

**PENGARUH PERMAINAN BOARDGAME TERHADAP KEMAMPUAN  
MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK KANAK NUR  
ILAAHI LUBUK BUAYA PADANG**

Yefni Astuti<sup>1</sup>, Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd<sup>2</sup>, Setiyo Utoyo<sup>3</sup>, Delfi Eliza<sup>4</sup>

<sup>1</sup>PGPAUD FIP Universitas Negeri Padang

<sup>1</sup>[yefniastuti@gmail.com](mailto:yefniastuti@gmail.com), <sup>2</sup>[nennymahyuddin@fip.unp.ac.id](mailto:nennymahyuddin@fip.unp.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the problem of children's gross motor skills not yet developing optimally, namely locomotor, non-locomotor and manipulative movement abilities. This happens because of the negative impact of modern games, better known as gadgets. This study aims to find out whether board games have an effect on the gross motor skills of children aged 5-6 years at the Nur Ilaahi Kindergarten in Padang. The research method used is quantitative with an experimental approach in the form of pre-experiments. Using a research sample in class B1 consisting of 12 children. The data analysis techniques used include normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. To test the differences in children's gross motor skills before and after being given treatment. The results of research data analysis, the total score and average pre-test were 190 and 15.83. Meanwhile, the total score and post-test average were 282 and 23.5. The research results can be said to be significant because the use of board games can stimulate children's gross motor skills. Thus it can be concluded that there is an influence of board games on the gross motor skills of children aged 5-6 years at Nur Ilaahi Kindergarten Lubuk Buaya Padang.)*

*Keywords: Early Childhood, Gross Motor Skills, Board Game*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi dengan permasalahan kemampuan motorik kasar anak yang belum berkembang secara optimal, pada kemampuan gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Hal ini terjadi karena dampak negat dari permainan modern yang lebih dikenal dengan sebutan gadget. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah berpengaruh permainan *Boardgame* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak Nur Ilaahi Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan *eksperimen* dalam bentuk *pre-eksperimen*. Menggunakan sampel penelitian di kelas B1 yang terdiri dari 12 anak. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Untuk menguji perbedaan kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil analisis data penelitian, total skor dan rata-rata pre-test adalah 190 dan 15,83. Sedangkan total skor dan ratarata post-test adalah 282 dan 23,5. Hasil penelitian

dapat dikatakan signifikan karena penggunaan permainan *Boardgame* dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan *Boardgame* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak Kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya Padang.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Motorik Kasar, Board Game

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan anak usia dini merupakan Pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga berumur enam tahun (Fadillah et al., 2021; Saputra, 2018; Sudarsana, 2018; Yusuf et al., 2023). Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan (Fadillah et al., 2021; Nurachadijat & Selvia, 2023; Saputra, 2018). Sejalan dengan pendapat tersebut, (Pertiwi et al., 2021) juga menyatakan bahwa, Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun, yang menyangkut seluruh aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikir emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal.

Motorik kasar merupakan kemampuan tubuh yang menggunakan otot-otot besar (Hanum & Rohita, 2020; Hidayanti, 2013). (Decaprio, 2013) mengatakan bahwa motorik kasar merupakan kemampuan tubuh yang memakai seluruh otot-otot besar atau sebagian otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri anak. Monicha (2020) ; Rismayanthi (2013) kemampuan motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan sebagian maupun keseluruhan anggota tubuh yang meliputi komponen koordinasi, keseimbangan, kecepatan, ketangkasan, dan kekuatan dalam setiap gerakan lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulasi.

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi Padang pada kelompok B pengembangan motorik kasar anak usia dini sudah di terapkan kepada anak, tetapi media yang digunakan masih kurang bervariasi. Kemampuan

motorik kasar anak belum berkembang secara optimal, pada kemampuan gerak lokomotor, gerak non-lokomotor, dan gerak manipulatif. Hal ini dapat dilihat pada saat melakukan kegiatan motorik kasar, yaitu: pada kegiatan bermain. Permasalahan tersebut merupakan salah satu dampak negatif dari permainan modern yang lebih dikenal dengan sebutan gadget. Sebagian anak yang sudah mengenal permainan modern seperti game online, video games, dan konten sosial media lainnya cenderung mengalami ketagihan dan kecanduan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merasa perlu adanya variasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk menarik minat anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Media yang akan peneliti gunakan adalah media *boardgame*.

