

## EFEKTIVITAS PERMAINAN TOM AND JERRY TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI

**Rohyana Fitriani<sup>1</sup>, Zuhut Ramdhani<sup>2</sup>, Siti Aziza Ilyani<sup>3</sup>, Suhirman**  
Universitas Hamzanwadi<sup>1,2,3</sup>, PG-PAUD Universitas Hamzanwadi<sup>1,2,3</sup>

Email: [rohyanafitriani6@gmail.com](mailto:rohyanafitriani6@gmail.com)<sup>1</sup>, [ramdanizuhud@gmail.com](mailto:ramdanizuhud@gmail.com)<sup>2</sup>, [azizaaliyani2@gmail.com](mailto:azizaaliyani2@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah melihat efektivitas permainan tom and jerry terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, desain yang digunakan adalah One Group Pretest Posttest Design. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Hasil observasi diperoleh nilai persentase keberhasilan secara klasikal pretest yaitu 100% (MB), nilai posttest diperoleh 71% (BSH) dan 29% (BSB). Hasil uji-t perhitungan yang diperoleh  $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$  yaitu  $(28,05) \geq (2,056)$  pada taraf signifikan 0,05. Dari hasil tersebut maka disimpulkan bahwa permainan tom and jerry berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

**Kata kunci:** *permainan tom and jerry, motorik kasar*

### **Abstract**

*The purpose of this study was to see the effectiveness of tom and jerry games on gross motor skills of children aged 5-6 years. The type of research used in this research is quantitative research with experimental methods, the design used is the One Group Pretest Posttest Design. The data collection technique used is observation. The observation results obtained the percentage of success in the classical pretest, namely 100% (MB), posttest scores obtained 71% (BSH) and 29% (BSB). The results of the calculation t-test obtained t-count  $\geq$  t-table, namely  $(28.05) \geq (2.056)$  at a significant level of 0.05. From these results, it can be concluded that the game of tom and jerry affects the gross motor skills of children aged 5-6 years.*

**Keywords:** *tom and jerry games, gross motor*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah periode dasar dalam menstimulus dan merangsang tumbuh kembang anak. Perkembangan fisik maupun mental pada anak usia dini sangat pesat sehingga memerlukan stimulus yang tepat agar tumbuh kembang anak berkembang dengan optimal. Oleh karena itu, untuk menstimulasi perkembangan anak agar berkembang optimal terdapat wadah yaitu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD merupakan pendidikan untuk membantu

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam melanjutkan pendidikan. Anak usia dini akan diberikan pembelajaran yang nyata dan bermakna sehingga bisa bermanfaat bagi kehidupannya sehari-hari. Pendidikan pada anak usia dini adalah dasar yang sangat penting untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak. PAUD akan membina dan membimbing seluruh potensi anak agar dapat berkembang optimal. Aspek perkembangan anak usia dini terdapat enam aspek perkembangan diantaranya yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni.

Perkembangan fisik motorik merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Perkembangan motorik beriringan dengan proses pertumbuhan secara genetis atau kematangan fisik anak, Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga dan sebagainya. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal. (Danang A.S., dkk, 2018:18)

Menurut (Kyle, 2014), perkembangan motorik merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus dimiliki dan dikuasai anak selain perkembangan kognitif, bahasa, seni, sosial, emosional, dan moral. Tugas perkembangan motorik disesuaikan karakteristik usia anak tersebut, terutama karakteristik motorik kasar usia 3-6 tahun. Aspek perkembangan tersebut termuat dalam kurikulum yang menjadi landasan dalam melaksanakan kegiatan yang mengembangkan seluruh aspek perkembangan termasuk motorik kasar. (Azlin A.P., dkk, 2021:165). Perkembangan fisik motorik anak usia dini harus menjadi perhatian agar berkembang dengan optimal, dengan lebih memperhatikan tahap perkembangan anak, akan ditemukan masalah yang terjadi pada anak terutama pada aspek perkembangan yang tidak berkembang dengan optimal. Seperti yang terjadi pada anak usia dini di kelas B RA Assa'adah NWDI Kelayu ditemukan permasalahan pada aspek perkembangan fisik motorik yaitu motorik kasar anak, 7 dari 14 atau 50% kurang dalam kecepatan dan keseimbangan. Hal ini terjadi karena anak kurang tertarik melakukan aktivitas fisik atau aktivitas yang melibatkan otot-otot besar karena kurangnya motivasi dan ketertarikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan, seperti lebih banyak hanya melakukan senam sebagai pembelajaran aktivitas motorik kasar anak. Hal tersebut menjadi salah satu latar belakang anak menjadi malas bergerak dan tidak mengikuti kegiatan pembelajaran aktivitas motorik.

Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik akan lebih gesit dan sigap, gerakannya menjadi lebih terkoordinasi dan membuat anak terampil lebih percaya diri, dan terampil dalam menyelesaikan persoalan atau pemecahan masalah sehari-hari yang dihadapinya.

Penelitian terkait yang dilakukan oleh beberapa ahli (Goodway & Rudisill; Bunker; Poest et al dalam Pica dalam Lara Fridani & Lestari Ape, 2009: 105-106), yang menyimpulkan bahwa anak yang memiliki kemampuan motorik terlatih, akan lebih percaya diri dan memiliki persepsi tentang kemampuan mentalnya yang lebih positif dibandingkan anak yang kurang terlatih. Jika anak merasa percaya diri bergerak, mereka akan melakukan kegiatan fisik tersebut secara berkesinambungan, seiring dengan pertambahan usia. Hal ini tentu saja akan berpengaruh terhadap kesehatan anak di saat dewasa. (Nisa Monicha, 2020:24)

Perkembangan kemampuan motorik pada anak membutuhkan aktivitas fisik untuk pertumbuhan dan perkembangannya (Ailwood, 2003). Bentuk kegiatan bermain haruslah memacu otot-otot pada anak. Melalui permainan sebagai sarana bagi anak untuk menjelajahi dunianya, mulai dari yang tidak diketahuinya hingga apa yang diketahui oleh anak dan anak dapat membangun pengalamannya. Permainan merupakan alat pendidikan karena dapat memberi kebahagiaan, kegembiraan dan kepuasan (Theobald et al., 2015) melalui permainan anak mendapatkan manfaat untuk perkembangan fisik motorik dan sosial emosionalnya. (Lutfi A.R. & Nur Azizah, 2020:483). Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak karena bermain menjadi sumber belajar yang tidak diperoleh anak di sekolah maupun di rumah (Mutiah, 2010). Melalui bermain, anak-anak tidak hanya meningkatkan dan mencapai aspek perkembangan yang lebih baik atas kemampuan motorik, tetapi juga dapat membangun kepercayaan diri anak, dan belajar bagaimana menangani rintangan yang sulit (Serpentino, 2011). Bermain diluar ruangan dapat dianggap sebagai salah satu cara untuk membuat anak-anak lebih sehat dan aktif secara fisik (Fjørtoft, 2004; Lovasi et al., 2011). Sedangkan Hu et al. (2015) juga sependapat dengan menyatakan bermain bebas di lingkungan luar adalah cara terbaik untuk mempromosikan perkembangan fisik ketika anakanak dibimbing untuk secara bebas bisa mengakses berbagai aktivitas yang menantang fisik. Lingkungan luar bukanlah lingkungan yang asing untuk anak. Dengan aktif bermain bebas di lapangan merupakan sebuah kesempatan penting bagi anak untuk meningkatkan kemampuan aktivitas fisik mereka dan gaya hidup sehat (Caroli et al., 2011). (Uswatun, H.M.T. & Dimiyati, 2022:10)

Menurut Wiwik Pratiwi (2017 : 107) bermain merupakan sarana anak untuk belajar mengenal lingkungan dan merupakan kebutuhan yang paling penting dan mendasar bagi anak khususnya untuk anak usia dini, melalui bermain anak dapat memenuhi seluruh aspek kebutuhan perkembangan kognitif, afektif, sosial, emosi, motorik dan bahasa.

