



Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa terhadap Motorik Kasar Anak Usia Dini

Mouly Hasyila Nur Kintani^{1*}, Febriyanti², Elsa Cindrya³, Kurniati Rezki Fitra⁴, Muhamad Afdoli Ramadoni⁵

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang

⁴Universitas Negeri, Semarang

⁵Universitas Muhammadiyah, Palembang

Correspondence: E-mail: lalahasyim1@gmail.com

ABSTRACTS

Abstrak: Penelitian ini berjudul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini di TK Terpadu Islam Al-Fath Talang Kelapa.” Latar belakang penelitian didasari rendahnya kemampuan motorik kasar sebagian anak kelompok B di TK, disebabkan kurangnya variasi media pembelajaran yang mendukung aktivitas fisik anak. Permainan ular tangga raksasa dipilih dalam penelitian ini karena melibatkan gerakan aktif seperti berjalan, melompat, dan melangkah yang dapat melatih otot-otot besar anak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap peningkatan motorik kasar anak usia dini dengan menggunakan pendekatan kuantitatif desain *ex-post facto*. Subjek penelitian adalah anak kelompok B di TK yang berjumlah 25 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan rubrik penilaian, angket yang diberikan kepada guru, serta dokumentasi. Butir instrumen dinyatakan valid apabila nilai *r*-hitung > *r*-tabel dengan taraf signifikansi 5% dengan uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan nilai 0,835 dinyatakan instrumen reliabel dan konsisten. uji prasyarat menerapkan uji normalitas data dan linearitas, analisis regresi linier sederhana guna mengetahui pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap motorik kasar anak, serta diperkuat dengan koefisien determinasi (R^2) untuk melihat kontribusi permainan terhadap variasi motorik kasar anak usia dini. Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga raksasa berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. Dengan begitu, permainan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk

ARTICLE INFO

Article History:

Received 04 Jun 2025

Revised 05 Jun 2025

Accepted 30 Ags 2025

Available online 31 Ags 2025

Kata kunci:

Anak usia dini,
Motorik kasar,
Media pembelajaran,
Stimulasi fisik

Keywords:

Early childhood,
Gross motor skills
Instructional Media
Physical Stimulation

menstimulasi gerakan motorik kasar anak di lembaga pendidikan anak usia dini.

Abstract: *Abstract: This study is entitled "The Effect of Giant Snakes and Ladders Game on Gross Motor Skills in Early Childhood at Al-Fath Talang Kelapa Islamic Integrated Kindergarten." The background of the study is based on the low gross motor skills of some group B children in kindergarten, due to the lack of varied learning media that support children's physical activities. The giant snakes and ladders game was chosen in this study because it involves active movements such as walking, jumping, and stepping that can train children's large muscles. The study aims to determine the effect of the giant snakes and ladders game on the improvement of gross motor skills in early childhood using a quantitative approach with an ex post facto design. The subjects of the study were 25 group B children in kindergarten. Data collection techniques were carried out through observation with an assessment rubric, questionnaires given to teachers, and documentation. Instrument items are declared valid if the calculated r value is $> r$ table with a significance level of 5% with a reliability test using a coefficient Cronbach's Alpha with a value of 0.835, the instrument is stated to be reliable and consistent. The prerequisite test applies data normality and linearity tests, simple linear regression analysis to determine the effect of the giant snakes and ladders game on children's gross motor skills, and is strengthened by the coefficient of determination (R^2) to examine the contribution of play to variations in gross motor skills in early childhood. It can be concluded that the giant snakes and ladders game significantly influences the development of gross motor skills in early childhood. Therefore, this game can be used as an effective and enjoyable learning medium to stimulate children's gross motor skills in early childhood education institutions.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak usia pra-sekolah sangat penting sebagai fondasi utama dalam mempersiapkan generasi masa depan (Rani et al., 2023). Pada masa ini, anak-anak berada dalam fase perkembangan yang pesat yang dikenal dengan masa emas (*golden age*), baik secara fisik, kognitif, sosial, maupun emosional (Rahmilita et al., 2025). Pendidikan anak usia dini menjadi tahap yang krusial dalam pendidikan formal karena dapat memberikan bekal pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang menjadi dasar pembentukan karakter anak. Pada masa ini anak harus diberikan stimulus serta yang dapat mendukung tumbuh dan kembang anak agar memberikan pengalaman yang berharga (Erna et al., 2022).

Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini ialah perkembangan motorik kasar, yaitu yang melibatkan kemampuan gerak tubuh seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar. Keterampilan motorik kasar anak yang baik berkontribusi dalam perkembangan aspek lainnya baik dalam kognitif maupun social-emosional. Jika fisik motorik berkembang secara baik, Maka perkembangan yang lain pun juga berkembang dengan baik (Endah et al., 2023). Oleh karena itu, pemberian stimulasi motorik kasar harus diberikan secara aktif, terencana, dan menyenangkan agar anak mampu mengembangkan kekuatan, kelincahan keseimbangan, serta koordinasi tubuhnya dengan maksimal. Karena pada dasarnya anak usia 4–5 tahun harus mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk mengembangkan fleksibilitas, kelincahan, dan keseimbangan (Fachrurrazi & Made, 2020).

