

Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar 32 Padang

Vike Septriani¹, Indra Yeni²
Universitas Negeri Padang

Email: vikeseptriani0880@gmail.com, indrayeni.30031971@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini yakni guna mengetahui seberapa besar pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Azhar 32 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen kuantitatif. Penelitian ini melibatkan 38 anak TK Islam Al-Azhar 32 Padang. Metode pengambilan sampel yakni cluster sampling yang terdiri dari anak kelas B1 serta B2, serta setiap kelas berjumlah 19 anak.. Data diolah dengan uji beda (t-test) dengan program SPSS 25.0. Menurut analisis data, nilai rata-rata sebelum serta sesudah tes dari kelompok eksperimen masing-masing adalah 19,32 dan 24,00. Sebaliknya, nilai rata-rata sebelum serta sesudah tes pada kelompok kontrol masing-masing adalah 19,42 dan 22,63. Pada independent test, t-test memberikan nilai sig (2-tailed) yakni 0,056. Dengan begitu disimpulkan terdapatnya pengaruh yang signifikan dalam permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar 32 Padang Tahun Ajaran 2022/2023.

Kata Kunci: *Permainan ular tangga raksasa; motorik kasar anak usia 5-6 tahun*

Abstract

The purpose of this study is to find out how much influence the game of giant snakes and ladders has on the gross motor skills of children aged 5-6 years at Al-Azhar Islamic Kindergarten 32 Padang. This study uses a quasi-quantitative experimental approach. This research involved 38 children of Al-Azhar Islamic Kindergarten 32 Padang. The sampling method was cluster sampling which consisted of students in grades B1 and B2, and each class consisted of 19 children. The collection method is the method of observation, interviews and documentation. Data collection tool using normality test, homogeneity, hypothesis. The data was processed using a different test (t-test) with the SPSS 25.0 program. According to the data analysis, the mean scores before and after the test of the experimental group were 19.32 and 24.00, respectively. In contrast, the mean scores before the certificate after the test in the control group were 19.42 and 22.63, respectively. On the independent test, the t-test gives a sig (2-tailed) value of 0.056. Thus it was concluded that there was a significant influence in playing the giant snake and ladder game on the gross motor skills of children aged 5-6 years in Al-Azhar Islamic Kindergarten 32 Padang in the 2022/2023 Academic Year.

Keywords: *Giant snake and ladder game, gross motor skills of children aged 5-6 years*

PENDAHULUAN

Anak usia dini yakni masa usia 0-8 tahun, masa ini seluruh aspek perkembangan anak berkembang sangat pesat tergantung dari karakteristik masa perkembangan tersebut. Pada masa ini, masa kanak-kanak yakni masa penting kehidupan seseorang sebab ini awal terbentuknya fondasi serta dasar kepribadian yang dapat menentukan pengalaman anak berikutnya. Anak-anak sedang mengalami masa yang bergejolak pada hal perkembangan manusia, dalam banyak aspek proses pertumbuhan dan perkembangannya.

Masa usia dini merupakan fase dalam kehidupan manusia yang memiliki potensi luar biasa. Karena masa kanak-kanak merupakan masa yang sensitif, anak pada usia ini mudah distimulasi oleh lingkungannya. Pada usia emas ini anak juga peka terhadap berbagai rangsangan. Anak-anak sekarang memiliki potensi untuk berbuat lebih baik di masa mendatang, tetapi potensi itu hanya dapat dikembangkan melalui dorongan, bimbingan, dukungan dan tindakan yang sesuai dengan tingkat tumbuh serta kembangannya.

Menurut Nugraha et al. (2019:3), pendidikan anak usia dini yakni bentuk pendidikan yang terfokus terhadap tumbuh serta kembangnya seluruh aspek perkembangan anak, baik fisik (kemampuan motorik halus dan kasar) maupun intelektual (kemampuan berpikir, kreativitas, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual, bahasa serta komunikasi sosio-emosional (hubungan serta perilaku serta agama), keunikan serta tingkat perkembangan. Pendidikan anak usia dini yakni program yang ditujukan guna mengembangkan kemampuan anak secara umum dan pada setiap tahap perkembangan. Di sini, kegiatan ini diharapkan dapat mengoptimalkan masa emas anak berbakat (emosional), intelektual (kognitif) dan berbakat (psikomotorik) anak.

