan pada analisis data yang dikumpulkan. Berlandas pada hasil perhitungan memakai uji-t dengan bantuan SPSS 25.00 diketahui nilai sig (2-tailed) yaitu sebesar  $0,023 < 0.05$ . Dapat disimpulkan bahwa permainan pacu ban bekas berpengaruh terhadap kemampuan gerak lokomotor anak di Taman Kanak-Kanak Harapan Bunda Kota Padang.

**Kata kunci:** *Permainan Pacu Ban Bekas, Kemampuan Gerak Lokomotor, Anak Usia Dini*

### **Abstract**

The development of gadgets has a big impact on the growth and development of children. Children become less physically active which adversely affects locomotor movement abilities. So it takes a variety of stimulant motion that can be wrapped with interesting and fun games. This study aims to determine the effect of the used tire racing game on the locomotor movement abilities of children in Harapan Bunda Kindergarten, Padang City, with a sample of 20 people consisting of 10 children in the experimental class and 10 children in the control class. The research uses a quantitative approach in the form of a Quasi Experiment. The data collection technique used an action test with 5 statement items as a measuring tool in collecting data. Normality test, homogeneity test and hypothesis testing are tools used in analyzing the collected data. Based on the results of calculations using a t-test with the help of SPSS 25.00, it is known that the value of sig (2-tailed) is  $0.023 < 0.05$ . It can be concluded that the used tire racing game affects the locomotor movement abilities of children in Harapan Bunda Kindergarten, Padang City.

**Keywords :** *Used Tires Racing Game, Locomotor Movement Ability, Early Childhood*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki arti yang sangat besar dalam perkembangan spiritual, emosional, dan intelektual seseorang. Sebaiknya pendidikan hendaklah dimulai dari usia dini, dikarenakan pada usia ini berada pada masa emas (*golden age*) dimana semua aspek pertumbuhan serta perkembangan anak tumbuh cepat dengan keunikan yang berbeda-beda disetiap tingkatan usianya. Pada masa ini anak mengalami periode peka ataupun sensitive

untuk mendapatkan rangsangan dari luar. Suryana (2021) menjelaskan bahwa usia dini adalah tahap pertama yang paling penting serta mendasar pada seluruh spektrum pertumbuhan maupun perkembangan didalam kehidupan manusia dengan terdapatnya beragam periode penting yang menjadi landasan untuk kehidupan anak setelahnya hingga pada akhir perkembangan anak

Pendidikan anak usia dini ialah lembaga pendidikan yang menyediakan wadah khusus anak usia 0-8 tahun agar dapat menstimulant perkembangan anak dalam segala aspek. Seperti aspek nilai agama serta moral (NAM), kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, seni dan budaya (Art). Pendidikan usia dini dasarnya mencakup semua usaha maupun perlakuan yang diberikan pendidik serta orang tua kepada anak ketika mengasuh maupun mendidik guna memberikan pengalaman dan keeluasaan agar anak mengeksplorasi lingkungan yang ada disekitarnya. Dengan demikian anak akan belajar atas pengalaman yang ia dapatkan dari mengeksplorasi lingkungannya seperti memiliki rasa ingin tahu, mempunyai kreatifitas, toleransi terhadap sesama, percaya diri, disiplin dan lain sebagainya (Suryana. 2019). Selain itu terdapat peran yang sangat menentukan bagi perkembangan anak setelahnya dalam pendidikan anak usia dini. (Rina Juniarti, Izzati Dan Yaswinda, 2019) menyebutkan jika pendidikan anak usia dini penting dikarenakan merupakan dasar serta landasan bagi anak untuk mencapai jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, perlu pemberian rangsangan perkembangan yang tepat dalam bermacam aspek perkembangan anak usia dini.

Salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam PAUD yaitu perkembangan motorik. Anak usia dini sangat aktif terlibat pada perkembangan fisik, dimana otot-otot besar dan kecil bergerak. Menurut Hurlock (dalam Fatmawati, 2020) perkembangan motorik adalah perkembangan yang didasarkan pada unsur-unsur pematangan yang mengontrol gerakan tubuh dan otak sebagai pusat utama terjadinya gerakan. Motorik ialah sebuah perkembangan kontrol gerakan tubuh melalui kinerja aktivitas yang mewakili hubungan antara kerja otot, sistem saraf, otak serta *spinal cord* (Suryana, 2018). Aktivitas motorik anak usia dini terdapat pada (Kurikulum 2013 No 146 tahun 2014) yang meliputi Kompetensi Dasar 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, serta gerakan guna pengembangan motorik kasar maupun motorik halus, serta Kompetensi Dasar 4.3 menggunakan anggota tubuh guna pengembangan motorik kasar maupun halus. Berdasarkan uraian diatas perkembangan motorik terdiri dari dua jenis, ialah motorik halus serta motorik kasar.

Motorik halus adalah gerakan yang lebih cenderung memakai otot halus, seperti menggenggam, meremas serta menggunting. Sedangkan motorik kasar adalah gerakan yang lebih condong memakai otot besar anak contohnya berjalan, berlari, melompat, naik turun tangga dan lainnya. Sejalan pada pendapat yang dikemukakan Suryana (2018) menjelaskan motorik kasar ialah gerakan yang dilakukan oleh otot besar atau bagian tubuh yang menggunakan hampir semua anggota tubuh dengan terpengaruhi oleh kematangan anak tersebut. Contohnya kemampuan anak berlari, menendang dan naik turun tangga. Keterampilan motorik kasar anak berhubungan dengan kemampuan anak untuk menggerakkan bagian tubuh yang lebih besar seperti tangan dan kaki dengan melakukan berbagai aktivitas dari bentuk perkembangan motorik kasar seperti berjalan berjalan, berlari, melompat, keseimbangan tubuh serta koordinasi gerakan (Mahmud, 2018). Adapun jenis-jenis dari motorik kasar yaitu gerak dasar lokomotor, nonlokomotor serta manipulatif. Penelitian ini berfokus pada gerak lokomotor.

Menurut Khadijah & Amelia (2021) gerak lokomotor ialah pergerakan tubuh dari satu tempat menuju tempat lain yang terdiri dari gerak dasar : berlari, berjalan, dan meloncat. Selaras dengan pendapat Samsudin (2008) menyatakan keterampilan lokomotor sebagai alat transportasi gerak manusia yang penting dan sering digunakan karena memindahkan seseorang dari satu ruang keruang lain. Melalui aktivitas yang menarik, anak bisa mendapatkan lebih banyak kesenangan dari melakukan aktivitas yang melibatkan motorik kasar, salah satunya dengan gerak lokomotor. Karena keseharian anak dalam bermain umumnya menggunakan gerak dasar seperti berjalan, berlari dan meloncat. gerak dasar lokomotor bisa dikombinasikan melalui berbagai macam permainan agar dapat menstimulasi

kemampuan gerak lokomotor pada anak. Keterampilan motorik mengekspresikan keinginan anak, seperti anak melihat mainan dengan berbagai macam benda di dalamnya, otak anak merasa ingin memainkan mainan tersebut. Persepsi ini mendorong anak agar melakukan sesuatu, bergerak agar mengambilnya. Sebagai hasil dari gerakan ini, anak dapat mencapai tujuan memperoleh mainan yang menarik baginya. Keterampilan motorik kasar sangat dibutuhkan sejak usia dini, karena anak berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Pada titik ini, Anda perlu membimbing dan mendorong keinginan anak Anda untuk lebih banyak melakukan aktivitas fisik. Masalah dengan perkembangan motorik anak secara keseluruhan terdapat dampak yang signifikan pada aspek perkembangan lainnya.

Perkembangan motorik kasar pada anak tidak terbentuk begitu saja tetapi perlu adanya stimulus dan rangsangan yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya. Sejalan dengan teori yang dikembangkan oleh Thelen & Whiteneyerr (dalam Suryana, 2018) yaitu *dynamic system theory* mengatakan untuk membentuk kemampuan motorik, anak perlu memahami apa yang ada di lingkungannya yang memotivasi anak dalam melakukan sesuatu dengan memakai pemahamannya untuk bergerak. Keterampilan motorik mengekspresikan keinginan anak, seperti pada saat melihat beraneka macam mainan anak memberikan pemahaman pada otak anak bahwa ia mau memainkannya. Pemahaman inilah yang memotivasi anak melakukan sesuatu gerakan guna mengambil mainan yang disukainya. Sebagai hasil dari gerakan tersebut, anak dapat mencapai tujuan dengan memperoleh mainan yang menarik baginya. Kegiatan motorik kasar sangat tepat dilakukan sejak dini karena anak berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan dan juga keinginan anak untuk bergerak lebih banyak. Oleh karena itu perlunya pendidik dalam membimbing dan mendorong keinginan anak untuk lebih banyak melakukan aktivitas gerak karena perkembangan motorik berdampak besar bagi aspek perkembangan lainnya.

