

***THE INFLUENCE OF CREPE PAPER LASER MAZE GAMES
TOWARDS GROSS MOTOR ABILITY OF CHILDREN AGED 5-6
YEARS IN RA MAU'IZAH HASANAH TAMPAN SUB-DISTRICT
PEKANBARU CITY***

Ira Aufa Novriana, Ria Novianti, Febrialismanto

giraufanovriana@gmail.com, decihazli79@gmail.com, febrialisma@gmail.com

No. Hp. 082169871407

*Study Program of Early Childhood Teacher Education
Faculty of Teaching and Education University of Riau*

Abstract : *Based on the results of field observation on the gross motor abilities of children has not developed optimally. So it is necessary to implement the activities that spur the abusive motor abilities of children. This study aims to determine the effect of crepe paper laser maze activity on gross motor skills of children aged 5-6 years in RA Mau'izah Hasanah Tampan Sub District Pekanbaru City. The sample used in this study was 30 children. The data collection techniques used are observation and documentation. Data analysis technique used t-test with SPSS vers. 20. The research hypothesis is the game crepe paper laser maze has an effect on gross motor skills aged 5-6 years in RA Mau'izah Hasanah Tampan Sub-district Pekanbaru City. This can be known from the analysis of data obtained t-count = 3.979 and Sig. (2-tailed) = 0.000. because Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0,05 it can be concluded that there is a significant difference in motor abilities of children after performing the game of crepe paper laser maze. So it means Ho is rejected and Ha accepted which means there is a very significant difference between before and after do the game crepe paper laser maze. The influence of the game of crepe paper laser maze on gross motor skills of children aged 5-6 years in RA Mau'izah Hasanah Tampan District Pekanbaru City is 69.13%.*

Keywords: *Gross Motor Ability, Crepe Paper Laser Maze Games*

**PENGARUH PERMAINAN *CREPE PAPER LASER MAZE*
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6
TAHUN DI RA MAU'IZAH HASANAH KECAMATAN TAMPAN
KOTA PEKANBARU**

Ira Aufa Novriana, Ria Novianti, Febrialismanto

giraufanovriana@gmail.com, decihazli79@gmail.com, febrialisma@gmail.com

No. Hp. 082169871407

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Abstrak: Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan terhadap kemampuan motorik kasar anak belum berkembang dengan optimal. Sehingga perlu dilakukan penerapan kegiatan yang memacu kemampuan motorik kasar anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan *crepe paper laser maze* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Mau'izah Hasanah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 30 Orang anak. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS vers. 20*. Hipotesis penelitian adalah permainan *crepe paper laser maze* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar usia 5-6 tahun di RA Mau'izah Hasanah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisa data yang diperoleh $t_{hitung} = 3,979$ dan $Sig. (2-tailed) = 0.000$. karena $Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan Motorik kasar anak yang signifikan sesudah melakukan permainan *crepe paper laser maze*. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah melakukan permainan *crepe paper laser maze*. Pengaruh permainan *crepe paper laser maze* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Mau'izah Hasanah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru adalah sebesar 69,13%.

Kata kunci: Kemampuan Motorik Kasar, Permainan *Crepe Paper Laser Maze*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*), yang pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Dalam rentang perkembangan seorang individu pada masa ini anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa, baik dari segi fisik-motorik, emosi, kognitif, maupun psikososial. Periode ini merupakan masa yang sangat fundamental bagi kehidupan anak usia dini, dimana pada masa ini proses perkembangan berjalan dengan pesat, terutama yang paling menonjol adalah perkembangan aspek fisik motoriknya.

Mengingat pentingnya masa ini, maka stimulus yang harus disiapkan oleh para pendidik, baik orangtua, guru, pengasuh, ataupun orang dewasa lain yang ada disekitar anak ialah perlu adanya penyediaan lingkungan yang kondusif, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi yang dimaksud adalah aspek moral dan nilai-nilai agama, fisik motorik, dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, dan seni (Depdiknas, 2007).

