

**PENGARUH PERMAINAN WHACK A-MOLE BAGI PERKEMBANGAN  
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI TK TERATAI UNM**

Muhammad Akil Musi<sup>1</sup>, Rika Kurnia R<sup>2</sup>, Aliyah Cantika Febriyani<sup>3</sup>, Sri Kira Amriani<sup>4</sup>  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,  
Universitas Negeri Makassar

<sup>1</sup> [akrimna@yahoo.co.id](mailto:akrimna@yahoo.co.id), <sup>2</sup> [rikakurniarivai@gmail.com](mailto:rikakurniarivai@gmail.com), <sup>3</sup>  
[alياهوcantika436@gmail.com](mailto:alياهوcantika436@gmail.com), <sup>4</sup> [sri.rika.amriani@unm.ac.id](mailto:sri.rika.amriani@unm.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of the whack a-mole game on the development of gross motor skills in children aged 5-6 years at Teratai UNM Kindergarten. The research approach used is a quantitative approach with a Quasi Experimental Design research type. The population in this study was 37 children. Sampling in this research used purposive sampling technique. The sample consisted of 14 children, 7 children in the experimental group and 7 children in the control group. Data collection techniques include tests, observation and documentation. The data analysis technique used was descriptive statistical analysis and the Wilcoxon test, obtained a sig value, (2-tailed) of  $0.018 < 0.05$ , which means that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, that is, there is a difference in the average fine motor skills of children aged 5-6 years. at Teratai UNM Kindergarten. From the results of the Wilcoxon test analysis, it can be proven that the results of the research hypothesis that have been formulated are that there is a difference in the average gross motor development of children aged 5-6 years at Teratai UNM Kindergarten,  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, namely that there is an influence of the whack a-mole game on development of gross motor skills in children aged 5-6 years at Teratai UNM Kindergarten*

*Keywords: Whack a-mole, Gross Motor Skills*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *whack a-mole* bagi perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *QuasiEksperimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah 37 anak. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel terdiri dari 14 anak, 7 anak kelompok eksperimen dan 7 anak kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan uji *wilcoxon*, diperoleh nilai sig, (2- tailed) sebesar  $0.018 < 0,05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu ada perbedaan rata-rata keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM. Dari hasil analisis uji *wilcoxon* dapat dibuktikan bahwa hasil hipotesis penelitian yang telah dirumuskan yaitu ada perbedaan rata-rata perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu ada

pengaruh permainan *whack a-mole* bagi perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM

Kata Kunci: Whack a-mole, Motorik Kasar

### **A. Pendahuluan**

Anak adalah aset berharga bagi keluarganya, lingkungan sekitarnya dan bagi bangsa. Anak juga merupakan generasi penerus bangsa dimasa depan, dan jika ingin melihat suatu bangsa yang maju di masa yang akan datang maka pendidikan anak usia dini sangat perlu diperhatikan sekarang ini. Masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan aspek-aspek pengembangan kemampuan diantaranya fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, moral, dan seni. Dengan demikian, upaya pengembangan seluruh potensi anak harus dimulai pada usia dini supaya pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai dengan maksimal. Masa usia dini merupakan kesempatan emas bagi para orang tua untuk mengoptimalkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anaknya. Pemberian stimulasi yang baik akan membantu anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya.

Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non-formal, dan/atau informal. Pendidikan Anak Usia Dini jalur formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan Anak Usia Dini jalur non-formal: KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan Anak Usia Dini jalur informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. Perkembangan anak pada tahun-tahun ini sangat penting dan akan menentukan kualitasnya di masa depan. Hal itu mengacu pada Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14 menyatakan bahwa pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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.

Banyak cara untuk menyampaikan pendidikan (pembelajaran) kepada anak. Sebagai guru harus pandai menyampaikan pembelajaran kepada anak asuhnya, terlebih kepada anak usia dini, dibutuhkan ketelatenan dan kesabaran untuk mengajar anak usia dini karena mereka masih butuh banyak bimbingan dan perhatian. Jika kita tidak bisa menghadapinya dengan sabar maka kita sendiri yang akan terkena akibatnya. Upaya-upaya pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar melalui bermain (*learning through games*). Terdapat 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Keenam aspek tersebut adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, Bahasa, fisik motorik, dan seni. Salah satu aspek yang dikembangkan pada anak usia ini adalah aspek perkembangan fisik

motorik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh dengan menggunakan jari jemari dan koordinasi mata dan tangan.