Salah satu strategi efektif dalam menstimulus motorik kasar anak dapat melalui pendekatan bermain. Bermain dipahami sebagai dunia anak yang mampu memberikan pengalaman langsung melalui aktivitas fisik. Sebagai seorang guru memiliki peran penting dalam merancang kegiatan permainan edukatif yang menyesuaikan dengan kebutuhan anak. Diantara berbagai media permainan edukatif, permainan ular tangga raksasa dapat menjadi salah satu permainan yang inovasi yang menarik. Permainan ular tangga raksasa memberikan manfaat bagi anak usia dini yaitu memberikan suasana yang menyenangkan, mengembangkan motorik kasar anak (Wayan et al., 2024). Kemudian, bermain bagi anak tidak hanya membuat mereka berkeringat tetapi juga memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan, mengembangkan kecerdasan intra dan interpersonal, meningkatkan ketajaman indra, dan memacu kreativitas (Panggung Sutapa et al., 20221). Permainan papan ini dapat diperbesar sehingga anak berperan sebagai pion yang bergerak sesuai angka dadu, dengan permainan ini mampu melatih koordinasi, keseimbangan, kekuatan otot, konsentrasi, dan kemampuan dalam bersosialisasi (Surya et al., 2022).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan ular tangga raksasa dianggap dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini secara signifikan. Misalnya pada penelitian Ranai Oktaviani yang menjelaskan bahwa dengan mengembangkan media ular tangga kreatif untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, dan hasil dari penelitian tersebut ditunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan fisik setelah diberikan *treatment* (Septriani & Indra, 2023). Kemudian, penelitian lain yang dilakukan Nersa menyatakan bahwa permainan ular tangga raksasa memberikan dampak positif pada kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di kota Pekanbaru penelitian (Mutiara et al., 2024). Selanjutnya penelitian yang dilakukan Ellinawati menegaskan bahwa permainan ular tangga merupakan media pembelajaran motorik kasar yang menyenangkan dan memberikan pengalaman bermain yang mengasah kemampuan fisik dan sosial anak usia 4–5 tahun (Ellinawati et al., 2021). Namun, belum ada kajian kontekstual secara khusus di TK Terpadu Islam Al-Fath Talang Kelapa yang menghadapi keterbatasan media pembelajaran motorik kasar, sehingga perlu adanya inovasi media pembelajaran yang aktif mampu melibatkan anak secara fisik.

Hasil observasi awal yang dilakukan di TK Terpadu Islam Al-Fath Talang Kelapa dari 25 anak, 60% belum mampu melakukan gerakan melompat dengan baik dan 40% anak belum mampu melempar dengan koordinasi yang tepat, menunjukkan bahwa stimulasi motorik kasar anak masih kurang optimal. Media pembelajaran yang tersedia masih cenderung monoton, tidak bervariasi, dan jarang melibatkan aktivitas fisik anak dalam skala besar. Jika kondisi seperti ini dibiarkan, maka dikhawatirkan akan menghambat perkembangan motorik kasar anak, sehingga dapat berdampak

pada kesulitan dalam aktivitas sehari-hari maupun proses belajar yang membutuhkan kekuatan dan koordinasi tubuh anak (Eko et al., 2025). Melalui penerapan permainan ular tangga raksasa secara terstruktur dan berkelanjutan, diharapkan dapat meningkatkan motorik kasar anak secara signifikan. Permainan ini juga memberi ruang bagi anak untuk bergerak bebas sambil belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya (Retno et al., 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan penelitian belum optimalnya pemanfaatan edukatif berskala besar seperti ular tagga raksasa dalam menstimulus motorik kasar anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk menganalisis pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap motorik kasar anak usia dini di TK Terpadu Islam Al-Fath Talang Kelapa.

2. METODE

Pada penelitian ini menerapkan metode penelitian kuantitatif. Menurut Crowell penelitian kuantitatif dapat dipahami sebagai suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan hubungan antara dua variabel secara sistematis dan terukur, dengan dasar hipotesis yang dibangun dari teori-teori yang telah ada sebelumnya, serta dilakukan melalui pengumpulan data menggunakan instrumen tertentu (Sandu & Ali, 2025). Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Ex-post facto*, yang bertujuan untuk mengkaji hubungan antara variabel bebas (permainan ular tangga raksasa) dengan variabel terikat (motorik kasar anak usia dini) berdasarkan fakta yang sudah terjadi di lapangan. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan guna mengetahui sejauh mana keterlibatan anak dalam permainan ular tangga raksasa berpengaruh terhadap motorik kasar anak usia dini. Subjek penelitian yang digunakan yaitu anak kelompok B di TK Terpadu Islam Al-Fath talang kelapa berjumlah 25 anak (11 laki-laki dan 14 perempuan). Pemilihan subjek diterapkan dengan teknik purposive sampling dengan berdasarkan pertimbangan bahwa anak-anak tersebut telah mengikuti aktivitas pembelajaran dengan media permainan ular tangga raksasa.

