

Pengaruh Metode Game Based Learning terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kemampuan Sosial Emosional Anak TK

Falsafah Hari Pujayanti¹, Rudy Sumiharsono², Eges Triwahyuni³

¹ Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia; falsafah@gmail.com

² Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia; rudysumiharsono@gmail.com

³ Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia; eges.triwahyuni2gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Game Based Learning Method;
Gross Motoric;
Social Emotional

Article history:

Received 2023-06-02

Revised 2023-07-17

Accepted 2023-08-14

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out whether using the game based learning method could improve gross motor skills and social emotional abilities of group B children at Kindergarten Nurul Fatah. Variable X, (game based learning method) 3 indicators. 1) increase learning effectiveness, 2) higher interest in learning, 3) increase learning motivation. Y1 (gross motor) 4 indicators, 1) walking, 2) running, 3) jumping, 4) throwing. Y2 (social emotional) 3 indicators, 1) managing emotions, 2) EXPRESS EMOTIONS, This research design uses causal quantitative. The method of determining the area by purposive sampling area. The population research population research technique consisted of 31 children in group A. Data collection techniques: 1). observation, 2). interview, 3). document. The results of the interviews are then processed into several instrument tests of validity and reliability tests, then the classic assumption test includes the normality test, homogeneity test, autocorrelation test, and heteroscedasticity test, and finally is the hypothesis test which includes the t test and F test. The results are the test results $t_{X \text{ to } Y1} 3.355 > 2.048$, $X \text{ to } Y2 3.052 > 2.048$ FX test results to Y1 and Y2 sig < 0.05 (0.008 < 0.05). So it can be concluded that the game based learning method affects gross motor skills and social emotional abilities.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Falsafah Hari Pujayanti

Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia; falsafah@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal (Munawar, 2022). Seperti

halnya Pendidikan Anak Usia Dini mulai menjadi isu sentral di dunia pendidikan, salah satunya di Indonesia.

Seiring berkembangnya teknologi, sebagai seorang pendidik harus cepat beradaptasi dengan keadaan dan mampu mempergunakan teknologi untuk pengembang pembelajaran sesuai dengan keadaan masa kini. Generasi Z adalah generasi yang sudah tidak asing dengan gadget atau handphone dan game. Dapat kita ketahui bahwa anak-anak pada umumnya menyukai game atau permainan, dan Generasi Z menyukai sesuatu yang kreatif, praktis serta menyenangkan dalam berbagai aktivitas, termasuk dalam kegiatan belajar. sehingga penggunaan *Game Based Learning* sangat cocok diterapkan untuk media pembelajaran pada generasi digital seperti sekarang. Menurut (Maiga, 2009) menyatakan bahwa bermain merupakan bagian penting dalam lingkungan belajar karena bisa meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat, mempertinggi susana hati dan membuat pembelajaran menjadi efektif. Menurut Hans Daeng dalam (Andang, 2014) bermain merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak.

Keterampilan kognitif anak-anak masih dalam fase awal permulaan dan penting untuk menekankan nilai pembelajaran berbasis permainan selama periode perkembangan ini (Al-Qoyyim et al., 2022). Belajar berbasis bermain adalah belajar melalui sarana permainan yang berkisar dari permainan yang melibatkan kemampuan fisik, verbal, atau mental seperti permainan tebak kata. Penggunaan pembelajaran berbasis bermain juga mempromosikan dan mendukung pengembangan berkelanjutan dari pemecahan masalah, mengatasi, memahami perbedaan budaya, etiket kelas, dan lain-lain. Siswa yang menyelesaikan Taman Kanak-kanak didorong untuk terus mengembangkan pemahaman mereka tentang kemandirian, membangun keterampilan sosial, perkembangan sosial-emosional, fungsi motorik, dan lain-lain. Menurut Sujiono ((Sujiono, 2010). Salah satu kemampuan pada anak TK yang berkembang pesat adalah kemampuan fisik dan motoriknya. Perkembangan kemampuan motorik anak akan terlihat melalui berbagai gerakan dan permaian yang dapat mereka lakukan.

