



PENGARUH MEDIA PERMAINAN SIDEWALK MAZE TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK

Muhammad Yusri Bachtiar

Universitas Negeri Makassar

Email: m.yusri@unm.ac.id

Orcid Id: <https://orcid.org/0009-0006-0748-1654>

Siti Khadijah Alam

Universitas Negeri Makassar

Email: st.khadijahalam01@gmail.com

Orcid Id: <https://orcid.org/0009-0000-8956-4301>

Azizah Amal

Universitas Negeri Makassar

Email: Azizah.amal@unm.ac.id

Orcid Id: <https://orcid.org/0009-0008-4803-6551>

Fitriani Dzulfadhilah

Universitas Negeri Makassar

Email: fitrianiidzulfadhilah@unm.ac.id

Orcid Id: <https://orcid.org/0009-0000-1896-157X>

Abstract

This study aims to determine the effect of the sidewalk maze game media on the gross motor skills of children aged 5-6 years in kindergartens in Barru district. The research approach used is a quantitative approach with a Quasi Experimental Design research type. The population in this study was 172 children. Sampling in this research used the Purposive Sampling technique. The sample consisted of 62 children, 31 children in the experimental group and 31 children in the control group. The data analysis techniques used are descriptive statistical analysis and parametric statistical analysis using normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests. The results of the data analysis obtained were Asym (2-tailed) = $0.000 < 0.05$, meaning that H_1 was accepted and H_0 was rejected. Thus, the gross motor skills in the experimental group were better than the control group, this proves that the use of sidewalk maze game media has a significant influence on the gross motor skills of children aged 5-6 years in the Barru Regency Kindergarten.

Keywords: Gross Motor Skills; Sidewalk Maze Media Game.



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan sidewalk maze terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak kabupaten Barru. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimental Design. Populasi dalam penelitian ini adalah 172 anak. Pengambilan sampel pada dalam penelitian ini menggunakan teknik Purposive Sampling. Sampel terdiri dari 62 anak, 31 anak kelompok eksperimen dan 31 anak kelompok kontrol. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik parametrik dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil analisis data yang diperoleh $Asym (2-tailed) = 0,000 < 0,05$ artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian kemampuan motorik kasar pada kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol, ini membuktikan penggunaan media permainan sidewalk maze memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru.

Kata Kunci: Kemampuan Motorik; Media Permainan Sidewalk Maze.

Pendahuluan

Sepanjang perjalanan evolusi dan perkembangan manusia, anak usia dini adalah yang paling kritis. Dari kelahiran anak berikutnya hingga tahap perkembangan selanjutnya, banyak peristiwa kehidupan yang signifikan yang terjadi pada saat ini (Kurnia, Nurialistiawati, Syamsuardi & Herman 2022). Pendidikan usia dini adalah wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasardasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak (Bachtiar, Mantasiah & Herman 2018). Herlina (2019) perkembangan anak usia dini diibaratkan sebagai pondasi sebuah rumah untuk memperkuat rumah dengan maksud sebagai pondasi untuk melanjutkan ke jenjang lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak. Berdasarkan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini ialah pendidikan awal bagi anak usia 0-6 tahun atau dari lahir hingga usia enam tahun sebelum memasuki masa pendidikan yang lebih kompleks.

Sejalan dengan itu Bachtiar (2016) mengemukakan bahwa Pendidikan anak usia dini memiliki manfaat bagi masa depan, menyiapkan anak untuk memiliki kepribadian baik hingga dewasa. Sehingga, Lembaga Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu jenjang Pendidikan yang bertujuan menstimulasi generasi bangsa. Pada masa inilah perlu diperhatikan akan pemberian stimulus dan juga rangsangan yang positif bagi anak dan masa ini biasa disebut dengan fase emas atau golden age yang dimana pertumbuhan dan perkembangan otak anak berlangsung begitu pesat dan otak merupakan kunci bagi kecerdasan anak (Sari, Bachtiar & Azizah 2022).

PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan nonfisik,



dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Salah satu aspek yang dikembangkan pada anak usia ini adalah aspek perkembangan fisik motorik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh dengan menggunakan jari jemari dan koordinasi mata dan tangan. Pendidikan pada anak usia prasekolah bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan (Herlina & Azizah 2021).

Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Perkembangan motorik berbeda dari setiap individu, ada orang yang perkembangan motoriknya sangat baik, seperti para atlet yang mempunyai kemampuan lebih dalam berolahraga, tetapi juga terdapat pelukis yang dapat memainkan kuas diatas kanvas karena kemampuan motorik halusnyanya yang demikian baik.

Salah satu permainan yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak yaitu permainan sidewalk maze. umumnya permainan ini dikenal dengan "sidewalk" atau di Indonesia permainan ini disebut "trotoar kapur". Namun, permainan ini sendiri memiliki banyak macam. Sidewalk maze sendiri adalah permainan trotoar kapur yang memiliki pola maze. Permainan maze lebih dikenal dengan istilah labirin merupakan permainan yang bercabang dan berliku-liku untuk menemukan jalan keluar. menurut Nurul Ihsan permainan ini sejenis puzzle berbentuk jalur yang bercabang dan berliku untuk melatih konsentrasi dan koordinasi mata dan tangan (Prasanti, 2017).

Berdasarkan fenomena di atas serta hasil observasi yang dilakukan di beberapa Taman Kanak-Kanak Di Kabupaten Barru terhitung mulai 07 agustus 2023, terdapat 7 dari 10 anak yang kemampuan motorik kasarnya tidak berkembang dengan baik. Oleh karena itu, salah satu permasalahan yang tepat untuk diteliti dalam penelitian ini adalah belum berkembang kemampuan motorik kasar pada anak. Seperti, berlari, melompat, melompat dengan satu kaki, dan mengayuhkan kaki secara bergantian.

Sebagian anak belum mampu melompat kemudian mendarat dengan posisi yang baik, atau anak belum bisa menjaga keseimbangan tubuhnya dengan baik. Tidak mampuan anak dalam penggunaan otot-otot besar di tubuhnya karena kurang stimulasi. Berdasarkan hal di atas, telah dilakukan penelitian terdahulu terkait media permainan Sidewalk terhadap kemampuan motorik kasar anak. Penelitian yang dilakukan oleh Mardi Fitri dan Suyadi (2019)

Dari hasil analisis yang telah dilakukan ditemukan adanya pengaruh yang positif pada penerapan permainan sidewalk chalk ini untuk perkembangan motorik kasar anak, anak-anak yang dulunya kurang tertarik terhadap kegiatan fisik yang berlebihan bisa untuk memilih permainan sidewalk chalk ini untuk melatih perkembangan motorik kasarnya. Sehingga dengan demikian perkembangan motorik kasar anak usia dini dapat berkembang dengan baik sesuai dengan tahapan usianya masing-masing.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut: 1) Bagaimana kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun



pada kelas eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan kegiatan bermain media permainan sidewalk maze di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru?; 2) Bagaimana gambaran motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada kelas kontrol sebelum dan setelah diberikan permainan engklek di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru?; 3) Apakah terdapat pengaruh dari permainan sidewalk maze terhadap kemampuan. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Mengetahui kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan kegiatan bermain media permainan sidewalk maze di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru; 2) Mengetahui kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada kelas kontrol sebelum dan setelah diberikan permainan engklek di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru; 3) Mengetahui apakah terdapat pengaruh dari permainan Sidewalk maze terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen. Metode pendekatan penelitian quasi eksperimen ini digunakan dalam ilmu sosial dan ilmu perilaku untuk mempelajari efek dari suatu perlakuan atau variabel independen pada kelompok subjek, tetapi tanpa kontrol eksperimental penuh yang ada dalam eksperimen sesungguhnya. Pada penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh dari Permainan sidewalk maze terhadap kemampuan motorik kasar pada anak. Variabel dalam penelitian ini yakni variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel Bebas (Independent Variable), yaitu Variabel bebas bukan suatu kondisi yang dapat terlepas dari variabel terikat sehingga keberadaan variabel bebas ini terkait dengan variabel terikat. Pada penelitian ini, variabel bebasnya adalah permainan sidewalk maze dan Variabel Terikat (Dependent Variable) variabel terikat berupa informasi (data) tentang perubahan pada diri subjek sebagai reaksi terhadap keberadaan setelah diterapkan suatu metode variabel bebas tersebut. Pada penelitian ini, variabel terikatnya adalah kemampuan motorik kasar.

Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data, menggunakan teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Prosedur Pengumpulan Data Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini melalui beberapa tahap dimulai dari perencanaan, pemberian pretest, pemberian perlakuan, pemberian posttest, hingga analisis data.

Teknik analisis data yang digunakan, Proses analisis data perlu dilakukan agar tahu kevalidan data yang didapat sehingga nantinya akan memudahkan dalam proses-proses selanjutnya. Teknik analisis data terbagi menjadi dua jenis sesuai dengan penelitiannya, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif adalah teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data kuantitatif yang sifatnya numerik atau dapat dihitung karena berbentuk angka statistik. Penjelasan mengenai teknik analisis data yang dipakai pada penelitian ini yaitu teknik Analisis Statistik Deskriptif, dan Analisis Statistik Parametrik.

Sehubungan dengan kebutuhan inferensialnya, pada umumnya statistika parametrik membutuhkan data yang berskala pengukuran minimal interval. Selain itu, penurunan prosedur dan penetapan teorinya berpijak pada asumsi spesifik mengenai bentuk distribusi populasi yang biasanya diasumsikan normal, Uji T adalah



uji hipotesis yang menggunakan distribusi T. Uji T digunakan untuk menguji signifikan secara parsial pengaruh variabel bebas yaitu media permainan sidewalk maze. Pada penelitian ini, uji T dilakukan menggunakan uji dua sisi dan digunakan untuk menguji hipotesis 1 dan 2.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian Pengaruh Media Permainan Sidewalk Maze Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru secara garis besar terdiri dari 3 bagian utama yaitu: (1) bagaimana penerapan media permainan Sidewalk Maze pada anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru, (2) Bagaimana gambaran kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru sebelum dan sesudah diberikan Permainan Sidewalk Maze, (3) apakah ada pengaruh penggunaan media permainan Sidewalk Maze terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru.

Pelaksanaan pre-test dilakukan pada tanggal 22 april 2024 di TK Islam Wahdah Barru, tanggal 24 april di TK Mattirowalie dan tanggal 25 april di TK Negeri 40 Bojo Baru. Adapun yang dilakukan peneliti pada saat pre-test yaitu melakukan tes motorik kasar anak. Rincian kegiatan pre-test yaitu terlebih dahulu menyiapkan alat dan bahan yang digunakan yaitu lembar ceklis dan atk.

Sebelum memulai kelas guru menyiapkan kelas terlebih dahulu. Kemudian mengajak anak bernyanyi bersama, kemudia membaca surahsurah pendek seperti Al-fatihah, Annas, dan Al-ikhlas, setelah itu anak membaca doa sebelum belajar. Setelah itu peneliti berdiri didepan kelas untuk mencontohkan gerakangerakan yang akan diperagakan oleh anak satu-persatu. Peneliti mengarahkan anak untuk melakukan gerakan bergerak lokomotor, gerakan bergerak non-lokomotor, dan gerakan bergerak manipulatif. Saat kegiatan berlangsung, anak satu-persatu

Memperagakan gerakan yang tadi telah dicontohkan, peneliti mengamati dan memberikan penilaian pada lembar ceklis sesuai indikator yang dinilai yaitu: gerakan lokomotor, gerakan non-lokomotor dan gerakan manipulatif dengan seimbang. Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan tujuan agar peneliti mengetahui perbedaan antara kemampuan motorik kasar anak yang diberikan media permainan engklek dan media permainan sidewalk maze. Data yang diperoleh pada penelitian ini merupakan hasil nilai anak yang didapat dari test awal (Pre-test) yaitu sebelum diberikan perlakuan bermain media permainan dan setelah di beri test akhir (post-test) setelah diberikan perlakuan bermain media permainan. Data pre-test digunakan untuk mengetahui kemampuan awal yang menjadi subjek penelitian. Sedangkan data posttest digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir dan sebagai acuan apakah ada pengaruh dari bermain media permainan sidewalk maze terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru. Berdasarkan hasil penelitian mengenai kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan

Permainan sidewalk maze, dimana nilai terkecil 1 dan nilai terbesar 4 dengan total pernyataan/item 6, sehingga skor terkecil (nilai terkecil x banyak pernyataan = 1×6) sama dengan 6, dan skor terbesar (nilai terbesar x banyak pernyataan = 4×6) sama dengan 24, Disajikan secara lengkap pada tabel pelaksanaan pretest sebagai berikut:



