

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP
KETERAMPILAN MOTORIK KASAR SISWA DI SDN CANTEL
CICALENGKA**

Ulfa Fitriyanti¹, Anggi Setia Lengkana², Adang Sudrazat³
Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}
ulfafitriyanti@upi.edu¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan ular tangga terhadap keterampilan motorik kasar siswa kelas IV di SDN Cantel, Cicalengka. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest dan teknik sampling jenuh (30 siswa). Permainan ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui aktivitas fisik seperti melompat, berlari, melempar dan menangkap. Pengukuran dilakukan menggunakan *Test of Gross Motor Development-2* (TGMD-2), dan analisis statistik membandingkan hasil pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 61,57, meningkat menjadi 89,40 pada posttest. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan data berdistribusi normal ($p > 0,05$). Hasil *Paired Sample T-Test* menunjukkan perbedaan signifikan (Sig. 0,000), dengan uji R-Square mengindikasikan permainan ular tangga berkontribusi sebesar 65,3% terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar. Simpulan, permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga, Keterampilan Motorik Kasar, Media Pembelajaran, TGMD-2.

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the snakes and ladders game on the gross motor skills of fourth grade students at SDN Cantel, Cicalengka. The research method used is quantitative with a one-group pretest-posttest design and a saturated sampling technique (30 students). This game is designed to improve gross motor skills through physical activities such as jumping, running, throwing and catching. Measurements were taken using the Test of Gross Motor Development-2 (TGMD-2), and statistical analysis compared the results of the pretest and posttest. The results showed that the average pretest score was 61.57, increasing to 89.40 in the posttest. The Shapiro-Wilk normality test showed that the data was normally distributed ($p > 0.05$). The results of the Paired Sample T-Test showed a significant difference (Sig. 0.000), with the R-Square test indicating that the snakes and ladders game contributed 65.3% to improving gross motor skills. Conclusion, the snakes and ladders game is proven to be effective in improving students' gross motor skills and providing a fun learning experience.

Keywords: Snakes and Ladders Game, Gross Motor Skills, Learning Media, TGMD-2.

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan keterampilan motorik kasar pada siswa sekolah dasar, yang berperan dalam mendukung kemampuan fisik, koordinasi gerak, dan perkembangan motorik secara keseluruhan. Di SDN Cantel, Kecamatan Cicalengka, keterampilan motorik kasar siswa kelas IV menunjukkan tanda-tanda perlu penguatan, seperti kurangnya koordinasi gerak yang baik dan kurangnya

aktivitas fisik yang terstruktur di lingkungan pembelajaran. Media permainan ular tangga, yang dimodifikasi dengan melibatkan aktivitas fisik seperti melompat, berjalan, dan gerakan tubuh lainnya, dipandang sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa secara efektif.

Pendidikan jasmani menekankan pentingnya meningkatkan partisipasi aktif anak dalam berbagai kegiatan untuk memberikan manfaat praktis serta pendidikan yang efektif. Hal ini dicapai melalui penerapan metode pembelajaran yang fungsional dalam proses belajar mengajar (Lengkana, et al, 2022). Tujuan pendidikan mencakup pengembangan berbagai aspek dalam kehidupan, seperti fisik, mental, emosional, sosial, moral, dan spiritual. Selain itu, proses pendidikan berlangsung sepanjang kehidupan (Maulana, Lengkana, 2022). Menurut Ginanjar (2018), menegaskan bahwa siswa sering kali menjadi tidak tertarik pada pendidikan jasmani karena strategi pengajaran yang berulang. Ketika pendidikan jasmani diajarkan menggunakan permainan atau aktivitas berbasis permainan, siswa akan lebih mungkin untuk terlibat. Kemalasan olahraga di kalangan pelajar sering kali disebabkan oleh rasa bosan, sehingga diperlukan kreativitas untuk membangkitkan kembali semangat mereka. Pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu pendekatan yang dipandang berhasil. Kharisma (2018), menekankan bahwa tujuan utama pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan perkembangan gerak anak. Oleh karena itu, Rencana Program Pembelajaran (RPP) memuat kemampuan gerak dasar yang harus dikuasai oleh guru pendidikan jasmani. Namun pada kenyataannya, sering ditemukan bahwa anak-anak kurang tertarik mempelajari keterampilan gerak secara resmi. Sebaliknya, mereka lebih menikmati aktivitas olahraga yang berbentuk permainan atau pertandingan.