Data penelitian didapatkan melalui tiga teknik, yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan guna menilai keterampilan motorik kasar anak yang mencakup kemampuan berjalan, berlari, melompat, serta keseimbangan tubuh anak. Dalam observasi terdapat 2 komponen yang menjadi objek penelitian, yaitu; aktor (pelaku), dan activities (aktivitas) (Hanum et al., 2023). Angket diberikan kepada guru guna memperoleh informasi mengenai keterlibatan anak dalam permainan ular tangga raksasa. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mendukung data berupa catatan aktivitas pembelajaran dan bukti visual kegiatan anak.

Instrumen penelitian dilakukan uji validitas dengan menggunakan validitas isi (*content validity*) dengan meminta penilaian dari tiga orang ahli yang terdiri dari dosen PAUD dan praktisi pendidikan anak usia dini, serta untuk memperkuat uji validitas, data empiris dianalisis menggunakan teknik korelasi produk moment antara skor butir soal dengan skor soal. Butir instrument dinyatakan valid apabila nilai r -hitung $>$ r -tabel dengan taraf signifikansi 5%. Kemudian, uji reliabilitas instrument diterapkan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* yang menghasilkan nilai sebesar 0,835 yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian tergolong reliable dan konsisten dalam mengukur variabel penelitian.

Data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif guna menggambarkan capaian keterlibatan anak dalam permainan ular tangga raksasa dan motorik kasar. Kemudian akan dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas data dan linearitas yang dilanjutkan dengan analisis regresi linier sederhana guna mengetahui seberapa besar pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap motorik kasar anak. Hasil analisis akan diperkuat dengan koefisien determinasi (R^2) untuk melihat kontribusi permainan terhadap variasi motorik kasar anak usia dini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian yang memiliki dua variabel, yaitu permainan ular tangga raksasa (variabel X) dan motorik kasar anak (variabel Y). Perlu adanya uji normalitas data yang bertujuan guna mengevaluasi apakah distribusi data dari dua variabel penelitian dapat mengikuti pola distribusi normal. Uji normalitas data menerapkan metode Kolmogorov – Smirnov pada tingkat signifikansi 0,05. Hasil uji normalitas didapatkan nilai sebagai berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas

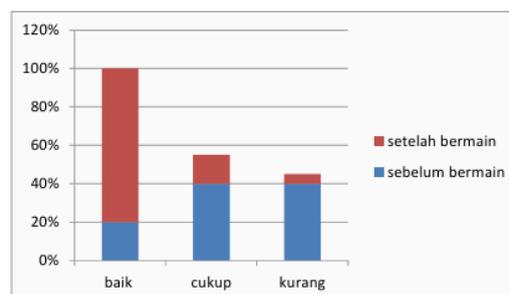
		Angket Motorik
		Kasar
N		25
Normal parameters^{a,b}	mean	43,56
	Std.Devition	7,725
Most extreme deferences	absolute	,157
	Positive	,157
	Negative	-,116
	Test statistic	,157
	Asmp.sig. (2-tailed)	,112

Berdasarkan hasil analisis statistik dengan menerapkan metode kolmogorov-Smirnov memperlihatkan bahwa nilai signifikasi (2-tailed) untuk variabel motorik kasar pada anak sebesar 0,112 yang mana nilainya lebih besar dari pada 0,05 ($0,112 > 0,05$). Sesuai dengan criteria pertama bahwa jika nilai Signifikasi pada kolom Asymp.sig. (2-tailed) lebih dari 0,05 maka data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Maka, dapat dikatakan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

3.1. Permainan Ular Tangga Raksasa

Selama usia prasekolah (3–5 tahun), anak akan mengalami perkembangan fisik, kognitif, dan sosial yang pesat. Bermain merupakan fasilitator utama perkembangan karena anak-anak mampu bereksplorasi dan berinteraksi dengan lingkungannya sambil belajar dan memperoleh keterampilan melalui bermain (Katherine et al., 2024). Permainan ular tangga raksasa merupakan salah satu bentuk pembelajaran aktif yang melibatkan anak-anak dalam proses belajar melalui permainan. Pembelajaran aktif adalah metode pengajaran yang membuat anak terlibat langsung dalam pengalaman belajar yang bermakna, sehingga mereka terus berpikir dan berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung (Nikmatius & Yusron, 2024). Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data untuk variabel X dilakukan melalui observasi, dengan guru sebagai objek pengamatan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah menerapkan metode active learning secara keseluruhan. Permainan ular tangga raksasa telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut merupakan gambaran grafik hasil observasi untuk variabel X, yaitu permainan ular tangga raksasa.