Anak usia dini ialah masa yang sensitive untuk si anak. Anak mulai peka dan menerima sepenuhnya bermacam usaha perkembangan seluruh potensinya. Masa peka yaitu periode terbentuknya responsif fungsi fisik maupun psikis siap menerima rangsangan yang diberikan lingkungannya. Oleh karenanya banyak cara mengembangkan potensi anak, salah satunya ialah bermain. Karena bermain adalah dunianya anak. Selaras pendapat (Yaswinda, Yulsyofriend, Farida Mayar, 2018) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini harus didasarkan terhadap keperluan anak yang sesuai dengan nilai yang ada di lingkungannya. Pendidikan yang diberikan harus berlangsung dalam suasana bermain yang menyenangkan, sesuai pada tahap perkembangan anak. Bermain adalah salah satu kegiatan yang melekat pada dunia anak dan suatu kebutuhan bagi anak. Selaras pendapat Pratiwi (2017) bermain ialah kebutuhan yang begitu penting untuk anak, dikarenakan dengan bermain, anak mendapatkan dan memperluas pengetahuan tentang apa yang ada di sekitarnya sehingga bisa mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya. Selain itu, anak dapat membangun kreatifitas mereka saat bermain dengan memakai benda atau alat permainan maupun tidak. Bermain memiliki banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak salah satunya pada perkembangan fisik anak. Menurut Triharso (2013) bermain memberikan kesempatan kepada untuk melatih menggerakkan otot-otot tubuhnya melalui berbagai kegiatan bermain. Tidak hanya itu bermain dapat juga menyalurkan energi yang berlebih pada anak. Sehingga otot-otot tubuh anak berkembang dengan kuat.

Permainan pacu ban bekas adalah permainan kreasi yang berasal dari ban bekas dan alat pemukul nya yang terbuat dari kayu atau bilah bambu. Cara memainkannya yaitu dengan menggelindingkan ban bekas dan kemudian dipukul-pukul dengan menggunakan kayu atau bilah bambu supaya ban terus berputar, lalu anak akan terus berlari mengikuti jalan ban tersebut dengan berpacu bersama anak-anak lainnya. Muafikoh (2018) menjelaskan permainan balap dorong ban merupakan permainan tradisional balap lari yang menggunakan tongkat untuk mendorong sebuah ban ke garis finish tanpa terjatuh. Permainan ini hanya membutuhkan ban sepeda motor atau ban sepeda bekas yang sudah tidak dipakai lagi dengan tongkat pemukul yang berukuran 15 cm. Permainan balap dorong ban bersifat energik, menyenangkan, menarik, dan sangat menghibur untuk dimainkan karena dapat menyalurkan semua energi yang berlebih yang dimiliki anak, selain itu juga

mengajarkan anak untuk saling berinteraksi dengan mengenal teman disekitar lingkungannya. Permainan ini merupakan permainan tradisional yang sudah mulai hilang atau sudah mulai punah keberadaannya saat ini, karena sekarang anak-anak lebih banyak menggunakan permainan digital yang ada di *handphone*, untuk itu permainan pacu ban bekas ini dapat menghidupkan kembali permainan tradisional yang mulai punah dan dapat mengenalkan kebudayaan yang ada di indonesia kepada anak.

Permainan pacu ban bekas dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar terutama pada keterampilan gerak lokomotor anak usia dini. Menurut Muafikoh (2018) tujuan pengembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini guna peningkatan kemampuan guna mengelola dan mengontrol gerakan pada koordinasi tubuh maupun peningkatan keterampilan fisik tubuh. Selain itu Otong (2013) menjelaskan bahwa melalui permainan pacu ban bekas dapat menumbuhkan semangat pantang menyerah, mengajak anak selalu riang gembira bersama berpacu bersama teman-temannya dan melatih kesabaran pada anak sejak dini. Permainan balap ban dapat menstimulasi aspek motorik kasar anak dengan melatih ketangkasan dan keseimbangan tubuh anak. (Muafikoh. 2018).

