

Editorial Team

EDITOR IN-CHIEF

- Assoc. Prof. Dr. Drs. Abubakar Ajalil, M.Si, SCOPUS ID. [58634461600](#), Universitas Serambi Mekkah, Indonesia

MANAGING EDITOR

- Dr. Dian Aswita, S.Pd, M. Pd, Universitas Negeri Makasar, ID SCOPUS : [57202957850](#), Indonesia

SECTION EDITORS

- Prof. Dr. Magdalena Mo Ching Mok, M. Ed, Educational University of Hongkong, ID SCOPUS 7006024212, Hong Kong
- Dr. Asriani, S. Pd., M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Indonesia
- Dr. Hj. Rani Siti Fitriani, S.S., M. Hum, Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia
- Dr. Wahyu Khafidah, S.Pd.I, MA, Serambi Mekkah University, Indonesia
- Dr. Usman Effendi, S.Sos., MM, Universitas Persada Indonesia YAI Jakarta, Indonesia, Indonesia
- Dr. Arfriani Maifizar S,E, M.Si., Universitas Teuku Umar Aceh Barat, Indonesia, ID SCOPUS [57210744149](#), Indonesia
- Zhao Jing, M. ED, Gizhou Education University, China, China
- Nurlaili Ramli, S. SiT., MPH, Health Polytechnic of the Ministry of Health in Aceh, Aceh Besar. ID SCOPUS [57195919249](#), Indonesia
- Zaiyana Zaiyana Putri, Universitas Serambi Mekkah, ID SCOPUS [57211267424](#), Indonesia
- Fitri Wulandari, S.Pd., M. Hum, Universitas Islam Riau, ID SINTA 6704089, Indonesia
- JUNAIDI S, PD., M.PD., Universitas Serambi Mekkah, Indonesia
- Said Ali Akbar, S. Pd., M. Si, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh ID SCOPUS [57190374979](#), Indonesia
- Muhammad Fajrin Pane, SH.I., M. Hum, Politeknik Tanjung Balai, Sumatera Utara, Indonesia
- Anita Noviyanti, S. Pd., M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia, ID SCOPUS [57219092073](#), Indonesia
- Drs. Burhanuddin AG,. M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Aceh Indonesia, ID SCOPUS [57219343469](#), Indonesia
- Drs. Jailani, M. Pd, Universitas Serambi Mekkah ID SCOPUS [57219098536](#) Indonesia
- Drs. Ridhwan Ismail, M. Pd, Universitas Serambi Mekkah ID SCOPUS [57219091724](#), Indonesia
- Dr. Hj. Israwati, M. Si, Universitas Syiah Kuala, ID SCOPUS [57211263956](#), Indonesia

- Drs. Yulsafli - MA, Universitas Serambi Mekkah, ID SCOPUS , Indonesia
- Drs. Anwar S. Pd., M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh ID SCOPUS [58634699300](#), Indonesia
- Drs. Muhammad Isa, M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Aceh ID SCOPUS [57205735891](#), Indonesia
- Prof. Mahendran, P.hD, Universitas Pendidikan Sultan Idris, Malaysia
- Dr. J. Karthikeyan, Ph.D, National College, Tiruchirappali, India
- Sophia Manning, Ph.D, Kean University New Jersey, USA
- Dra. Hj. Ismawirna, M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, [ID SCOPUS](#), Indonesia
- Dra. Hj. Armi, M. Si, Universitas Serambi Mekkah, ID SCOPUS [57219094630](#), Indonesia
- Muhammad Aulia, S.Pd., MTSOL,.MA.(Res)., Ph.D. ID Scopus ID [58785862800](#) Universitas Syiah Kuala, Indonesia
- Septhia Irnanda, S.Pd., M.Tsol., Ph.D, ID Scopus [57209573672](#), Universitas Serambi Mekkah, Indonesia
- Dr. Soetam Rizky Wicaksono, M.M, ID Scopus [57209459047](#), Machung University, Indonesia
- Dr. Lutfi Yondri, M.Hum. ID Scopus [24391756000](#), Kajian Budaya dan Arkeologi Indonesia
- Kamarullah, S. Pdi., M. Pd, Universitas Muhammadiyah Mahakarya Aceh, ID Scopus [58577051200](#), Indonesia
- Teuku Afriliansyah, Universitas Bumi Persada, ID Scopus [57200726172](#), Indonesia
- Suci Maulina, MA, Universitas Jabal Ghafur, ID Scopus [57204472764](#), Indonesia
- Dr. Cut Nya Dhin, S. Pd., M. Pd, Universitas Islam Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia
- WEB AND OJS MANAGER**
- Munawir Munawir, ST,. MT, Universitas Serambi Mekkah, ID SCOPUS [57194214483](#) Indonesia