**Gambar 1.** Peningkatan Keseimbangan

Berdasarkan data grafik 1 terlihat bahwa mayoritas guru TK Terpadu Islam Al Fath Talang Kelapa menyatakan adanya perubahan yang signifikan dalam keterampilan anak setelah bermain ular tangga raksasa. Dengan penjabaran sebelum bermain 20% anak berada dalam kategori baik, dan setelah bermain angka ini meningkat menjadi 80%. Anak yang berada dalam kategori cukup sebelum bermain sebesar 40%, namun setelah bermain turun menjadi 15%. Sementara itu, anak yang masuk kategori kurang sebelum bermain sebesar 40% dan setelah bermain turun menjadi 5%.

Perubahan ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga raksasa memiliki dampak positif terhadap perkembangan anak. Faktor yang dapat berpengaruh dalam hal ini proses dan metode

pembelajaran yang diterapkan oleh guru, serta pemilihan tema dalam permainan yang berkontribusi pada efektivitas pembelajaran.



Gambar 2. Peningkatan Koordinasi

Berdasarkan data grafik 2 terlihat bahwa adanya peningkatan keterlibatan anak dalam permainan ular tangga raksasa seiring berjalannya waktu. Sebelum bermain, hanya ada 40% anak yang terlibat dalam aktivitas permainan. Namun, setelah diterapkan aktivitas permainan ular tangga raksasa selama 1 minggu adanya peningkatan sebanyak 60% keterlibatan anak dalam permainan, hingga berjalan selama 2 minggu aktivitas semakin meningkat hingga 80% keterlibatan anak. Yang dimana dapat dikatakan bahwa semakin lama anak dikenalkan dengan permainan ular tangga raksasa, semakin tinggi juga keterlibatan serta minat anak dalam permainan.

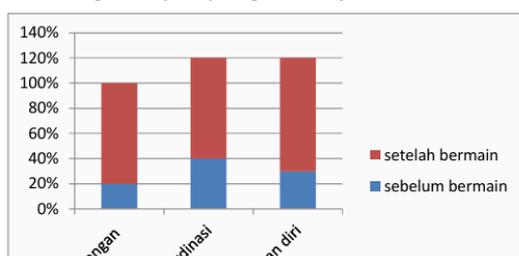
3.2. Motorik Kasar Anak Usia Dini

Pada masa perkembangan di usia 4-5 tahun anak-anak memerlukan dukungan yang kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan bermain dan memilih aktivitas sendiri, sebagai salah satu cara untuk mengurangi tekanan yang mereka alami dari lingkungan sekitar (Mardatilla & Waryani, 2022). Motorik kasar dipahami sebagai kemampuan yang melibatkan koordinasi berbagai bagian tubuh, terutama otot-otot besar seperti tangan, kaki, dan tubuh secara keseluruhan (Oktazah & Jasper, 2020). Keterampilan motorik kasar, sering disebut sebagai keterampilan gerak dasar, meliputi gerakan dasar seperti lokomotor (misalnya, melompat) dan kontrol benda (misalnya, memegang bola) (Xinchen & Bo, 2024).

Perkembangan motorik kasar pada anak biasanya terjadi lebih awal dibandingkan motorik halus. Hal ini dapat dilihat dari kecenderungan anak untuk lebih mudah memegang benda berukuran besar, karena keterampilan dalam mengontrol gerakan jari yang diperlukan untuk aktivitas seperti menggunting belum sepenuhnya berkembang (Al Ihzan et al., 2022). Dalam penelitian ini, pengumpulan data untuk variabel Y, yaitu perkembangan motorik kasar, dilakukan melalui dua metode: observasi langsung terhadap anak-anak sebagai subjek penelitian, dan penyebaran angket kepada orang tua sebagai responden pendamping. Observasi ini dilaksanakan di TK Terpadu Islam Al-Fath Talang Kelapa dan bertujuan untuk mengidentifikasi perkembangan motorik kasar anak secara menyeluruh.

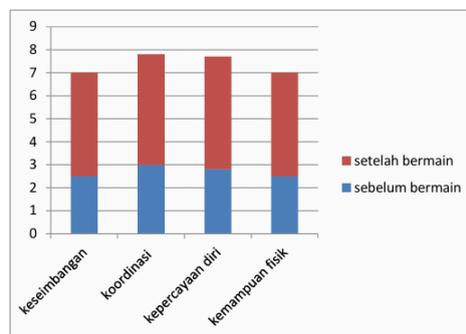
Dalam perkembangan anak yang bermutu perlu sumber daya manusia yang handal dalam melaksanakan tugas sebagai seorang pendidik (Hasyim et al., 2023). Bukan hanya itu, Hubungan antara orang tua bersekolah seperti yang ditunjukkan oleh fakta bahwa salah satu unsur yang dapat digunakan untuk menilai efektivitas suatu lembaga pendidikan adalah keterlibatan orang tua dalam pendidikan anaknya di sekolah (Fitri & Mayar, 2021). Karena salah satu faktor yang menjadi keberhasilan proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu adanya bentuk kerjasama yang dilakukan guru dengan orang tua (Rosma et al., 2022)

Selain menggunakan metode observasi, data mengenai Variabel Y (perkembangan motorik kasar) juga dikumpulkan melalui angket. Berikut adalah hasil kuesioner yang telah diisi oleh orang tua dari anak TK Terpadu Islam Al-Fath Talang Kelapa, yang ditampilkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 3. Peningkatan Motorik Kasar

Berdasarkan grafik 3, diketahui bahwa sebagian besar wali murid di TK Terpadu Islam Al-Fath Talang Kelapa menyatakan bahwa 12% anak selalu seimbang dengan tubuhnya, 20% anak sering koordinasi tubuhnya, dan 45% anak kadang-kadang percaya diri. Faktor yang memengaruhi hal ini dapat berasal dari proses serta metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, maupun perkembangan anak yang masih belum optimal.

