

**JAS**

Jambura Arena Sports



## Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun

**Rahmilta Moha<sup>1)</sup>, Pupung Puspa Ardini<sup>2)</sup>, Yenti Juniarti<sup>3)</sup>**<sup>1)</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia<sup>2)</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia<sup>3)</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia

Received: 03 Juli 2024; Accepted 05 February 2025; Published 05 February 2025

**ABSTRAK**

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : “Apakah ada pengaruh pembelajaran ular tangga raksasa terhadap kemampuan perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Dahlia Telaga Kec.Telaga, Kab. Gorontalo, Prov. Gorontalo.”? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Dahlia Telaga. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan menggunakan desain penelitian pre-test dan post-test yaitu memberikan tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Subjek penelitian ini adalah 16 orang anak usia 4-5 tahun di kelompok A TK Dahlia Telaga Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo. Objek dalam penelitian ini adalah meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan ular tangga raksasa. Pengumpulan data pre-test dan post-test dilakukan melalui observasi menggunakan instrumen penelitian. Teknik analisis data dilakukan dengan cara olah data statistika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata minat belajar anak sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, dapat dibuktikan dengan nilai yang diperoleh pada data pre-test dan post-test adalah 15,31 dan 30,81 Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Berdasarkan hasil uji t pada Diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan signifikan dari kemampuan motorik kasar anak pada data *pre-test* dan *post-test*. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel x berpengaruh terhadap variabel y.

**Kata Kunci:** permainan ular tangga raksasa, motorik kasar, anak usia dini**\*Corresponding Author**Email: [Rahmimoha2020@gmail.com](mailto:Rahmimoha2020@gmail.com)Copyright © 2025 Rahmilta Moha<sup>1)</sup>, Pupung Puspa Ardini<sup>2)</sup>, Yenti Juniarti<sup>3)</sup>**How to Cite:** Nama. (2025). Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Perkembangan Motorik Kasr Anak Usia 4-5 Tahun. *JAS: Jambura Arena Sports*, 2(1), 1-12.**Authors' Contribution:** a – Study Design; b – Data Collection; c – Statistical Analysis; d – Manuscript Preparation; e – Funds Collection

### PENDAHULUAN

Menurut (1)(Zahrotul, 2017) Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar)kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosikecerdasan spiritual), social emosional (sikap dan perilaku

serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap yang dilalui oleh anak usia dini (Sujiono, 2009). Berdasarkan Undang-Undang No.20 tahun 2003 Sisdiknas disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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 Anak usia dini berada pada masa keemasan mereka dimana ada banyak aspek yang harus dikembangkan. Aspek-aspek tersebut meliputi bahasa, moral agama, senifisik motorik, kognitif dan sosial emosional.

Menurut (2) perkembangan 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 beriringan dengan proses pertumbuhan secara genetis atau kematangan fisik anak, Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga dan sebagainya. Untuk mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini sangat penting. Karena apabila pada anak perkembangan motorik kasar tidak memadai, maka kemungkinan besar anak mengalami gangguan fungsi otot karena sebab-sebab tertentu, akan tetapi kemampuan setiap anak berbeda hal ini di pengaruhi oleh pembawaan dan stimulasi yang di peroleh anak untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak di arahkan untuk melakukan kegiatan yang menggerakkan seluruh tubuh. Maka dari itu perlu mempertimbangkan proses pertumbuhan dan tahapan tiap anak guna membantu anak mengembangkan dirinya, sehingga dapat menyiapkan pengalaman yang sesuai untuk setiap anak. Meskipun pertumbuhan dan perkembangan fisik juga di pengaruhi oleh faktor keturunan, namun sangat mungkin untuk mengembangkan seluruh potensi harus sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Motorik anak perlu dikembangkan karena tubuh anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru di pelajarnya. Oleh sebab itu perlu mengetahui hal-hal penting dalam mengembangkan kemampuan motorik anak sehingga anak dapat mempelajari kemampuan motorik yaitu dengan kesiapan belajar, kesempatan belajar, adanya model yang baik, bimbingan dan motivasi.

Menurut (3) Marsuroh dan Diananda (3) aspek perkembangan motorik dibedakan menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar menekankan pada koordinasi tubuh pada gerakan otot-otot besar seperti melompat, berlari dan berguling Sedangkan motorik halus menekankan koordinasi otot tangan atau kelenturan tangan

contohnya menulis, menggambar dan memegang sesuatu dengan ibu jari dan telunjuk.