Namun, fenomena yang terjadi pada lingkup Pendidikan anak usia dini adalah calistung. Fenomena calistung menitik beratkan kepada anak didik dibidang akademik. Presepsi orang tua bahwa anak yang memiliki perkembangan dan pertumbuhan yang sangat baik Ketika fasih dalam bidang calistung. Sejalan dengan itu, calistung menjadi fenomena dikarenakan ketakutan orang tua bahwa anaknya tidak pintar Ketika tidak mampu melakukan calistung. Dalam pelaksanaan pembelajaran, anak dijejali dengan berbagai tugas untuk mengembangkan kemampuan menulis, membaca, dan berhitung, tanpa memperhatikan kesiapan anak dari segi usia maupun kemampuan untuk menerima stimulasi tersebut. Seolah-olah ketiga kemampuan tersebut adalah kemampuan utama yang harus dimiliki anak, Tidak hanya masalah calistung,

kurangnya variasi kegiatan main yang disiapkan oleh guru dalam proses belajar anak juga menjadi faktor pemicu kebosanan anak. Hal itu terlihat dari penggunaan majalah secara terus-menerus sebagai media pembelajaran. Setiap hari anak mengerjakan tugas-tugas yang ada dalam majalah, sehingga tidak mengeherankan jika anak cepat bosan, tidak bergairah mengikuti kegiatan, mengganggu teman, dan membuat keributan di dalam kelas.

Permainan (*play*) merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Santrock (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Melalui permainan, anak akan memperoleh lebih banyak informasi sehingga pengetahuannya dan pemahamannya lebih kaya dan lebih mendalam. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak yang bersifat aktif dalam melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktifitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran pada anak usia dini

harus dirancang agar anak merasa tidak terbebani dalam mencapai tugas perkembangannya. Salah satu cara untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak adalah melalui aktivitas bermain di luar ruangan. Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada perkembangan motorik kasar pada anak adalah kemampuan memukul. Anak harus memiliki perencanaan gerak, kemampuan koordinasi motorik, untuk melakukan aktivitas memukul ini. Pada perencanaan gerak dibutuhkan kemampuan otak untuk membuat perencanaan dan dilaksanakan oleh motorik dalam bentuk gerak yang terkoordinasi. Kemampuan perencanaan gerak akan memacu otak untuk melatih konsentrasi. Hal yang berbeda akan terjadi bagi anak yang memiliki perencanaan gerak yang tidak berkembang dengan baik. Anak akan lebih sulit berkonsentrasi. Anak juga cenderung menghindari tugas-tugas yang melibatkan konsentrasi, seperti permainan *whack a-mole* (permainan pukul tikus). *Whack a-mole* adalah

suatu permainan memukul setiap muncul tikus dari permukaan secara berulang.

Berdasarkan fenomena diatas serta hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada 21 September 2023 di TK Teratai UNM, Jalan Bonto langkasa kampus pascasarjana UNM, Banta – Bantaeng, Kota Makassar diperoleh data terhadap peserta didik berjumlah 37 orang anak, di TK Teratai UNM tersedia 3 kelas (kelompok B1 14 orang anak, kelompok B2 12 orang anak, kelompok B3 11 orang anak). Terdapat beberapa anak yang kemampuan motorik kasarnya belum optimal, karena pada saat melakukan gerakan senam yang dicontohkan, anak-anak masih belum bisa fokus dan koordinasi antara mata dan tangan belum sesuai serta kelincahan perpindahan dari gerakan satu ke gerakan lainnya belum sesuai.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka penelitian ini diberi judul **“Pengaruh Permainan *Whack a-mole* bagi perkembangan Kemampuan Motorik Kasar**

**Anak Usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM”**.

## **B. Metode Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Djollong (2014) Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini *Quasi Eksperimental Design*. Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena tujuannya ingin mengetahui adanya pengaruh dari suatu perlakuan yang selanjutnya diuji hipotesisnya.

Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah penggunaan media *whack a-mole* dan aspek kemampuan motorik kasar anak usia 5 – 6 tahun. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil dari pengaruh permainan *whack a-mole* pada perkembangan motorik kasar anak usia 5 – 6 tahun. Hasil pemanfaatan yang

dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan yang dicapai menggunakan permainan *whack a-mole* untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 5 – 6 tahun.

Menurut (Ulfa, 2021) Variabel independen, sering disebut juga sebagai variabel bebas, variabel yang mempengaruhi. Variabel bebas juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi atau nilai yang jika muncul maka akan memunculkan (mengubah) kondisi atau nilai yang lain. Pada Penelitian ini, variabel bebasnya adalah permainan *whack a-mole*.

Menurut Djollong (2014), Variabel terikat (*depedent variable*) adalah suatu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Sering disebut variabel output, kriteria, konsekuen, Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Pada Penelitian ini, variabel terikatnya adalah kemampuan motorik kasar.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini

adalah *Quasi Eksperimental Design* dengan bentuk desain *Non-equivalent Control Group Design*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Teknik dan Prosedur pengumpulan data, menggunakan teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini melalui beberapa tahap dimulai dari perencanaan, pemberian pretest, pemberian perlakuan, pemberian posttest, hingga analisis data.

Teknik analisis data adalah suatu proses untuk menolah data dan informasi kedalam proses penelitian, nantinya data tersebut akan dijadikan sebagai hasil penelitian atau informasi baru. Proses analisis data perlu dilakukan agar tahu kevalidan data yang didapat sehingga nantinya akan memudahkan dalam proses-proses selanjutnya. Teknik analisis data terbagi menjadi dua jenis sesuai dengan penelitiannya, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif adalah teknik analisis data yang digunakan untuk

mengolah data kuantitatif yang sifatnya numerik atau dapat dihitung karena berbentuk angka statistik.

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan gambaran umum setiap data yang diperoleh dari masing-masing variabel yang diteliti, yakni gambaran keterampilan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diterapkannya permainan *whack a-mole*. Informasi dari data yang diperoleh ditampilkan dalam bentuk grafik histogram data kelompok dan distribusi frekuensi data kelompok. Analisis statistik deskriptif ini dijalankan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 26. Hasil analisis statistik deskriptif akan dipresentasikan dalam bentuk distribusi frekuensi data dan dihitung menggunakan aplikasi SPSS 26.

Uji statistik nonparametrik digunakan pada penelitian ini adalah uji beda (uji Wilcoxon signal rank test) dengan menggunakan aplikasi SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versi 24.0 for Windows. Berikut adapun kriteria keputusan pengujian adalah:

$H_0$  = diterima jika nilai Sig.

(2-tailed)  $> 0.05$ , artinya tidak dapat pengaruh permainan *whack a-mole* terhadap keterampilan motorik kasar anak di TK Teratai UNM.

$H_1$  = diterima jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0.05$ , artinya ada pengaruh permainan *Whack a-mole* terhadap keterampilan motorik kasar anak di TK Teratai UNM

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian Pengaruh Permainan Whack a-mole Bagi Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di d TK Teratai UNM secara garis besar terdiri dari 3 bagian utama yaitu : (1) bagaimana gambaran kemampuan motorik kasar pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan *whack a-mole*, bagaimana gambaran kemampuan motorik kasar pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberikan permainan engklek, apakah terdapat pengaruh media whack a-mole terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM.

*Pre-Test* dilakukan pada tanggal 7 Mei 2024 pada kelompok

eksperimen dan kelompok control. Sebelum melakukan pre-test terlebih dahulu peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan pre-test, lalu mengarahkan anak untuk duduk dengan tertib di tempat duduk masing-masing. Setelah itu, peneliti melanjutkan kegiatan pembuka dengan bernyanyi dan berdo'a.

Pada kegiatan inti, peneliti akan memberikan praktek langsung dimana peneliti menyiapkan rute yang akan dilalui anak untuk berlari dan memerintahkan anak melompat menggunakan kedua kaki dan satu kaki. Kemudian, peneliti memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Setelah melakukan kegiatan, peneliti menentukan siapa yang paling cepat selesai dan anak-anak diarahkan untuk beristirahat. Setelah istirahat peneliti memberikan kegiatan penutup.