Aktivitas bermain dikaitkan dengan anak-anak usia sekolah dasar. Permainan sangat cocok untuk anak usia sekolah dasar karena dapat mendorong perkembangan dan pertumbuhan motoriknya (Yani, 2021). Banyak jenis permainan ramah anak yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pertumbuhan anak masih dapat ditingkatkan melalui permainan. Anak-anak secara alami merasakan kebahagiaan melalui aktivitas bermain, yang pada gilirannya mendorong pertumbuhan sistem sosial, emosional, neuromuskular, dan biologis mereka (Sutapa et al., 2021). Dengan demikian, pembelajaran PJOK melalui permainan dapat dikatakan merupakan cara yang baik untuk memaksimalkan perkembangan dan pertumbuhan motorik anak sekaligus membangkitkan minat belajar.

Dalam pendidikan formal, permainan edukatif dapat dimasukkan ke dalam kurikulum untuk mendukung perkembangan motorik kasar. Menurut Lestari dan Wijaya (2021), permainan edukatif yang dirancang khusus untuk anak usia dini dapat merangsang perkembangan motorik sambil mengenalkan konsep pendidikan seperti warna, bentuk, dan angka. Sebagai contoh, permainan "lompat angka" tidak hanya melibatkan aktivitas fisik yang melatih motorik kasar, tetapi juga mengajarkan urutan angka. Maharani dan Fitriani (2022), menekankan pentingnya pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan anak usia dini, terutama untuk mendukung pengembangan keterampilan motorik kasar. Mereka menjelaskan bahwa melalui permainan, anak-anak dapat belajar dan berkembang secara menyeluruh, mencakup aspek fisik, kognitif, dan sosial-emosional. Oleh karena itu, olahraga dan permainan perlu menjadi bagian penting dari kurikulum pendidikan anak usia dini karena manfaatnya yang signifikan terhadap perkembangan anak

Perkembangan motorik kasar anak merupakan aspek penting dalam pertumbuhan dan kemampuan mereka untuk melakukan berbagai aktivitas fisik.

Keterampilan motorik kasar meliputi kemampuan seperti berjalan, berlari, melompat, dan gerakan fisik lainnya yang memerlukan koordinasi dan kekuatan otot besar. Perkembangan ini tidak hanya mendukung aktivitas sehari-hari tetapi juga berperan dalam peningkatan kepercayaan diri dan prestasi akademik anak. Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka, yang berpotensi menghambat proses belajar dan kegiatan fisik mereka di sekolah. Gerakan motorik merupakan dasar yang penting dalam mendukung berbagai aktivitas seperti belajar, bermain, sosialisasi, dan juga berperan dalam membangun kepercayaan diri anak (Akbar & Tohar, 2021; Weiss, 2020). Kemampuan motorik berperan penting dalam perkembangan kognitif anak (Lee, et al., 2020; Veldman, et al., 2019). Ketika anak memasuki tahap sekolah, kemampuan fisik yang kuat dapat meningkatkan performa mereka di sekolah, yang pada gilirannya berpengaruh pada pencapaian akademis. Anak dengan kemampuan motorik yang baik cenderung merasa nyaman bergerak dan lebih percaya diri dalam mengikuti berbagai kegiatan, yang dapat berdampak positif pada prestasi mereka.

Menurut Nugrahani & Rupa (2017), ular tangga dapat disulap menjadi permainan yang komunikatif, mudah dipahami, disertai gambar-gambar yang menarik perhatian dan menghibur sehingga dapat digunakan sebagai alat pengajaran yang efektif. Permainan ular tangga dipilih peneliti karena pola lompat satu kaki dan dua kaki. Dengan penerapan permainan ini, diharapkan siswa dapat menikmati proses pembelajaran dan memahami gerakan dasar serta melaksanakan gerakan awalan, tolakan, dan pendaratan lompat dengan benar. Anak-anak dapat ikut serta dalam berbagai aktivitas dengan rasa senang dan bahagia saat bermain permainan instruksional ular tangga. Untuk meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari permainan ini, guru dapat menggunakan versi media permainan sebagai cara yang kreatif dalam menyediakan sumber belajar (Dwijayanti & Hakim, 2021). Temuan ini sejalan dengan penelitian Nugrahani & Rupa (2017), yang menyatakan bahwa permainan edukatif seperti ular tangga dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi secara signifikan, terutama pada materi-materi yang sulit dipahami tanpa bantuan instruktur.