Menurut (4)Rahmawati (2020), motorik kasar merupakan aktivitas fisik yang memerlukan koordinasi seperti berbagai jenis olahraga atau tugas-tugas sederhana seperti gerakan melompat. Motorik kasar merupakan gerakan tubuh dengan menggunakan otot-otot besar ataupun sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Gerakan-gerakan yang dilakukan oleh anak terbagi dalam gerakan besar dan gerakan kecil. Gerakan besar melibatkan otot-otot besar tentunya membutuhkan banyak energi, begitu juga sebaliknya. Kegiatan ini dilakukan oleh anak dengan dasar kesenangan. Bermain aktif mempraktikkan gerakan berlari, melompat, melempar, dan gerakan yang lain adalah gerakan yang dilakukan baik terlibat dalam permainan dengan aturan maupun bermain bebas.

Menurut (5)Frith dan Loprinzi (dalam Humaedi et al., 2021), motorik kasar yang berkembang secara baik memberi banyak manfaat yakni memberi kemampuan kepada anak untuk dapat menguasai gerakan yang tergolong dalam gerakan yang sulit dilakukan oleh orang. Selain itu, memberi kemampuan fisik yang lebih mumpuni seperti tidak mudah lelah dalam melakukan aktifitas, baik dalam aktifitas fisik dalam bertanding maupun latihan pada olahragawan. Penguasaan gerak motorik kasar bagi anak terlebih anak usia dini sangat mutlak untuk dilakukan karena akan menjadi pondasi dalam pencapaian prestasi dimasa mendatang.

Menurut (6)Al dan Surakarta (2023), kemampuan lokomotor adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan melibatkan perpindahan badan yaitu kaki mengalami perubahan posisi dari satu tempat ke tempat yang lain seperti melakukan jalan, lari, lompat loncat dan memanjat. Aspek perkembangan gerak dasar lokomotor pada anak memiliki indikator yang berbeda berdasarkan usia anak. Caughlin (dalam Sumantri, 2005) membagi indikator gerak dasar lokomotor anak usia 4-5 tahun seperti berjalan maju dalam satu garis lurus dengan tumit dan ibu jari kaki sejauh enam kaki, berjalan mundur, lomba lari, melompat maju sepuluh kali, dan melompat mundur sekali, berjalan maju, mundur, ke samping di atas papan ular tangga serta melompat dengan satu kaki. Pernyataan mengenai aspek perkembangan lokomotor pada anak usia 4-5 tahun dapat kita lihat pada Permendikbud 146 menjelaskan bahwa tahap perkembangan lokomotor anak yaitu meniruan gerakan pesawat terbang, melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, melakukan gerakan antisipasi.

Menurut (7) Utoyo et al., (2021), kemampuan gerakan nonlokomotor pada anak

yang mencakup aspek mengayun, menekuk, meluruskan dan berputar melalui stimulasi gerak nonlokomotor dalam penelitian ini dipengaruhi oleh penggunaan gerak nonlokomotor seperti mengayun, menekuk, meluruskan dan berputar. nonlokomotor adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Gerakan nonlokomotor dapat distimulasi dengan kegiatan menunduk dengan menggunakan kepala di condongkan kebawah, memutar dengan menggerakkan beberapa bagian tubuh seperti lengan, pinggang hingga pergelangan kaki, mendorong dengan menggunakan gerakan menolak dari belakang atau bagian depan, berjinjit gerakan ini menggunakan tumit dan pergelangan kaki, mengkerut dan meregang gerak mengkerut menggunakan otot yang menyebabkan badan dengan gerakan membuka, lebar kearah luar.

Menurut (8) Rismauli,(2022), pengembangan motorik kasar di TK bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil. Sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, anak didik dilatih gerakan-gerakan dasar yang akan membantu perkembangannya kelak (Depdiknas, 2008) pengembangan kemampuan dasar anak dilihat dari kemampuan motoriknya, sehingga guru-guru TK perlu membantu mengembangkan keterampilan motorik anak dalam hal memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar anak, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil. Kompetensi anak TK yang diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki lembaga pra sekolah/TK adalah anak mampu melakukan aktivitas motorik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan kesiapan untuk menulis, keseimbangan, dan melatih keberanian.