Pemberian stimulus pada perkembangan motorik kasar pada anak usia dini sangatlah penting untuk mengoptimalkan kemampuan gerak anak, seperti gerak lokomotor, non lokomotorik, memproyeksi dan menangkap bola. Kemampuan motorik anak akan berkembang baik apabila anak mendapatkan bimbingan, motivasi dan kesempatan untuk berlatih. Jika anak banyak baerlatih gerak akan bermanfaat dalam menguasai gerakan motoriknya, anak semakin cepat bereaksi, menjadi tangkas dalam bergerak yang berdampak pada rasa percaya diri dan kemandirian anak sehingga anak menjadi yakin dalam mengerjakan segala kegiatan karena anak tahu akan kemampuan fisiknya. Guru juga harus mampu menerapkan metode pembelajaran motorik yang menyenangkan bagi anak, guru juga harus lebih kreatif dalam memilih kegiatan pengembangan motorik yang di sesuaikan dengan karakteristik anak TK yang selalu ingin tahu, dan selalu senang bergerak. Salah satu bentuk yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan Pengaruh *Game Based Learning*, anak pasti akan merasa sangat senang

Perkembangan sosial emosional merupakan perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang datang dari hati, yang melingkupi perkembangan sosial emosional merupakan perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang melingkupi anak usia dini saat berhubungan dengan orang lain (Wiyani, 2014; Khairiah, 2018). Sejalan dengan itu, Khaironi (2018) menjelaskan, perkembangan sosial merupakan peningkatan kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain. Sementara itu, ia melanjutkan, perkembangan emosional adalah kemampuan individu untuk mengelola dan mengekspresikan perasaannya dalam bentuk ekspresi tindakan yang dinampakkan melalui mimik wajah maupun aktivitas lainnya (verbal atau non verbal) sehingga orang lain dapat mengetahui dan bahkan memahami kondisi atau keadaan yang sedang dialaminya.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif kausal. Menurut (Sugiyono, 2017), pendekatan kuantitatif kausal merupakan pendekatan dalam penelitian yang mencari hubungan antar satu variabel dengan variabel lain yang memiliki sebab akibat. Penelitian ini menguji hipotesis yang ditetapkan dan untuk mencari pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Tempat penelitian merupakan daerah yang akan digunakan sebagai tempat untuk melakukan penelitian. Untuk menentukan daerah penelitian, maka peneliti menggunakan metode *Purposive Sampling*. (Sugiyono, 2017) menyatakan bahwa *Purposive Sampling Area* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, dimana peneliti menunjuk langsung daerah penelitian di Tk Nurul Fatah Kalibaru Kabupaten Banyuwangi Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023 sebagai daerah penelitian.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama 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 (Sugiyono 2007:308). Adapun metode pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data adalah sebagai berikut: Observasi, Interview, Dokumentasi. Metode Observasi: Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengetahui atau menyelidiki tingkah laku non verbal yakni dengan menggunakan teknik observasi. Menurut (Sugiyono, 2017) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain.

Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya para pedagang mikro di Kecamatan Menteng untuk menerapkan pencatatan menerapkan metode Laba Kotor sampai pembuatan laporan keuangan bulanan. Menurut (Yusuf & Daris, 2018) kunci keberhasilan dari observasi sebagai teknik dalam pengumpulan data sangat banyak ditentukan oleh peneliti itu sendiri, karena peneliti melihat dan mendengarkan objek penelitian dan kemudian peneliti menyimpulkan dari apa yang diamati.

Metode Interview: Interview atau wawancara merupakan metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Caranya adalah dengan cara bercakap-cakap secara tatap muka.¹⁰ Wawancara dapat dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara atau dengan tanya jawab langsung. Dalam proses wawancara dengan menggunakan pedoman umum, pewawancara mencantumkan isuisu yang harus diliput tanpa menentukan urutan pertanyaan. Pedoman wawancara digunakan untuk mengingatkan peneliti (pewawancara) mengenai aspek-aspek yang harus dibahas, juga menjadi daftar pengecek (check list) apakah aspek-aspek relevan tersebut telah dibahas atau ditanyakan. Dengan pedoman demikian, peneliti harus memikirkan bagaimana pertanyaan tersebut akan dijabarkan secara konkret dalam kalimat tanya, sekaligus menyesuaikan pertanyaan dengan konteks aktual saat wawancara berlangsung. Pedoman wawancara digunakan agar wawancara yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Pedoman wawancara disusun berdasarkan tujuan penelitian dan berdasarkan teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Metode Dokumentasi: Metode atau teknik dokumenter adalah teknik pengumpulan data dan informasi melalui pencarian dan penemuan bukti-bukti. Dokumen-dokumen yang dikumpulkan akan membantu peneliti dalam memahami fenomena yang terjadi di lokasi penelitian dan membantu dalam membuat interpretasi data. Selain itu, dokumen dan data-data literer dapat membantu dalam menyusun teori dan melakukan validasi data. Skala Pengukuran: Disini penelitian menggunakan skala Likert untuk penilaiannya. Menurut (Sugiyono, 2017) dengan skala Likert, "Variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan". Kuesioner atau angket menggunakan skala likert dengan bentuk checklist. Dengan skala likert, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan

sebagai titik tolak untuk menyusun item instrumen yang dapat berupapernyataan atau pertanyaan

Pengolahan data adalah sebuah proses yang dilakukan ketika data yang telah dikumpulkan diolah menjadi sebuah informasi yang dapat digunakan untuk berbagai kepentingan. Proses pengolahan data dimulai dengan mengumpulkan data mentah dan mengubahnya menjadi format yang mudah dibaca. Seperti berbentuk grafik, dokumen, dan masih banyak lagi. Langkah- Langkah pengolahan data adalah sebagai berikut. *Pertama, Editing*: Editing menurut (Bungin, 2003) adalah kegiatan yang dilaksanakan setelah peneliti selesai menghimpun data dilapangan. Kegiatan ini menjadi penting karena kenyataannya bahwa data yang terhimpun kadang kala belum memenuhi harapan peneliti, ada diantaranya kurang atau terlewatkan, tumpang tindih, berlebihan bahkan terlupakan. Oleh karena itu keadaan tersebut harus diperbaiki melalui editing ini. Proses editing dimulai dengan memberi identitas pada instrumen penelitian yang telah terjawab. Kemudian memeriksa satu per satu lembaran instrumen pengumpulan data, kemudian memeriksa poin-poin seta jawaban yang tersedia.

Analisis data menurut (Sugiyono, 2017) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Sedangkan menurut (Lexy, 2017) analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.

a. Uji Instrumen Penilaian

- 1) Uji Validitas: Uji validitas digunakan untuk menguji apakah instrumen yang digunakan valid. Hal ini berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang sebenarnya diukur. Hasil instrumen disebut valid jika data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Kuesioner valid jika nilai korelasi R hitung > R tabel (Sugiyono, 2017). Pengujian instrumen menggunakan sampel sebanyak 31 orang, yang dimaksudkan agar butir pertanyaan dalam kuesioner benar-benar memiliki tingkat validitas yang dapat diandalkan karena nilai r tabel yang dimaksudkan cukup tinggi. Hasil r hitung dibanding dengan r table, dimana untuk mencari r table adalah mencari derajat kebebasan $df = n-2$ dengan signifikansi 5% dan tingkat kepercayaan 98% dengan menggunakan uji satu sisi (one tail). Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mengukur variabel

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

- r : Koefisien korelasi pearson validitas
- x : skor tanggapan responden atas setiap pertanyaan
- y : skor tanggapan responde atas seluruh pertanyaan
- n : banyaknya jumlah / subjek responden

Program SPSS digunakan *Pearson product momen correlation- Bivariate* dan membandingkan hasil uji hasil uji pearson correlation dengan r table. Kriteria diterima dan tidaknya suatu data valid atau tidak dalam program SPSS Berdasarkan nilai korelasi:

- Jika r hitung > r tabel maka item dinyatakan valid
- Jika r hitung < r tabel maka item dinyatakan tidak valid

Berdasarkan signifikansi adalah:

- Jika nilai signifikansi > α (0,05) maka item dinyatakan tidak valid
- Jika nilai signifikansi < α (0,05) maka item dinyatakan valid

Adapun Langkah-langkah analisis data untuk menguji validitas pada program SPSS versi 25 adalah sebagai berikut.