KAJIAN TEORI

Menurut Lengkana, et al, (2017), dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani 2017, pendidikan jasmani akan memberikan manfaat bagi siswa apabila programnya dijalankan sesuai dengan tujuan dan esensi yang ingin dicapai. Kebermaknaan pendidikan jasmani juga dipengaruhi oleh partisipasi aktif siswa dalam setiap kegiatan. Dalam hal ini, guru memiliki peran krusial dalam meningkatkan kesadaran siswa mengenai pentingnya mengikuti program pendidikan jasmani. Oleh karena itu, pendidikan jasmani berperan dalam membentuk aspek fisik dan karakter siswa di jenjang sekolah dasar. Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan fisik dan keterampilan motorik anak. Melalui pendidikan ini, siswa tidak hanya belajar menjaga kebugaran tubuh, tetapi juga menguasai keterampilan gerak dasar yang berkontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan mereka. Aktivitas fisik dalam pendidikan jasmani memberikan manfaat bagi berbagai aspek kehidupan siswa, termasuk fisik, kognitif, dan sosial (Sudarsinah, 2021).

Edward (2024), menambahkan bahwa belajar merupakan tahap perubahan perilaku yang bersifat dinamis sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sementara itu, Nurlina et al, (2022), berpendapat bahwa pada dasarnya belajar adalah suatu bentuk

perubahan dalam diri seseorang setelah mengikuti aktivitas pembelajaran. Secara keseluruhan, berbagai definisi tersebut menunjukkan bahwa belajar merupakan proses perubahan individu yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman, dan latihan, yang berdampak pada pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai yang dimilikinya.

Menurut Adam et al. (2015), media pembelajaran mencakup berbagai jenis bahan atau alat edukatif yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar dengan menyampaikan informasi dan materi pembelajaran dalam bentuk visual, audio, atau kombinasi keduanya. Media pembelajaran dapat berupa media cetak seperti buku dan brosur, media digital seperti presentasi, video, dan audio, serta media interaktif seperti e-learning dan simulasi. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta membantu mereka dalam menguasainya dengan lebih efektif. Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam proses belajar mengajar. Guru menggunakan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut Hamalik, penggunaan media dalam pembelajaran dapat menumbuhkan minat, membangkitkan motivasi, serta merangsang aktivitas belajar, bahkan memberikan dampak psikologis positif bagi siswa (Rizki & Bambang S, 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran krusial dalam mendukung penyampaian materi sehingga membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Media pembelajaran dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk menambah variasi dalam penggunaannya, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan guru lebih terbantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik (Amandatriya, 2022). Kehadiran media selama proses pembelajaran juga mempermudah penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa

Dwijayanti & Hakim (2021), juga menyatakan bahwa permainan ini merupakan cara inovatif untuk menyediakan sumber belajar yang menarik bagi siswa. Dengan menggunakan media permainan seperti ular tangga, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran (Adelina & Iswendi, 2021). Media ular tangga, yang sering digunakan dalam permainan edukatif, dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan motorik kasar anak. Permainan ini melibatkan berbagai aktivitas fisik, seperti melompat, berjalan, atau bergerak dari satu titik ke titik lain sesuai dengan aturan permainan. Penggunaan media permainan ular tangga terbukti efektif dalam mempermudah anak menerima ilmu pengetahuan yang diajarkan oleh guru. Selain itu, media ini membantu anak lebih mudah memahami materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Permainan ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga anak-anak menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam situasi di mana siswa sering merasa bosan, guru diharapkan dapat mengelola kelas dengan baik dan menggunakan alternatif yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut, salah satunya melalui media pembelajaran permainan ular tangga.

