



Pengaruh Permainan *Playmat Edu* terhadap Kemampuan Merangkak, Berguling, dan Melompat Anak Usia 4-5 Tahun

Shinta Nurtazali Putri, Nurul Afrianti*

Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

ARTICLE INFO

Article history :

Received : 10/2/2023

Revised : 16/6/2023

Published : 11/7/2023



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 3

No. : 1

Halaman : 13-18

Terbitan : Juli 2023

ABSTRAK

Fisik motorik memegang kontribusi yang sama penting dengan aspek perkembangan lainnya. Perkembangan motorik mampu digunakan sebagai tolak ukur pertama bagi anak dalam menentukan pertumbuhannya. Alat peraga edukasi adalah media atau sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa dia sadari. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian Kuantitatif dan Metode *Purposive Sampling* yang dilaksanakan di KOBER X pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian menggunakan kuantitatif melalui *Pre-experimental design*. *Pre-experimental design* ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok *control* atau pembandingan. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *playmat edu* terhadap kemampuan merangkak, berguling, dan melompat anak usia 4-5 tahun di KOBER X. Test awal saat belum diberi *treatment* memperoleh rata-rata 4,75, hasil tes akhir (*post test*) mengalami peningkatan dengan rata-rata 7,5. Selisih peningkatan kemampuan motorik kasar anak sebesar 0,015% yang mana terjadi peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji T dinyatakan H_a diterima. Hasil perhitungan pada penelitian ini memperoleh nilai Sig. 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata menggunakan *playmat edu*, yang berarti hasilnya terjadi peningkatan yang signifikan dengan adanya perlakuan menggunakan *playmat edu*.

Kata Kunci : Permainan Playmat Edu; Motorik Kasar; Anak Usia Dini.

ABSTRACT

Physical motor plays a contribution that is as important as other aspects of development. Motor development can be used as the first benchmark for children to determine their growth. Educational props are media or tools that can stimulate children's activities to learn something without them knowing it. This study used a quantitative research approach and a purposive sampling method which was carried out at KOBER X for children aged 4-5 years. Research using quantitative through *Pre-experimental design*. *Pre-experimental design* is a design that includes only one control or comparison group. The aim of this study was to determine the effect of *edu playmat* games on the ability to crawl, roll over, and jump in children aged 4-5 years at KOBER X. The initial test before being given treatment obtained an average of 4.75, the final test results (*post test*) increased with an average of 7.5. The difference in the increase in children's gross motor skills was 0.015%, which was a significant increase. Based on the results of calculations using the T test, it is stated that H_a is accepted. The results of calculations in this study obtained a value of Sig. 0.05, namely 0.000. < 0.05 , it can be concluded that there is an average difference using the *Edu playmat*, which means that the result is a significant increase with the treatment using the *Edu Playmat*.

Keywords : Playmat Edu Games; Gross Motoric; Early Childhood

© 2023 Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud Unisba Press. All rights reserved.

A. Pendahuluan

Usia dini merupakan masa yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan kepribadian dan karakter seorang anak. Dalam masa ini anak usia dini berada pada usia kurun waktu yang disebut masa peka yaitu saat anak untuk menerima rangsangan yang cukup baik, terarah, dan didorong ketinggian pertumbuhan dan perkembangannya. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini sangat dibutuhkan karena dapat menstimulasi perkembangan dan pertumbuhan anak sejak usia dini (Burhaein, 2017). Menurut Fadillah dalam Hutami & Sobarna (2021), anak usia dini adalah sekelompok anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Pola tumbuh kembang (koordinasi motorik halus dan kasar), bagi anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan usianya mereka. Anak usia dini adalah anak yang rentan usia 0 (Sejak lahir) sampai dengan 6 tahun (UU No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003) (Sunanih, 2017).