*Boardgame* merupakan permainan yang dimainkan diatas papan (Fadillah et al., 2021; Hanum & Rohita, 2020; Pratiwi & Kristanto, 2014) Menurut Noda et al., (2019) *boardgame* adalah istilah umum untuk permainan yang dimainkan dengan menempatkan, memindahkan, atau mengeluarkan bidak pada papan dan

menggunakan format permainan dimana bidak digerakkan dengan cara tertentu pada papan yang ditandai dengan pola. Sedangkan menurut Romadhon & Islam (2022); Tangidy & Setiawan, (2016) *Board game* merupakan permainan yang menggunakan beberapa benda yang diposisikan dan saling bertukar berlandaskan aturan bermain, pada sebuah bidang atau papan yang telah diberi tanda tertentu.

## **B. Metode Penelitian**

Berdasarkan dengan judul yaitu pengaruh permainan board game terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *eksperiment* dalam bentuk *pre eksperiment design* yang menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Penelitian dilakukan di Taman Kanak Kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya Padang, dengan melibatkan seluruh populasi anak yang berjumlah 88 anak. Sampel menggunakan satu kelas yaitu kelas B1 yang beranggotakan 12 anak.

Metode penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah checklist.

Format checklist memuat indikator pencapaian perkembangan yang sudah ditetapkan, format checklist berisi indicator perkembangan untuk mengukur ketercapaian tujuan dan kompetensi dasar yang ditetapkan di modul ajar.

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

penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa pengaruh permainan *board game* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Terdapat 7 indikator pertanyaan yang menjadi instrument yang akan di nilai peneliti selama proses penelitian yaitu: 1) Anak mampu berjalan mengikuti garis lurus; 2) Anak mampu berjalan mengikuti garis bergelombang atau zig-zag; 3) Anak mampu melompat; 4) Anak mampu menyeimbangkan tubuh saat berputar; 5) Anak mampu menahan tubuh dengan satu kaki; 6) Anak mampu meniup balon; 7) Anak mampu melempar benda.

Hasil penelitian diolah menggunakan SPSS. Pengolahan data penelitian dilakukan secara terstruktur, tujuannya untuk melihat

hasil penelitian apakah memperoleh data yang valid dengan melewati beberapa tahap uji menggunakan aplikasi SPSS.

Data yang diperoleh dalam penelitian bersumber dari pre-test dan post-test melalui penggunaan instrument penilaian yang terdiri dari 7 butir item pertanyaan. Adapun kriteria penilaian instrument dilakukan sebagai berikut: Mahir/M diberi skor 4, Cakap/C diberi skor 3, Mulai Muncul/MM diberi skor 2, dan Belum Muncul/BM diberi skor 1. Pengolahan data yang dilakukan menggunakan data berupa skor. Data yang di hasilkan kemudian diolah menggunakan SPSS dengan menggunakan penelitian pre-eksperimen dengan bentuk *one group pretest-posttest design* yang bertujuan untuk melihat pengaruh permainan *board game* dengan memberikan perlakuan tertentu.