Pembelajaran motorik berfokus pada pengembangan keterampilan fisik dan gerakan tubuh melalui berbagai aktivitas yang melibatkan koordinasi tubuh, keseimbangan, dan kontrol motorik. Teori-teori belajar yang mendasari pembelajaran motorik beragam dan mencakup berbagai pendekatan, yang semuanya membantu menjelaskan bagaimana individu mengembangkan keterampilan gerak (Fitts & Posner, 2023). Motorik kasar merupakan bagian dari aktivitas motorik yang melibatkan penggunaan otot-otot besar. Gerakan ini lebih berfokus pada kekuatan fisik dan

keseimbangan, serta melibatkan koordinasi antara otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Perkembangan motorik kasar bergantung pada kematangan koordinasi tubuh dan berperan penting dalam kehidupan anak di masa depan. Beberapa keterampilan motorik kasar yang bermanfaat antara lain merangkak, berjalan, berlari, melompat, dan berenang (Iswatiningrum & Sutapa, 2022). Mengingat pentingnya keterampilan motorik kasar dalam perkembangan anak usia dini, diperlukan peningkatan kesadaran dari orang tua dan pendidik tentang pentingnya aktivitas fisik. Sekolah perlu menyediakan program olahraga yang terstruktur dan menyenangkan, yang tidak hanya berfokus pada aspek fisik tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. Dalam hal ini, pendidik memiliki peran penting dalam merancang kegiatan olahraga yang sesuai dengan usia dan kemampuan anak. Selain itu, keterlibatan aktif orang tua dalam program olahraga sekolah sangat diperlukan (Ge, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mengumpulkan dan menganalisis data numerik guna menjelaskan hubungan antarvariabel serta menguji hipotesis. Metode ini berlandaskan positivisme, meneliti populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengumpulan data terstruktur, serta dianalisis menggunakan statistik. Metode kuantitatif mengidentifikasi pola hubungan atau tren secara sistematis. Penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*, termasuk pre-eksperimen, tanpa kelompok kontrol. Pengukuran dilakukan sebelum (pretest) dan setelah perlakuan (posttest) untuk mengevaluasi perubahan akibat perlakuan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Cantel, Cicalengka, Kabupaten Bandung, dari 18 Januari hingga 26 Februari 2025, selama 2 bulan dengan 12 pertemuan. Teknik sampling jenuh digunakan dengan melibatkan 30 siswa kelas IV sebagai sampel tanpa seleksi tambahan. Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh permainan ular tangga terhadap keterampilan motorik kasar siswa, yang diukur menggunakan instrumen TGMD-2 (*Test of Gross Motor Development, Second Edition*).

Tabel 1.

Instrumen TGMD 2 (Test of Gross Motor Development)		
No.	Lokomotor	Objek-Kontrol
1.	Run	Striking a Stationary Ball
2.	Leap	Stationary Dribble
3.	Hop	Catch
4.	Gallop	Kick
5.	Slide	Overarm Throw
6.	Horizontal Jump	Underhand Roll

(Sumber: Andy Supriady, 2016)

Tes TGMD-2 (*Test of Gross Motor Development, Second Edition*) digunakan untuk mengukur perkembangan keterampilan motorik kasar anak melalui serangkaian aktivitas gerak dasar. Dalam penelitian ini, penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 0 dan 1, yang berarti setiap aspek keterampilan anak dievaluasi berdasarkan keberhasilan dalam melakukan gerakan tertentu. Jika anak tidak dapat melakukan suatu komponen gerakan dengan benar atau tidak menunjukkan keterampilan yang diharapkan, maka diberikan skor 0. Sebaliknya, jika anak mampu melakukan gerakan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, maka diberikan skor 1. Setiap keterampilan motorik kasar yang diuji dalam TGMD-2 terdiri dari beberapa komponen gerakan, dan skor akhir diperoleh dengan menjumlahkan nilai dari setiap komponen yang dinilai.

Tabel 2.
Desain Penelitian

Pre-test	Treatment	Post-test
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁: Pretest (tes awal)

X: Treatment (perlakuan)

O₂: Posttest (tes akhir)

Analisis data dilakukan untuk melihat perubahan keterampilan motorik kasar sebelum dan sesudah perlakuan. Langkah pertama adalah uji normalitas *Shapiro-Wilk* guna memastikan apakah data berdistribusi normal. Selanjutnya, *Paired Sample T-Test* digunakan untuk mengukur perbedaan skor pretest dan posttest, guna mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Selain itu, dilakukan juga Uji R-Square untuk menentukan sejauh mana permainan ular tangga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak. Seluruh proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS 27, yang mempermudah perhitungan statistik serta memastikan hasil yang diperoleh lebih akurat dan valid.