**Grafik 4.** Kemampuan Fisik

Berdasarkan grafik 4 diketahui bahwa beberapa wali murid di TK Terpadu Islam Al-Fath Talang Kelapa menyatakan bahwa 20% anak selalu mengatur keseimbangannya, 31% anak sering koordinasi tubuhnya, 31% anak kadang-kadang percaya diri dengan hasilnya, 18% anak tidak pernah melakukan kemampuan fisik.

3.3. Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa terhadap Perkembangan Motorik Kasar

Pada penelitian mengenai permainan ular tangga raksasa dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini memerlukan analisis regresi guna mengkaji hubungan linier antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Berikut hasil pengujian analisis regresi linier sederhana melalui IBM SPSS Statistics 22.

Tabel 1. Koefisien Regresi Sederhana

Model	Unstandardized coefficients		Standardized coefficients	T	Sig
	B	Std. error	Beta		
1 (Constant)	61,667	62,462	,305	,987	,504
Permainan ular tangga raksasa	,833	2,598		2,321	,802

Bedasarkan perhitungan koefisien regresi sederhana yang terdapat pada tabel 1. Menunjukkan nilai konstanta dengan 61,667. Sementara koefisien untuk variabel X (permainan ular tangga raksasa) sebesar 0,833. Dengan demikian, persamaan regresi yang dibentuk yaitu $Y = 61,667 + 0,833X$.

Konstanta sebesar 61,667 menjelaskan bahwa variabel independen (permainan ular tangga) memiliki nilai 0, maka variabel motorik tetap bernilai 61,667. Selain itu, koefisien regresi sebesar 0,833 menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1% dalam permainan ular tangga raksasa (variabel X) akan meningkatkan motorik kasar anak (variabel Y) yaitu 61,667.

Dari data diatas mengidentifikasi bahwa permainan ular tangga raksasa dapat berpengaruh positif terhadap motorik kasar anak usia dini.

Tabel 2. Uji Hipotesis

Model	T	Sig.
1 (constant)	0,987	0,504
Permainan ular tangga	2,321	0,802

Dalam penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh dari permainan ular tangga raksasa terhadap motorik kasar, maka pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t dengan tujuan menentukan apakah variabel independen (X) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen (Y).

Berdasarkan data yang terdapat dalam Tabel 2. diketahui bahwa nilai t hitung (2,321) lebih besar dari t tabel (1,714). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Kemudian, guna mengukur seberapa besar pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini, dilakukan analisis regresi linier sederhana dengan mengamati nilai Koefisien Determinasi (R Square).

Tabel 3. Koefisien Determinasi

Model	R	R square	Adjusted R Square	Std. Error of the estimate
1	0,872	0,761	0,522	4,224

Dari tabel 3 menunjukkan sejauh mana variabel X dalam memengaruhi variabel Y. Semakin tinggi nilai R Square, semakin besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian. Seberapa besar pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini, dilakukan analisis regresi linier sederhana dengan mengamati nilai Koefisien Determinasi (R Square). Nilai ini menunjukkan sejauh mana variabel X dalam memengaruhi variabel Y. Semakin tinggi nilai R Square, semakin besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian.

3.4. PEMBAHASAN

Anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun, maka disebut dengan masa keemasan karena usia tersebut mampu menyerap informasi dengan sangat baik. Permainan yang teratur dan memiliki makna dan tujuan untuk dimainkan dengan penggunaan ide dan cara berpikir (Tsali & Putri, 2021). Anak usia dini sebagai sekelompok anak yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Anak-anak memiliki pola pikir, daya pikir, bahasa, kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, dan kecerdasan religius atau keagamaan (Nita et al., 2024). Setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda. Maka, perlakuan terhadap anak tidak dapat disamaratakan, sebaiknya dengan mempertimbangkan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak (Uswatun et al., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Terpadu Islam Al-fath Talang Kelapa. Dapat

disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Terpadu Islam Al-Fath Talang Kelapa. Fakta ini ditunjukkan oleh hasil uji- *t* yang menghasilkan nilai *t*-hitung sebesar 2.321 yang lebih besar dari pada *t*-tabel 1.714 pada tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (*H*₀) ditolak dan hipotesis alternatif (*H*_a) diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari permainan ular tangga (*X*) terhadap perkembangan motorik kasar (*Y*). Sementara itu, presentase pengaruhnya sebesar 0,761 atau 76,1%. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga raksasa (*X*) memberikan pengaruh sebesar 76,1% terhadap perkembangan motorik kasar (*Y*), sedangkan 23,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dijadikan fokus dalam penelitian ini.