- a. Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan/ pernyataan.
- b. Menghitung skor total jawaban responden
- c. Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *correlation bivariate*
- d. Membandingkan nilai r hitung dengan r tabel, r hitung didapat dengan cara mengitung derajat kebebasan $df = n-2$
- e. Menyortir item yang valid dan tidak valid

Uji Reliabilitas, Uji reliabilitas digunakan untuk menguji apakah instrumen yang digunakan reliabel. Reliabel apabila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Teknik pengujian reliabilitas ini menggunakan teknik analisis yang sudah dikembangkan oleh *Alpha Cronbach*. Pada uji reliabilitas ini, α dinilai reliabel jika lebih besar dari 0,6 (Ghozali, 2018). Adapun kaidah untuk menentukan apakah instrumen reliabel atau tidak, adalah sebagai berikut.

- a. Jika angka reliabilitas *Cronbach Alpha* melebihi angka 0,6 maka instrumen tersebut reliabel, kuesioner dapat dipercaya dan dapat digunakan.
- b. Jika angka reliabilitas *Cronbach Alpha* kurang dari angka 0,6 maka instrumen tersebut tidak reliabel, kuesioner tidak dapat dipercaya dan tidak dapat digunakan.

Kategori koefisien reliabilitas (Guilford, 1956: 145) adalah sebagai berikut:

- a. Uji Asumsi Klasik, Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji asumsi klasik sebagai uji persyaratan sebelum melakukan uji hipotesis:
 - 1) Uji Normalitas, Uji Normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel mempunyai data yang normal atau tidak. Normal disini dalam arti mempunyai distribusi data yang normal. Untuk menguji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan ketentuan jika $\text{Sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.
 - 2) Uji Homogenitas, Uji homogenitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Dalam buku yang ditulis (Sudjana & Ibrahim, 2012), uji homogenitas dapat dilakukan dengan uji levene, fisher atau uji bartlett. Pengujian ini merupakan persyaratan sebelum melakukan pengujian lain, misalnya T Test dan Anova. Pengujian ini digunakan untuk meyakinkan bahwa kelompok data memang berasal dari sampel yang sama. Dalam penelitian ini menggunakan analisis levene's statistic dikatakan homogen apabila varian antar kelompok memiliki signifikan lebih dari 0,05 ($\text{Sig} > 0,05$), apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($\text{Sig} < 0,05$) maka varian antar kelompok tidak homogen.
 - 3) Uji Autokorelasi, Uji autokorelasi bertujuan menguji apakah dalam regresi linear ada korelasi antar kesalahan pengganggu (residual) pada periode t dengan kesalahan pada periode $t-1$ (sebelumnya). Jika terjadi korelasi, maka dinamakan ada masalah autokorelasi (Ghozali, 2018). Uji Autokorelasi berkaitan dengan pengaruh observer atau data dalam satu variable yang saling berhubungan satu sama lain (Gani dan Amalia, 2015: 124). Dalam penelitian ini menggunakan deteksi ada atau tidak autokorelasi dengan memakai uji Durbin- Watson (DW test). Mendeteksi autokorelasi dengan menggunakan nilai Durbin Watson. Kriteria dalam pengujian Durbin Watson yaitu (Sujarweni, 2014).
 Jika $d < d_L$ maka terdapat autokorelasi positif,
 Jika $d > d_U$ maka tidak terdapat autokorelasi positif,
 Jika $d_L < d < d_U$ maka pengujian tidak meyakinkan atau tidak dapat disimpulkan.
 Deteksi Autokorelasi Negatif:
 Jika $(4 - d) < d_L$ maka terdapat autokorelasi negatif,
 Jika $(4 - d) > d_U$ maka tidak terdapat autokorelasi negatif,
 Jika $d_L < (4 - d) < d_U$ maka pengujian tidak meyakinkan atau tidak dapat disimpulkan.
 - 4) Uji Heterokedastisitas, Heteroskedastisitas menguji terjadinya perbedaan variance residual suatu periode pengamatan ke periode pengamatan yang lain. Cara memprediksi ada tidaknya heteroskedastisitas pada suatu model dapat dilihat dengan pola gambar Scatterplot, regresi yang tidak terjadi heteroskedastisitas jika (Sujarweni, 2014) a). Titik-titik data menyebar diatas dan

dibawah atau disekitar angka 0, b). Titik-titik data tidak mengumpul hanya diatas atau dibawah saja, c). Penyebaran titik-titik data tidak boleh membentuk pola bergelombang melebar kemudian menyempit dan melebar Kembali, d). Penyebaran titik-titik data tidak berpola.