Pengembangan kemampuan motorik anak usia dini seringkali terabaikan atau dilupakan oleh orangtua atau bahkan guru sendiri. Hal ini disebabkan karena mereka belum memahami bahwa pentingnya aspek perkembangan kemampuan motorik kasar yang merupakan bagian yang tidak kalah penting dari aspek-aspek lainnya dalam kehidupan anak usia dini. Pengembangan motorik kasar untuk anak usia prasekolah (4-6 tahun) lebih kepada melatih gerak dan koordinasi mereka, dimana kegiatan pun banyak dilakukan melalui kegiatan bermain.

Bermain dapat membantu anak mengontrol gerak, melalui bermain anak-anak dapat mengontrol gerak motorik kasar dan halus. Pada saat bermainlah anak dapat mempraktekkan semua gerakan motorik kasar dan halus. Anak usia 5-6 tahun perlu bermain aktif untuk mengembangkan motorik kasarnya, mereka dapat berlari, meloncat, melompat. Saat ini banyak anak-anak yang menghabiskan waktunya untuk aktivitas pasif, seperti menonton televisi atau video. Anak-anak tersebut membutuhkan kesempatan untuk memanjat, berayun, mendorong, menarik, berlari, meloncat, melompat, dan berjalan dalam rangka menguasai tubuh mereka, Brewer (Rita Kurnia, 2011).

Pentingnya bermain bagi perkembangan anak usia dini sangat memerlukan dukungan baik dari segi sarana dan prasarana sebagai fasilitas proses pembelajaran, maupun dari segi kegiatan yang disajikan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak didik sehingga dapat berkembang secara optimal, salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang perlu diperhatikan adalah perkembangan motorik kasar anak.

Motorik kasar merupakan kemampuan gerak yang menggunakan otot-otot dan sebahagian besar anggota tubuh. Perkembangan motorik kasar melibatkan gerakan seluruh tubuh, kaki, dan lengan. Motorik kasar diperlukan agar anak dapat melakukan segala aktivitas dalam kehidupannya sehari-hari (Janice J. Beaty, 2013). Oleh karena itu perkembangan motorik kasar anak sangat perlu diperhatikan, terutama di PAUD.

Menurut Sanders (Janice J. Beaty, 2013) perkembangan motorik merupakan salah satu aspek pertumbuhan anak-anak yang begitu jelas dan terlihat, kadang-kadang kita menerimanya begitu saja. Sebagian besar anak secara alami mengembangkan

setidaknya tingkat minimal kemampuan fisik hanya dengan bergerak di lingkungan rumah dan sekolah mereka setiap hari. Tetapi terlalu banyak anak tidak pernah mendapatkan kesempatan mengasah kemampuan fisik ke tingkat dimana mereka merasa mampu terlibat dalam permainan populer dan kegiatan fisik. Anak-anak yang tidak berpartisipasi dan tidak aktif secara fisik adalah anak yang lebih mungkin mengalami kelebihan berat badan atau kegemukan.

Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan fisik motoriknya sehingga anak dapat diterima dilingkungkannya. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan fisik motorik anak adalah melalui kegiatan permainan *crepe paper laser maze*, permainan *crepe paper laser maze* merupakan permainan yang cukup sederhana, namun diperlukan usaha berupa gerakan dan konsentrasi untuk memainkannya tentu dapat membantu motorik kasar anak.

Bentuk permainan *crepe paper laser maze* sangat sederhana karena bisa disesuaikan dengan kondisi yang ada serta sangat dekat dengan lingkungan disekitar anak. Adapun permainan *crepe paper laser maze* ini bisa berpengaruh positif terhadap para pemainnya berupa kemampuan yang dapat membantu fisik motorik anak seperti ketangkasan, kecepatan, kelincahan, kejujuran, kelenturan dan kerjasama. Selajutnya permainan *crepe paper laser maze* diharapkan dapat membina kesegaran jasmani bagi para pemainnya (kinestetik-jasmani). *Crepe paper laser maze* ada hubungannya dengan motorik kasar anak, sebagaimana salah satu permainannya banyak mengandung unsur gerak, seperti berjalan, berjinjit, melompat atau melakukan gerakan antisipasi, serta berlari-lari kecil, sehingga dengan permainan ini anak akan selalu bergerak dan tentunya dalam permainan ini akan mengasyikkan.