Oleh karenanya, orang tua perlu memberi pendidikan sedini mungkin. Sebab semakin cepat seorang anak menerima stimulasi dan rangsangan, maka lebih baik nasib anak tersebut selanjutnya. Susanto (2017:23) berpendapat jika “tujuan pendidikan anak usia dini yakni guna meningkatkan pengetahuan serta pemahaman orang tua serta guru ataupun mereka yang terlibat dalam pendidikan dan pengembangan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini diharapkan dapat

meningkatkan segala aspek perkembangan anak. Salah satu aspek yang harus di kembangkan anak yakni aspek fisik dan motorik.”

Hurlock dalam (Mukhlisa dan Selia, 2020: 68) mengemukakan bahwa “keterampilan fisik yang baik berkontribusi pada perkembangan kemampuan motorik kasar serta halus. Kemampuan motorik kasar mengontrol gerakan tubuh yang terkoordinasi antara sistem saraf, otot, otak, serta sumsum tulang belakang yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir.” Fungsi otot kasar membutuhkan lebih banyak gerakan dengan daya tahan dan keseimbangan. Performa motorik kasar juga mencakup aktivitas otot di lengan dan kaki. Latihan untuk otot besar ini sangat bermanfaat guna pertumbuhan anak di kemudian hari. Fikriyati (2013) menyatakan gerak motorik kasar sebagai gerakan tubuh yang mengaktifkan otot besar ataupun bagian anggota tubuh dan dapat mempengaruhi fisik anak.

Maisyaroh (2016:97) menyatakan jika permainan “Ular Tangga” yakni kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok orang dengan papan yang di bagi menjadi kotak-kotak kecil dengan beberapa “tangga” serta “ular” di dalamnya yang dibagi menjadi beberapa kotak. Melsi (2018) menyatakan bahwa Ular Tangga yakni permainan papan anak yang di mainkan dua orang ataupun lebih. Papan bermain di bagi menjadi kotak-kotak kecil, serta pada beberapa papan terdapat "tangga" ataupun "ular" yang menghubungkan lapangan lainnya.

Dalam Madyawati (2016:14), Piaget (1961) berpendapat bahwa bermain adalah apa yang terus-menerus dilakukan anak untuk menikmatinya. Jadi anak tidak hanya senang bermain, tapi juga mengembangkan kemampuan motorik kasarnya. Melalui permainan, anak-anak belajar mengkoordinasikan diri dengan mengendalikan gerakan mereka. Selain itu, dengan adanya permainan memungkinkan anak untuk bergerak bebas dan mengembangkan kemampuan motoriknya. manfaat lainnya, anak dapat mengontrol seluruh gerakan anggota tubuhnya. Sementara itu, mereka bisa bermain dan melatih semua gerakan motorik kasar seperti berlari, melompat, dan melompat. Anak didorong untuk mengangkat, menggendong, berjalan atau berlari, berputar dan bergerak mengikuti irama.

Berdasar pengamatan awal yang peneliti lakukan di TK Islam Al-Azhar 32 Padang menemukan masalah yaitu aspek fisik motorik pada anak belum berkembang

dengan baik.. Gerakan motorik pada anak lebih banyak yang tidak terarah. Pengetahuan anak tentang motorik kasar masih kurang. Anak-anak belum menyadari keterampilan motorik kasar mereka. Tercatat juga bahwa proses pendidikan tidak menyediakan langkah-langkah guna pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak. Hal ini disebabkan media yang dipergunakan guru kurang kreatif, guru masih menggunakan media cetak, dan anak kurang tertarik mendengarkan guru karena tidak menggunakan media kreatif.