Pelaksanaan kegiatan *pre-test* dilakukan sebanyak 1 kali dengan jumlah 7 anak kelompok control dan 7 anak kelompok eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan motoric halus anak sebelum diberi perlakuan. Berdasarkan hasil *pre-test* yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa kategori anak dalam keterampilan

motorik kasar berada pada kategori kurang (K), Cukup (C), dan baik (B).

Berdasarkan hasil penelitian mengenai keterampilan motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan permainan whack a-mole, dimana nilai terkecil 1 dan nilai terbesar 4 dengan total pernyataan/item 6, sehingga skor terkecil (nilai terkecil x banyak pernyataan = 1 x 6) sama dengan 6, dan skor terbesar (nilai terbesar x banyak pernyataan = 4 x 6) sama dengan 24, Disajikan secara lengkap pada tabel pelaksanaan pretes sebagai berikut :

**Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Keterampilan Motorik Kasar Anak Sebelum diberi Perlakuan (*Pre-Test*) Pada Kelompok Eksperimen**

	Kategori	Frekuensi	Persentase
8-11	Kurang (K)	1	14,3%
12-15	Cukup (C)	4	57,1%
16-20	Baik (B)	2	28,6%
21-24	Sangat Baik (SB)	0	0
	<b>Jumlah</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada *pre-test* yang diberikan pada kelompok eksperimen untuk mengetahui keterampilan motorik kasar anak,



terdapat 1 anak yang keterampilan motorik kasarnya berada pada kategori Kurang (K) dengan persentase 14,3% karena melalui 3 indikator yang diujikan yaitu kemampuan anak dalam berlari, Kemampuan mengkoordinasikan gerakan mata, tangan dan kaki, kemampuan anak dalam berlari dan kemampuan anak dalam meloncat. Kemudian terdapat 4 anak yang keterampilan motorik kasarnya berada pada kategori Cukup (C) dengan persentase 57,2% dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam berlari, Kemampuan mengkoordinasikan gerakan mata, tangan dan kaki, dan kemampuan dalam meloncat. Kemudian, terdapat 2 anak yang keterampilan motorik kasarnya berada pada kategori Baik (B) dengan persentase 28,6% dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam berlari, Kemampuan mengkoordinasikan gerakan mata, tangan dan kaki, dan kemampuan dalam meloncat. Kemudian tidak terdapat anak dalam kategori Sangat Baik (SB) dengan persentase 0% karena dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam berlari, Kemampuan mengkoordinasikan

gerakan mata, tangan dan kaki, dan kemampuan dalam meloncat.

**Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Keterampilan Motorik Kasar Anak Setelah diberi Perlakuan (*Post-Test*) Pada Kelompok Eksperimen**

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
8-11	Kurang (K)	0	0
12-15	Cukup (C)	0	0
16-20	Baik (B)	4	57,2%
21-24	Sangat Baik (SB)	3	42,8%
<b>Jumlah</b>		<b>7</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada *post-test* yang diberikan pada kelompok eksperimen untuk mengetahui keterampilan motorik kasar anak, tidak terdapat anak yang keterampilan motorik kasarnya berada pada kategori Kurang (K) dengan persentase 0%. Kemudian tidak terdapat pula anak yang keterampilan motorik kasarnya berada pada kategori Cukup (C) dengan 0% . Kemudian, terdapat 4 anak yang keterampilan motorik kasarnya berada pada kategori Baik (B) dengan persentase 57,2% dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam berlari, Kemampuan mengkoordinasikan

gerakan mata, tangan dan kaki, dan kemampuan dalam meloncat. Kemudian terdapat 3 anak dalam kategori Sangat Baik (SB) dengan persentase 42,8% karena dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam berlari, Kemampuan mengkoordinasikan gerakan mata, tangan dan kaki, dan kemampuan dalam meloncat tanpa bantuan peneliti.