Pemilihan kegiatan *crepe paper laser maze* ini didasarkan manfaat permainan *crepe paper laser maze* yakni dapat mengembangkan dan melatih kemampuan motorik kasar anak serta menyehatkan fisik. Dalam berjalan, berjinjit, melompat, melakukan gerakan antisipasi dan berlari-lari kecil, dengan adanya kegiatan ini sangat membantu terhadap perkembangan motorik kasar berupa keterampilan lokomotor anak.

Penelitian ini mempunyai rumusan masalah yaitu: a) Bagaimanakah kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum penerapan kegiatan permainan *crepe paper laser maze* di RA Mau'izah Hasanah? b) Bagaimanakah kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sesudah penerapan kegiatan *crepe paper laser maze* di RA Mau'izah Hasanah? c) Seberapa besar pengaruh penerapan kegiatan permainan *crepe paper laser maze* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Mau'izah Hasanah?

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalahnya, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: a) Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum penerapan kegiatan permainan *crepe paper laser maze* di RA Mau'izah Hasanah. b) Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sesudah penerapan kegiatan *crepe paper laser maze* di RA Mau'izah Hasanah. c) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan kegiatan *crepe paper laser maze* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Mau'izah Hasanah.

Menurut Janice J. Beaty (2013) salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak adalah permainan halang rintang. *Crepe paper laser maze* sama dengan permainan halang rintang yaitu permainan yang dimulai dari *start* hingga *finish* dengan melewati banyak rintangan, yang membedakannya hanyalah rintangan yang dihadapi oleh anak, permainan halang rintang menggunakan banyak media (seperti, papan, kuda-kudaan, tong, ban, dan sebagainya)

sedangkan permainan *Crepe paper laser maze* ini, yang digunakan sebagai rintangan adalah laser dari kertas krep dan tangga kecil.

Berdasarkan pengamatan peneliti di RA Mau'izah Hasanah, ditemukan beberapa gejala atau fenomena pada anak yang berkaitan dengan perkembangan motorik kasar yang masih rendah. 1). Masih adanya beberapa anak yang kurang mampu berlari dengan seimbang dan cepat. 2). Adanya anak yang kurang berpartisipasi dalam melakukan permainan yang berkaitan dengan gerak lokomotor. 3). Kurangnya kemampuan beberapa anak dalam melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, seperti melompat. Padahal pada usia 5-6 tahun ini seharusnya anak mampu melaksanakan kegiatan-kegiatan fisik, khususnya motorik kasar. Jika dilihat dari segi kesehatan anak, mereka pada dasarnya telah memiliki fisik yang sehat namun kurang kemampuannya untuk melakukan gerakan atau aktivitas sesuai aturan permainan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2010) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan dua kelompok (*pre test posttest control group design*). Desain ini melibatkan dua kelompok subjek, satu diberi perlakuan eksperimental (kelompok eksperimen) dan yang lain tidak diberi apa-apa (kelompok kontrol). Model desain ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 *Pretest-Prottest Control Group Design*

Pre-Test	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	Post-Test
O_1	Penerapan Permainan <i>Crepe Paper Laser Maze</i> (X)	O_2
O_3	-	O_4

Sumber: Sugiono, 2013.

Keterangan:

O_1 : Nilai *pre test* kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan

X : Perlakuan

O_2 : Nilai *post test* kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan

O_3 : Nilai *pre test* kelas kontrol tanpa perlakuan

O_4 : Nilai *post test* kelas kontrol tanpa perlakuan

Subjek yang diteliti adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di RA Mau'izah Hasanah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru yang terdiri dari dua kelas yaitu berjumlah 30 orang anak, dibagi menjadi dua kelompok yaitu satu kelas eksperimental 15 orang anak dan satu kelas kontrol 15 orang anak.

Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah memenuhi prasyarat maka data dianalisis.

Penelitian ini menggunakan uji t untuk menguji signifikan perbedaan mean (Sugiyono, 2013) dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

- \bar{X}_1 : nilai rata-rata kelas kontrol
- \bar{X}_2 : nilai rata-rata kelas eksperimen
- S_1^2 : varian kelas kontrol
- S_2^2 : varian kelas eksperimen
- n_1 : jumlah kelas kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 Jadwal Pemberian Perlakuan

Hari	Tanggal	Kegiatan	Tempat
Sabtu	29 April	Observasi Sekolah	Sekolah
Selasa	2 Mei	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	Sekolah
Rabu	3 Mei	<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	Sekolah
Kamis	4 Mei	<i>Treatment 1</i>	Sekolah
Jumat	5 Mei	<i>Treatment 2</i>	Sekolah
Senin	8 Mei	<i>Treatment 3</i>	Sekolah
Selasa	9 Mei	<i>Treatment 4</i>	Sekolah
Rabu	10 Mei	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	Sekolah
Rabu	10 Mei	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	Sekolah

Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis didasarkan pada nilai probabilitas t statistik (*Sig.t*) yang diperoleh berdasarkan taraf signifikansi (α) = 0,05. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika *Sig.* < 0,05. Jika > 0,05 maka H_0 diterima, H_a ditolak dan sebaliknya jika *Sig.* < 0,05 maka H_0 ditolak, H_a diterima.

Tabel 4.4 Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Mau'izah Hasanah Sebelum Perlakuan (*Pretest*) Kelas Kontrol

No	Kriteria	Rentang Skor	f(X ₁)	(X ₁)%
1	BSB	76 – 100%	0	0
2	BSH	56 – 75%	0	0
3	MB	41 – 55%	1	6,666667
4	BB	< 40%	14	93,333333
Jumlah			15	100

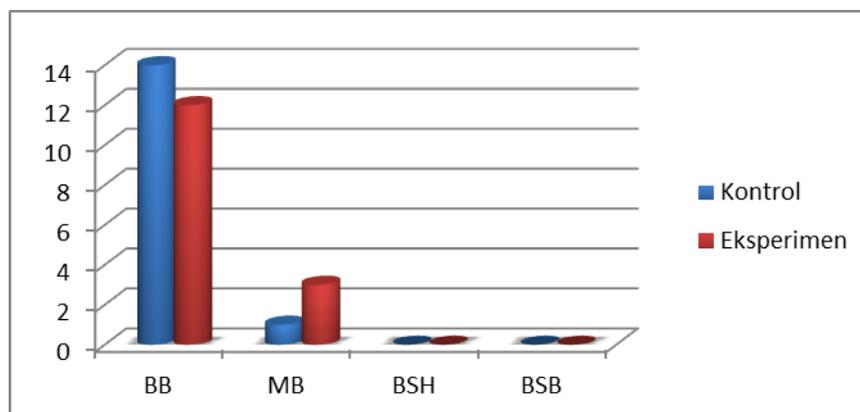
Sumber: Lampiran 3 (Data Olahan Penelitian)

Tabel 4.6 Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Mau'izah Hasanah Sebelum Perlakuan (*Pretest*) Kelas Eksperimen

No	Kriteria	Rentang skor	f(X ₂)	(X ₂)%
1	BSB	76 – 100%	0	0
2	BSH	56 – 75%	0	0
3	MB	41 – 55%	3	20
4	BB	< 40%	12	80
Jumlah			15	100

Sumber: Lampiran 3 (Olahan Data Penelitian)

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak sebelum penggunaan *crepe paper laser maze* diperoleh data anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 0 orang anak dengan persentase 0%, anak yang berada pada kategori BSH sebanyak 0 orang anak dengan persentase 0%, anak yang berada pada kategori MB pada kelas kontrol (X₁) sebanyak 1 orang anak dengan persentase 6,666667%, sedangkan pada kelas eksperimen (X₂) kategori MB sebanyak 3 orang anak persentase 20% dan dengan kategori BB pada kelas kontrol (X₁) 14 anak dengan persentase 93,333333% dari kelas eksperimen (X₂) sebanyak 12 orang anak dengan persentase 80%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram Kemampuan Motorik Kasar Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