Tabel 1: Distribusi Frekuensi Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum Diberi Perlakuan (Pre-Test) Pada Kelompok Control

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
8-11	Kurang (K)	5	16,1%
12-15	Cukup (C)	26	83,8%
16-20	Baik (B)	0	0
21-24	Sangat Baik(SB)	0	0
Jumlah		31%	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui pada tes awal yang diberikan pada kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak masih ada sekitar 5 orang anak yang berada pada kategori kurang dengan presentase 16,1% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu kemampuan motorik kasar gerakan lokomotor, non-lokomotor dan gerakan manipulatif belum berkembang.

Terlihat masih ada anak yang belum cukup mampu menjaga keseimbangan tubuhnya ketika melompat dengan satu kaki, belum mampu melompat menggunakan kaki bergantian dengan spontan, belum mampu menepukkan kedua tangannya diatas kepala dan belum mampu melompat sesuai pijakan. Namun terdapat 26 orang anak dengan presentase 83,8% anak yang berada pada kategori cukup atau sudah mulai mampu melakukan gerakan motorik kasar sesuai usia perkembangannya, namun belum berkembang dengan baik. Seperti misalnya ketika melompat dengan satu kaki ke depan anak melompat dengan gerakan tubuh sempoyongan, atau ketika melompat anak memerlukan beberapa waktu untuk bisa melakukan gerakan selanjutnya. Namun, pada pre-test kelompok kontrol ini belum terdapat anak yang berada pada kategori baik maupun sangat baik.

Tabel 2: Distribusi Frekuensi Kemampuan Motorik Kasar anak sebelum diberikan perlakuan (pretest) kelompok eksperimen

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
8-11	Kurang (K)	0	0
12-15	Cukup (C)	0	0
16-20	Baik (B)	31	100%
21-24	Sangat Baik (SB)	0	0
Jumlah		31	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa tes awal yang diberikan pada kelompok eksperimen untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak. Terlihat terdapat 31 orang anak dengan presentase 100% yang ada pada kategori baik dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu kemampuan motorik kasar bergerak



lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif sudah mulai berkembang sesuai usia perkembangannya.

Terlihat anak sudah mampu melompat dengan satu kaki walaupun memerlukan beberapa waktu untuk menjaga keseimbangannya, anak sudah mampu melompat ke depan dengan kaki bergantian walaupun hanya beberapa langkah, anak sudah mampu menepukkan tangan diatas kepala walaupun dengan kondisi tangan tertekuk, anak sudah mampu melakukan gerakan menendang sambil melompat walaupun dengan gerakan tubuh sempoyongan, serta anak sudah mampu melompat sesuai pijakan walau hanya beberapa langkah. Namun, pada pre-test kelompok eksperimen ini belum terdapat anak yang berada pada kategori sangat baik atau setara dengan berkembang sangat baik.

Adapun data distribusi pengkategorian kemampuan motorik kasar anak pada kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan bermain permainan engklek tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 3: Distribusi Frekuensi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kelompok Kontrol (Post-test)

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
8-11	Kurang (K)	0	0
12-15	Cukup (C)	6	19,4%
16-20	Baik (B)	25	80,6%
21-24	Sangat Baik (SB)	0	0
Jumlah		31	100%

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 31 orang anak yang berada pada kelompok kontrol yang telah diberikan perlakuan dengan bermain engklek tetapi masih sejumlah 6 orang anak dengan presentase 19,4% berada pada tingkat cukup atau mulai berkembang dikarenakan anak sudah mulai mampu melompat dengan gerakan sempoyongan, sudah mulai mampu mempertahankan keseimbangan tubuhnya dan sudah mulai mampu melompat sesuai pijakan permainan. Sedangkan 25 orang anak dengan frekuensi 80,6% anak berada pada tingkatan baik atau setara dengan berkembang sesuai harapan karena anak sudah bisa melompat dengan mempertahankan gerakan tubuhnya, anak sudah mampu melompat ke depan dengan satu kaki, dan melompat dengan kedua kaki ke depan dengan baik. Walaupun pada kelompok kontrol yang telah diberikan perlakuan bermain engklek belum ada anak yang berada pada kategori sangat baik atau berkembang sangat baik.