Gambar 1. Desain Media Permainan Ular Tangga

Desain media permainan ular tangga yang dikembangkan peneliti memiliki papan berukuran 3 x 4 meter dan dirancang khusus untuk menunjang keterampilan motorik kasar anak, khususnya siswa kelas IV. Papan permainan ini terdiri dari kotak-kotak bernomor, di mana setiap kotak dilengkapi dengan tantangan yang harus dilewati oleh peserta. Tantangan tersebut berupa aktivitas fisik seperti melompat, berlari, menyeimbangkan tubuh, atau gerakan lain yang merangsang penggunaan otot-otot besar. Dalam pelaksanaannya, siswa bermain secara berkelompok dengan tujuan bersama untuk mencapai garis finish. Setiap tantangan pada kotak harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum kelompok dapat melangkah ke kotak berikutnya. Melalui pendekatan ini, anak-anak tidak hanya belajar sambil bermain, tetapi juga mengembangkan semangat kerja sama, meningkatkan motivasi, dan secara tidak langsung melatih keterampilan motorik kasar mereka.

HASIL PENELITIAN

Penelitian yang diperoleh melalui analisis data, termasuk temuan-temuan selama pelaksanaan penelitian. Fokus utama penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap keterampilan motorik kasar siswa di SDN Cantel Cicalengka sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (treatment). Sebelum diberikan treatment, siswa kelas IV SDN Cantel Cicalengka terlebih dahulu menjalani tes awal atau

pretest untuk mengukur sejauh mana keterampilan motorik kasar yang mereka miliki. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah TGMD-2 (*Test of Gross Motor Development-2*), sebuah instrumen yang umum digunakan untuk menilai perkembangan motorik kasar anak usia 3 hingga 10 tahun. Berlangsung selama 12 pertemuan, terdiri dari pretest, 10 sesi perlakuan dengan permainan ular tangga, dan posttest untuk mengukur perubahan keterampilan motorik kasar setelah perlakuan. Hasil pretest dan posttest dianalisis guna menentukan efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan motorik kasar siswa.

Tabel 3. Deskriptif Statistik Pretest Posttest

Statistik	Pretest	Posttest
N	30	30
Mean	61,57	89,40
Std. Deviation	0,679	1,133
Terendah	61	87
Tertinggi	63	92

(Sumber: Data hasil penelitian)

Berdasarkan Tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa seluruh sampel berjumlah 30 orang yang mengikuti pretest dan posttest. Nilai terendah pada pretest adalah 61, sedangkan pada posttest adalah 87. Untuk nilai tertinggi, pretest memiliki nilai 63, sedangkan posttest mencapai 92. Nilai rata-rata pretest adalah 61,57, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 89,40. Sementara itu, standar deviasi (Std. Deviation) pada pretest sebesar 0,679, sedangkan pada posttest meningkat menjadi 1,133.

Tabel 4. Uji Normalitas

	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Pretest	0,931	30	0,052	Normal
Posttest	0,984	30	0,916	Normal

(Sumber: Data hasil penelitian)

Berdasarkan Tabel 4 di atas, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data yang diperoleh melalui tes TGMD-2 berdistribusi normal. Hasil uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa: Pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,052, yang lebih besar dari 0,05. Posttest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,916, yang juga lebih besar dari 0,05. Karena kedua nilai p-value > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Hopotesis (Paired Samples T-Test)

Paired samples t-test		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair	Hasil Pretest – Hasil Posttest	-103,174	29	.000

(Sumber: Data hasil penelitian)

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwasanya nilai Sig. (2-tailed) yang menunjukkan hasil $0.000 < 0,05$ yang artinya bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dalam hal ini berarti dapat disimpulkan terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap keterampilan motorik kasar siswa telah terbukti dan diterima berdasarkan hasil analisis.