Anak belajar melalui bermain, maka perlu memberikan media bermain edukasi sehingga anak mampu belajar melalui bermain. Kegiatan pembelajaran dapat disajikan sebagai kegiatan belajar yang menarik bagi anak melalui permainan, seperti permainan ular tangga raksasa (Mamila et al., 2023). Terlihat bahwa sebagian besar anak yang berada pada kategori cukup mampu menunjukkan peningkatan ke kategori baik. Media pembelajaran ular tangga merupakan salah satu media yang sangat unggul dan efektif dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini karena media ular tangga merupakan media yang menyenangkan dan aktif baik untuk anak secara individu maupun kelompok anak dengan pola hubungan yang unik yang ditunjukkan oleh individu maupun kelompok (Vera & Nyayu, 2024).

Aktivitas fisik mampu memberikan kesempatan bagi anak untuk melatih koordinasi, kekuatan, kelincahan, serta keterampilan lokomotor yang merupakan dasar dari motorik kasar anak. Dengan pemberian media permainan mampu memberikan perkembangan motorik dan koordinasi motorik pada anak. Permainan ular tangga bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan sistem saraf dan otot terkait (Iis et al., 2024). Dengan adanya pengulangan dalam konteks permainan yang menyenangkan, perkembangan fisik anak dapat lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat pasif. Penerapan permainan ular tangga raksasa dalam pembelajaran, mampu menstimulus motorik kasar anak yang ditandai dengan adanya sikap menunjukkan rasa ingin tahu, semangat dalam permainan, antusias saat bermain yang mereka gunakan, serta anak terlihat terkait dengan permainan ular tangga raksasa yang mereka mainkan. Lewat bermain anak hendak merasa terpenuhi kebutuhannya dalam belajar serta bermain disekitar area anak (Cici & Zulminiati, 2021).

Melalui media ini, anak dapat terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang mendorong partisipasi aktif dan mengurangi monotonnya pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru (Putri et al., 2025). Oleh karena itu, wajar jika hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan motorik kasar setelah anak-anak mengikuti kegiatan permainan ular tangga raksasa. Karena permainan dalam pembelajaran menciptakan karakter anak yang aktif, senang bermain, mudah bersosialisasi, menyukai kerja kelompok, dan lebih tertarik belajar melalui pengalaman langsung (Rindiani, 2024).

Taman kanak-kanak harus menerapkan program gerak terstruktur sebagai strategi untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik pada anak-anak. Penting sebagai seorang guru untuk mendorong pembelajaran berkelanjutan dan pengembangan kompetensi motorik melalui partisipasi dalam gerak yang terencana (Cecilia, 2020). Dengan cara ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan sekaligus mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh. Tujuan utama dari permainan ular tangga raksasa ini yaitu dapat membantu anak dalam memahami dan mengingat materi secara jelas kepada anak khususnya dalam perkembangan motorik kasar anak (Imamah & Srie, 2024). Dengan kata lain, semakin optimal penerapan permainan ini, maka semakin meningkat pula perkembangan motorik kasar anak (Wika et al., 2022). Ketika anak merasa senang dan termotivasi, mereka akan lebih antusias untuk berpartisipasi sehingga proses stimulasi motorik kasar berlangsung lebih optimal. Permainan ular tangga dapat melatih keterampilan motorik anak karena anak akan dapat berperan sebagai pion secara langsung. Selain itu, media ular tangga dilengkapi dengan huruf-huruf alfabet, dan terdapat gambar binatang yang sesuai dengan tema yang sedang dibahas (Khairul et al., 2021).

Pada masa usia dini, penting bagi guru untuk mengajarkan keterampilan motorik kasar yang melibatkan gerak otot pada anak sehingga mampu mengembangkan kekuatan, keseimbangan, dan kelincahan pada diri anak (Giovanni et al., 2022). Guru dapat menggabungkan aktivitas pembelajaran

berbasis bermain untuk memfasilitasi dan meningkatkan perkembangan kognitif, linguistik, psikomotorik, dan fisik anak-anak (Natasya, 2024). Permainan ular tangga raksasa seperti biasa dilakukan anak ketika bermain di rumah berbeda dengan permainan ular tangga yang dilakukan disekolah, karena permainan ular tangga yang dilakukan disekolah, permainan ular tangga raksasa sudah dimodifikasi agar lebih menyenangkan dan menarik dan dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak, setelah anak melempar dadu dan memulai permainan tersebut mereka harus melewati tantangan yang ada pada kotak yang berisi pertanyaan atau perintah sebelum ke finish. Namun tetap saja langkah permainannya tidak jauh berbeda dengan permainan ular tangga raksasa pada umumnya.