Adapun data distribusi pengkategorian kemampuan motorik kasar anak pada kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan bermain permainan engklek tersaji dalam tabel berikut :

**Tabel 4. 3. Distribusi  
 Frekuensi Keterampilan Motorik  
 Kasar Anak Sebelum diberi  
 Perlakuan (*Pre-Test*) Pada  
 Kelompok Kontrol**

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada *pre-test* yang diberikan pada kelompok kontrol untuk mengetahui keterampilan motorik kasar anak, terdapat 1 anak yang keterampilan motorik kasar nya berada pada kategori Kurang (K) dengan persentase 14,3% karena melalui 3 indikator yang diujikan yaitu

kemampuan anak dalam berlari, Kemampuan mengkoordinasikan gerakan mata, tangan dan kaki, dan kemampuan dalam meloncat. Kemudian terdapat 4 anak yang

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
8-11	Kurang (K)	1	14,3%
12-15	Cukup (C)	4	57,2%
16-20	Baik (B)	2	28,5%
21-24	Sangat Baik (SB)	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>7</b>	<b>100%</b>

keterampilan motorik kasarnya berada pada kategori Cukup (C) dengan persentase 57,2% dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam berlari, Kemampuan mengkoordinasikan gerakan mata, tangan dan kaki, dan kemampuan dalam meloncat. Kemudian, terdapat 2 anak yang keterampilan motorik kasarnya berada pada kategori Baik (B) dengan persentase 28,5% dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam berlari, Kemampuan mengkoordinasikan gerakan mata, tangan dan kaki, dan kemampuan dalam meloncat. Kemudian tidak terdapat anak dalam kategori Sangat Baik (SB) dengan persentase 0% karena dari 3

indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam berlari, Kemampuan mengkoordinasikan gerakan mata, tangan dan kaki, dan kemampuan dalam meloncat

**Tabel 4. 4. Distribusi Frekuensi Keterampilan Motorik Kasar Anak Sebelum diberi Perlakuan (*Post-Test*) Pada Kelompok Kontrol**

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
8-11	Kurang (K)	0	0
12-15	Cukup (C)	2	28,5%
16-20	Baik (B)	3	42,9%
21-24	Sangat Baik (SB)	2	28,6
<b>Jumlah</b>		<b>7</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada *post-test* yang diberikan pada kelompok kontrol untuk mengetahui keterampilan motorik kasar anak, tidak terdapat anak yang keterampilan motorik kasar nya berada pada kategori Kurang (K) dengan persentase 0% karena melalui 3 indikator yang diujikan yaitu kemampuan anak dalam berlari, Kemampuan mengkoordinasikan gerakan mata, tangan dan kaki, dan kemampuan dalam meloncat. Kemudian terdapat 2 anak yang keterampilan motorik kasar nya berada pada kategori

Cukup (C) dengan persentase 28,5% dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam berlari, Kemampuan mengkoordinasikan gerakan mata, tangan dan kaki, dan kemampuan dalam meloncat. Kemudian, terdapat 3 anak yang keterampilan motorik kasarnya berada pada kategori Baik (B) dengan persentase 42,9% dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam berlari, Kemampuan mengkoordinasikan gerakan mata, tangan dan kaki, dan kemampuan dalam meloncat. Kemudian terdapat 2 anak dalam kategori Sangat Baik (SB) dengan persentase 28,6% karena dari 3 indikator yang telah diujikan yaitu, kemampuan anak dalam berlari, Kemampuan mengkoordinasikan gerakan mata, tangan dan kaki, dan kemampuan dalam meloncat.

Adapun rata-rata keterampilan

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.deviation
Pre-test	7	10	20	15.29	3.638
Post-test	7	12	22	17.00	3.464
Valid N (listwise)	7				

motorik kasar anak pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberi perlakuan dengan permainan

*whack a-mole* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 5. Data Analisis Pre-Test dan Post-Test Keterampilan Motorik Kasar Anak Pada Kelompok Eksperimen**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.deviation
Pre-test	7	11	20	15.57	3.464
Post-test	7	20	24	21.71	1.704
Valid N (listwise)	7				

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan yaitu sebesar 15,57% sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 21,71%. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen yaitu sebesar 6,14%. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan dengan permainan *whack a-mole* memberikan pengaruh pada keterampilan motorik kasar anak.

