

Pengaruh Permainan Monopoli *Card* Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Rabihatun Adawiyah¹, Rohyana Fitriani², Zuhut Ramdani³, Eva Mupira Hardian⁴
PG-PAUD Universitas Hamzanwadi^{1,2,3}

Email: rabihatun.el.ishaq45@gmail.com¹, rohyanafitriani6@gmail.com²,
zuhutramdani@gmail.com³, evamupirahardian@gmail.com⁴.

Abstrak / Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh media monopoli *card* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis desain *Pre-Experimental Design* dengan desain *One Group Pretest Posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Hasil observasi pretest yaitu 100% (MB), dan posttest 82% (BSB). Dari hasil perhitungan data uji normalitas menunjukkan bahwa data hasil observasi pretest yaitu $69.866 > 23.685 \chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ data berdistribusi normal, dan hasil dari uji-t untuk data observasi adalah hasil pretest (13), hasil posttest (26) menghasilkan (13,6) $t=1,07$, dengan demikian dinyatakan bahwa adanya efektivitas perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah menggunakan media atau alat permainan monopoli *card*.

Kata kunci: monopoli card, motorik kasar anak usia 5-6 tahun

Abstract

This study aims to see the effect of monopoly card media on gross motor skills of children aged 5-6 years. The research method used in this study is an experimental method with a Pre-Experimental Design type with a One Group Pretest Posttest design. The data collection technique used is observation. The results of the pretest observation were 57% (BB), and 82% posttest (BSB). From the results of the calculation of the normality test data, it shows that the data from the pretest observations are $69,866 > 23,685 \chi^2_{count} > \chi^2_{table}$ the data is normally distributed, and the results of the t-test for the observation data are pretest results (13), posttest results (26) yielded (13.6) $t=1.07$. Thus, it is stated that there is an effectiveness of gross motor development of children aged 5-6 years before and after using the monopoly card game media or tools.

Keywords: monopoly card, gross motor skills for children aged 5-6 years

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan insan yang berkualitas dalam menjalani kehidupan di dunia. Pendidikan yang diselenggarakan pada dasarnya bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada



pengembangan seluruh aspek kepribadian anak, melalui pendidikan anak diberikan kesempatan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi yang anak miliki secara maksimal, dan tentunya pendidikan diberikan sejak usia dini.

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun, pada usia ini sangat penting sekali untuk memberikan stimulus-stimulus untuk perkembangannya karena pada masa ini merupakan masa emas bagi anak atau biasa disebut dengan masa golden age, pada masa ini kemampuan otak anak dalam berpikir berkembang pesat hingga mencapai 80%. Menurut Arina R.J dkk (2017: 24), anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan dan mengenalkan pendidikan, pada masa ini perkembangan dan pertumbuhan anak berkembang dengan sangat pesat, anak sangat mudah dalam menyerap hal-hal baru, dan pada masa usia dini ini juga rasa ingin tahu anak sangat besar. Menurut Arif Billah (2016: 261), anak usia dini merupakan periode emas hanya terjadi satu kali dalam kehidupan manusia. Perkembangan awal pada kehidupan manusia akan berpengaruh pada tahap perkembangan berikutnya, apabila terjadi kegagalan maka kemungkinan anak tersebut akan mengalami kesulitan dalam melaksanakan tugas berikutnya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan awal atau lembaga pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Lembaga pendidikan anak usia ini merupakan pendidikan yang menentukan terbentuknya kepribadian anak yang dilakukan melalui pemberian stimulus atau rangsangan pendidikan serta mengajarkan pembiasaan-pembiasaan dalam kehidupan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Selain untuk menyiapkan pendidikan yang lebih lanjut melalui pendidikan anak usia dini juga semua aspek perkembangan pada anak dapat berkembang dengan baik dan maksimal sesuai dengan harapan. Oleh karena itu, selain mengembangkan aspek perkembangan anak yang lain, sangat penting juga untuk dikembangkan dan ditingkatkan kemampuan aspek fisik motorik anak yakni aspek motorik kasar pada anak.

Menurut Yudha Febrianta (2016: 88), motorik kasar adalah sebuah gerakan yang dilakukan oleh anak, menggunakan otot-otot besar yang ada di dalam tubuhnya, dimana otot-otot besar ini menjadi dasar dari gerakan yang anak lakukan sehingga semua otot-otot besar anak berkembang. Menurut Maimunah Hasan dalam Sumiyati (2017: 85), perkembangan motorik kasar merupakan wilayah terpenting pada pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Kemampuan motorik kasar anak diawali dengan kemampuan anak untuk berjalan, kemudian berlari, dan melompat, dan selanjutnya kemampuan anak untuk melempar.