- 5) Uji Hipotesis. *Pertama*, Uji t, Menurut Mulyono (2018: 113) uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel-variabel independen secara parsial berpengaruh nyata atau tidak terhadap variabel dependen. Derajat signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Apabila nilai signifikan lebih kecil dari derajat kepercayaan maka kita menerima hipotesis alternative, yang menyatakan bahwa suatu variabel independen secara parsial mempengaruhi variabel dependen. Pengujian ini dilakukan uji dua arah dengan hipotesis: $H : \beta = 0$ Artinya tidak ada pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen. $H_a : \beta_1 < 0$ atau $\beta_1 > 0$ Artinya ada pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen, a) H_0 diterima dan H_a ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya variabel independen tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. b) H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. c). Uji F, Menurut Mulyono (2018: 113) uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel- variabel independen secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Derajat kepercayaan yang digunakan adalah 0,05. Apabila nilai F hasil perhitungan lebih besar daripada nilai F menurut tabel maka hipotesis alternatif, yang menyatakan bahwa semua variabel independen secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. H_0 diterima, bila $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau nilai sig $> 0,05$ dan H_0 ditolak, bila $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai sig $< 0,05$

Jika terjadi penerimaan H_0 , maka dapat diartikan sebagai tidak signifikannya model regresi multiple yang diperoleh sehingga mengakibatkan tidak signifikan pula pengaruh dari variabel-variabel bebas secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel terikat. Pengujian ini berbantu dengan SPSS 25.0 for windows.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Data Hasil Uji Reliabilitas Interview Media Flashcard (Variabel X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,999	10

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,998	10

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	96,8
	Excluded ^a	1	3,2
	Total	31	100,0

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,998	10

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	31	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	31	100,0

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Varian Kelompok Data	Levene's Statistic	Sig	Keterangan	Kesimpulan
Metode GameBased Learning dan Kemampuan Motorik Kasar dan Kemampuan Sosial Emosional	2413	0,071	Sig>0,05	Homogen

Tabel 3. Hasil Uji Aukorelasi Model Summary

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.547 ^a	.300	.248	.591	1.481

a. Predictors: (Constant), y2, y1

Hasil Uji autokorelasi menggunakan Durbin-Watson test diperoleh nilai DW sebesar 1,481 Berdasarkan nilai Durbin Watson diperoleh, $2,3502 > 1,481$ maka model regresi terbebas dari masalah autokorelasi. Rumus mencari t tabel: $t \text{ tabel} = (\alpha/2 : n-k-1)$ $t \text{ tabel} = (0,05/2:31-2-1)$ $t \text{ tabel} = (0,025:28)$ $t \text{ tabel} = 0,68335$

Tabel 4. Regresi Linier Pengaruh X

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	30.643	2.335		13.126	.000
	y1	.203	.061	.535	3.355	.002

a. Dependent Variable: x

Tabel 5. Regresi Linier Pengaruh X

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	35.934	2.412		14.898	.000
	Y2	.069	.065	.195	3.052	.002

a. Dependent Variable: x

F tabel: $(k:n-k)$ F tabel = $(2:31-2)$ F tabel = $(2:29)$ F tabel = 3,33

Tabel 6. Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4.036	2	2.018	5.778	.008 ^b
	Residual	9.431	27	.349		
	Total	13.467	29			

a. Dependent Variable: Metode Game Based Learning
b. Predictors: (Constant), Kemampuan Motorik Kasar, Kemampuan Sosial Emosional

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidikan agar dapat terjadi pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Aprianty, 2018; Juita, Sihotang, & Ariyono, 2019). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun (Prillany & Rusdiyanto, 2021; Rienties et al., 2013).