Secara keseluruhan, permainan ular tangga raksasa dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, sekaligus bermanfaat untuk mendukung perkembangan motorik kasar anak usia dini. Guru di PAUD dapat memanfaatkan permainan ini secara rutin dengan variasi tantangan yang berbeda agar anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya dan berkesinambungan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga raksasa berpengaruh signifikan terhadap motorik kasar anak usia dini di TK Terpadu Islam Al-Fath Talang kelapa. Melalui permainan ini, berdampak positif pada peningkatan keseimbangan, kelincahan, koordinasi, serta kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas fisik. Terlihat dari hasil uji statistik uji- t yang menghasilkan nilai t-hitung sebesar 2.321 yang lebih besar dari pada t-tabel 1.714 pada tingkat signifikansi 0,05. Membuktikan bahwa permainan ular tangga raksasa memberikan kontribusi sebesar 76,1% terhadap motorik kasar anak, sementara itu 23,9% dipengaruhi oleh faktor lain.

Selain mampu melatih fisik anak, permainan ular tangga raksasa memberikan dampak positif yang dapat menumbuhkan keterampilan bersosialisasi, disiplin serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, permainan ular tangga dapat dijadikan media pembelajaran yang aktif mampu menstimulus motorik kasar anak usia dini.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Adiyanti, Nita, Ilis Kandarisah, and Mila Wahyuni. "Motor Adventure: Exploring the Influence of the Snakes and Ladders Game on the Gross Motor Development of Children Aged 4-5 Years at RA Ilyasa Nurul Qomar." *KIDDIE: Early Childhood Education and Care* 1, no. 2 (2024): 69–85.
- Amri, Khairul, Rizkia Mauliza, and Syarfina Syarfina. "Letter's Recognition in Early Literacy through Snakes and Ladder Games." *Atfāluna: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 2 (2021): 46–56.
- Arianti, Natasya Putri. "Pengaruh Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Anak Kelompok B Ra Raden Rahmat." *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 21, no. 2 (2024): 71–79.
- Artaninda, Putri Sonya, Arso Setyaji, and Ririn Ambarini. "Integrating the 'Snakes and Ladders' Board Game with Collaborative Learning to Enhance Young Learners' Vocabulary." *English Learning Innovation* 6, no. 1 (2025): 124–33.
- Darmawanti, Retno Risti, Sulsin Jamilatusoleha, Anis Kumala Fasha, Fitriyani Fitriyani, and R. Rachmy Diana. "Implementasi Permainan Sains Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini." *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 20, no. 1 (2023): 1–10.
- Dewi, Erna Susilawati, Debibik Nabilatul Fauziah, and Rina Syafrida. "Penggunaan Media Mencari Jejak Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini." *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 19, no. 1 (2022): 11–20.
- Dewi, Ni Wayan Ayu Ariestya, Siti Zaenab, and Desak Putu Saridewi. "Penggunaan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini." *Kumaracitta : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 01 (2024): 17–34.

- Fachrurrazi, A, and Made Ayu Anggreni. "AKTIVITAS BERMAIN ESKA (ESTAFET ANGKA) UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK" 02 (2020): 42–45.
- Fitri, D A N, and F Mayar. "Keterlibatan Orangtua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 9758–63.
- Hapsari, Mamila Putri, Sumari Sumari, and Ida Fitriyah. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal Dan Stiker Materi Tanah Dan Keberlangsungan Kehidupan." *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya* 3, no. 8 (2023): 1.
- Hasanah, Uswatun, Heldanita Heldanita, Welli Marlisa, Zuhairansyah Arifin, Nurhayati Nurhayati, Sariah Sariah, and Dewi Sri Suryanti. "Asupan Gizi Bekal Di Sekolah Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak." *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 20, no. 1 (2023): 11–18.
- Hidayanti, Rosma Bella, Nuraly Masum Aprily, Program Studi, Pendidikan Guru, Pendidikan Anak, Usia Dini, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Pendidikan Indonesia. "Edukids Volume 19 (1) Tahun 2022 | 70" 19, no. 229 (2022).
- Idham, Rani Nibras, Riswanti Rini, Rizky Drupadi, Program Studi, Pendidikan Guru, Pendidikan Anak, Usia Dini, and Universitas Lampung. "78 Edukids Volume 20 (1) 2023" 20, no. 229 (2023): 78–89.
- Imamah, Imamah, and Srie Harmiasih. "Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebab Akibat Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini." *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 10 (2024): 11333–39.
- Indah, Mardatilla; Waryani Fajar Riyanto. *Pendidikan Antikekerasan Terhadap Anak (Perspektif Spiritual)*. Yogyakarta: Laksbang Pustaka, 2022.
- Irliani, Vera Septa, and Nyayu Kalsum. "Application of Snakes and Ladders Learning Media in Improving Gross Motorcycle in Early Children." *Jurnal Konseling Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2024): 395–403.
- Komarudin, Hasyim, Erliany Syaodih, and Rian Andriani. "Implementasi Supervisi Akademik Dalam Meningkatkan Kemampuan Profesional Guru." *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 20, no. 1 (2023): 19–29.
- Lathifah, Hanum; dkk. *Metode Penelitian Pendidikan*. Sumatrerera Utara: PT. Mlfandi Mandiri Digital, 2023.
- Lily Nurvera, Oktazah; Jasper SImanjuntak. "Analisis Tentang Capaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Berdasarkan Postur Tubuh Anak Di TK An Nur Medan Tembung" 6, no. 2 (2020): 7–15.
- Marwan, Iis, Ida Wahidah, and Nia Rohayati. "Development of the Snake and Leader Game Model to Improve Physical Motor in Early Childhood." *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)* 8, no. 1 (2024): 297–312.
- Moha, Rahmilta; Pupung Puspa Ardini; Yenti Juniarti. "Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun" 2, no. 1 (2025): 1–12.
- Mukarromah, Tsali Tsatul, and Putri Agustina. "Gamifikasi Berbasis Aplikasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini." *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 18, no. 1 (2021): 18–27.
- Navarra, Giovanni Angelo, Antonino Scardina, Ewan Thomas, Giuseppe Battaglia, Massimiliano Agnese, Patrizia Proia, Antonio Palma, and Marianna Bellafiore. "How Does the Amount of a Physical Education Intervention Affect Gross Motor Coordination in Early Childhood?" *Journal of Functional Morphology and Kinesiology* 7, no. 4 (2022).
- Nersa, Mutiara, Rahayu Ramadhani, Salwa Nasyifa, and Yuhana Nofika. "Pengaruh Permainan Ular Tangga Jumbo Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Kecamatan Binawidya Kota Pekanbaru" 2, no. 1 (2024): 49–59.
- Ramadhani, Cici, and Zulminiati Zulminiati. "Efektivitas Permainan Big Maze Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak an-Nur." *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 18, no. 2 (2021): 90–95.