Tabel 4.8 Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Mau'izah Hasanah (*Posttest*) Kelas Kontrol

No	Kriteria	Rentang skor	f(X ₁)	(X ₁)%
1	BSB	76 – 100%	1	6,66
2	BSH	56 – 75%	13	86,66
3	MB	41 – 55%	1	6,66
4	BB	< 40%	0	0
Jumlah			15	100

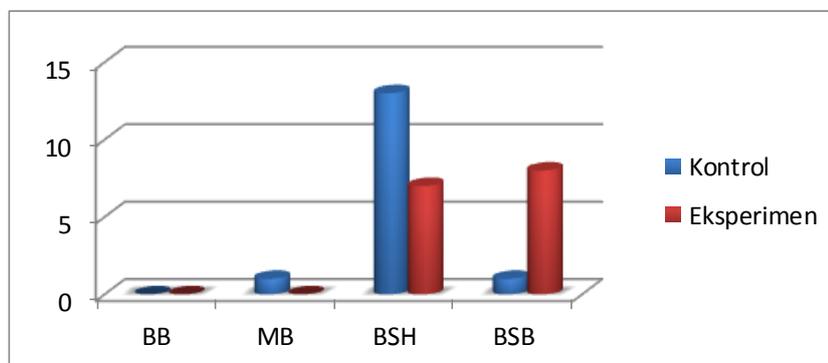
Sumber: Lampiran 4 (Olahan Data Penelitian)

Tabel 4.10 Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Mau'izah Hasanah Sesudah Perlakuan (*Posttest*) Permainan *Crepe Paper Laser Maze*

No	Kriteria	Rentang skor	f(X ₂)	(X ₂)%
1	BSB	76 – 100%	8	53,33
2	BSH	56 – 75%	7	46,67
3	MB	41 – 55%	0	0
4	BB	< 40%	0	0
Jumlah			15	100

Sumber: Lampiran 4 (Olahan Data Penelitian)

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak setelah penggunaan permainan *crepe paper laser maze* diperoleh data anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 8 orang anak dengan persentase 53,33% pada kelas eksperimen, sedangkan BSB pada kelas control sebanyak 1 orrang anak dengan persentase 6,66%, anak yang berada pada ketegori BSH sebanyak 7 orang anak dengan persentase 46,67% sedangkan pada kelas kontrol 13 orang anak dengan persentase 86,66%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 0 orang anak dengan persentase 0% sedangkan pada kelas control 1 orang anak dengan persentase 6,66%, dan dengan kategori BB sebanyak 0 orang anak dengan persentase 0% begitu juga pada kelas kontrol. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:



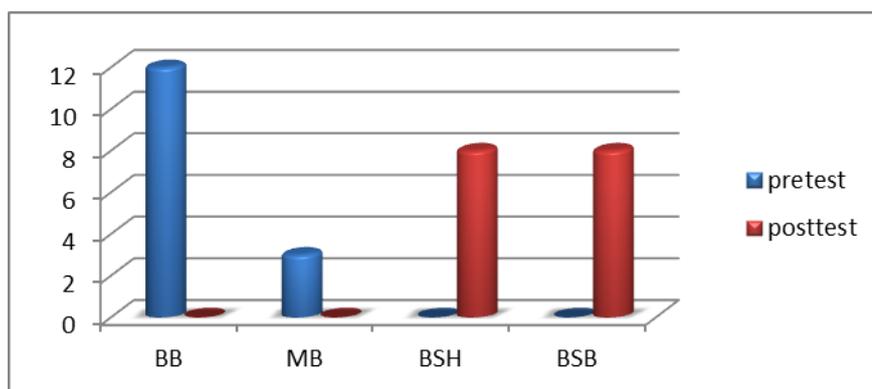
Gambar 4.2 Diagram Kemampuan Motorik Kasar Setelah Perlakuan (*Posttest*)