Metode bermain juga bisa sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani prasekolah (usia dini). Bermain merupakan pekerjaan masa anak-anak dan cermin pertumbuhan anak (Anjasari et al., 2020; Prillany & Rusdiyanto, 2021). Permainan mengandung unsur bermain yang merupakan kegiatan hakiki dan merupakan kebutuhan dasar manusia. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara bebas dan sukarela, kegiatannya dibatasi oleh waktu dan tempat, menggunakan peraturan yang bebas dan tidak mengikat, memiliki tujuan tersendiri dan mengandung unsur ketegangan, kesenangan serta kesadaran yang berbeda. Dengan aktivitas bermain semua siswa dengan berbagai level kemampuan motoriknya akan mampu berpartisipasi dalam pembelajaran penjas. Bermain dapat dimanfaatkan untuk mendorong pertumbuhan kelompok sosial karena dilakukan bukan hanya sendirian tetapi dalam suasana berkelompok.

Persamaan regresi diatas memperlihatkan hubungan antara variabel metode *game based learning* dengan variabel kemampuan sosial emosional bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05, sig 0,02 < 0,05 serta nilai t lebih tinggi daripada t tabel 3,052 > 2,048 sehingga variabel X secara parsial berpengaruh secara signifikan terhadap Y2. Berdasarkan hasil analisis data diputuskan bahwa tingkat signifikansi 0,00 atau lebih kecil dari 0,05, maka dapat diputuskan H0 ditolak sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa variabel independent memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Artinya terdapat pengaruh penggunaan metode *game based learning* (variabel X) terhadap kemampuan motorik kasar (variabel Y1) dan kemampuan sosial emosional (variabel Y2) secara bersama-sama anak kelompok B TK Nurul Fatah Kalibaru Kabupaten Banyuwangi pada semester genap Tahun pelajaran 2022/2023. Hasil uji hipotesis ketiga sekaligus menjadi temuan dalam penelitian ini dan menunjukkan antara interaksi dari variabel terikat berpengaruh terhadap variabel bebas sekaligus.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi umum, pengajuan hipotesis dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Ada pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Kemampuan Motorik Kasar, Ada pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Kemampuan Sosial, Ada pengaruh Metode Game Based Learning terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kemampuan Sosial Emosional secara bersama-sama anak kelompok B di TK Nurul Fatah Banyuwangi semester genap tahun pelajaran 2022-2023. Diharapkan dapat mengamalkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan wawasan yang peneliti peroleh selama kuliah di pascasarjana fakultas ilmu Pendidikan program teknologi pembelajaran di Universitas PGRI Argopuro (UNIPAR) Jember, Jawa Timur., Diharapkan bagi guru dapat digunakan sebagai sumbangan pikiran dan masukan dalam Upaya membantu pembelajaran lebih efektif.

REFERENSI

- Al-Qoyyim, T. M., Basri, T. H., Paramitha, R., Hanim, N., Utari, W. M., Jamila, S., & Susilawati, S. (2022). Effectiveness of Online Learning Media on Physics Subjects During a Pandemic. *AMPLITUDO: Journal of Science and Technology Innovation*, 1(1), 1–4. <https://doi.org/10.56566/amplitudo.v1i1.1>
- Andang. (2014). *Manajemen dan Kepemimpinan Kepala Sekolah: Konsep, Strategi, dan Inovasi Menuju Sekolah Efektif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Aprianty, D. P. (2018). Hubungan Kemandirian Belajar untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa

- Kelas III SDN 109 Tuara Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang (Universitas Muhammadiyah Makassar). Universitas Muhammadiyah Makassar. Diambil dari https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4822-Full_Text.pdf
- Bungin, B. (2003). *Analisis Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Juita, S. R., Sihotang, A. P., & Ariyono, A. (2019). Cyber Bullying Pada Anak Dalam Perspektif Politik Hukum Pidana : Kajian Teoretis Tentang Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Sebagaimana Diubah Dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 20(2), 134. <https://doi.org/10.26623/jdsb.v20i2.1244>
- Lexy, J. M. M. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maiga, C. (2009). *Learning By Playing*. Editrice Pontificia: Springer Science Business Media.
- Munawar, M. (2022). Penguatan Komite Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 65–72. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v1i1.390>
- Sudjana, N., & Ibrahim. (2012). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sujiono, Y. N. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Yusuf, M., & Daris, L. (2018). *Analisis Data Penelitian: Teori dan Aplikasi (cet-1; I. Marsuki, Ed.)*. Bogor: IPB Press.