Permainan merupakan kegiatan yang dirancang secara matang dan bertujuan untuk meningkatkan berbagai kemampuan khusus melalui pengalaman belajar (Permendiknas,2018). Permainan bagi anak merupakan seperangkat alat bereksplorasi menjelajahi dunianya dari yang tidak dikenal sampai pada tahapan mengetahui dan dari yang dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya secara mandiri. Permainan adalah seperangkat konsep, sistem, prosedur yang mengatur anak-anak dalam melakukan kegiatan bermain.

Menurut (9)Prihatini dan Mursid (2022), peraturan secara umum atau cara bermain dalam permainan ular tangga raksasa adalah setiap anak akan berjalan didalam setiap kotak yang sudah disediakan. Saat anak berhenti di kotak yang bergambar tangga, maka anak tersebut akan langsung naik ke kotak selanjutnya melalui jalan pintas tangga tersebut. Namun, saat anak berhenti ke kotak yang bergambar ular, maka anak akan merosot turun ke kotak dimana gambar ekor ular tersebut ada. Jumlah langkah anak ditentukan dengan dadu yang berukuran besar, lebih besar dari dadu yang biasa digunakan dalam permainan ular tangga raksasa. Tidak hanya itu, disetiap kotak akan berisikan pertanyaan atau tebakan ataupun perintah untuk melakukan sesuatu contohnya, anak disuruh menebak gambar yang ada di kotak, anak disuruh menghitung benda yang ada di kotak dan siswa melakukan perintah yang lainya sesuai yang ada disetiap kotak permainan ular tangga raksasa tersebut.

Menurut (10) (Yusvita,2023) ular tangga raksasa memiliki manfaat untuk perkembangan anak usia dini. Dibawah ini merupakan manfaat permainan ular tangga raksasa:

**METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Sugiyono (2012:72) mengemukakan, penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Melalui metode ini, dapat dilihat masalah yang akan diteliti pada masing-masing variabel baik variabel X (*Independent Variabel*) maupun variabel Y (*Dependent Variabel*).

Desain penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah *one group pretest – posttest design*. Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok saja. Nantinya kelompok ini akan diberikan test awal atau *pretest* dengan menggunakan tes performance, kemudian akan diberikan *treatment* dengan jangka beberapa waktu dengan menggunakan metode media permainan Ular Tangga Raksasa. Selanjutnya diberikan test akhir atau *post-test*. Dengan desain sebagai berikut:

**Bagan Desain One Group Pretest-Posttest Design**

Pre-test	Treatment	Post-test
X <sub>1</sub>	T	X <sub>2</sub>

Keterangan :

<b>Moha R, Ardini PP, Juniarti Y., Vol2(1), 1-12</b>	<b>[2025]</b>
--	---------------

$X_1$  : *Pre-test* Kemampuan perkembangan motorik kasar anak sebelum diberi perlakuan (*permainan ular tangga raksasa*)

$X_2$  : *Post-test* Kemampuan perkembangan motoric kasar anak setelah diberi perlakuan (*permainan ular tangga raksasa*)

T : Penerapan Permainan Ular Tangga Raksasa

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive* disini sampel harus benar-benar bisa mencerminkan keadaan populasi, artinya kesimpulan hasil penelitian yang diangkat dari sampel harus merupakan kesimpulan atas populasi. Penelitian dengan menggunakan tehnik pengambilan sampel lebih menguntungkan di banding dengan menggunakan populasi saja. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok A Berjumlah 16 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi dan test performance. Observasi Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan Dokumentasi gambar sebagai bahan menganalisis perkembangan. Test yang diberikan pada anak dalam penelitian ini guna untuk mengetahui sejauh mana perkembangan motorik kasar anak

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh permainan ulaar tangga terhadap perkembangan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Deskripsi kreativitas anak usia 4-5 tahun dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel yang telah di sajikan dalam bentuk Mean (X), Median (Me), Modus (Mo), Standar Deviasi (S), Varians (S 2), Minimum (Min), Maximum (Max).