Menurut Zadeh dalam Jenang (2021), anak usia dini mempunyai masa yang sangat sensitif dan merespon rangsangan dalam lingkungan dan gerakan yang ekstenstif dan energik, memiliki rangsangan dalam lingkungan dan berkembangnya keterampilan motorik kasar dan lebih berkembang lebih awal dibandingkan motorik halus. Jika perkembangan motorik kasar tidak sesuai dengan tahapan perkembangan, maka akan berdampak negatif. Dampak yang terjadi bila suatu perkembangan motorik tidak sesuai maka terjadi gangguan aktivitas (Irwan dalam (Jenang, 2021)). Kurang optimalnya perkembangan motorik kasar dan turunya kreatifitas anak untuk berkembang (Adriana dalam (Jenang, 2021)).

Fisik motorik memegang kontribusi yang sama penting dengan aspek perkembangan lainnya. Perkembangan motorik mampu digunakan sebagai tolak ukur pertama bagi anak dalam menentukan pertumbuhannya. Hal ini perkembangan motorik dapat dilihat dan diamati dengan kedua mata, misalnya perubahan pada ukuran tubuh anak (Khadijah & Amelia, 2020). Berdasarkan pernyataan Sujiono, Motorik kasar merupakan aktivitas tubuh yang menggunakan otot besar misalnya berjalan, lari, melompat, berguling, berdiri, merangkak, merayap dan aktivitas menendang, melempar dan melompat. Lalu menurut Decaprio, Aspek pembelajaran motorik kasar anak meliputi kekuatan, power, kecepatan, ketahanan, kelincihan, keseimbangan, daya tahan kardiovaskuler (ketahanan), keseimbangan, koordinasi, serta refleksi (Novitasari *et al.*, 2019).

Dikutip dari Ernitasari (2021), perkembangan fisik motorik adalah salah satu dimensi yang sangat penting dalam perkembangan individu secara komprehensif, karena pertumbuhan dan perkembangan fisik terjadi dari bayi sampai dewasa. Aktivitas keseharian anak dipengaruhi oleh perkembangan fisik motorik pada anak. Bila perkembangan fisik motorik anak berkembang dengan baik, perkembangan yang lain pun akan berkembang dengan baik juga. Perkembangan fisik merupakan perkembangan semua bagian tubuh dan fungsinya, antara lain, perubahan ukuran badan, perubahan bentuk badan, perkembangan otak, perkembangan motorik kasar dan halus. Menurut pandangan Hurlock (1978) dalam Astini *et al.* (2017), bahwa perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, Gerakan urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu lahir. Sepanjang 4 atau 5 tahun pertama kehidupan pasca anak lahir, anak dapat mengendalikan Gerakan yang kasar (motorik kasar). Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang dan sebagainya. Pasca usia 5 tahun terjadi perkembangan yang lebih besar dalam mengendalikan koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil (motorik halus) yang digunakan untuk menganyam, melempar, menangkap bola, menulis dan menggunakan alat-alat.

Rasullulah juga menyampaikan tentang cara mengembangkan kemampuan motorik kasar dengan cara berenang, memanah, dan berkuda. Salah satunya hadits yang diriwayatkan oleh mauquf dari Sayyidina Umar “*umar bin khattab telah mewajibkan penduduk Syam supaya mengajar anak-anak kamu berenang, dan memanah, dan menunggang kuda*”. Atau dari hadits lain yang diriwayatkan oleh Ibn Umar “*ajarilah anak-anak lelakimu berenang dan memanah, dan ajari menggunakan alat pemintal untuk wanita*” (HR. Baihaqi). Disini dapat dilihat bahwa konteks perintah tersebut adalah membangun kekuatan perang dengan penguasaan teknik dan skill yang tinggi terhadap persenjataan dan peralatan perang. Pada zaman itu panah

adalah senjata yang mumpuni dalam pertempuran. Kuda adalah kendaraan perang yang paling utama dan renang merupakan skill yang sangat dibutuhkan dalam perang fisik. Sedangkan untuk zaman sekarang, memanah, berenang merupakan kegiatan untuk melatih kemampuan motorik kasar anak. Berenang bisa meningkatkan perkembangan fisik motorik anak karena renang membutuhkan tenaga yang lebih untuk bisa bergerak didalam air sehingga bisa membantu perkembangan otot dan membuat anak lebih kuat.