Motorik kasar merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan dan distimulasi sejak usia dini, karena berhubungan dengan kekuatan fisik anak dan sangat dibutuhkan untuk kehidupan sehari-hari dan juga perkembangan motorik kasar sebagai penentu kualitas diri yang dimiliki anak (Baiq S.I & Mulianah Khaironi, 2018: 61).

Mengenalkan gerakan motorik kasar kepada anak sangat penting dan sebaiknya dilakukan secara bertahap dimulai dari gerakan motorik halus terlebih dahulu sebagai pengenalan gerakan yang lebih ringan, setelah itu baru dilanjutkan kegerakan motorik kasar secara perlahan sambil



diperagakan atau dicontohkan ke anak sehingga anak bisa untuk melakukan atau menirukan gerakan motorik kasar.

Penggunaan alat permainan dalam proses pembelajaran juga dapat menambah minat belajar anak dan juga dapat membantu anak dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Penerapan alat permainan dalam proses pembelajaran membutuhkan keterampilan dan kreativitas guru untuk membuat alat permainan. Alat permainan merupakan alat yang dapat dijadikan sarana bermain untuk memenuhi naluri bermain anak dan sekaligus bermamfaat untuk perkembangan anak. Elva Anisa, dkk (2019: 25), mengatakan bahwa bermain merupakan dunia anak. Bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, di mana anak bermain atas dasar keinginan dan kemauan anak sendiri, ketika anak merasa ingin bermain, maka anak dapat bermain sesuai dengan keinginannya tanpa ada paksaan atau tekanan dari pihak lain. Anak dapat mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, juga dapat melatih keberaniannya dan menumbuhkan kepercayaan diri, baik dengan menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat peraga anak akan tetap bermain dengan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kelas B di PAUD KHAS QI-TA Mantang Lombok Tengah, ditemukan berbagai permasalahan, banyak anak yang tidak mau mengikuti pembelajaran pengembangan diri atau olahraga karena tidak adanya variasi gerakan ketika olahraga, ketika melakukan kegiatan olahraga guru hanya memperagakan gerakan yang sama pada setiap kegiatan, seperti berlari mengelilingi halaman sekolah, jalan ditempat, merentangkan tangan, menganggukan kepala, tangan dipinggang, memutar kedua tangan hanya gerakan yang seperti ini yang diulang setiap kegiatan olahraga dilakukan, sehingga anak hanya bisa melakukan gerakan motorik kasar yang itu-itu saja, dan ketika anak di perintahkan untuk melakukan gerakan motorik kasar yang lainnya seperti berdiri dengan satu kaki lalu merentangkan kedua tangan selama 10 detik anak belum mampu untuk melakukannya karena anak belum bisa menjaga keseimbangan tubuhnya dan anak juga tidak tahu bagaimana gerakan dan posisinya. Tidak hanya itu saja ketika anak diperintahkan untuk melakukan gerakan berputar dengan satu kaki anak juga belum bisa melakukannya karena anak tidak tahu bagaimana posisi dan gerakannya. Guru kurang bisa memanfaatkan media dan alat permainan yang ada disekitarnya. Guru kurang banyak refrensi permainan untuk kegiatan olahraga dan gerakan fisik motorik yang bisa membuat semua otot-otot kasar pada anak bergerak sehingga anak mudah bosan, dalam hal ini guru hanya menggunakan permainan yang sudah biasa anak mainkan, baik permainan yang biasa anak mainkan di rumah maupun permainan yang biasa anak mainkan di sekolah, seperti permainan ulat bulu dan permainan hujan badai.

Guru juga kekurangan alat peraga edukatif atau alat permainan untuk pembelajaran olahraga dan kegiatan fisik motorik, dan permasalahan ini juga menjadi penghambat untuk anak meningkatkan dan mengembangkan kemampuan gerak motorik kasarnya. Proses pembelajaran atau proses penyampaian materi tentang motorik kasar yang bersifat monoton, guru tidak memanfaatkan teknologi seperti laptop, tablet, handphone, TV untuk menampilkan video gerakan motorik kasar, sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung anak tidak mau mendengarkan penjelasan guru. Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti tergabung menjadi satu permasalahan yaitu permasalahan pada kemampuan gerak motorik kasar anak, permasalahan dapat dilihat dari sikap anak ketika proses pembelajaran dilakukan atau ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.