ADMINISTRATOR OFFICE TEAM

- Dra. Ismawirna M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia. ID. SCOPUS 57463492600,. ID SINTA 6167918, Indonesia
- Dra. Armi M, Si, Universitas Serambi Mekkah, Aceh. Indonesia ID SCOPUS [57219094630](#), Indonesia
- Said Ali Akbar, S. Pd., M. Si, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh ID SCOPUS 57190374979, Indonesia

ENGLISH LANGUAGE ADVISORS

- Septhia Irnanda, S.Pd., M.Tsol., Ph.D, Universitas Serambi Mekkah, Aceh ID SCOPUS 5720957372, Indonesia
- Sabrina, S. Pd., M. Appling., M. Tran, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia
- Muhammad Aulia, S.Pd., MTSOL,.MA.(Res)., Ph.D, Syiah Kuala University, Aceh, ID SCOPUS, [58785862800](#), Indonesia

LAYOUT EDITORS

- Samsuddin Samsuddin, Program Studi Teknik Komputer - Universitas Serambi Mekkah
- Dr. Nasir Ibrahim, SE., M. Si, Universitas Serambi Mekkah, Indonesia
- Dr. Hj. Elvitriana, Universitas Serambi Mekkah, Indonesia
- Firdaus, Designer Grafis Zoom Printing, Aceh, Indonesia

PROOFREADERS

- Prof. Dr. Asnawi Abdullah, BSc.PH, MHSM, MSc.HPPF, DLSHTM, Ph.D, Universitas Muhammadiyah, Aceh, ID SCOPUS : 57202957850, Indonesia
- Ery Utomo, P.hD, Universitas Negeri Jakarta
- Muslem Daud, S. Ag., M. Ed., Ph.D, Universitas Serambi Mekkah, Aceh, Indonesia, Indonesia
- Dr. Faradiba Sari Harahap, S. Pd., M. Pd, Politeknik Tanjung Balai, Sumatera Utara, Indonesia
- Dr. Muhammad Subhan, Ph.D., M.Sc., B.Eng., MLogM, Aff.M.ASCE, King Abdul Aziz University, Saudi Arabia
- Muhammad Aulia, S.Pd., MTSOL,.MA.(Res)., Ph.D, Syiah Kuala University, Aceh, ID SCOPUS [58785862800](#), Indonesia
- Exkarach Denang, M. Ed., Ph,D, Udom Tani University, Thailand
- Sabrina, S. Pd., M. Appling., M. Tran, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia
- Prof. Yunisrina Qismullah Yusuf, S. Pd., M. Ed., Ph.D, Universitas Syiah Kuala, Aceh, ID SCOPUS : [55351138500](#), Indonesia
- Dr. H. Muhammad Alfatih Suryadilaga, S.Ag., M. Ag, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Depok, Indonesia
- Sukri Adani, S. Pd., M. Pd, STKIP Muhammadiyah Abdiya, ID Sinta 5984339, Indonesia

Indexed by :

1. SINTA 4,
2. Base,
3. Copernicus,
4. ONESearch,
5. Demession,
6. Moraref
7. Garuda,
8. Crossref,
9. Copernicus,
10. WordCat,
11. CiteFactor,
12. ISJD
13. Scilit,
14. Europub,
15. Advance Science Index

Pengaruh Permainan *Crepe Paper Laser Maze* Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Azahra Tulak Tallu