Banyak metode untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak salah satunya dengan bermain dan permainan. Pembelajaran kanak-kanak identik dengan bermain sambil belajar, dimana setiap pembelajaran dilakukan dengan bermain sehingga pembelajaran dilaksanakan secara menyenangkan dan dipenuhi dengan permainan. Seperti yang diungkapkan Serpentino, Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini merupakan fase bermain, dimana kegiatan bermain menjadi aktivitas yang penting bagi anak, karena dengan bermain anak akan meningkatkan setiap aspek perkembangan anak dengan baik terutama pencapaian anak pada kemampuan motorik yang lebih baik serta percaya diri dalam menghadapi tantangan (Tangse & Dimiyati, 2021). Bermain suatu pembelajaran yang melakukan aktivitas Pendidikan anak usia dini dengan cara merancang strategi, bahan dan media pembelajaran yang anak sukai dan menyenangkan, dimana melalui bermain anak akan mengeksplorasi lingkungannya serta menemukan dan memanfaatkan benda (Suryana, 2021).

Alat peraga Edukasi "Playmat", *Playmat* adalah media permainan yang didesain untuk kepentingan bermain dan pembelajaran anak. Permainan ini didesain dari bahan flexi china dengan ukuran 3x1m yang akan digunakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini sampai usia sekolah dasar (4-12 tahun). Menurut Ismail dalam Rofi'ah & Widiyati (2020), Alat peraga edukasi adalah media atau sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa dia sadari. Sedangkan Menurut Syamsuardi dalam Rofi'ah & Widiyati (2020), APE merupakan alat bantu belajar yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak yang dirancang sesuai usia dan tingkat perkembangan anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa APE adalah media yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam Pendidikan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak. APE dibuat dengan tujuan untuk memudahkan penyampaian dan penangkapan materi ajar serta memotivasi dan merangsang pengguna untuk melakukan eksplorasi dalam pengembangan aspek perkembangan dirinya melalui permainan. Dunia anak adalah dunia bermain, APE didesain untuk mentransfer pengetahuan dengan permainan (Froebel, 1985).

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah: (1) Apakah kemampuan merangkak, berguling, dan melompat terhadap Anak Usia 4-5 Tahun Di KOBEX dapat berkembang melalui permainan *Playmat Edu*?, (2) Bagaimana kemampuan merangkak, berguling, dan melompat anak sebelum diterapkan permainan *Playmat Edu*?, (3) Bagaimana pelaksanaan kegiatan permainan *Playmat Edu* dalam mengembangkan merangkak, berguling, dan melompat anak?, (4) Bagaimana kemampuan merangkak, berguling, dan melompat anak setelah diterapkan permainan *Playmat Edu*?

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian Kuantitatif dan jenis Metode *Purposive Sampling* yang dilaksanakan di KOBEX pada anak usai 4-5 tahun. Rancangan penelitian menggunakan penelitian *Pre-experimental design*, penelitian ini juga menggunakan Teknik pengumpulan data lembar *check list* angka dan Tes.

C. Hasil dan Pembahasan

Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum diterapkan *Treatment (Pre Test)*

Pelaksanaan tes awal (*Pre Test*) sebelum diterapkan *playmat edu* ini untuk mengetahui kemampuan awal anak. *Pre Test* dilaksanakan pada anak usia 4-5 tahun pada tanggal 19 Desember 2022 pada pukul 08:30 - 09:30.

Pre Test dilakukan dengan tes praktek langsung mengenai instrument yang telah dirancang, dan praktek ini dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan tes awal ini anak telah memperoleh nilai hasil tes awal di tabel berikut :

Tabel 1. Hasil *Pre Test* Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di KOBER X

No.	Nama Anak	Item Pengamatan (Tes)		Skor	Kategori
		1	2		
1	EVN	3	3	6	M
2	BLL	3	2	5	KM
3	NTS	3	3	6	M
4	KNA	2	1	3	TM
5	ARL	3	1	4	KM
6	KZA	3	1	4	KM
7	SFA	2	2	4	KM
8	NZR	3	3	6	M
Total		22	16	38	
		Rata-Rata		4,75	

Dari tabel diatas diperoleh skor tertinggi yaitu 6 dan skor terendah 3. Data *Pre Test* skor akhir berjumlah 38 dan rata-rata 4,75. Kategori tidak mampu (TM) berjumlah 1 orang yaitu KNA, yang mendapatkan kategori kurang mampu (KM) berjumlah 4 orang yaitu BLL, ARL, KZA, SFA. Anak yang mendapatkan kategori mampu (M) adalah 3 orang yaitu EVN, NTS, dan NZR.