Tabel 2. Deskripsi Data Variabel *Pre-Test* Dan *Post-Test*

VARIABEL	Data					
	Skor Maks	Skor Min	Range	Mean	Median	SD
<i>Pretest</i>	20	10	10	15,31	17,5	3,737
<i>Posttest</i>	33	27	6	37,75	31,00	1.601

Diketahui bahwa untuk perhitungan statistik pada skor pre-test dan post test yaitu untuk pre test didapatkan nilai rata – rata (mean) sebesar 15,31 95% *confidence interval for lower*

*bound* (interval kepercayaan untuk nilai batas bawah) adalah 13,32 Nilai Median (nilai tengah) sebesar 16.50 dan nilai *maximum* (nilai tertinggi) adalah 20 dan nilai *minimum* (nilai rendah) adalah 10, dan nilai *range* (rentang nilai) adalah 10, dan nilai *interquartile range* (rentang kuartil) adalah 8, dan nilai *skewness* (condong) -254, dan nilai kurtosis -1.768. Dan untuk post-test di dapatkan nilai rata – rata (mean) sebesar 30,81 *confidence interval for lower bound* (interval kepercayaan untuk nilai batas bawah) adalah 29,96 Nilai Median (nilai tengah) sebesar 31,00 dan nilai *maximum* (nilai tertinggi) adalah 33 dan nilai *minimum* (nilai rendah) adalah 27, dan nilai *range* (rentang nilai) adalah 6, dan nilai *interquartile range* (rentang kuartil) adalah 2, dan nilai *skewness* (condong) -767, dan nilai kurtosis 660

Hasil dari *pre-test* memberi informasi awal tentang tingkat kemampuan, mengenal, atau memecahkan masalah sebelum intervensi tersebut dilakukan. Berdasarkan hasil perhitungan nilai pada anak kelompok A di TK Dahlia Telaga Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo peneliti menemukan total skor 245 dengan jumlah 16 anak didik. Sehingga nilai rata-rata yang peneliti temukan adalah 15,31 berikut adalah nilai *pre-test* anak didik Grafik 1. deskriptif data *post-test* Kreativitas Anak

Berdasarkan diagram batang diatas, terlihat secara jelas bahwa nilai setelah di terapkan media ular tangga raksasa anak usia 4-5 tahun di TK Dahlia Telaga. Hasil pos-test menunjukkan nilai total 493 nilai terendah anak pada angka 27 dan nilai tertinggi adalah pada angka 33. Adapun hipotesis yang ingin dibuktikan oleh peneliti adalah jika nilai sig lebih kecil dari 0,05 maka diterima yaitu “Terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan motorik kasar anak” perhitungan uji t menggunakan SPSS 29 adalah sebagai berikut.

**Paired Samples Test**

	Mean	Std. Deviation	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)	
			Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1 Preetest - Posttest	- 15.50 0	4.397	1.099	-17.843 -13.157	- 14.10 1	15	.000	

Pengambilan keputusan nilai adalah :

Jika nilai signifikansi (2 – tailed ) kurang dari  $< 0,05$  menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir, ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Jika nilai signifikansi ( 2- tailed ) lebih dari  $> 0,05$  menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Berdasarkan tabel paired samples test nilai signifikansi (2-tailed)  $0.000 < 0,05$  menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$  , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan dari hasil belajar kemampuan pengenalan konsep bilangan pada data *pre-test* dan *post-test*. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel x berpengaruh terhadap variabel y.

Berdasarkan data hasil penelitian tentang pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A di TK Dahlia Telaga Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga raksasa terhadap motorik kasar anak kelompok A TK Dahlia Telaga Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo berkembang dengan secara optimal. Dikarenakan peneliti memperoleh data dari hasil pengamatan sebelum diberikan penerapan media ular tangga raksasa (*pre-test*) dan hasil pengamatan sesudah diberikan penerapan media ular tangga raksasa (*post-test*). hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan nilai rata-rata kemampuan motorik kasar sebelum diterapkan media ular tangga raksasa yaitu 15,31 dan meningkat menjadi 30,81 setelah dilakukan perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga raksasa sangat memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan sains anak Kelompok A Di TK Dahlia Telaga Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo.

Ada beberapa hal yang menyebabkan berpengaruh signifikan dari permainan ular tangga raksasa terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Dahlia Telaga Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo. Hal ini juga didukung oleh teori yang disampaikan oleh Papalia (dalam Baan et al., 2020) berpendapat bahwa anak-anak prasekolah membuat kemajuan besar dalam keterampilan motorik kasar (gross motor skill) seperti berlari, melompat, yang melibatkan penggunaan otot besar, perkembangan daerah sensoris dan motor

pada konteks memungkinkan koordinasi yang lebih baik antara apa yang diinginkan oleh anak dan apa yang dapat dilakukannya. Tulang semakin besar, memungkinkan mereka untuk berlari, melompat, dan memanjat lebih cepat, lebih jauh dan lebih baik.