- Rani Oktaviani, Simatupang. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Bhakti Bunda KEcamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru," 2022.
- Ruiz-Esteban, Cecilia, Jaime Terry Andrés, Inmaculada Méndez, and Ángela Morales. "Analysis of Motor Intervention Program on the Development of Gross Motor Skills in Preschoolers." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 17, no. 13 (2020): 1–12.
- Sandu dan Muhammad Ali. "Dasar Metodologi Penelitian," no. February (2015).
- Sari, Ellinawati; Fitria Sari; Ayu Mustika. "PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA" 6, no. 1 (2021): 148–54.
- Setianingsih, Surya Devi, Isabella Hasiana, Aulia Insani, Pendidikan Guru, Pendidikan Anak, Usia Dini, Fakultas Pedagogi, Dan Psikologi, and Adi Buana Surabaya. "PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PADA ANAK KELOMPOK B" 04 (2022): 96–100.
- Sholicha, Nikmatu, and Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi. "Peran Guru Dan Strategi Dalam Meningkatkan Pembelajaran Aktif Siswa Di Kelas IV SD Al-Huda Sidoarjo." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 4 (2024): 4387–98.
- Spring, Katherine E., Danielle Lang, Melissa M. Pangelinan, and Danielle D. Wadsworth. "Effects of an 8-Week Active Play Intervention on Body Composition and Fundamental Motor Skills in Preschool Children †." *Children* 11, no. 10 (2024).
- Sukmawati, Rindiani Tri. "Pengembangan Permainan Monopoli Yoga Poses Sebagai Upaya Stimulasi Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun." *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 19, no. 2 (2024): 107–17.
- Sutapa, Panggung, Kukuh Wahyudin Pratama, Maziah Mat Rosly, Syed Kamaruzaman Syed Ali, and Manil Karakauki. "Improving Motor Skills in Early Childhood through Goal-Oriented Play Activity." *Children* 8, no. 11 (2021): 1–11.
- Tajuddin, Al Ihzan, Ronald Dwi Ardian Fufu, and Salmon Runesi. "Early Childhood Physical Motor Development." *Jurnal Undana* 3, no. 2 (2022): 58–67.
- Vike, Septriani; Indra Yeni. "Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak- Kanak Islam Al-Azhar 32 Padang" 4, no. 2 (2023): 137–45.
- Wang, Xinchun, and Bo Zhou. "Motor Development-Focused Exercise Training Enhances Gross Motor Skills More Effectively than Ordinary Physical Activity in Healthy Preschool Children: An Updated Meta-Analysis." *Frontiers in Public Health* 12, no. May (2024): 1–9.
- Widiana, Wika, Isti Rudsiyani, and Ratih Kusumawardani. "Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 10, no. 3 (2022): 440–48.
- Wisudaningsih, Endah Tri, Universitas Zainul, and Hasan Genggong. "Implementasi Kegiatan Senam Sehat Gembira Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Ra Sirajut Thalibin Racek Tiris Probolinggo" 05, no. Amira 2021 (2023): 32–38.
- Yulianto, Eko, Zahрати Mansoer, and Andi Musda Mappapoleonro. "Peran Orang Tua Dalam Mengendalikan Penggunaan Gawai Dan Implikasinya Terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia Dini." *Jurnal Cerlang Pendidikan Anak Usia Dini (JCPAUD)*, 2025, 1–4.