Pelaksanaan Kegiatan Motorik Kasar Menggunakan *Playmat Edu* (Treatment)

Treatment yang digunakan adalah permainan edukatif *Playmat Edu* yang digunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di KOBER X. Permainan ini dilakukan menjadi 2 kelompok yang terdiri masing-masing kelompok 4 orang, di kelompok terakhir anak-anak diperintahkan memainkannya sendiri-sendiri. Hal ini dilakukan apakah ada pengaruh dari bermain antara berkelompok dan individu. Pelaksanaan ini dilakukan pada tanggal 20 Desember 2022.

Perencanaan

Perencanaan yang disusun sebelum dimulainya penelitian ini adalah: (1) Menyiapkan media permainan, (2) Menyiapkan rubrik penilaian kemampuan motorik kasar, (3) *Setting* area permainan; (4) Menjelaskan *rules* permainan.

Pelaksanaan

Setelah menyiapkan semua perencanaan, maka peneliti memulai pelaksanaan kegiatan permainan *playmat edu* dengan dimulai kelompok pertama dan selanjutnya dan yang terakhir kelompok ke dua.

Kemampuan Motorik Kasar Anak Setelah Diterapkan *Treatment* (Post Test)

Setelah melakukan *Treatment* dengan permainan *playmat edu* maka tes ini mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil *Treatment* Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di KOBER X

No.	Nama Anak	Item Pengamatan (Tes)		Skor	Kategori
		1	2		
1	EVN	4	4	8	SM
2	BLL	4	3	7	M
3	NTS	4	4	8	SM
4	KNA	3	4	7	M
5	ARL	4	4	8	SM
6	KZA	4	4	8	SM
7	SFA	3	4	7	M
8	NZR	4	3	7	M
Total		30	27	60	
		Rata-Rata		7,5	

Berdasarkan data yang diperoleh dari tes *treatment* pada permainan *playmat edu* pada anak usia 4-5 tahun didapatkan bahwa kemampuan anak semakin meningkat pesat. Adapun skor tertinggi adalah 8 dan paling rendah 5 skor. Sebanyak 57 skor akhir pada tes ini dan anak-anak yang mendapatkan kategori sangat mampu (SM) berjumlah 3 orang yaitu EVN, NTS, ARL, KZA dan kategori mampu (M) sebanyak 4 orang yaitu KNA, SFA, KZA dan BLL.

Setelah melalui pelaksanaan *Pre Test* dan dilakukan tes akhir (*Post Test*), penilaian akhir dari *treatment* yang telah diberikan kepada anak usia 4-5 tahun dan melihat seberapa perubahan atau berpengaruh kepada motorik kasar anak, dan berikut adalah hasil perbandingan. Hasil perhitungan pengaruh variable x ke variable y melalui Program SPSS Versi 21 dengan menggunakan analisis regresi bahwa hasilnya sebagai berikut :

Tabel 3. Descriptive Statistics

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7	0.889		7.878	0
	Playmat Edu	0.105	0.182	0.229	0.557	0.585

a. Dependent Variable: Motorik Kasar Anak

Penelitian ini berpengaruh dalam perkembangan motorik kasar anak, karena hasil dari penghitungan melalui program SPSS Versi 21 dengan analisis regresi dengan rumus $Coefficients = R^2 \times 100\%$. Penelitian ini berpengaruh sebanyak 68,5% dalam perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di KOBEX

D. Kesimpulan

Setelah melakukan *Treatment* motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di KOBEX, masih ada beberapa anak yang kemampuannya belum berkembang dengan baik. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan ada beberapa yang dapat disimpulkan :

Berdasarkan hasil tes kemampuan awal (*Pre Test*) motorik kasar anak umur 4-5 tahun masih ada beberapa anak yang kemampuan motorik kasarnya belum berkembang. Contohnya SFA, dan KNA mereka tidak mampu melakukan gerakan kaki, tangan, kepala, melompat, merangkak, berguling, jalan jongkok, dan membungkuk SFA masih kesulitan mengkoordinir gerakan-gerakan sederhana, hal ini dibuktikan dengan hasil tes awal memperoleh rata-rata 4,75.