Berlandaskan pengamatan yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Harapan Bunda Kota Padang, teridentifikasi permasalahan terkait perkembangan motorik kasar, khususnya pada kemampuan gerak lokomotor anak. Yakni minimnya kegiatan atau permainan yang dapat menstimulasi kemampuan gerak lokomotor anak. Dimana kegiatan-kegiatan yang dilakukan lebih banyak mengembangkan aspek kognitif, seperti menulis angka, menghubungkan dan menghitung gambar. Anak hanya dituntut untuk duduk dikursinya masing-masing. Selain itu alat permainan yang digunakan dalam mengembangkan gerak lokomotor anak selama ini hanya menggunakan permainan lari estafet yang dimainkan pada hari rabu setiap minggunya. Sehingga menimbulkan kebosanan dan kejenuhan terhadap anak. Untuk itu peneliti bertujuan memberikan inovasi baru yaitu menciptakan suatu permainan yang menarik bagi anak dalam mengembangkan gerak lokomotor anak yaitu dengan menggunakan permainan pacu ban bekas.

Berdasar pada uraian tersebut, maka peneliti tertarik melaksanakan penelitian secara lanjut mengenai "Pengaruh Permainan Pacu Ban Bekas Terhadap Kemampuan Gerak Locomotor Anak di Taman Kanak-kanak Harapan Bunda Kota Padang".

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dilaksanakan dengan melaksanakan analisis perbedaan dengan melakukan uji normalitas. Berlandaskan analisis data yang dilakukan, hasil kemampuan gerak lokomotor anak kelas kontrol serta eksperimen pada tahap *post-test* didapat rata-rata 16,6. Nilai rata-rata untuk kelas eksperimen yaitu 18,00. Kedua kelas meningkatkan hasil belajar secara sebanding, tetapi kelas eksperimen mendapat skor lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Uji normalitas melakukan analisis komparatif guna menentukan apakah data terdistribusi normal dengan dasar pengambilan ketetapanya yaitu jika nilai pada sig (signifikansi) lebih besar dari 0,05 maka hasil data yang diperoleh adalah normal. Sebaliknya, jika nilainya berada pada sig (signifikansi) lebih kecil dari 0,05 maka data yang diperoleh tidak menunjukkan normalitas nilai tersebut. Pengujian ini menggunakan uji liliefors untuk memberikan informasi apakah hasilnya berdistribusi normal.

**Tabel 1. Uji Normalitas Liliefors**

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre-test eksperimen	.137	10	.200*	.943	10	.591
	Post-test eksperimen	.200	10	.200*	.953	10	.703
	Pre-test kontrol	.200	10	.200*	.918	10	.344
	Post-test kontrol	.217	10	.200*	.896	10	.198

\*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel diatas, kelas eksperimen memiliki nilai Kolmogorov-Smirnov Sig sebesar 0,200. Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan kalau rata-rata data memberikan nilai normal dengan sig>0.05 dan bisa diambil kesimpulan jika data berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas guna mengetahui apakah data tersebut homogen yaitu datanya sama ataupun tidak. Pada pengujian homogenitas menggunakan IBM SPSS Statistic 25, data dikatakan homogen jika nilai *sig Based On Mean* lebih besar dari 0,05.

**Tabel 2. Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	.683	1	18	.419
	Based on Median	.265	1	18	.613
	Based on Median and with adjusted df	.265	1	17.456	.613
	Based on trimmed mean	.600	1	18	.449

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *sig Based On Mean* ialah 0.419 dengan nilai sig>0.05 menjadi 0.419>0.05 yang disebut data homogen. Disimpulkan kelas ini homogen sehingga penelitian dapat dilakukan.

Setelah pengujian normalitas serta homogenitas menggunakan hasil data normal serta homogen, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis memakai independent sample-t test yaitu pengujian membandingkan 2 rata-rata terhadap 2 kelompok sampel. Dua kali uji hipotesis dilakukan pada penelitian ini.