Tabel 6. Uji R-Square

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.808	.653	.641	.679

(Sumber: Data hasil penelitian)

Hasil pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai R Square sebesar 0,653 yang mempunyai pengertian bahwa pengaruh pada variabel bebas kepada variabel terikat sebesar $0,653 \times 100\% = 65,3\%$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa di SDN Cantel Cicalengka, dengan kontribusi sebesar 65,3%, sementara sisanya 34,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

Penelitian yang diperoleh melalui analisis data mencakup berbagai temuan yang muncul selama proses penelitian. Fokus utama penelitian ini adalah mengidentifikasi pengaruh media permainan ular tangga terhadap keterampilan motorik kasar siswa di SDN Cantel Cicalengka sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (treatment). Sebelum diberikan treatment, siswa kelas IV SDN Cantel Cicalengka terlebih dahulu menjalani tes awal atau pretest untuk mengukur sejauh mana keterampilan motorik kasar yang mereka miliki. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah TGMD-2 (*Test of Gross Motor Development-2*), sebuah instrumen yang umum digunakan untuk menilai perkembangan motorik kasar anak usia 3 hingga 10 tahun (Ulrich, 2000). Penelitian ini berlangsung selama 12 pertemuan, terdiri dari pretest, 10 sesi perlakuan dengan permainan ular tangga, dan posttest untuk mengukur perubahan keterampilan motorik kasar setelah perlakuan. Hasil pretest dan posttest dianalisis guna menentukan efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan motorik kasar siswa.

Menurut Raraswati (2020), permainan Ular Tangga Raksasa dirancang khusus untuk anak di atas 5 tahun dan dapat dimainkan oleh dua anak atau lebih, sehingga memiliki berbagai manfaat terutama untuk anak-anak. Permainan ini menekankan pentingnya spanduk yang memiliki tema yang menarik dan dekoratif, cocok digunakan di ruang kelas atau taman. Aktivitas bermain ular tangga bersifat eksploratif dan tanpa batas, yang juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan fisik motorik anak. Satya (2012), menyatakan bahwa permainan ular tangga memiliki kesederhanaan dalam aturan sehingga mudah dipahami dan diterima oleh anak-anak. Permainan ini tidak hanya mendidik dan menghibur, tetapi juga interaktif ketika dimainkan bersama. Melalui permainan tersebut, anak-anak dapat merangsang otot-otot besar seperti kaki dan lengan, sehingga meningkatkan keterampilan motorik kasar mereka.

Donnelly et al. (2015), menambahkan bahwa bermain adalah cara utama anak-anak untuk mengenal tubuh serta kemampuan gerak mereka. Aktivitas bermain tidak hanya memfasilitasi pemahaman mengenai tubuh, tetapi juga mendorong peningkatan keterampilan motorik, dorongan untuk bergerak, dan pengembangan kreativitas. Penelitian oleh Bakhtiar et al. (2010), di Teheran, Iran, menunjukkan bahwa penerapan selected exercise selama delapan minggu dengan tiga pertemuan per minggu kepada 20 anak menghasilkan peningkatan signifikan pada keterampilan motorik kasar yang diukur dengan instrumen TGMD-2, bila dibandingkan dengan 20 anak yang menjadi kelompok kontrol. Selain itu, Lestari (2021), mengemukakan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat mengatasi rasa bosan dalam proses belajar. Media ini memudahkan pembelajaran dengan memberikan pengalaman langsung yang menyenangkan saat belajar dan bermain. Permainan ular tangga telah dikenal luas, khususnya di kalangan siswa sekolah dasar, karena desainnya yang menarik dengan materi pembelajaran, kuis, dan gambar pendukung. Hal ini membuat siswa merasa tertarik untuk menggunakan

media permainan tersebut, sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan analisis statistik, nilai rata-rata pretest adalah 61,57, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 89,40. Standar deviasi pada pretest sebesar 0,679, sedangkan pada posttest meningkat menjadi 1,133. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi pretest 0,052 dan posttest 0,916 ($p > 0,05$). Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H1) diterima, yang mengindikasikan bahwa permainan ular tangga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa. Selain itu, analisis uji R-Square menunjukkan bahwa pengaruh permainan ular tangga terhadap keterampilan motorik kasar mencapai 65,3%, sedangkan sisanya 34,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Dengan demikian, permainan ular tangga terbukti menjadi metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa SD. Permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendorong aktivitas fisik yang berdampak positif terhadap perkembangan motorik anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: permainan ular tangga berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata dari pretest sebesar 61,57 menjadi 89,40 pada posttest. Selain itu, uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran.