Menurut (10) Mursid (2018) cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak PAUD adalah melalui pembelajaran yang menekankan pada kegiatan bermain karena dunia anak adalah dunia bermain. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini memfokuskan pada permainan yang didesain sedemikian rupa sehingga merangsang perkembangan motorik kasar anak Dengan permainan ular tangga raksasa , maka anak dituntut untuk bergerak, seperti melompat, menuju kotak yang sesuai dengan nomor dadu yang dilemparkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Selain itu, pada saat anak melompat, maka seluruh tubuh akan ikut bergerak, seperti adanya ayunan tangan, atau dorongan dari kaki serta anggota tubuh lainnya. Dari penelitian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil penelitian yang peneliti lakukan sesuai indikator motorik kasar anak bahwa dengan menerapkan media ular tangga ini sudah terlihat bahwa gerakan-gerakan motorik kasar anak sudah berkembang yang tadinya mereka belum mampu melakukan gerakan-gerakan motorik yang ada di permainan, dan setelah di terapkan permainan ini beberapa kali perkembangan motorik anak mulai terlihat berkembang contohnya gerakan seperti melompat, menjaga keseimbangan tubuh dengan berdiri menggunakan satu kaki, jalan jongkok, melompat dengan satu kaki dan gerakan-gerakan lainnya yang bisa melatih perkembangan motorik kasarnya.

(11) Hazhari dan Prawesti (2021). Menjelaskan bahwa permainan papan ular tangga yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, menggunakan papan permainan yang terdiri dari petak-petak kecil. Terdapat beberapa petak menampilkan tangga dalam bentuk gambar, sedangkan yang lainnya memiliki gambar ular. Melalui permainan ini, anak usia dini dapat terlibat dalam berbagai gerakan motorik kasar, seperti berjalan, melompat, dan berlari kecil. Dari teori di atas peneliti menyimpulkan bahwa dengan permainan ular tangga ini dapat menyediakan kesempatan untuk melibatkan anak-anak dalam berbagai gerakan motorik kasar, seperti berjalan, melompat, dan berlari kecil. Aktivitas-aktivitas ini penting untuk mengembangkan kekuatan otot, keseimbangan, koordinasi, dan keterampilan motorik kasar secara umum pada anak-anak. dengan permainan ini juga mengajarkan anak-anak tentang konsep dasar seperti aturan main, menghitung langkah dengan cara menyesuaikan nomor urutan

yang ada di permainan karena ada anak yang sudah mengerti cara menyesuaikan nomor urut dan ada juga yang belum faham seperti yang sudah di jelaskan pada treatment ke 4 dimana di treatment ini ada beberapa anak yang masih bingung dengan nomor urut yang ada di permainan ular tangga ini sehingga ada yang masih tertukar nomor urutnya setiap anak melewati setiap kotak.

Sejalan dengan pendapat (12)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.

Dengan ini (13)Utami (dalam Sumantri, (2015). Menyatakan Salah satu aspek kemampuan dasar anak yang perlu dikembangkan adalah kemampuan motorik kasar khususnya gerak lokomotor. Gerak lokomotor merupakan salah satu kemampuan yang termasuk dari kecerdasan motorik yang seharusnya dikembangkan pada jenjang pendidikan anak usia dini. Gerak lokomotor adalah gerak berpindah tempat contoh berjalan, berlari, melangkah atau melompat, dan meloncat. Gerak lokomotor merupakan dasar macam-macam keterampilan yang sangat perlu adanya bimbingan, latihan, dan pengembangan agar anak dapat melaksanakan dengan baik dan benar salah satu cara yang dapat meningkatkan gerak lokomotor pada anak yaitu dengan bermain. Anak-anak akan bermain sampai kapan pun dan akan telrus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan, sehingga bermain salah satu cara anak usia dini untuk belajar. Salah satu aspek perkembangan motorik kasar anak yang penting untuk di stimulasi ialah gerakan non lokomotor. Oleh karenanya, setiap anak mempunyai tingkat pencapaiannya tersendiri sesuai dengan stimulasi ataupun hal yang ia pelajari dari lingkungan sekitarnya. Stimulasi sangatlah perlu diberikan kepada anak usia dini untuk merangsang dan melatih setiap aspek perkembangannya, salah satunya ialah aspek perkembangan gerak non lokomotor. Menurut Untung Nugroho (2021:24) gerakan non lokomotor adalah gerakan yang dilakukan di tempat tanpa ada ruang gerak. Terdiri dari menekuk, meregang, mendorong dan menarik dll. Dalam proses perkembangan gerak non lokomotor anak akan mempelajari bagaimana cara dalam bersikap dan berperilaku dalam kehidupan sehari-harinya yang dipengaruhi dari lingkungan sekitarnya