Tabel 4.11 Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum dan Sesudah Diberikan Permainan *Crepe Paper Laser Maze* Di RA Mau'izah Hasanah

No	Kriteria	Rentang Skor	Sebelum				Sesudah			
			Kontrol		Eksperimen		Kontrol		Eksperimen	
			F	%	F	%	F	%	F	%
1	BSB	76-100%	0	0	0	0	1	6,66	8	53,33
2	BSH	56-75%	0	0	0	0	13	86,66	7	46,67
3	MB	41-55%	1	6,66	3	20	1	6,66	0	0
4	BB	<40%	14	93,33	12	80	0	0	0	0
	Jumlah		15	100	15	100	15	100	15	100

Sumber: Lampiran 5 Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak di RA Mau'izah Hasanah

Berdasarkan tabel diatas perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang telah diberikan permainan *crepe paper laser maze* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan. Anak yang awalnya berada pada kriteria BSB sebanyak 0 orang anak dengan persentase 0%, anak yang berada pada kategori BSH sebanyak 0 orang anak dengan persentase 0%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 3 orang anak dengan persentase 20%, anak dengan kategori BB sebanyak 12 orang anak dengan persentase 80%. Kemudian terjadi peningkatan pada kelas eksperimen yang telah diberikan permainan *crepe paper laser maze* terdapat 8 orang anak yang berada pada kategori BSB dengan persentase 53,33% sebanyak 7 orang anak pada kategori BSH dengan persentase 46,67%, sebanyak 0 orang anak kategori MB dengan persentase 0%, dan sebanyak 0 orang anak kategori BB dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.3 Diagram Kemampuan Motorik Kasar *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah ada hubungan antara variabel yang hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Tabel 4.12 Uji Linearitas

		ANOVA Table					
		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
kontrol * eksperimen	Between Groups	19.100	5	3.820	4.710	.022	
	Linearity	13.346	1	13.346	16.454	.003	
	Deviation from Linearity	5.754	4	1.439	1.774	.218	
	Within Groups	7.300	9	.811			
Total		26.400	14				

Sumber: Lampiran 8 (Uji Prasyarat)

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan motorik kasar anak dengan permainan *crepe paper laser maze* sebesar 0,022, artinya adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari pada 0,05 ($0,022 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan permainan *crepe paper laser maze* adalah linear.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisis homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Chi-square test* dengan bantuan program SPSS 20. Kolom yang dilihat pada *printout* ialah kolom *Sig.* jika nilai pada kolom *Sig.* $> 0,05$ maka H_0 diterima.

Tabel 4.13 Uji Homogenitas

	Test Statistics	
	kontrol	Eksperimen
Chi-Square	7.333 ^a	7.800 ^b
Df	4	5
Asymp. Sig.	.119	.168

Sumber: Lampiran 8 (Uji Prasyarat)

Berdasarkan tabel 4.13 diatas diperoleh nilai *Asimp Sig.* kelas kontrol 0,119 dan kelas eksperimen perlakuan 0,168 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara *Kolmogrof* (uji K-S satu sampel) pada *SPSS 20*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 4.14 Uji Normalitas

		<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	
		<i>kontrol</i>	<i>Eksperimen</i>
<i>N</i>		15	15
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	5.20	7.47
	<i>Std. Deviation</i>	1.207	1.676
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.276	.273
	<i>Positive</i>	.276	.273
	<i>Negative</i>	-.191	-.198
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		1.067	1.058
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.205	.213

Sumber: Lampiran 8 (Uji Prasyarat)

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* pada *Kolmogrov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai *Sig.* pada kelas kontrol sebesar 0,205 dan nilai *Sig.* pada kelas eksperimen sebesar 0,213. Nilai tersebut menunjukkan bahwa $Sig. > 0,05$ maka H_0 diterima, data tersebut berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan crepe paper laser maze terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika $Sig. < 0,05$. Jika $> 0,05$ maka H_0 diterima, H_a ditolak dan sebaliknya jika $Sig. < 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima. Sebelum melihat apakah ada perbedaan kemampuan motorik kasar anak pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, perlu dilihat koefisien korelasi data kelas kontrol dan kelas eksperimen seperti tabel berikut:

Tabel 4.15 Uji Hipotesis

		<i>Independent Samples Test</i>										
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>				<i>t-test for Equality of Means</i>						
						<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>						
						<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>			<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>d</i>	<i>nce</i>	<i>ence</i>				
Kontrol	Equal variances assumed	.124	.727	-3.979	28	.000	-2.267	.570	-3.433			-1.100
	Equal variances not assumed			-3.979	26.650	.000	-2.267	.570	-3.436			-1.097

Sumber: Lampiran 9 (Uji Prasyarat)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan nilai statistik t_{hitung} sebesar -3,979 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t_{hitung} 3,979. karena nilai (*Sig. 2-tailed*) = 0,000 < 0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan motorik kasar yang sangat signifikan setelah permainan *crepe paper laser maze* dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *SPSS Windows For Version 20* dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil t_{hitung} = 3,979 lebih besar daripada t_{tabel} = 2,048 Dengan dk yaitu:

$$\begin{aligned} Dk &= n_1 + n_2 - 2 \\ &= 15 + 15 - 2 \\ &= 28 \end{aligned}$$

Dengan dk=28, maka dapat dilihat harga t_{hitung} = 3,979 lebih besar dari t_{tabel} = 2,048. Dengan demikian H_0 = ditolak dan H_a = diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh permainan *crepe paper laser maze* terhadap kemampuan motorik kasar di RA Mau'izah Hasanah.

Berdasarkan analisis pengelolaan data dan hasil persentasi di atas dapat dilihat hasil *pretest* kemampuan motorik kasar anak 5-6 tahun di RA Mau'izah Hasanah diperoleh jumlah nilai 75 dengan rata-rata 5 pada kelas kontrol dan 78 dengan rata-rata 5,2 pada kelas eksperimen. Jika dilihat dari kriteria perorangan, tidak ada anak yang berada pada kriteria BSB dan BSH atau 0% pada kedua kelas baik kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang berada pada kriteria MB sebanyak 1 Orang atau 6,666667% dan BB sebanyak 14 orang atau 93,333333% pada kelas kontrol dan pada kelas eksperimen kriteria MB sebanyak 3 orang atau 20% dan BB sebanyak 12 orang atau 80%.

Indikator pertama pada kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun ini merupakan kemampuan dasar yang sederhana dan harus dikuasai anak. Ternyata seluruh anak berada pada kategori BB atau sekitar 100% anak yang masih kesulitan pada saat berjalan dan melompat dengan kaki bergantian. Begitupun dengan indikator 2, 3, dan 4 seluruh anak berada pada kategori BB. Dengan skor yang tinggi berada pada indikator 1, 35 % dan indikator 4, 31,66% pada kelas kontrol dan pada indikator 1, 35% dan indikator 4, 33,33% pada kelas eksperimen.

Berdasarkan data diatas artinya kemampuan motorik kasar pada anak saat *pretest* masih rendah. Terbukti pada saat proses pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan kepada anak secara langsung dan dapat dilihat kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 di RA Mau'izah Hasanah masih rendah, dimana anak masih belum bisa melakukan gerakan kemampuan motorik kasar secara terkoordinasi dengan baik.

Setelah pemberian *treatment* dengan menerapkan permainan *crepe paper laser maze* di RA Mau'izah Hasanah, anak memperlihatkan antusiasme ketika bermain. Anak dengan gembira menggunakan permainan *crepe paper laser maze* dan menyelesaikan persoalan atau tugas yang ada pada permainan *crepe paper laser maze* dengan bersemangat. Bahkan anak yang sudah bermain meminta mengulangi lagi karena menurut mereka mengasyikkan. Setelah anak bermain menggunakan permainan *crepe paper laser maze* dilakukan evaluasi terhadap kemampuan motorik kasar anak. Berikut paparan datanya setelah dilakukan *posttest* diperoleh jumlah nilai 153 dengan nilai rata-rata 10,2 pada kelas kontrol dan kelas eksperimen 190 dengan rata-rata 12,66 Peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sangat terlihat pada saat *pretest*, rata-ratanya adalah 5,2 dan meningkat pada saat *posttest* menjadi 12,66 setelah menggunakan permainan *crepe paper laser maze*. Ini terlihat bahwa pada kelas kontrol peningkatan tidak terlalu tinggi sedangkan pada kelas eksperimen terjadi peningkatan yang cukup tinggi.