Anak sangat antusias saat bermain permainan *playmat edu* ini karena anak merasa terfasilitasi saat melakukan permainan kegiatan motorik nya. Sehingga hal ini disimpulkan bahwa anak melakukan kegiatan permainan ini dengan rasa senang. Sebelum dilakukannya kegiatan motorik kasar, anak melakukan pemanasan terlebih dahulu dikarenakan untuk meregangkan otot-otot anak agar meminimalisir hal-hal yang tidak diinginkan dan anak mampu mengikuti kegiatan permainan dengan nyaman. Dan diakhiri dengan pendinginan, kegiatan ini untuk membantu pernafasan menjadi normal kembali setelah kegiatan permainan *playmat edu*.

Dan hasil pemberian perlakuan (*treatment*) ada peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar anak KOBEX. Hasil tes akhir mengalami peningkatan dengan rata-rata 7,5 yang sebelumnya kemampuan motorik anak hanya memperoleh rata-rata nilai hanya 4,75 saja. Hal ini membuktikan pemberian permainan *playmat edu* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak sangat efisien. Setelah penelitian ini di perhitungkan dengan statistik yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *playmat edu* dapat mengembangkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di KOBEX. Dimana hal tersebut dapat dibuktikan dengan analisis data mengenai hipotesis dalam penelitian ini melalui perhitungan $Sig. 0,00 < 0,05$, sehingga H_0 diterima dan terbukti benar dan dapat disimpulkan permainan *playmat edu* lebih efektif digunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Selain itu juga dari hasil tes awal anak-anak hanya memperoleh rata-rata 4,75 tetapi di hasil tes akhir anak memperoleh rata-rata dengan nilai 7,5, nilai ini sangat naik cukup drastis dibandingkan hasil tes awal sebelum menggunakan permainan *playmat edu*. Penelitian ini

berpengaruh dalam perkembangan motorik kasar anak, karena hasil dari penghitungan melalui program SPSS Versi 21 dengan analisis regresi dengan rumus $Coefficients = R^2 \times 100\%$ dengan pengaruh sebanyak 68,5%.

Daftar Pustaka

- Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7497>
- Ernitasari, E. P. (2021). *STIMULASI PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL*.
- Froebel, F. (1985). *Pedagogics of the Kindergarten: Ideas Concerning the Play and Playthings of the Child*. D. Appleton.
- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development (Sixth)*.
- Hutami, S., & Sobarna, A. (2021). Hubungan Pola Asuh Orang Tua terhadap Kemandirian Anak Usia Dini di RA X. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 1(2), 124–129. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v1i2.534>
- Jenang, I. (2021). *Hubungan Pola Asuh Orangtua Terhadap Motorik Kasar pada Anak Usia Prasekolah di PAUD Mawar Tlogmas Kecamatan Lokowaru Kota Malang (Vol. 14, Issue 1)*. Universitas Tribhuwana Tunggaladewi.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Prenada Media.
- Novitasari, R., Nasirun, M., & D., D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 4(1), 6–12. <https://doi.org/10.33369/jip.4.1.6-12>
- Rofi'ah, S., & Widiyati, E. (2020). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Edukasi “Travel Playmat” Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 7 Tahun. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 410. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.842>
- Sunanih. (2017). KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ABJAD BAGI ANAK USIA DINI BAGIAN DARI PERKEMBANGAN BAHASA. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–12.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini : Teori dan Praktik Pembelajaran*. Prenada Media.
- Tangse, U. H. M., & Dimiyati. (2021). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>