Maka kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah penggunaan permainan ular tangga raksasa dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A di TK Dahlia Telaga Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo. Dengan penerapan permainan ular tangga raksasa, maka dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Permainan ular tangga raksasa menuntut anak untuk lebih bergerak aktif. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, seperti berlari, melompat dan meloncat. Oleh karena itu, permainan ular tangga raksasa ini sangat cocok diterapkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di kelompok bermain atau taman kanak-kanak.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan, yaitu terdapat pengaruh eksperimen pelangi terhadap kemampuan sains anak Kelompok A di TK Dahlia Telaga Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo. *Data pret-test* dapat menunjukkan skor tertinggi 20 dan skor terendah 10, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata – rata 15,31. Sedangkan pada data *pos-test* menunjukkan skor tertinggi 33 dan skor terendah 27 dilakukan analisis di peroleh nilai rata-rata 30,81. Hal ini menunjukkan bahwa responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh peningkatan dengan hasil rata-rata dari tes awal sampai tes akhir. Tentu saja hal ini menunjukkan bahwa menerapkan media permainan ular tangga raksasa memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap perkembangan motorik kasar pada anak kelompok A di TK Dahlia Telaga Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo.

### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Ucapan terimakasih kepada ibu Ibu Dr. Pupung Puspa Ardini, S.Pd., selaku pembimbing 1 dan M.Pd Ibu Yenti Juniarti, S.Pd., M.Ed selaku pembimbing 2 yang membantu dan membimbing penelitian saya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

1. Pendapatan A, Dan P. Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember. 2017;
2. Setyawan DA, Hadi H, Royana IF. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kota Surakarta. J Penjakora. 2018;5(1):17–27.
3. Utari ERR, Hariyanti, Lutfiah Aini, Wahyuni, Khadijah. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Engklek. CERDAS - J Pendidik. 2022;1(2):52–60.
4. Amalia Yunia Rahmawati. melatih kemampuan motorik halus dan motorik kasar anak usia dini. 2020. 1–23 p.

5. Humaedi H, Saparia A, Nirmala B, Abduh I. Deteksi Dini Motorik Kasar pada Anak Usia 4-6 Tahun. *J Obs J Pendidik Anak Usia Dini*. 2021;6(1):558–64.
6. Al TK, Surakarta H. Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Permainan Ular Tangga. 2023;9(2):167–77.
7. Pakabu SR, Puspa Ardini P, Utoyo S, Pendidikan J. Stimulasi Gerakan Nonlokomotor pada Anak Usia 5-6 Tahun pada Masa Pandemi. *Student J Early Child Educ [Internet]*. 2021;1(1):40–50. Available from: <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/SJECE/article/view/882>
8. Hartati Rismauli NU. Jurnal Pendidikan dan Konseling Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Moral Aud Di Tk Bina Anaprasa Kencana Cindy. *J Pendidik dan Konseling*. 2022;4(3):1349–58.
9. Prihatini VA, Mursid M. Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *J Early Child Character Educ*. 2022;2(1):61–82.
10. Yusvita Y. Pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di tk putra ii kota jambi skripsi. 2023.
11. Baan AB, Rejeki HS, Nurhayati. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *J Bungamputi*. 2020;6(0):14–21.
12. Utami RD. Meningkatkan Kemampuan Gerak Lokomotor Melalui Permainan Ular Tangga di PAUD Al Ikhlas Padang Lawas. 2024;7(November 2023):195–204.
13. Petri Dewi Anjani Putri P, A. Zulkarnain Ali AIN. Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di TKS PGRI 01 Sukorambi Jember. *Jurnal Semin*. 2022;(Aziz):347–52.
14. Jurnal A, Aura P, Septriani V, Yeni I. Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar 32 Padang. 2023;4(2):137–45.
15. Triyanti. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Gerak Lokomotor Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Sari Mulya Kecamatan Rimbo Ilir Kabupaten Tebo. *J Alayya J Pendidik Islam Anak Usia Dini*. 2021;(1):34–56.