**Tabel 3. Independent Sample Test Hasil Pengujian Hipotesis Pre-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

<b>Independent Samples Test</b>										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
hasil	Equal variances assumed	1.125	.303	.583	18	.567	.400	.686	-1.842	1.042
	Equal variances not assumed			.583	16.979	.568	.400	.686	-1.848	1.048

Berdasarkan tabel diatas, uji hipotesis pre-test untuk kelas kontrol serta eksperimen memperoleh nilai signifikansi (*sig*) dengan uji *levene's test of variance* sebesar  $0,303 > 0,05$  bisa disimpulkan adanya kesamaan pada varians data N-gain pada kedua kelas. Kemudian juga dari tabel tersebut didapatkan nilai *sig* (2 tailed) yaitu  $0.567 > 0.05$  yang berarti tidak adanya perbedaan kemampuan gerak lokomotor anak dikelas kontrol serta eksperimen, sehingga penelitian dapat dilanjutkan.

**Tabel 4. Independent Sample Test Hasil Pengujian Hipotesis Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

<b>Independent Samples Test</b>										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
hasil	Equal variances assumed	.683	.419	2.492	18	.023	1.400	.562	.220	2.580
	Equal variances not assumed			2.492	17.578	.023	1.400	.562	.218	2.582

Berdasarkan tabel uji hipotesis post-test untuk kelas kontrol dan eksperimen, signifikansi (*sig*) pada *levene's test of variance* adalah  $0,419 > 0,05$  dan dapat disimpulkan bahwa variansi data N-gain serupa di kedua kelas. Selanjutnya dari tabel diatas diketahui bahwa nilai sig (2 tailed) adalah  $0.23 < 0.05$ . Dapat disimpulkan bahwa permainan pacu ban bekas yang digunakan berpengaruh terhadap kemampuan gerak lokomotor anak di Taman Kanak-kanak Harapan Bunda Kota Padang.

Hasil penelitian tentang Pengaruh Permainan Pacu Ban Bekas Terhadap Kemampuan Gerak Locomotor Anak di Taman Kanak-kanak Harapan Bunda Kota Padang diuraikan dalam pembahasan. Penelitian ini memiliki dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen serta kontrol. Di kelas eksperimen peneliti menggunakan permainan pacu ban bekas, sedangkan di kelas kontrol menggunakan permainan lari estafet. Adapun variabel yang akan diteliti adalah kemampuan gerak lokomotor dan permainan pacu ban bekas.

Anak usia dini yakni individu dalam masa emas (*golden age*) masa yang tidak akan terulang di kehidupan selanjutnya ditandai dengan semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak tumbuh pesat dengan keunikan yang berbeda disetiap tingkatan usia. Hal tersebut seiring dengan pendapat yang menyatakan usia dini ialah tahap pertama yang paling penting serta mendasar pada seluruh spektrum pertumbuhan maupun perkembangan didalam kehidupan manusia dengan terdapatnya beragam periode penting yang menjadi landasan untuk kehidupan anak setelahnya hingga pada akhir perkembangan (Suryana, 2021).

Aktivitas yang sering dilaksanakan anak usia dini yakni bermain. Bermain memiliki banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak salah satunya pada perkembangan fisik. Triharso (2013) melalui bermain anak mendapatkan kesempatan dalam menggerakkan otot-otot tubuh dengan melakukan berbagai kegiatan bermain. Selain itu bermain juga dapat menyalurkan energi yang berlebih pada anak. Sehingga otot-otot tubuh anak dapat berkembang menjadi kuat.

Banyak permainan yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan gerak lokomotor anak, yakni dengan permainan pacu ban bekas. Permainan ini mudah didapatkan anak disekitarnya yakni menggunakan ban bekas sepeda motor dan stik kayu dari bambu yang sudah dicat dengan semenarik mungkin, agar anak memiliki ketertarikan untuk memainkannya. permainan dimainkan secara langsung oleh anak sesuai dengan tema yang diajarkan setiap harinya. Permainan pacu ban bekas berpengaruh terhadap kemampuan gerak lokomotor anak. Anak lebih semangat menggerakkan dan menyeimbangkan badannya. Terlihat ketika anak berlari menggiring ban menggunakan stik kayu dengan cepat agar sampai ke garis finish ia sangat antusias berpacu dengan teman-temannya. Dan terbukti dari hasil penelitian ini sejalan terhadap hasil penelitian Muafikoh (2018) menurut penelitian, permainan balap ban dapat menstimulasi aspek motorik kasar anak dengan melatih ketangkasan dan keseimbangan tubuh anak. Selain itu permainan pacu ban bekas menyenangkan dan menarik bagi anak, karena mencoba permainan baru. Selaras pendapat Otong (2013) menjelaskan bahwa melalui permainan pacu ban bekas dapat menumbuhkan semangat pantang menyerah, mengajak anak selalu riang gembira bersama berpacu bersama teman-temannya dan melatih kesabaran pada anak sejak dini