Cosby dan Sawyer (Nurhasanah, 2019 : 119) menyatakan bahwa permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri, dan berkreativitas.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dipaparkan di atas, bermain dan permainan menjadi salah satu alternatif dalam pengembangan aspek motorik kasar, dalam penelitian permainan yang digunakan adalah permainan *tom and jerry*. Peneliti memodifikasi permainan

tradisional yaitu permainan kucing dan tikus dengan permainan *and jerry* yang terdapat pada *gadget*.

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen *Pre-experimental design* dengan jenis *One- Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini akan dilakukan dalam satu kelas yaitu kelompok B dengan usia 5-6 tahun. *One-Group Pretest-Posttest Design* adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mengetahui efektivitas sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dari penerapan permainan *tom and jerry*. Adapun *One-Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis lembar observasi dengan rumus persentase uji normalitas dan uji t. Adapun dan uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, sedangkan uji t nya menggunakan uji t-test. Pada uji normalitas data digunakan untuk menguji apakah skor dalam variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Didalam uji normalitas data peneliti menggunakan rumus rumus chi kuadrat ( $X^2_{hitung}$ )

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Hasil Penelitian**

Data hasil perkembangan kemampuan motorik kasar anak diperoleh dengan lembar observasi individu anak sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*).

**Tabel 1. Jumlah Kategori Persentase Penilaian *Pretest***

	<b>No</b>	<b>Jumlah Kategori Penilaian</b>	<b>Persentase</b>
1	BB	0	0%
2	MB	14	100 %
3	BSH	0	0%
4	BSB	0	0%

**Tabel 2. Jumlah Kategori Persentase Penilaian *Posttest***

<b>No</b>	<b>Kategori Penilaian</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	BB	0	0%
2	MB	0	0 %
3	BSH	10	71%

4	BSB	4	29%
---	-----	---	-----

Setelah melihat hasil dari *pretest* dan *posttest*, pada uji normalitas diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

X <sup>2</sup> hitung	X <sup>2</sup> tabel	Keterangan
-8,1522	22,362	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel di atas setelah dilakukan uji normalitas diperoleh hasil  $x^2$  hitung lebih kecil dari  $x^2$  tabel, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas data, selanjutnya yang dilakukan yaitu pengujian uji t.

Hasil dari pengujian uji t dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4. Hasil Perbedaan Nilai Pada Pengujian Uji t**

N=14	Pretest (x1)	Posttest (x2)	$\sum d$
	611	1.056	445
Kategori	MB	71% BSH 29% BSB	

### **Pembahasan**

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan sebanyak satu kali dan telah berlangsung pada hari senin, 15 Agustus 2022. *Pre-test* ini dilakukan untuk mengetahui tingkat perkembangan motorik kasar anak, sebelum diberikan perlakuan atau sebelum memainkan permainan *tom and jerry* kegiatan *pre-test* dilakukan seperti biasa yaitu peneliti memberikan kegiatan dalam bentuk mengikuti gerakan macam-macam binatang.

Setelah melakukan *pretest* hasil dari total jumlah kemampuan motorik kasar anak diperoleh jumlah persentase penilaian *pretest* didapatkan hasil kategori BB (0%), MB (100%), BSH (0%), BSB (0%). Dari hasil jumlah persentase tersebut dapat diketahui bahwa hasil *pretest* kemampuan motorik kasar anak yaitu mencapai kategori MB (mulai berkembang) dengan jumlah persentase mencapai 100 % pada keseluruhan anak yang berjumlah 14 anak.

Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan sebanyak lima kali dan telah dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus, 19 Agustus, 20 Agustus, 22 Agustus dan 23 Agustus 2022. Pada pemberian perlakuan ini peneliti menggunakan permainan *tom and jerry*. Selanjutnya pada hari rabu tanggal 24 Agustus 2022 peneliti melaksanakan *post-test* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat perkembangan motorik kasar anak setelah diterapkan permainan *tom and jerry*. Kegiatan yang dilakukan saat *post-test* yaitu peneliti memberikan kegiatan untuk melihat perkembangan motorik kasar anak dalam bentuk gerakan keseimbangan, kecepatan, dan ketangkasan.

Pada akhir pembelajaran guru melakukan penilaian melalui instrument lembar observasi. Sehingga dari lembar observasi tersebut didapatkan hasil persentase penilaian *posttest* kategori BB (0%), MB (0%), BSH (71%), BSB (29%). Dari hasil jumlah persentase tersebut dapat diketahui bahwa hasil *posttest* kemampuan motorik kasar anak sebagian besar mencapai kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan jumlah persentase mencapai 71% dan 29% mencapai kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) pada keseluruhan anak yang berjumlah 14 anak. Berdasarkan pada pengkategorian tersebut dapat dinyatakan bahwa sebelum penelitian atau *pre-test* didapatkan persentase keseluruhan anak dengan kategori penilaian Mulai Berkembang (MB), sedangkan sesudah diberikan perlakuan dan dilakukan *post-test* didapatkan persentase sebagian besar anak dengan kategori penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH).



Gambar 1. Anak sedang bermain tom and jerry

## KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil observasi data yang diperoleh dari hasil observasi *pre-test* yaitu 611 kemudian dihitung menggunakan presentase keberhasilan yang dicapai anak yaitu menghasilkan 100% anak mendapat kategori “mulai berkembang”. Data yang diperoleh dari hasil observasi *posttest* yaitu 1.056 kemudian dihitung dengan presentase keberhasilan yang dicapai anak yaitu menghasilkan 71% anak dengan kategori “berkembang sesuai harapan” dan

21% anak dengan kategori “berkembang sangat baik”. Data yang diperoleh dari hasil perhitungan uji normalitas data *pretest* berdistribusi normal dengan hasil lebih kecil dari yakni  $-19,318 \leq 22,362$ . Data yang diperoleh dari hasil perhitungan uji-t yakni diperoleh nilai t hitung yaitu 28,05 dan t tabel 2,056 maka  $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ .

#### DAFTAR PUSTAKA

- Azlin A.P., dkk., (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terompah Panjang terhadap Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 4-5 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* p-ISSN: 2621-0339 |e-ISSN: 2621-0770, hal. 165-172 Vol. 4, No. 2, November 2021 DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12506>.  
<https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/12506/6944>.
- Danang A.S., dkk. (2018). KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUNDI TK NEGERI PEMBINA KOTA SURAKARTA. *URNAL PENJAKORA* Volume 5No 1, Edisi April 2018.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PENJAKORA/article/view/14496/8858>.
- Lutfi A.R. & Nur Azizah. (2020). Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. Volume 4 Issue 1 (2020) Pages 482-490 *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* ISSN: 2549-8959.  
<https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/407/pdf>.
- Nisa Monicha, (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuti. *JURNAL CIKAL CENDEKIA*. VOL 01 NO 01, Juni 2020, Halaman 33-42.  
<http://journal.upy.ac.id/index.php/CIKAL/article/view/907>.
- Nurhasanah. (2019). Belajar atau bermain : upaya memahami perkembangan anak usia dini dalam pembelajaran di lembaga paud. *Jurnal Ya Bunayya*. Volume 1, Nomor 1, hal. 119.  
<https://www.jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/yaabunayya/article/view/1306>.
- Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Suharsimi Arikunto. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Uswatun, H.M.T. & Dimiyati. (2022). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Volume 6 Issue 1 (2022) Pages 9-16 *Jurnal Obsesi*:

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini ISSN: 2549-8959. DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1166.  
[file:///C:/Users/asus/Downloads/1166-5983-2-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/asus/Downloads/1166-5983-2-PB%20(1).pdf).

Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Tadbir : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Volume 5, Nomor 2, hal. 107.  
<https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395>.