Hasil analisis R-Square sebesar 0,653 menunjukkan bahwa permainan ular tangga memberikan kontribusi 65,3% terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa. Artinya, lebih dari separuh perkembangan keterampilan ini dapat dikaitkan dengan penggunaan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran. Sisanya, sebesar 34,7%, dipengaruhi oleh faktor lain seperti lingkungan, aktivitas fisik di luar sekolah, dan kondisi individu siswa. Dengan demikian, permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, R., et al. (2015). *Educational media and technology: Enhancing learning experience*. London: Routledge.
- Adelina, & Iswendi. (2021). *Pemanfaatan permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Akbar, F., & Tohar, A. (2021). *Peran perkembangan motorik dalam membangun kepercayaan diri anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(4), 2358–2372.
- Amandatriya, N. A. (2022). *Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa*. Jakarta: Gramedia.
- Bakhtiar, et. al. (2010) Effects of Selected Exercises on Elementary School Third Grade Dirl Students' Motor Development. *Asian Journal of Sports Medicine*. 2, (1), 52-56.

- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Donnelly, F. C., et al. (2017). *Developmental physical education for all children: theory into practice* (5th ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Dwijayanti, & Hakim. (2021). *Media pembelajaran berbasis permainan interaktif untuk anak sekolah dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Edward. (2024). *Proses belajar dan perubahan perilaku dalam pendidikan*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Fitts, P. M., & Posner, M. I. (2023). *Human performance and motor skill acquisition*. Boston: Pearson Education.
- Ge. (2024). *Parental involvement in children's physical activity programs*. Beijing: Educational Science Press.
- Ginjar, R. (2018). *Inovasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani: Pendekatan berbasis permainan*. Bandung: PT Graha Edukasi.
- Kharisma, T. (2018). *Pendidikan Jasmani dan Perkembangan Gerak Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lee, J., Kim, H., & Park, S. (2020). *Motor skill development and its impact on children's cognitive abilities*. *Journal of Child Development*, 27(6), 731–745.
- Lengkana, A. S., Saptani, E. I. (2022). *Movement Coordination Learning Model: Basic Motoric Skill For Elementary Students*. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 211, 0–8.
- Lengkana, A. S., Supriadi, C., Hermawan, D. B., & Soleh, M. A. (Eds.). (2017). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani 2017 Implementasi Model Pembelajaran Penjas dan Modifikasi Alat Belajar*. UPI Sumedang Press.
- Lestari, D., & Wijaya, T. (2021). *Permainan edukatif dalam mendukung perkembangan motorik anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 145–158.
- Lestari, I. C. (2021). *Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 79–87.
- Maharani, S., & Fitriani, R. (2022). *Pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 87–102..
- Nugrahani, R., & Rupa, W. (2017). *Modifikasi permainan ular tangga sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa sekolah dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 134–148.
- Nurlina, dkk. (2022). *Konsep dasar belajar dan implikasinya dalam dunia pendidikan*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 45–60.
- Rizki, W., & Bambang, S. (2020). *Media dan teknologi dalam pembelajaran interaktif*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Septiani, V., & Yeni, I. (2023). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar 32 Padang*. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 4(2), 128-136.
- Sugiyanto. (2018). *Dasar-dasar pembelajaran motorik dalam pendidikan jasmani*. Surakarta: UNS Press.
- Supriady, A. (2016). *Pengaruh Model Outdoor Education Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Di Highsope Indonesia Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

- Sutapa, P., Raharjo, S., & Widodo, P. (2021). *Pengaruh Aktivitas Bermain terhadap Perkembangan Anak dalam Pembelajaran PJOK*. Jurnal Pendidikan Jasmani, 12(4), 2431–2440.
- Ulrich, A. D. (2000). TGMD-2 (Test of Gross Motor Development-Second Edition). Texas: PRO-ED, An International Publisher, Inc.
- Veldman, S. L., Jones, R. A., & Okely, A. D. (2019). *Motor skill proficiency and its relationship with cognitive development in early childhood: A longitudinal study*. Early Childhood Research Quarterly, 48, 35–42.
- Weiss, P. (2020). *The role of motor skills in child development: A comprehensive review*. New York: Academic Press
- Yani, R. (2021). *Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan untuk Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Pustaka Edukasi.