Rapika Syam¹, Hajeni², Nurdin Salama³,

¹Rapika Syam adalah Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia
Email: rapikasyam@gmail.com

²Hajeni adalah Dosen PGPAUD Universitas Muhammadiyah Palopo , Indonesia
Email : hajeni@umpalopo.ac.id

³Nurdin Salama adalah Dosen PGPAUD Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia
Email : nurdinsalama@umpalopo.ac.id

⁴Wahyuni Ulpi adalah Ketua Prodi PGPAUD Universitas Muhammadiyah Palopo,
Indonesia
Email : wahyuniulpi@umpalopo.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan *crepe paper laser maze* di TK Azahra Tulak Tallu. Jenis penelitian yang digunakan adalah Pre-ekperimen. Subjek penelitian ini berjumlah 11 anak. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji beda wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami perubahan perolehan nilai dibandingkan sebelum perlakuan diberikan dengan nilai T hitung (55) > T tabel (11) dan Z hitung (2,80) > Z tabel (1,645). Dengan demikian hipotesis diterima. Disimpulkan bahwa pengaruh perkembangan motorik kasar anak sebelum kegiatan *crepe paper laser maze* masih kurang dan setelah diberikan kegiatan *crepe paper laser maze* perkembangan motorik kasar anak mengalami perubahan dan ada pengaruh *crepe paper laser maze* terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B TK Azahra Tulak Tallu.

Katakunci ; motorik kasar , permainan crepe paper laser maze , anak usia dini

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini merupakan masa emas yang dimana pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Sejalan dengan pendapat (Hajeni & Anton, 2024) Masa anak usia dini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni dan sosial emosional. Menurut NAEYC (National Asosiation for the Education of Young Children) (Watini, 2019) menjelaskan anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 Tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga, pendidikan pra sekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD. Menurut (Kamelia, 2019) Masa lima tahun pertama pertumbuhan dan perkembangan anak juga sering disebut juga dengan masa keemasan, sebab pada masa itu keadaan fisik maupun seluruh kemampuan anak berkembang dengan pesat. Salah satu kemampuan

pada anak TK yang berkembang dengan pesat adalah kemampuan fisik motoriknya. Proses tumbuh kembang kemampuan fisik motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Menurut (Salama et al., 2021) Masa kanak-kanak dianggap sangat tepat untuk belajar keterampilan motorik karena tubuh anak-anak lebih fleksibel daripada tubuh orang dewasa atau remaja oleh karena itu pada masa ini diperlukan bimbingan dan stimulus yang tepat agar perkembangan fisik motorik anak dapat berkembang secara optimal.

Menurut Samsuddin (Ngkeri, 2022) Pemberian Stimulasi pada anak usia dini sangat penting bagi perkembangan anak selanjutnya hal ini disebabkan karena masa usia dini merupakan masa peka bagi anak dalam menerima rangsangan atau stimulus, salah satu aspek perkembangan yang harus di stimulasi pada anak usia dini adalah kemampuan motorik kasar dampak jika motorik kasar anak kurang distimulasi sejak dini yaitu dapat membuat gerakan tidak seimbang antara anggota tubuh bagian kanan dan kiri pada anak, gangguan refleks tubuh anak, serta gangguan tonus otot pada anak. Perkembangan motorik kasar pada anak adalah salah satu aspek penting yang harus di perhatikan oleh guru dan orang tua, sebab anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik akan lebih luwes dalam bergaul dengan teman-temannya hal ini tentu saja akan berpengaruh pada kepercayaan diri anak saat bersosialisasi dengan teman-temannya. Menurut (Sulistyo et al., 2021) Kemampuan motorik kasar adalah hal penting bagi kehidupan anak kematangan diri anak berpengaruh pada kemampuan motorik kasar anak.