Sehingga dari hasil penelitian kemampuan gerak lokomotor anak di kelas eksperimen terdapat pengaruh yang lebih besar dibandingkan hasil kemampuan gerak lokomotor kelas kontrol, dan secara keseluruhan hasil *pre-test* kelas kontrol 140 serta *post-test* kelas kontrol naik 166. Sedangkan rata-rata kelas kontrol *pre-test* 14,0 serta *post-test* 16,6. Selanjutnya, terjadi peningkatan kemampuan gerak lokomotor menggunakan permainan pacu ban bekas untuk anak usia dini yang digunakan pada kelompok eksperimen, dengan skor anak *pre-test* 136 serta *post-test* 180. Sedangkan rata-rata kelas kontrol untuk *pre-test* 12,0 serta *post-test* 18,0. Kedua kelas hasil penelitian tersebut sama-sama meningkat tapi kelas eksperimen mendapatkan skor lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasar pada hasil tersebut bisa disimpulkan jika adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan gerak lokomotor anak kelas eksperimen dan kelas kontrol, hal ini menampakan bahwa penggunaan permainan pacu ban bekas berpengaruh terhadap kemampuan gerak lokomotor anak

## SIMPULAN

Bersumber pada hasil analisis data penelitian, adapun kesimpulan yang dihasilkan adalah pada kelas eksperimen menggunakan permainan pacu ban bekas diperoleh nilai rata-rata 18,00 sementara kelas kontrol menggunakan permainan lari estafet diperoleh nilai rata-rata 16,6. Perbandingan rata-rata pada kedua kelas menunjukkan bahwa penggunaan permainan pacu ban bekas lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Dalam tabel uji homogenitas diketahui nilai signifikan (*sig*) pada *Leven's test of variance* yaitu sebesar  $0,419 > 0,05$ . Disimpulkan kalau varians data N-gain kelas eksperimen serta kelas kontrol ialah sama atau homogeny. Berdasar pada perhitungan uji-t dengan bantuan SPSS didapatkan nilai *sig* (*2-tailed*) ialah sebesar  $0,023 < 0,05$ . Dengan demikian disimpulkan bahwa penggunaan permainan pacu ban bekas berpengaruh terhadap kemampuan gerak lokomotor anak di Taman Kanak-kanak Harapan Bunda Kota Padang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bonita Mahmud. (2018). Urgensi stimulasi kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. *Jurnal Kependidikan (Volume 12 No. 1 Juni 2018)*. 77
- Fatmawati, Fitri Ayu. (2020). *Pengembangan fisik motorik anak usia dini*. Jawa Timur: Caramedia Communication
- Juniarti, Rina, Izzati & Yaswinda .(2018). Stimulasi Guru Pada Motorik Kasar Anak Taman Kanak-kanak di Kecamatan Kuranji Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (Volume 3 No. I), 81
- Khadijah & Nurul Amelia. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini teori dan praktik*. Jakarta: Kencana.
- Muafikoh, Ifadatul. (2018). *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Baldoban (Balap Dorong Ban) Pada Anak Kelompok A Di Tkit Al Azhar Kabupaten Kediri*. Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Ontong, Rofi La. (2013). *Kitab game khusus PAUD*. Jogjakarta: Flash Books.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Suryana, Dadan dan Nelti Rizka. (2019). *Manajemen Pendidikan anak usia dini berbasis akreditasi Lembaga*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Suryana, Dadan. (2018). *Stimulasi dan aspek perkembangan anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suryana, Dadan. (2021). *Pendidikan anak usia dini praktik dan teori pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Yaswinda, Yulsofyfriend, & Farida Mayar. 2018. Pengembangan Bahan Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori Ekologi Bagi Guru Paud Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (Volume 2 No. II), 13-22