Menggunakan media yang tepat untuk proses pembelajaran sangatlah penting karena memiliki daya tarik tersendiri bagi anak. Peneliti melihat bahwa anak-anak kesulitan mengikuti pembelajaran karena mereka kurang belajar melakukan keterampilan motorik kasar, seperti anak-anak yang tidak berlatih dan tidak pandai melompat, berlari, dan melempar dengan baik. Anak tidak dapat berdiri dengan satu kaki dalam jangka waktu lama dan mudah jatuh atau terhuyung-huyung. Hal ini dapat diamati pada kegiatan sehari-hari anak dalam proses pembelajaran, kurangnya kegiatan yang merangsang motorik kasar, kurangnya motivasi guru untuk kegiatan itu sendiri, dalam kegiatan belajar bersama anak. Kurangnya keterlibatan di kelas dan anak-anak cenderung bosan. Tujuan penelitian ini yaitu “untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar 32 Padang.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif melalui pendekatan eksperimen dalam bentuk eksperimen semu. Lokasi studi di TK Islam Al-Azhar 32 Padang. Populasi penelitian terdiri dari 38 anak dan metode pengambilan sampel yakni cluster sampling. Sampel penelitian ini terdiri dari 19 anak masing-masing dari kelas B1 dan B2. Metode pengumpulan data menggunakan tes perbuatan 8 butir. Prosedur analisis data memiliki tiga tahapan yaitu tahapan uji normalitas, homogenitas, serta hipotesis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan periode Juni-Desember 2022. Penelitian ini dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dibuat peneliti di kelas eksperimen serta oleh guru di kelas kontrol. Untuk menguji normalitas data,

uji normalitas menggunakan uji *Lilliefors* seperti yang dijelaskan pada Metodologi Analisis SPSS 25.0 for Windows. Hasil perhitungan kriteria normalitas bisa di lihat tabel berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality							
Hasil Belajar Siswa	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	<i>Pre-Test</i> Eksperimen	,161	19	,200*	,908	19	,069
	<i>Post-Test</i> Eksperimen	,184	19	,089	,948	19	,367
	<i>Pre-Test</i> Kontrol	,258	19	,002	,888	19	,030
	<i>Post-Test</i> Kontrol	,176	19	,123	,923	19	,130
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan tabel tersebut, jumlah data (N) diperoleh dari kelompok eksperimen sebanyak 19 anak dan kelompok kontrol sebanyak 19 anak. Nilai *Sig Kolmogrov-Smirnov* kelas eksperimen *post-test* yakni 0,089 serta kelas kontrol *post-test* yakni 0,123. Oleh karenanya, menurut perhitungan diatas dengan menggunakan *Kolmogrov-Smirnov*, $Sig > 0,05$ bisa disimpulkan jika kedua rata-rata terdistribusi normal. Maka bisa disimpulkan data berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,373	1	36	,545
	Based on Median	,413	1	36	,524
	Based on Median and with adjusted df	,413	1	28,682	,525
	Based on trimmed mean	,371	1	36	,546

Berdasarkan grafik pengujian di atas dengan SPSS 25.00 diperoleh sig pada *levene's test of variances* yakni 0,545 yaitu $0,545 > 0,05$. Oleh karenanya, data dapat dikatakan homogen.

Tabel 3. Hasil Uji T Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Independent Samples Test										
		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 Belajar Siswa	Equal variances assumed	,373	,545	1,974	36	,056	1,368	,693	-,038	2,775
	Equal variances not assumed			1,974	30,797	,057	1,368	,693	-,046	2,783

Dari tabel diatas bisa dilihat jika signifikansi (sig) menurut uji *varians* *Levene* yakni $0,545 > 0,05$. Bisa disimpulkan jika variansi data N-gain yakni sama ataupun homogen untuk kelompok eksperimen serta kontrol. Oleh karena itu, menurut tabel tersebut, jika nilai sig (2 *tailed*) diketahui $0,056 < 0,05$, jadi H_0 diterima serta H_a ditolak. Oleh karena itu, di simpulkan jika terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan ular tangga raksasa pada kelompok eksperimen serta lompat tali pada kelompok kontrol.

Hasil penelitian pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Azhar 32 Padang. Diperlukan diskusi untuk menjelaskan, memperdalam, dan belajar dari penelitian dalam penelitian ini. Pada saat dilakukan penelitian, perbedaan antara kelompok eksperimen serta kelompok kontrol berkaitan dengan motorik kasar kelompok eksperimen yang bermain ular tangga raksasa. Sementara itu, kelompok kontrol bermain lompat tali.