Sejalan dengan pendapat diatas menurut (Mahmud, 2019) anak yang memiliki keterampilan motorik kasar yang baik cenderung lebih lincah dan tanggap gerakannya menjadi lebih teratur dan terkoordinasi sehingga mendukung peningkatan rasa percaya dirinya. Sementara itu Menurut Yenny dalam (Anggraini, 2020) menjelaskan bahwa motorik kasar merupakan kemampuan untuk mengordinasi gerak otot-otot besar, seperti tangan, kaki dan seluruh anggota tubuh sehubungan dengan hal tersebut adapun metode untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan bermain. Menurut (Nurlailah, 2022) menyatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak yang harus diperhatikan oleh orang tua dan guru karena dengan bermain anak akan mempersiapkan otak mereka terhadap tantangan yang akan dihadapinya kelak dikemudian hari.

Salah satu jenis permainan aktif yang mampu merangsang perkembangan motorik kasar anak adalah permainan *crepe paper laser maze*. menurut (Saputri, 2024) *crepe paper laser maze* adalah kegiatan yang menarik dan bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak (TK) Meskipun bentuk permainannya tergolong sederhana, tetap dibutuhkan upaya fisik untuk melakukannya berupa gerakan dan konsentrasi untuk memainkannya tentu dapat membantu motorik kasar anak.

Menurut (Novriana & Novianti, 2022) Permainan *crepe paper laser maze* ini berpengaruh positif terhadap para pemainnya berupa kemampuan yang dapat membantu fisik motorik anak seperti ketangkasan, kelincahan dan kelenturan, selain itu permainan ini juga mengandung unsur gerak, seperti berjalan, berjinjit, melompat, atau melakukan

gerakan antisipasi, serta berlari-lari kecil, sehingga dengan permainan ini anak akan selalu bergerak dan tentunya dalam permainan ini akan mengasyikkan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan pada tanggal 01, 02 dan 04 Oktober 2024, diperoleh masalah di Taman Kanak-Kanak Azahra Tulak Tallu, dimana terlihat anak memiliki kemampuan motorik kasar yang masih kurang berdasarkan aspek penilaian perkembangan kemampuan motorik kasar anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), selain itu berdasarkan pengamatan langsung terlihat pada saat melakukan aktivitas senam sehat yang dilakukan setiap hari Jumat dimana sebelum melakukan kegiatan senam terlebih dahulu guru memberikan pemanasan dimana terlihat 3 anak belum mampu mempertahankan tubuhnya ketika berada di berbagai posisi seperti pada saat melakukan gerak satu kaki atau bentuk pesawat terbang dan belum memiliki kekuatan saat melompat sesuai gerakan yang diinstruksikan oleh guru. Selain itu terlihat 2 anak belum mampu mengubah posisi tubuhnya saat melompat dengan tepat seperti pada saat anak melompat ke depan dengan satu kaki dan belum mampu menyesuaikan gerak dengan berbagai posisi, serta terlihat 2 belum mampu melakukan gerakan dengan jangkauan yang luas terlihat ketika senam dimulai anak hanya diam dan tidak mengikuti gerakan senam.

Selain itu hasil wawancara yang dilakukan dengan guru yaitu salah satu penyebab dari kurangnya atau tidak berkembangnya kemampuan motorik kasar anak yaitu karena kurangnya kegiatan yang melibatkan motorik kasar anak, dimana kegiatan yang dilakukan hanya kegiatan senam sehat setiap hari Jumat, selain itu kurang beragamnya media permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, yang dimana permainan motorik kasar yang ada di sekolah tersebut hanya permainan tangga majemuk dan perosotan.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis mengajukan salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yaitu permainan *crepe paper laser maze*. Menurut (Hallway Laser Maze, n.d.) permainan *crepe paper laser maze* merupakan permainan yang menyenangkan, mudah diterapkan dan aman untuk anak, dengan tujuan untuk melatih keseimbangan, kekuatan, kelincahan, koordinasi dan kelenturan agar kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang dengan optimal. Dari uraian tersebut peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang Pengaruh Permainan *Crepe Paper Laser Maze* Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Azahra Tulak Tallu.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Disgn* dengan tujuan membandingkan keadaan sebelum perlakuan dengan keadaan setelah perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Menurut Sugiyono (Siti, 2019) desain penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan:

O₁ : Nilai Pretest perkembangan motorik kasar anak (sebelum diberi perlakuan *crepe paper laser maze*)

X : Perlakuan yang diberikan yaitu *crepe paper laser maze*

O₂ : Nilai *Posttest* perkembangan motorik kasar anak (setelah diberi perlakuan *crepe paper laser maze*)

Penelitian ini direncanakan akan dilakukan di TK Azahra Desa Tulak Tallu dan waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap pada bulan April-Mei tahun pelajaran 2024/2025. Populasi menurut Sugiyono (Aeniyatul, 2019) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh anak didik kelompok B (5-6 th) TK Azhara yang berjumlah 11 orang.