Berdasarkan permasalahan tersebut kemampuan anak dalam pembelajaran motorik kasar di sekolah rendah, yang terdiri dari 15 anak. Anak yang tergolong sudah bisa melakukan gerakan motorik kasar seperti, bisa berdiri dengan satu kaki, bisa berdiri dengan satu kaki secara bergantian (kanan kiri), bisa meloncat, bisa melempar dan menangkap bola dengan satu tangan, dan lainnya terdiri dari 4 orang anak. Anak yang tergolong belum bisa melakukan gerakan motorik kasar terdiri dari 11 orang anak, ada 6 anak bisa melakukan gerakan motorik kasar dengan bantuan guru, dimana guru mencontohkan atau memperagakan gerakan motorik kasar terlebih dahulu lalu anak diperintahkan untuk mengikuti gerakan, ketika anak tidak bisa melakukan gerakan maka guru akan mendekati anak satu persatu lalu membantunya membentuk gerakan yang sudah dicontohkan atau diperagakan. Anak yang tergolong belum bisa sama sekali melakukan gerakan motorik kasar terdiri dari 5 orang anak, 3 orang anak belum bisa melakukan gerakan motorik kasar dikarenakan anak sulit mengerti ketika guru menjelaskan dan mencontohkan gerakan motorik kasar, dan 1 orang anak yang belum bisa melakukan gerak motorik kasar pada setiap proses pembelajaran berlangsung, anak asyik bermain sendiri karena tidak suka melakukan gerakan yang kasar. Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian akan menerapkan permainan *monopoli card*.

Menurut Surti Rahayu (2016: 82), monopoli adalah suatu permainan papan yang paling laris penjualannya di dunia, dalam permainan ini, pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewaan, dan pertukaran tanah dengan menggunakan duit mainan. Pemain mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikuti bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu tadi.

Menurut Dedek Irwan(2017: 20), monopoli adalah salah satu permainan yang bertujuan untuk menguasai papan permainan dan mengumpulkan kekayaan melalui lemparan dadu yang sudah disediakan. Permainan monopoli ini biasanya dimainkan lebih dari dua orang, dan dimainkan sesuai dengan aturan yang sudah ditentukan.

Permainan *monopoli card* adalah media yang dikembangkan untuk mengatasi masalah motorik kasar yang ditemukan. Permainan monopoli card merupakan permainan yang papan permainannya menggunakan karpet puzzle yang dibentuk seperti segi empat, kemudian diberikan angka pada setiap karpet dan diberikan warna pada setiap angka, dan dimainkan lebih dari tiga pemain. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan yakni dengan jenis *Pre-Experimental Design* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Penelitian ini akan dilakukan dalam satu kelas yaitu kelompok B dengan usia 5-6 tahun. Adapun *One-Group Pretest-Posttest Design* dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut :

O₁X O₂

Sumber: (Sugiyono, 2017:110-111)

Keterangan :

O₁ = nilai pretest (sebelum diberikan perlakuan)

O₂ = nilai posttest (setelah diberikan perlakuan)

Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi. Lembar observasi berisikan capaian perkembangan anak sebagai acuan untuk melihat perkembangan anak dan juga untuk mengetahui pengaruh alat permainan atau media monopoli *card* terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar. Skala penilaian disesuaikan dengan skala penilaian di PAUD yaitu dengan menggunakan tanda sebagai berikut: 1 (BB), 2 (MB), 3 (BSH), 4 (BSB). Adapun hal yang diobservasi adalah kemampuan anak dalam memperagakan gerakan motorik kasar dengan menganalisis data observasi dalam persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X% = persentase yang dicari

n = jumlah kemampuan yang diperoleh

N = skor maksimal

Tabel 1. Persentase Kategori Penelitian Secara Individual

No	Kategori Penilaian	Nilai Persentase
1	BB (belum berkembang)	0% -25%
2	MB (mulai berkembang)	26% - 50%
3	BSH (berkembang sesuai harapan)	51% - 75%
4	BSB(berkembang sangat baik)	76% - 100%

Dirjen Mandas Diknas dalam Dimiyati (2013:106)

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik. Analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan monopoli *card* terhadap perkembangan motorik kasar anak yaitu:

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan untuk menguji normalitas data tersebut adalah menggunakan rumus Chi-Kuadrat, dengan rumus sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(fo - fh)^2}{fh} \right]$$

Keterangan :

- χ^2 = Chi Kuadrat
- fo = Frekuensi yang diobservasi
- fh = frekuensi yang diharapkan

Pembuktian normalitas data ini dilakukan untuk menguji apakah skor dalam variabel-variabel yang diteliti telah mendekati distribusi normal atau tidak. Jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, maka data yang diperoleh berdistribusi normal dan sebaliknya jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal (Sugiyono, 2014:107).

b. Uji-t

Penelitian ini menggunakan uji-t untuk mencari perbedaan antara sesudah diberi perlakuan dan sebelum diberi perlakuan (Sudjiono, 2009: 305) dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{MD}{SEMD}$$

keterangan :

MD = Mean of Differences

SE MD = Standar Error of Mean of Differences

Kriteria yang digunakan untuk menguji uji-t yaitu dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$ (5%). Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka ada pengaruh pengembangan permainan *monopoli card* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil obsevasi terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media atau alat permainan *monopoli card* dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, maka digunakan instrumen observasi dengan jumlah soal 8 item. Data yang diperoleh sebelum menggunakan media atau alat permainan *monopoli card* dari hasil observasi yaitu 204 yang kemudian dihitung menggunakan presentase keberhasilan anak secara klasikal menghasilkan 100% yang dapat dikategorikan “mulai berkembang”.