Adapun data distribusi pengkategorian kemampuan motorik kasar anak pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan bermain media permainan sidewalk maze tersaji dalam tabel berikut:

**Tabel 4:** Distribusi Frekuensi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kelompok Eksperimen (Posttest)

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
8-11	Kurang (K)	0	0
12-15	Cukup (C)	0	0
16-20	Baik (B)	0	0
21-24	Sangat Baik (SB)	31	100%
Jumlah		31	100%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat 31 orang anak yang berada di kelompok eksperimen yang telah diberikan perlakuan dengan bermain media permainan sidewalk maze dimana sudah tidak ada anak yang berada pada kategori cukup atau setara dengan mulai berkembang. Semua anak yang berada pada kelompok eksperimen berada pada kategori sangat baik atau berkembang sangat baik dikarenakan dari ketiga indikator yang diujikan yaitu kemampuan motorik bergerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif dapat dilakukan dengan sangat baik.

Anak mampu melompat ke depan dengan satu kaki secara lancar dan baik tanpa sengkang, anak mampu melompat dengan kaki bergantian dengan spontan dan tanpa bantuan atau arahan orang lain, anak mampu menepuk kedua tangan dengan sempurna dan lancar, anak mampu melakukan gerakan menendang sambil melompat dengan lancar dan seimbang, serta anak dapat melompat sesuai pijakan dengan baik. Tahapan ini menggunakan analisis deskriptif untuk kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak Kabupaten Barru. Berikut data rata-rata kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru.

Tabel 5: Data Analisis Pre-test dan Post-test Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kelompok Kontrol Descriptive Statistic

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest_kontrol	31	11	15	13.45	1.387
posttest_kontrol	31	15	20	16.81	1.223
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa terdapat 31 orang anak di kelompok kontrol. Data yang diperoleh nilai rata-rata kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan yaitu sebesar 13.45, sedangkan setelah diberikan perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 15.81. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok kontrol sebesar 3.36. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain



engklek memberikan pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak pada kelompok kontrol.

Tabel 6: Data Analisis Pre-test dan Post-test Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kelompok Eksperimen Descriptive Statistic.

Descriptive Statistics				
N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest_eksperimen		18	15.71	739
posttest_eksperimen		24	22.19	980
Valid N (listwise)				

Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa terdapat 31 orang anak pada kelompok eksperimen. Data yang diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum dilakukan perlakuan yaitu 15,71, sedangkan setelah diberikan perlakuan nilai rata-ratanya adalah 22,19. dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 6,48. Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan sidewalk maze memberikan pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak pada kelompok eksperimen.

Berdasarkan kedua tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen mengalami kenaikan rata-rata yang lebih tinggi dibanding nilai rata-rata yang diperoleh pada kelompok kontrol.

Dasar pengambilan keputusan uji normalitas ialah: • Jika nilai $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal • Jika nilai $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Tabel 7: Uji Normalitas Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kelompok Kontrol dan Eksperimen (Post-test)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N	Normal Parameters ^{a,b}	Mean	31
		Std. Deviation	.0000000
Most Extreme Differences		Absolute	.95684439
		Positive	.139
		Negative	.139



	ve	
Test Statistic		.139
Asymp. Sig. (2-tailed)		.129 ^c

a. Test distribution is Normal. b. Calculated from data. c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel 7 output SPSS tersebut, diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,129 lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas kolmogorovSmirnov diatas, dapat disimpulkan bahwa data distribusi normal.

Uji homogenitas dikenakan pada data hasil post-test dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas diantaranya, • Jika nilai sig > 0,05 maka distribusi data homogen. • Jika nilai sig < 0,05 maka distribusi data tidak homogen.

Tabel 8: Uji Homogenitas Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Data Post- test Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances

Hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.415	1	60	.070

Berdasarkan tabel 8 dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi pada hasil data post-test menunjukkan nilai sig 0,070 > 0,05, maka distribusi data homogen yang berarti bahwa nilai signifikansi uji homogenitas kemampuan motorik kasar anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berarti homogen.

Pada uji hipotesis yang dilakukan sebagai pengukuran kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru yakni menggunakan uji T. Uji T digunakan pada saat uji hipotesis ketika data yang digunakan memenuhi beberapa syarat seperti data berdistribusi normal, variasi data sama, dan skala data berupa interval dan rasio.