Dalam penelitian ini teknik *sampling* yang digunakan adalah *nonprobability sampling* dengan teknik yang diambil yaitu *sampling* jenuh (*sensus*). Sugiyono (Nurkamelia, 2019) Teknik *sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel maka dari itu penulis memilih sampel menggunakan teknik *sampling* jenuh karena jumlah populasi yang relatif kecil. Sehingga sampel yang digunakan pada penelitian ini seluruh anak kelompok B (5-6 th) yang berjumlah 11 orang.

Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sugiyono (Nurkamelia, 2019) mengemukakan variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel independen (terikat), sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu *crepe paper laser maze* dan variabel terikatnya yaitu motorik kasar anak.

Pendekatan yang di gunakan pada penelitian ini adalah pendekatan penelitian bersifat kuantitatif. Sugiyono (Nurkamelia, 2019) mengemukakan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik adapun jenis penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen. Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini melalui beberapa tahap dimulai dari perencanaan, pemberian *pretest*, pemberian perlakuan, pemberian *posttest* hingga analisis data .

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari keseluruhan responden atau sumber data lain terkumpul. Menurut Sugiyono (Nurkamelia, 2019) mengemukakan bahwa data yang diperoleh yaitu dengan menceklis kemampuan motorik kasar anak pada lembar observasi anak sesuai kategori yang digunakan yang telah diubah dalam bentuk angka sebagai nilai yang dicapai dengan menggunakan skala pengukuran terlihat seperti pada tabel berikut ini:

Table 1
Skala kategori perkembangan anak

No	Kategori	Nilai
1	BB	1
2	MB	2
3	BSH	3
4	BSB	4

Sumber : (Nurkamelia, 2019)

Setelah semua data yang diperoleh sebelum dan sesudah melakukan permainan *crepe paper laser maze* selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik non parametrik. Statistik deskriptif di maksudkan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah melakukan permainan *crepe paper laser maze* dengan mengumpulkan data dari jumlah nilai yang dicapai anak berdasarkan hasil observasi. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis rata-rata tingkat pencapaian perkembangan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data tersebut sebagaimana adanya. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata tingkat perkembangan kemampuan motorik kasar anak menurut (Ismawati, 2022) adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

P : Rata-rata
 $\sum X$: Nilai data
 N : Jumlah data

Statistik non parametrik digunakan dengan alasan bahwa data penelitian ini diambil dengan sistem peringkat (ordinal) peserta didik berdasarkan perkembangan motorik kasarnya yang dikelola pada statistik ini. Menurut Santoso (Nasril, 2020) jika jumlah data terlalu sedikit bisa diusahakan penambahan maka diusahakan penambahan data hingga memenuhi prosedur parametrik dimana statistik parametrik memiliki sekitar 30 data atau lebih. Jadi alasan peneliti mengambil statistik non parametrik karena sampel data yang digunakan hanya berjumlah 11 anak. Sehingga untuk analisis uji beda wilcoxon dengan rumus sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \frac{N(N+1)}{4}}{\frac{\sqrt{N(N+1)(2N+1)}}{24}}$$

Keterangan : Z : Landasan Pengujian, T : Keseluruhan jumlah rangking yang bertanda sama, dan N : Jumlah sampel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif di maksudkan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah melakukan permainan *crepe paper laser maze* dengan mengumpulkan data dari jumlah nilai yang dicapai anak berdasarkan hasil observasi.

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis rata-rata tingkat pencapaian perkembangan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data tersebut sebagaimana adanya.