Untuk menyimpulkan implikasi dari hasil penelitian, hipotesis diperiksa melalui pemanfaatan uji-t. Sebelum uji-t penilaian untuk normalitas dan homogenitas dilakukan. Hasil penyelidikan pengaruh permainan board game

terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak Kanak Nur Ilaahi Padang digambarkan berdasarkan analisis data berikut:

**Table 1. Uji Normalitas**

**Tests of Normality**

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		Shapiro-Wilk	
		Statistic	Df	Statistic	Df
Pengaruh Board game	Pre test	.196	12	.200*	.925
	Post tes	.183	12	.200*	.903

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dasar pengambilan keputusan dalam

uji normalitas *Shapiro Wilk* yaitu:

- a) Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal.
- b) Jika nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Nilai sig *Shapiro Wilk* untuk *pre test* dan *post test* kelas eksperimen yaitu 0,330 dan 0,173. Berdasarkan

uji normalitas perhitungan diatas dengan menggunakan *Shapiro Wilk* dapat rata-rata berdistribusi normal karena memiliki sig > 0,05 disimpulkan bahwa data *pre test* dan *post test* berdistribusi normal.

**Table 2. Uji Homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene	Statistic	df1	df2	Sig.
Pengaruh Board game	Based on Mean	1.998	1	22	.172	
	Based on Median	1.335	1	22	.260	
	Based on Median and with adjusted df	1.335	1	19.723	.262	
	Based on trimmed mean	2.034	1	22	.168	

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan *SPSS 30* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa data sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian

hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *statistic parametrik* yaitu *paired sample test*. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikansi.

**Table 3 Hasil Uji Hipotesis.**

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 <i>Pre test</i>	15.8333	12	2.24958	.64940
<i>Post test</i>	23.5000	12	3.14787	.90871

Data diatas menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) untuk *pre test* adalah 15.83 sedangkan untuk *post test* adalah 23.50. Berikut hasil uji untuk menentukan apakah perbedaan antara *pre test* dan *design post test* bermakna signifikansi atau tidak.

**Table 4. Hasil Paired Sampel Test**

**Paired Samples Test**

Paired Differences	T	df	Significance
--------------------	---	----	--------------

	Mean	Std. Deviation	Mean	95% Confidence Interval of the Difference		Sig.	Two-Sided	Sig.
				Lower	Upper			
Pair 1 <i>Pre test</i>	-7.66069	1.37068	-7.66069	-8.53756	-6.79382	.1101	<.001	<.001
<i>Post test</i>	667		756	577	376			

Berdasarkan tabel uji *paired sample test* di atas disimpulkan bahwa nilai sig diperoleh data sebesar 0,001 dimana ada perbedaan antara kemampuan motorik kasar anak pada saat sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Berdasarkan tabel output hasil uji t, diperoleh nilai sig = 0,001, yang berarti lebih kecil dari  $\alpha$  0,05. Dengan demikian, Ho ditolak dan Ha diterima. Ho = tidak terdapat pengaruh pada kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan *board game* dinyatakan ditolak. Ha = ada terdapat pengaruh pada kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan *board game*, dinyatakan diterima.

Berdasarkan penelitian pengaruh permainan board game terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak Kanak Nur Ilaahi Padang, diperlukan pembahasan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Pada hasil pre-test dan post-test terdapat peningkatan yang signifikan, diketahui bahwa rata-rata pada pre-test yaitu 15,83 dan rata-rata pada post-test yaitu 23,5. Hal ini menandakan bahwa media board game memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak.

Setiap kemampuan anak dalam instrument penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dalam kemampuan anak-anak yang semakin baik dalam melakukan gerakan motorik kasar mengenai instrument penelitian. Anak-anak mampu melakukan gerakan dengan baik dan benar, seperti anak mampu berjalan digaris lurus, anak mampu berjalan bergelombang, anak melompat dengan baik, anak mampu berputar dengan baik, anak mampu menyeimbangkan badannya ketika

berdiri dengan satu kaki, anak mampu meniup balon, dan anak mampu melempar benda.

Setelah diberikan perlakuan sebanyak 3 kali, kemampuan anak meningkat setiap harinya. Anak yang sebelumnya membutuhkan bantuan dalam melakukan kegiatan motorik kasar, kini sudah mampu melakukannya sendiri tanpa bantuan. Anak tidak hanya lebih aktif dalam berpartisipasi, tetapi juga lebih percaya diri dalam melakukan sesuatu. Bahkan anak-anak yang sebelumnya tidak mampu meniup balon, sekarang mampu meniup balon setelah melakukan permainan *board game* bersama teman-temannya.