Sejalan dengan pendapat Raraswati (2020), “permainan Ular Tangga Raksasa dirancang khusus untuk anak di atas 5 tahun, permainan ini dapat dimainkan oleh dua anak atau lebih dan memiliki banyak keuntungan, terutama untuk anak-anak.” Aspek penting dari permainan ular tangga raksasa adalah

spanduk harus bertema dan murah hati untuk ruang kelas atau taman. Bermain Ular Tangga bersifat eksplorasi dan tanpa hambatan, dan juga dapat memengaruhi aspek penting kemampuan fisik motorik pada anak. Sesuai dengan pendapat Satya (2012), “permainan ular tangga bersifat sederhana, mudah, mendidik, menyenangkan, dan interaktif jika dimainkan bersama. Permainan ular tangga ini mudah dipahami, karena aturan mainannya sederhana dan secara positif mendidik dan menghibur anak-anak.” Permainan ini merangsang kemampuan motorik kasar anak dan memungkinkan mereka untuk menggerakkan otot-otot besar seperti kaki dan lengan.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan jika terdapatnya pengaruh signifikansi antara kelas kontrol serta kelas eksperimen. Pada kelas kontrol melakukan permainan lompat tali dengan total skor pada *pre-test* sebesar 369 dengan rata-rata 19,42 dan *post-test* sebesar 430 dengan rata-rata 22,63. Sedangkan pada kelas eksperimen melakukan permainan ular tangga raksasa dengan total skor *pre-test* sebesar 367 dengan rata-rata 19,32 dan *post-test* sebesar 456 dengan rata-rata 24,00. Hasil dari kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa kedua permainan yang dilakukan sama-sama bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, akan tetapi nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan nilai kelas kontrol. Hal tersebut disebabkan permainan ular tangga raksasa menggunakan spanduk yang berukuran besar serta menarik. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan tali (karet) yang sudah biasa dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran. Dari hasil uji hipotesis didapat hasil yakni 0,056 dimana nilai tersebut $< 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka bisa disimpulkan jika terdapatnya perbedaan pengaruh yang signifikan antara kegiatan yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen melalui permainan ular tangga raksasa dan lompat tali di kelas kontrol.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis peneliti terhadap data penelitian bisa disimpulkan jika nilai signifikansi (sig) *Levene's test of variance* pada kurva uji hipotesis adalah $0,545 > 0,05$. Dapat disimpulkan jika varians data N-gain yakni sama ataupun homogen untuk kelompok eksperimen serta kontrol. Jadi dari tabel diatas bisa kita lihat jika nilai sig(*two-tailed*) yakni $0.056 < 0.05$. Bisa di simpulkan jika

terdapatnya pengaruh yang signifikan (nyata) antara permainan ular tangga raksasa dengan perlakuan yang diberi guru terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

Berdasar hasil penelitian yang di uraikan, peneliti menyarankan: Diasumsikan jika anak-anak dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar secara memadai saat bermain dengan ular tangga raksasa. Guru perlu mendorong kreativitasnya dengan membekali anak dengan perangkat pembelajaran yang menarik dan pembelajaran yang bermakna. Peneliti berharap para peneliti selanjutnya akan mengeksplorasi dan mengkomunikasikan ide-ide tentang pembelajaran yang digunakan guna pengembangan kemampuan motorik kasar anak-anak dan menginspirasi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fikriyati, Mirroh. (2013). *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima
- Hanifah, Lilis Dian. *Persepsi Guru dan Siswa Terhadap Penggunaan Ular Tangga Kimia Sebagai Media Penilaian*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah
- Melsi, A . (2015). “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016 <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/55274>
- Mukhlisa, N., & Kurnia, S. D. (2021). Penerapan Permainan Papan Titian dalam Mengembangkan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education)*, 2(1), 65-75.
- Rahmayuni, N., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Permainan Hulahop Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 535-541. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.495>
- Rati Audina, Kris Setyaningsih, & Izza Fitri. (2022). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki . *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 295–304. Retrieved from <https://journalnusantara.com/index.php/JIM/article/view/93>
- Safitri, S. (2022). *Pengaruh Permainan Media Karpet Ular Tangga Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak 3-4 Tahun di TK Aisyah 40 Surabaya*. (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Adibuana Surabaya)

Zahrotul, Indah Maulida. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B1*. Jember: Digital Repository Universitas Jember.
<http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/88225>