Tabel 2.
Kemampuan motorik kasar anak sebelum kegiatan *Crepe Paper Laser Maze*

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	13 – 15	BSB	1	9,09 %
2	10 – 12	BSH	2	18,18 %
3	7 – 9	MB	6	54,55%
4	4 – 6	BB	2	18,18%
Jumlah			11	100%

Sumber tabel : Lampiran Data Mentah

Sumber pencapaian skor: Penilaian di TK Azahrah Tulak Tallu

Tabel diatas menunjukkan bahwa 1 orang anak pada rentang 13-15 dikategorikan berkembang sangat baik, 2 orang anak pada rentang 10-12 dikategorikan berkembang sesuai harapan, 6 orang anak pada rentang 7-9 dikategorikan mulai berkembang, 2 orang anak pada rentang 4-6 dikategorikan belum berkembang. Dengan demikian dapat diketahui bahwa perkembangan motorik kasar anak sebelum diberi perlakuan kegiatan *crepe paper laser maze* menunjukkan bahwa dari 11 jumlah anak 9,09 % berada pada kategori berkembang sangat baik, 18,18 % berada pada kategori berkembang sesuai harapan, 54,55% berada pada kategori mulai berkembang dan 18,18% berada pada kategori belum berkembang.

Tabel 3
Kemampuan motorik kasar anak sesudah kegiatan *crepe paper laser maze*

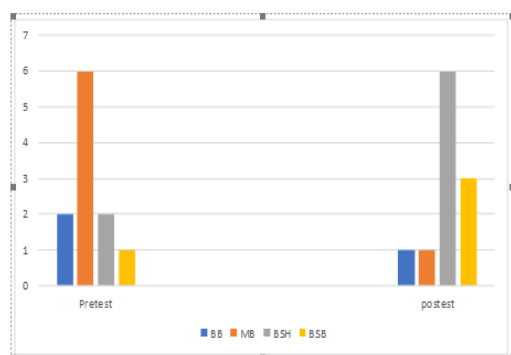
No	RentangNilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	13 – 15	BSB	3	27,27%
2	10 – 12	BSH	6	54,55%
3	7 – 9	MB	1	9,09 %
4	4 – 6	BB	1	9,09 %
Jumlah			11	100%

Sumber : Lampiran Data Mentah

Sumber pencapaian skor: Penilaian di TK Azahrah Tulak Tallu

Tabel diatas menunjukkan bahwa 3 orang anak pada rentang 13-15, dikategorikan berkembang sangat baik, 6 orang anak pada rentang 10-12 dikategorikan berkembang sesuai harapan, 1 orang anak pada rentang 7-9 dikategorikan mulai berkembang dan 1 orang anak pada rentang 4-6 dikategorikan belum berkembang. Dengan demikian dapat diketahui bahwa perkembangan motorik kasar anak sebelum diberi perlakuan kegiatan *crepe paper laser maze* menunjukkan bahwa dari 11 jumlah anak 27,27% berada pada kategori berkembang sangat baik, 54,55% berada pada kategori berkembang sesuai

harapan, 9,09 % berada pada kategori mulai berkembang, 9,09 % berada pada kategori belum berkembang.



Gambar 1. Hasil Pretest dan Posttest kemampuan Motorik Kasar Anak

posttest kemampuan motorik kasar anak menunjukkan 1 orang anak pada kategori Belum Berkembang (BB), 1 orang anak pada kategori Mulai Berkembang (MB), 6 orang anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta 3 orang anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pengaruh crepe paper laser maze terhadap perkembangan motorik kasar anak

Dari hasil penelitian diperoleh data terkait dengan penagaruh *crepe paper laser maze* terhadap perkembangan motorik kasar anak, sebagaimana terlihat dalam tabel berikut :