*Board game* merupakan permainan dengan menggunakan bidang datar atau papan dengan peraturan yang mengikat serta dimainkan oleh beberapa orang dengan beberapa pertanyaan untuk menentukan laju permainan serta harus menerima konsekuensi menang atau kalah (Aeni, 2019; Mulyono, 2025; Ningtyas, 2023). (Simanjuntak et al., 2019) *Board game* adalah jenis permainan yang melibatkan bidak yang dipindahkan atau ditempatkan

pada permukaan atau papan yang telah ditandai sebelumnya dan permainan dimulai sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. *Board game* penting digunakan untuk pendidikan karena menekankan pada penalaran dan motivasi belajar anak.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan board game nilai tertinggi 28 dan nilai terendah 19. Angka nilai rata-rata kelas eksperimen 23,5. Berdasarkan hasil analisis data pada tabel uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi 0,172. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai sig 0,172>0,05 dan dapat dinyatakan data bersifat homogeny. Berdasarkan hasil analisis data pada tabel uji hipotesis diperoleh nilai sig. 0,001. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai sig. 0,001<0,05 dan disimpulkan bahwa permainan board game berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak. Jadi, dengan permainan board game dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia

5-6 tahun di Taman Kanak Kanak Nur Ilaahi Padang. Diharapkan kepada guru agar dapat memberikan motivasi belajar anak dengan media-media yang menarik yang dapat menunjang pada kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Peneliti lanjutan, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk sumber bacaan dan sumbangan pemikiran dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan board game.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aeni, A. N. (2019). Persepsi Guru SD Dan Mahasiswa Calon Guru SD Tentang Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *Lutfatulatifah, & JR Maranatha (Ed.), Rekonstruksi Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Dasar: Menjawab Tantangan Dan Tren Masa Datang*, 136–157.
- Decaprio, R. (2013). *Aplikasi teori pembelajaran motorik di sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Fadillah, R. A. N., Nurhayati, D., & Rachminingsih, I. (2021). Perancangan Board Game Pengenalan Hewan dan Habitatnya Untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *ATRAT: Jurnal Seni*

- Rupa*, 9(1), 49–56.
- Hanum, A., & Rohita, R. (2020). Kegiatan sentra olah tubuh dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 89–101.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195–200.
- Monicha, N. (2020). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit. *Jurnal Cikal Cendekia*, 1(1).
- Mulyono, M. (2025). *Cash Flow Management:: Teori Dan Aplikasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan board game sebagai media pembelajaran untuk melatih berpikir kreatif siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871–880.
- Noda, S., Shirotsuki, K., & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13, 1–21.
- Nurachadijat, K., & Selvia, M. (2023). Peran Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dalam Implementasi Kurikulum dan Metode Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 57–66.
- Pertiwi, D., Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2021). Persepsi orangtua terhadap pentingnya calistung untuk anak usia 5-6 tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 62–69.
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B. Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2 Oktober).
- Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan keterampilan gerak dasar sebagai stimulasi motorik bagi anak taman kanak-kanak melalui aktivitas jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1).
- Romadhon, A. F., & Islam, M. A. (2022). Board Game Engklek Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di PAUD Mutiara Bunda Sidoarjo. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 3(3), 124–138.
- Saputra, A. (2018). Pendidikan anak pada usia dini. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 192–209.
- Simanjuntak, M. M. P., Afirianto, T., & Wardhono, W. S. (2019). Pengembangan Board Game Edukasi Dengan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Permainan Ular Tangga). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2425–2435.

- Sudarsana, I. K. (2018). Membentuk karakter anak sebagai generasi penerus bangsa melalui pendidikan anak usia dini. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 1(1).
- Tangidy, A. M., & Setiawan, T. A. (2016). Toleransi melalui model budaya Pela Gandong menggunakan media board game untuk mahasiswa. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 11(2), 16–25.
- Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *Plamboyan Edu*, 1(1), 37–44.