Jika dilihat secara perorangan sesudah diberi *treatment* pada kelas eksperimen maka berada pada kriteria BSB sebanyak 8 orang atau 53,33%, anak yang berada pada kriteria BSH 7 orang atau 46,67%, yang berada pada kriteria MB 0 orang atau 0%, dan tidak ada anak yang berada pada kriteria BB. Berdasarkan data di atas artinya kemampuan motorik kasar anak pada saat *posttest* sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai hasil belajar yang dicapai oleh anak, yang mana terlihat pada *pretest* kelas eksperimen yang telah diberi *treatment* anak memperoleh nilai rata-rata 5,2% meningkat pada *posttest* 12,66%. Berdasarkan *posttest* yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada proses pembelajaran bahwa anak sudah mampu melakukan gerakan motorik kasar secara terkoordinasi dengan baik.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di RA Mai'izah Hasanah tentang pengaruh permainan *crepe paper laser maze* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Maui'zah Hasanah sebelum menggunakan permainan *crepe paper laser maze* tergolong rendah. Artinya, masih banyak anak yang belum mencapai kemampuan motorik kasar yang diharapkan dikarenakan kekurangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak.
2. Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Mau'izah Hasanah sesudah diberikan perlakuan mengalami peningkatan atau tergolong sedang, artinya dengan diberikan perlakuan berupa penggunaan permainan *crepe paper laser maze* terhadap kemampuan motorik kasar anak menjadi meningkat dari rendah menjadi sedang.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Mau'izah Hasanah, dimana dapat diketahui ada perbedaan berupa peningkatan kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan permainan *crepe paper laser maze* dengan pengaruh sebesar 69,13% berada pada kategori sedang.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Pihak Sekolah
Perlunya melengkapi fasilitas yang ada di sekolah untuk membantu para guru dalam menjalankan strategi dalam pembelajaran, agar dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak didik.
2. Bagi Guru
Permainan *crepe paper laser maze* dijadikan sumber media atau alat dalam pembelajaran bagi guru, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan sebagai guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan berbagai media dalam pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi fenomena kemampuan motorik kasar.

DAFTAR PUSTAKA

Anita Yus. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

_____. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

- Akdon dan Sahlan.2005. *Aplikasi Statistika dan Metode Penelitian Untuk Administrasi & Manajemen*. Dewa Ruchi: Bandung.
- Bambang Sujiono, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Depdiknas.2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Erica Eastick. 2014. *String Laser Maze*. Diakses dari <http://www.mykidsadventures.com/string-laser-maze>.(Pada tanggal 18 Maret 2014)
- Febrialismanto. 2007. Analisis Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal Educhild Pendidikan, Sosial Dan Budaya*. PG-PAUD FKIP Universitas Riau.
- Gerry A. Carr. 2003. *Atletik untuk Sekolah*. PT RajaGrafindo Persada: Jakarta
- Janice J.Beaty. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- K. Eileen Allen, Lynn R. Marotz. 2010. *Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. PT. Indeks: Jakarta.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Rahayu, S dan Hasibuan, R. 2012. *Aktivitas Bermain Halang Rintang Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Salsabilah Surabaya* (Online). Artikel Penelitian UNESA. Diakses pada tanggal 8 mei 2016.
- Rita Kurnia. 2011. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Cendikia Insani: Pekanbaru.
- Samsudin.2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Prenatal Media Group: Jakarta.
- Suyadi& Maulidya Ulfah. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekan Praktik*. Rineka cipta. Jakarta.