Tabel 4

Pengaruh Kegiatan *crepe paper laser maze* Terhadap Kemampuan Motorik kasar Anak

No.	Nama Anak	Nilai Statistik Kemampuan Motorik Kasar		Selisih Nilai (O2 – O1)	Rangking	Tanda Rangking	
		Sebelum (O1)	Sesudah (O2)			+	-
1	FTI	6	9	3	3	3	
2	KSY	6	6	0	-	-	
3	SRL	7	12	5	7,5	7,5	
4	RSK	8	12	4	4,5	4,5	
5	MSY	10	15	5	7,5	7,5	
6	HM	7	12	5	7,5	7,5	
7	RAN	8	15	7	10	10	
8	MFG	7	11	4	4,5	4,5	
9	RRD	10	11	1	1	1	
10	ESZ	7	12	5	7,5	7,5	
11	FRH	13	15	2	2	2	
Jumlah Nilai		89	130	Nilai T = 55			
Nilai rata-rata		8,09	11,82				

Sumber : Indikator Data Mentah 2024

Berdasarkan Tabel 4 mengenai data tentang kemampuan motorik kasar anak yang ditemukan sebelum dan sesudah kegiatan *crepe paper laser maze* menunjukkan bahwa rangking bertanda (+) = 55 dan jumlah rangking yang bertanda (-) = 0, maka T merupakan jumlah rangking yang lebih kecil. Dalam pengambilan keputusan jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ = H_0 diterima H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh *crepe paper laser maze* terhadap perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B TK Azahra Tulak Tallu, jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ = H_0 ditolak H_1 diterima artinya ada pengaruh *crepe paper laser maze* terhadap perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B TK Azahra Tulak Tallu, jika $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ = H_0 diterima H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh *crepe paper laser maze* terhadap perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B TK Azahra Tulak Tallu, jika $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ = H_0 ditolak H_1 diterima artinya ada pengaruh *crepe paper laser maze* terhadap perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B TK Azahra Tulak Tallu.

Adapun nilai T hitung yang diperoleh yaitu 55 dan T tabel 11 maka diperoleh hasil $T_{hitung} (55) > T_{tabel} (11)$ H_1 diterima H_0 ditolak artinya ada pengaruh *crepe paper laser maze* terhadap perkembangan motorik kasar anak, sedangkan nilai Z hitung diperoleh yaitu 2,80 dan Z tabel 1,645 maka diperoleh hasil $Z_{hitung} (2,80) > Z_{tabel} (1,645)$ H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya ada pengaruh *crepe paper laser maze* terhadap perkembangan motorik kasar anak.

Hasil uji menunjukkan bahwa terjadi perubahan nilai pada perkembangan motorik kasar anak sebelum dan sesudah melakukan kegiatan *crepe paper laser maze*, hal tersebut menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak menerima perlakuan dengan kata lain terjadi perubahan perolehan nilai setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Crepe Paper Laser Maze* Berpengaruh Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak,

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (*Hallway Laser Maze*, n.d.) bahwa *crepe paper laser maze* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar, keseimbangan, koordinasi tubuh, dan berpikir kreatif. Hal yang terkandung dalam kegiatan *crepe paper laser maze* dapat berpengaruh pada motorik kasar anak yaitu adanya kegiatan melatih keseimbangan tubuh ketika anak menggunakan satu kaki pada saat melangkah melewati rintangan kertas *crepe* tanpa menyentuh, selain itu melatih kelenturan anak saat melewati rintangan *crepe paper* pada sela kertas *crepe* yang terbentang serta melatih kelincahan anak dalam melewati rintangan sesuai waktu yang telah ditetapkan.

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan guna mendukung hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, maka dengan diterimanya hipotesis (H_1) menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang terjadi dari kegiatan *crepe paper laser maze* terhadap perkembangan motorik kasar anak di TK Azahra Tulak Tallu, artinya perkembangan motorik kasar anak berkembang sangat baik dengan melakukan kegiatan *crepe paper laser maze* dibandingkan sebelum melakukan kegiatan *crepe paper laser maze*. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Saputri, 2024) *crepe paper laser maze* merupakan kegiatan yang menarik dan bermanfaat untuk mengembangkan

kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak (TK). Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Novriana & Novianti, 2022) Permainan *crepe paper laser maze* ini berpengaruh positif terhadap para pemainnya berupa kemampuan yang dapat membantu fisik motorik anak seperti ketangkasan, kelincahan dan kelenturan, selain itu permainan ini juga mengandung unsur gerak, seperti berjalan, berjinjit, melompat, atau melakukan gerakan antisipasi, serta berlari-lari kecil, sehingga dengan permainan ini anak akan selalu bergerak dan tentunya dalam permainan ini akan mengasyikkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Perkembangan motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan berupa kegiatan *crepe paper laser maze* dimana 1 anak berada pada kategori berkembang sangat baik dengan persentase 9,09 %, 2 anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 18,18 %, 6 anak berada pada kategori mulai berkembang dengan persentase 54,55% dan 2 anak berada pada kategori belum berkembang dengan persentase 18,18%. Perkembangan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan *crepe paper laser maze* dimana 3 anak pada kategori berkembang sangat baik dengan persentase 27,27%, 6 anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 54,55%, 1 anak berada pada kategori mulai berkembang dengan persentase 9,09 % dan 1 anak berada pada kategori belum berkembang dengan persentase 9,09 %. Ada pengaruh *crepe paper laser maze* terhadap perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B TK Azahra Tulak Tallu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeniyatul. (2019). Metode Penelitian. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 3, 1–9.
- Anggraini, Y. (2020). Anak Kelompok B Melalui Permainan Footprints Di Tk Aba 7 Malang. *Jpp Paud Fkip Untirta*, 7(2), 175–184.
- Hajeni, & Anton, T. (2024). *Pengembangan Media “ Geometri Tarik ” Untuk Perkembangan Anak Usia Dini*. 3(1), 228–240.
- Hallway Laser Maze. (N.D.). Cs Mott Children’s Hospital. Retrieved January 8, 2025, From <https://www.mottchildren.org/posts/camp-little-victors/hallway-laser-maze>
- Ismawati. (2022). *Pengaruh Metode Proyek Kolaborasi Dengan Media Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Pada Kelompok B Di Tk Kartika Jaya Xx-34 Kabupaten Gowa*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.
- Kamelia, N. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) Stppa Tercapai Di Ra Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta. *Kindergarten: Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 112. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9064>
- Mahmud, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>
- Nasril, U. K. (2020). *Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik*

- Halus Anak Kelompok B Tk Tunas Harapan Kota Palopo*. Universitas Muhammadiyah Palopo.
- Ngkeri, I. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Footprint Di Kelompok B1 Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Ii Palopo*. Universitas Muhammadiyah Palopo.
- Novriana, I. A., & Novianti, R. (2022). *The Influence Of Crepe Paper Laser Maze Games Towards Gross Motor Ability Of Children Aged 5-6 Years In Ra Mau ' Izah Hasanah Tampan Sub-District Pekanbaru City Pengaruh Permainan Crepe Paper Laser Maze Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6*. 1–15.
- Nurkamelia. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) Stppa Tercapai Di Ra Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta. *Of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 112–136. <https://doi.org/10.24127/Diversifikasi.V1i2.611>
- Nurlailah, R. (2022). Pengaruh Permainan Jejak Kaki Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Mandiri Pitue. *Indonesian Journal Of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 281. <https://doi.org/10.35473/Ijec.V4i1.1315>
- Salama, N., Duriani, Ulpi, W., & Herianti. (2021). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Menggunakan Media Cetak Pelepah Pisang Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Smart Paud*, 4(1), 11–22.
- Saputri, M. M. C. (2024). *Pengaruh Bermain Crepe Paper Laser Maze Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk*. Pt. Media Kreatif Cenedekia. https://sabyan.id/pengaruh-bermain-crepe-paper-laser-maze-terhadap-kemampuan-motorik-kasar-anak-usia-5-6-tahun-di-tk/#Google_Vignette
- Siti, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Beberan Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Tk Intan Permata Asiyiyah Makamhaji. *Repository Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Sulistyo, I. T., Pudyaningtyas, A. R., & Solehah, V. (2021). Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kuamara Cendekia*, 9(3), 156–161.
- Watini, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Pada Tk Labschool Stai Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 110. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V4i1.190>

Copyright © 2025, Rapika Syam, Hajeni, Nurdin Salama

The manuscript open access article distributed under the Creative Commons CC BY-SA 4.0, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.