Sedangkan data yang diperoleh setelah menggunakan media atau alat permainan *monopoli card* yaitu 393 yang kemudia dihitung menggunakan presentase keberhasilan anak secara klasikal menghasilkan 82% dapat dikategorikan “berkembang sangat baik” dan 18% dikategorikan “berkembang sesuai harapan”, dilihat dari keberhasilan anak secara individu yaitu satu anak memperoleh skor 22, satu anak memperoleh skor 23, satu anak memperoleh skor 24, dua anak memperoleh skor 25, dua anak memperoleh skor 26, empat anak memperoleh skor 27, dua anak memperoleh skor 28, dan dua anak memperoleh skor 29.

Tabel 2. Hasil Pretest-Posttest

	Persentase Klasikal	Kriteria
<i>Pretest</i>	100%	MB

<i>Posttest</i>	82%	BSB
-----------------	-----	-----

Pengujian normalitas data dilakukan untuk menguji apakah skor dalam variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Untuk menganalisis data tersebut digunakan rumus Chi-Kuadrat (X^2), dari hasil perhitungan yang diperoleh dicocokkan dengan X^2 tabel dengan taraf signifikan 5% dan (dk) derajat kebebasan (k-1). Adapun hasil dari uji normalitas pada Pretest sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Pretest

Kelas	X^2 hitung	X^2 tabel	keterangan
Pretest	69.866	23.685	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel di atas setelah dilakukan perhitungan data uji normalitas pada pretest diperoleh hasil X^2 hitung lebih besar dari X^2 tabel, dan dapat dikatakan berdistribusi normal.

Berdasarkan deskripsi data dan uji normalitas analisis telah menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dapat dilaksanakan. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan Uji-t untuk mengkaji ada atau tidak adanya efektivitas penggunaan alat permainan atau media monopoli *card* dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Adapun kriteria penerimaan data pretest dan posttest terdapat perbedaan atau tidak berdasarkan nilai signifikansi $\alpha=0,05$ dan hasil analisis dengan menggunakan Uji-t sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Perbedaan Nilai pada Pengujian Uji-t

N=15	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain (D)</i>
Σ	204	393	204
x	13	26	13.6



Gambar 1. Pelaksanaan Penelitian

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil observasi *pretest* 204 yang kemudian dihitung menggunakan presentase keberhasilan anak secara klasikal menghasilkan 100% yang dapat dikategorikan “mulai berkembang” dan *posttest* 393 yang kemudian dihitung menggunakan presentase keberhasilan anak secara klasikal menghasilkan 82% dapat dikategorikan “berkembang sangat baik” dan 18% dikategorikan “berkembang sesuai harapan”.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Billah. (2016). Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini dalam Persepektif Islam dan Implementasinya dalam Materi Sains. *Journal Of Islamic Culture and education*, Volume 1, Nomor 2, hal 261.
- Arina R.J dkk. (2017). Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bola Sendok “Bolsem” di Kelompok Bermain (KB) Taman Kanak-Kanak (TK) Islam Terpadu (IT) AL Ihsan Surabaya Tahun Ajaran 2016-2017. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3, Nomor 1, hal 24.

- Baiq S.I & Mulianah Khaironi. (2018). Pelaksanaan Joyfull Learning Berbasis Permainan Tradisional Sasak untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Golden Age Hamzanwadi University, Volume 2, Nomor 2, hal 61.
- Dedek Irwan. (2017). Perkembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Program Sarjana. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Dimiyati, Johni. (2013). Metodologi Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Elva Anisa dkk. (2019). Pengaruh Permainan Mengubur Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka di Pendidikan Anak Usia Dini Maghfirah Kota Padang. Journal Of Family, Adult, and Early Childhood Eduction, Volume 1, Nomor 1, hal 25.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sumiyati. (2017). Metode Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak, Volume 3, Nomor 1, hal 85.
- Surti Rahayu. (2016). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Konsep Mol Menggunakan Papan Permainan Monopoli Sebagai Pembelajaran Paikem. Jurnal Pendidikan Tindakan Kelas, Volume 17, Nomor 5, hal 82.
- Yudha Febrianta. (2018). Alternatif Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini dengan Aktivitas Akuatik (Berenang). Jurnal Pendidikan Anak, Volume 2, Nomor 2, hal 88.