Berikut analisis yang digunakan pada uji T: • Jika nilai signifikansi < 0,05 maka Ha" ditolak dan diterima. • Jika nilai signifikansi > 0,05 maka Ha" diterima dan H1 ditolak. Berikut data hasil uji hipotesis menggunakan uji T dari data pre-test dan post-test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.



Tabel 9: Uji Hipotesis Kemampuan Motorik Kasar Anak pada data pre-test dan post-test kelompok control.

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pai	pretest_kontrol								
r 1	-	-	1.018	.183	2.981	3.728	18.3	30	.000
	posttest_kontrol	3.35					4		
	l	5					7		

Tabel 10: Uji Hipotesis Kemampuan Motorik Kasar Anak pada data Pre-test dan Post test Kelompok Eksperimen.

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest_eksperi men	-	1.092	.196	6.084	6.884	33.07	30	.000
	-	6.48					4		
		4							
	posttest_eksperi men								

Berdasarkan tabel diatas mengenai uji hipotesis kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun terlihat bahwa nilai sigifikansi yang diperoleh dari hasil kelompok kontrol dan dan hasil kelompok eksperimen yaitu nilai signifikannya $0,00 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Yang berarti tidak ada pengaruh Media Permainan Sidewalk Maze Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru ditolak, dan ada pengaruh dari



Media Permainan Sidewalk Maze Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru diterima.

1. Gambaran Keterampilan Motorik Kasar pada Kelompok Eksperimen Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Media Permainan Sidewalk Maze.

Sebelum diberi perlakuan media permainan sidewalk maze, tingkat kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun masuk ke dalam kategori baik (B) dengan rata-rata nilai 16,5% pada kelompok eksperimen. Dari hasil skor rata-rata pre-test kelompok eksperimen dapat diketahui bahwa sebelum diberi perlakuan media permainan sidewalk maze, kemampuan motorik kasar anak pada kategori baik atau berkembang sesuai usia perkembangannya. Sedangkan setelah diberi perlakuan permainan media sidewalk maze, kemampuan motorik kasar anak pada kelompok eksperimen berada pada kategori sangat baik (SB) dengan skor rata-rata 22,5% sehingga dapat dikatakan kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media permainan sidewalk maze dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun, pernyataan ini diperkuat oleh hasil uji analisis statistik deskriptif dan uji statistik parametrik yang hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata skor kemampuan motorik kasar anak pada kelompok eksperimen terdapat peningkatan atau terjadi perubahan yang signifikan dibandingkan kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan permainan media sidewalk maze.

2. Gambaran Kemampuan Motorik Kasar pada Kelompok Kontrol Sebelum dan Sesudah diberikan Media Permainan Engklek.

Sebelum diberi perlakuan bermain media permainan engklek, tingkat kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun masuk ke dalam kategori kurang (K) dan cukup (C) dengan skor rata-rata 13% pada kelompok kontrol. Dari hasil skor rata-rata pre-test kelompok kontrol dapat diketahui bahwa sebelum diberi perlakuan bermain media permainan engklek tingkat kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru masuk pada kategori Kurang (K) dan cukup (C). Sedangkan setelah diberikan perlakuan bermain media permainan engklek pada kelompok kontrol berada pada kategori cukup (C) dan baik (B) dengan skor rata-rata 17,5% sehingga dapat dikatakan kelompok kontrol mengalami peningkatan tetapi tidak lebih signifikan dibandingkan kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa perlakuan kegiatan bermain media permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, pernyataan ini diperkuat oleh hasil uji.

Analisis statistik dan uji analisis parametrik yang hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata skor kemampuan motorik kasar anak pada kelompok kontrol terdapat peningkatan atau terjadi perubahan sebesar 4,5% perubahan yang terjadi tidak signifikan dibanding dengan kelompok eksperimen.