Kemudian rata-rata keterampilan motorik kasar anak pada kelompok kontrol sebelum dan setelah diberi perlakuan dengan kegiatan praktek langsung yaitu lari zig-zag melewati cone kerucut dapat dilihat pada tabel ini berikut ini:

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan

yaitu sebesar 15,29% sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 17,00%. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok kontrol yaitu sebesar 1.71%. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan dengan memberikan kegiatan praktek langsung yaitu berlari secara zig-zag melewati cone kerucut memberikan pengaruh terhadap keterampilan motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil *analisis descriptive statistics* skor *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing mengalami peningkatan nilai *post-test*, namun pada kelompok eksperimen diberi perlakuan permainan *whack a-mole* mengalami peningkatan lebih besar dibandingkan menggunakan kegiatan praktek langsung yaitu berlari secara zig-zag melewati cone kerucut, dimana pada kelompok eksperimen terjadi peningkatan sebesar 6,14% sedangkan pada kelompok kontrol terjadi peningkatan sebesar 1,71%. Dari perolehan skor kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dapat disimpulkan bahwa permainan

*whack a-mole* lebih berpengaruh terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Uji Wilcoxon sign rank test pada kelompok eksperimen digunakan untuk melihat adanya pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu permainan *whack a-mole* dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan uji wilcoxon pada kelompok kontrol digunakan untuk melihat adanya pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu dengan bermain engklek untuk membandingkan dan melihat perbedaan antara *pre-test* dan *post-test*. Adapun kriterianya yaitu jika nilai sig. (2-tailed) < 0,5 maka adanya perubahan setelah diberi perlakuan, dan jika nilai sig. (2-tailed) > 0,5, maka tidak terjadi perubahan setelah diberi perlakuan. Berikut tabel uji Wilcoxon keterampilan motorik kasar anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

**Tabel 4. 6. Hasil Uji Wilcoxon Keterampilan Motorik Kasar Anak Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

- a. Post tes-Kontrol < Pretest-Kontrol
- b. Post tes-Kontrol > Pretest-Kontrol

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post tes-Kontrol- Negative Ranks	2 <sup>a</sup>	4.50	9.00
pretest Kontrol Positive Ranks	5 <sup>b</sup>	3.80	19.00
Ties	0 <sup>c</sup>		
Total	7		

c. Post tes-Kontrol = Pretest-Kontrol

a. Wilcoxon Signed Ranks

Test

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	Post Test Eksperimen – Pre Test Eksperimen	Post Test kontrol – Pretest kontrol
Z	-2.375 <sup>b</sup>	-.851 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.018	.395

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan uji *wilcoxon* diatas menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus pada kelompok eksperimen sebesar -2,375 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,018 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan keterampilan motorik halus anak pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Hasil uji wilcoxon diatas pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa sebesar -851 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,395 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perubahan keterampilan motorik halus anak pada kelompok

kontrol sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Melalui uji *wilcoxon* yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan untuk kelompok eksperimen berpengaruh terhadap keterampilan motorik halus anak. Sehingga kegiatan menggunakan permainan *whack a-mole* memberikan dampak atau pengaruh terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM.

### **1. Gambaran keterampilan motorik kasar pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan *whack a-mole***

Sebelum diberi perlakuan permainan *whack a-mole*, tingkat keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun masuk kedalam kategori Cukup (C) dan Baik (B), dengan skor rata-rata 15,57% pada kelompok eksperimen. Dari hasil skor rata-rata pre-test kelompok eksperimen dapat diketahui bahwa sebelum diberi perlakuan permainan jigsaw puzzle tingkat keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Teratai

UNM masuk dalam kategori Cukup (C). Sedangkan setelah diberi perlakuan permainan jigsaw puzzle, keterampilan motorik halus anak pada kelompok eksperimen berada pada kategori Baik (B) dan Sangat Baik (SB), dengan skor rata-rata 21,71%. Sehingga dapat dikatakan kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa permainan *whack a-mole* dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, pernyataan ini diperkuat oleh hasil uji analisis statistik deskriptif dan uji *wilcoxon* yang hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata skor keterampilan motorik kasar anak pada kelompok eksperimen terdapat peningkatan atau terjadi perubahan yang signifikan dibandingkan keterampilan motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan permainan *whack a-mole*.