3. Pengaruh Media Permainan Sidewalk Maze Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa ada pengaruh dari media permainan sidewalk maze terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru. Media permainan sidewalk maze dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada gerak lokomotor, gerakan nonlokomotor dan gerakan manipulatif. Berdasarkan hasil uji T yang telah dilakukan menunjukkan bahwa signifikan pada nilai post-test kelompok kontrol dan nilai post-test kelompok eksperimen menunjukkan nilai signifikan $0,00 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Yang berarti media permainan sidewalk maze memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru. Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Fitri, 2019) dengan judul “Permainan Sidewalk Chalk Untuk Melatih Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini” hal ini menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dibanding kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan sidewalk maze dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak

Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh pada saat melakukan penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan pemberian media permainan sidewalk maze pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru dilaksanakan selama 4 kali pertemuan dengan tema profesi.
2. Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru sebelum diberi perlakuan permainan sidewalk maze pada kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 15.71 dengan nilai minimum 15 dan nilai maximum 18. Sedangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru setelah diberikan perlakuan bermain media permainan sidewalk maze memperoleh nilai rata-rata 22.19 dengan nilai minimum 21 dan nilai maximum 24.
3. Terdapat peningkatan skor kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bermain permainan media sidewalk maze, yang terlihat dari peningkatan skor rata-rata 15.71 pada saat pre-test menjadi 22.19 pada saat posttest. Hasil uji hipotesis menggunakan uji T memperoleh nilai signifikan $0,00 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya media permainan Sidewalk Maze terhadap Kemampuan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Barru memiliki pengaruh.



Daftar Rujukan

- Al Etivali, A. U. (2019). Pendidikan Pada Anak Usia Dini. Penelitian Medan Agama Vol. 10, No.2. <http://dx.doi.org/10.58836/jpma.v10i2.6414>
- Alfitra, A. A., & Bachtiar, M. Y. (2023). Pengaruh Senam Fantasi Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Usia 5-6 Tahun di Kecamatan Pujananting. Jurnal Metafora Pendidikan (JMP), 1(1), 97-110.
<https://journal.arthamaramedia.co.id/index.php/metafora/article/view/18>
- Amal, A. (2021). Pengaruh Keterampilan Origami dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Pada TK Sulawesi Kota Makassar. In Seminar Nasional Hasil Penelitian 2021 “Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid19” (pp. 1217-1225). Universitas Negeri Makassar. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/30254>
- Apsari, R. A. (2021). Perkembangan Media Permainan Sidewalk Chalk Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Smart PAUD. <http://dx.doi.org/10.36709/jspaud.v4i2.19019>
- Arifiyanti, N. F. (2019). Motorik Kasar Anak Usia Dini. Stainu Purworejo:Jurnal Al_Athfal Vol. 2, Nio. 2 .
- Bachtiar, M. Y. (2016). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Bergambar. Jurnal Publikasi Pendidikan, 6(1), 24-29. Fitri, M. &. (2019). Permainan Sidewalk Chalk Untuk Melatih Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. Program Magister PAUD Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 46- 58.
<http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v6i2.7276>
- Herman, H., & Bachtiar, M. Y. (2018). Permainan Tradisional dalam Era Globalisasi: Menumbuh kembangkan Kemampuan Anak Usia Dini. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/15311>
- Muhyatul, H. &. (2016). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Guru Raudlatul Athfal As-sibyan, Vol. 1, No. 1 , 60-71.
- Ngaisah, N. (2023). Permainan Tradisional Engklek Sebagai Upaya Pengembangan Motorik Kasar Pada Anak Tunagrihita. Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol.4, No. 1, 75- 79. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.159>
- Nurlaela, E. &. (2021). Pengaruh Permainan Maze Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Vol. 4. No. 2 .
<https://doi.org/10.22460/ceria.v4i2.p%25p>.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol. 5, No.2 .
<https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395>
- Riswandi, F. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Pengembangan Model Permainan Sirkuit Anak Usia 5- 6 Tahun. Jurnal PG-



PAUD Truniojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini.
Vol. 8, No. 1.

Rohmah, N. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Tarbawi, Vol. 13, No. 2. <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590> Sari, N. I., Bachtiar, M. Y., & Amal, A. (2022). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di TK Pertiwi Balocci. Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 33-40.

<https://doi.org/10.24853/yby.v6i2.13384>

Setyawan, D. H. (2018). Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Surakarta . Jurnal Penjakora Volume 5, No.1, 18-21. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v5i1.14496>

Sulistyo, I. (2021). Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun. Jurnal Kumara Cendekia, 160-167. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i3.50732>

Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. ThufuLA : Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, Vol. 3, No. 1. <http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>