### **2. Bagaimana gambaran keterampilan motorik kasar pada kelompok control sebelum dan sesudah diberikan Media Permainan Engklek**

Sebelum diberi media permainan engklek, tingkat keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun masuk kedalam kategori Cukup (C) dan Baik (B), dengan skor rata-rata 15,29% pada kelompok kontrol. Dari hasil skor rata-rata *pre-test* kelompok kontrol dapat diketahui bahwa sebelum diberi perlakuan bermain permainan engklek tingkat keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM masuk dalam kategori Cukup (C). Sedangkan setelah diberi perlakuan media permainan engklek pada kelompok kontrol, keterampilan motorik halus anak pada kelompok kontrol berada pada kategori Cukup (C) dan Baik (B), dengan skor rata-rata 17,00%. Sehingga dapat dikatakan kelompok kontrol mengalami peningkatan tetapi tidak signifikan dibandingkan dengan kelompok eksperimen.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah

dilakukan menunjukkan bahwa perlakuan kegiatan praktek langsung dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, pernyataan ini diperkuat oleh hasil uji analisis statistik deskriptif dan uji *wilcoxon* yang hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata skor keterampilan motorik kasar anak pada kelompok kontrol terdapat peningkatan atau terjadi perubahan sebesar 1,71%, perubahan yang terjadi tidak signifikan dibandingkan dengan kelompok eksperimen.

### **3. Pengaruh permainan *whack a-mole* terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun**

Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks diperoleh sebesar sebesar -2,375 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,018 < 0,05$ , maka  $H_0$  dan  $H_a$  diterima artinya terdapat pengaruh kegiatan dengan permainan *whack a-mole* terhadap keterampilan motorik kasar anak. Sedangkan kelompok kontrol diperoleh sebesar -851 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar

0,395>0,05. Dari uji wilcoxon tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen lebih meningkat dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kemudian skor rata-rata kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan permainan whack a-mole sebesar 22%, sedangkan kelompok kontrol diperoleh sebesar 15,86%, sehingga dapat diketahui skor rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh permainan whack a-mole terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan data yang diperoleh pada saat penelitian, dapat disimpulkan bahwa :

1. Gambaran perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM sebelum diberi perlakuan permainan *whack a-mole* pada kelompok eksperimen masih tergolong rendah. Sedangkan setelah diberi perlakuan permainan *whack a-mole* pada kelompok eksperimen

keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 6,14%

2. Gambaran perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM sebelum diberi perlakuan kegiatan praktek langsung pada kelompok kontrol masih tergolong cukup rendah. Sedangkan setelah diberi perlakuan kegiatan praktek langsung perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 1,71%
3. Terdapat pengaruh yang signifikan pada kegiatan permainan *whack a-mole* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Teratai UNM.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Abdullah, Prof. M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Prof. M. Abdullah, Ed.; 1st ed.). Aswaja Pressindo.



- Amirullah, SE., M. M. (2016). POPULASI DAN SAMPEL (pemahaman, jenis dan teknik). In *Bayumedia Publishing Malang* (pp. 68–80). Bayumedia Publisher Malang.
- Arifiyanti, N., Fitriana, R., Kusmiyati, R., Sari, N. K., & Usriyah, siti. (2019). Motorik Kasar Anak Usia Dini. *STAINU Purworejo: Jurnal Al\_Athfal*, 2(2), 36–44. [https://ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/Al\\_Athfal](https://ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/Al_Athfal)
- Chen, Y. T., Hou, C. J., Derek, N., Huang, S. bin, Huang, M. W., & Wang, Y. Y. (2021). Evaluation of the reaction time and accuracy rate in normal subjects, MCI, and dementia using serious games. *Applied Sciences (Switzerland)*, 11(2), 1–14. <https://doi.org/10.3390/app11020628>
- Djollong, A. F. (2014). Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif. *ISTIQRA'*, 2(2), 87–100.
- Farida, A. M. P. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *RAUDHAH*, IV(2).
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimize Cogtivate Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Febriani, E. (2015). Upaya Meningkatkan Pengembangan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B TK Al-Hidayah Palaosan Tahun Pelajaran 2015-2016. *Meratas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi*, 35.
- Hardiyanti, D. (2021). Bermain: Perspektif Tentang Pengalaman Bermain Guru PAUD dan Praktik Bermain Pada Pembelajaran di PAUD. *Sentra Cendekia*, 2(2), 38–49. <http://ejournal.ivet.ac.id/index.php/sc>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52.
- Herlina, & Amal, A. (2021). Pengaruh Keterampilan Origami dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Pada TK Sulawesi Kota Makassar. *SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN 2021*, 1217–1225.
- Hidayah, L. (2016). UPAYA MENINGKATKAN KELINCAHAN ANAK MELALUI PERMAINAN LARI BOLAK-BALIK DI TK B RA CHOIRUL FIKRI NGEMPLAK SLEMAN SLEMAN. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 682.
- Hidayanti, M. (2013). PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN BAKIAK. *JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI*, 7(1), 195.
- Hidayati, A. (2016). MERANGSANG PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU. *SAWWA*, 12(1), 151.
- Ilhami, B. S., & Khaironi, M. (2018). PELAKSANAAN JOYFULL LEARNING BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL SASAK UNTUK

- MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 2(2), 59–65.
- Kershen, D. L. (2014). European decisions about the “Whack-a-mole” game. *GM Crops & Food*, 5(1), 4–7. <https://doi.org/10.4161/gmcr.27777>
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3(1), 1–12. <https://pdfs.semanticscholar.org>
- Kurnia, R. R. (2022). Model Pembelajaran Numerasi Berbahan Alam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Awal Di Tk Hajar Aswad Makassar. *EDUKIDS : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 70.
- Kusumaningtyas, L. E. (2016). Bermain Dalam Rangka Mengembangkan Motorik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah Dan Sekolah*, 1(1), 47.
- Mahmud, B. (2018). URGENSI STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87.
- Mardiana, M., Parwoto, & Ilyas, S. N. (2021). PENGARUH KEGIATAN BERMAIN KREASI MOZAIK DENGAN WALLPAPER TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN. *GENERASI EMAS : Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 4(2), 53.
- Mukhtar, N. (2018). PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM
- MENSTIMULASI PERKEMBANGAN FISIK-MOTORIK ANAK USIA DINI. *SELING : Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 125–138.
- Musi, M. A., sadaruddin, & Mulyadi. (2017). IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 117.
- Musthofa, A. (2022). HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK PRA SEKOLAH. *Jurnal Sehat Masada*, 16(1), 163–174.
- Na'imah, N. (2022). Urgensi Bahasa Inggris Dikembangkan Sejak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2564–2572. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1916>
- Prastiwi, M. H. (2019). Pertumbuhan dan Perkembangan Anak usia 3-6 tahun. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10(2), 242–249. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.162>
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak usia Dini. *TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui KAtivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 2, 41.
- Rizqi, A. (2018). *Minigame Puzzle Dan Arcade Pada Game “Aviar” Berbasis Virtual Reality*.
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak pada Usia Dini. *At-Ta'dib : Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 192–209.

- Saripudin, A. (2019). ANALISIS TUMBUH KEMBANG ANAK DITINJAU DARI ASPEK PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI. *Jurnal Equalita*, 1(1), 115. <http://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/equalita/article/view/5161>
- Setyawan, D. A., Hadi, H., & Royana, I. F. (2018). KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA KOTA SURAKARTA. *JURNAL PENJAKORA*, 5(1), 17.
- Sulistyo, I. T., Pudyaningtyas, A. R., & Sholeha, V. (2021). PROFIL KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(3). <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Suryadi, A. (2017). Perancangan Aplikasi game edukasi menggunakan Model Waterfall. *Jurnal PETIK*, 3(1), 8–13.
- Suryana, D., & Pd, M. (2018). Hakikat Anak Usia Dini. In dadan Suryana & M.Pd (Eds.), *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak* (Pertama). PRENADAMEDIA GROUP.
- Tahir, M. Y., Rismayani, Sartika, I. D., & Hartika, A. S. (2019). Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan. *NANAEKE : Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 39.
- Thabroni, G. (2022, September). *Perkembangan Motorik Motorik Kasar dan Halus : Pengertian, Tujuan, Fungsi, dll.*
- <https://serupa.id/perkembangan-motorik>
- Trisnarningsih, S. I., Komang, I., Wiyasa, N., Darsana, W., Dasar, J. P., Kunci, K.-K., Zig-Zag, L., Kasar, P. M., & Dini, A. U. (2019). PENGARUH LARI ZIG-ZAG BERBANTUAN KURSI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B TK SILA DHARMA. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(1), 100–109. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD>
- Ula Al Etivali, A., & PS, A. M. B. K. (2019). Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal : Penelitian Medan Agama*, 10(2), 213.
- Ulfa, M. N. (2020). Peran Keluarga dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 3(1), 14–19. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.46>
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian dalam Penelitian Pendidikan. *Al Fathonah : Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 342–352.