

Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Media Labirin Raksasa Usia 4-5 Tahun di TKIT Mutiara Hati

Faiza Nadhifa^{1,*}, Dinna Astriani², Ririn Salsabilla³, Wilda Afriani⁴

^{1,2,3,4)} Universitas Jambi, Jl. Lintas Jambi-Ma. Bulian, Muaro Jambi, Jambi, Indonesia.

^{*}) Email corresponding author: faizanadhifa3009@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan observasi di TKIT MUTIARA HATI, diketahui bahwa terdapat beberapa anak usia 4-5 tahun yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik kasarnya. Hal ini dapat dilihat dari kesulitan mereka dalam melakukan gerakan-gerakan dasar seperti, melompat, berdiri dengan keseimbangan, meniru gerakan. Keterlambatan ini dikhawatirkan dapat menghambat perkembangan anak secara keseluruhan. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode experimental research. Labirin raksasa dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak. Media labirin merupakan salah satu stimulasi yang dapat diberikan kepada anak, memberikan kontribusi terhadap tumbuh kembangnya, khususnya anak dapat melatih motorik kasar, logika, melatih kesabaran serta memberikan pengetahuan, dan permainan labirin merupakan salah satu permainan yang dapat membantu anak untuk membedakan bentuk dan warna. Berdasarkan hasil data penelitian pre-test, post-test dan paired samples test di atas maka dapat diketahui, nilai sig (2-tailed) adalah sebesar ,001 ,005 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh stimulasi kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui media labirin raksasa usia 4-5 tahun di TKIT MUTIARA HATI memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar pada anak.

Kata Kunci: Media Labirin, Anak Usia Dini, Motorik Kasar

Abstract

Based on observations at TKIT MUTIARA HATI, it is known that there are several children aged 4-5 years who experience delays in their gross motor development. This can be seen from their difficulty in performing basic movements such as jumping, standing with balance, imitating movements. It is feared that this delay can hinder the overall development of the child. The method used by researchers is experimental research method. The giant labyrinth can develop problem-solving skills in children. Labyrinth media is one of the stimulations that can be given to children, contributing to their growth and development, especially children can train gross motor skills, logic, train patience and provide knowledge, and labyrinth games are one of the games that can help children to distinguish shapes and colors. Based on the results of the pre-test, post-test and paired samples test research data above, it can be seen, the sig value (2-tailed) is ,001 ,005, then H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that the effect of stimulation of gross motoric abilities of early childhood through giant labyrinth media aged 4-5 years at TKIT MUTIARA HATI has an influence on gross motor development in children.

Keywords: Labyrinth Media, Early Childhood, Gross Motor Skills

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak berusia 0-6 tahun (UU Sistem Pendidikan Nasional 2003). Anak usia dini merupakan sekelompok anak yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Anak usia dini adalah anak yang berumur 0-6 tahun. Usia ini sangat penting dalam

pembentukan kepribadian dan kepribadian anak. Pertumbuhan dan perkembangan yang pesat umumnya terjadi pada usia dini.. Masa kanak-kanak merupakan masa dimana anak tumbuh dan berkembang dengan pesat. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan mempunyai ciri khas tersendiri tergantung

205

Copyright (c) 2025 JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education).

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



pada kelompok umurnya. Saat ini stimulasi seluruh aspek pembangunan memegang peranan penting dalam tugas pembangunan selanjutnya (Khairi, 2018).

Pendidikan anak usia dini atau disebut juga dengan masa emas (golden age) merupakan masa keemasan anak (Suryana et al., 2021). Usia ini memberikan landasan utama bagi perkembangan kepribadian anak, baik emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian. Oleh karena itu, anak harus dipersiapkan dan dikembangkan kepribadiannya sejak dini untuk melangkah pendidikan yang lebih tinggi. (Fauziddin, 2017) dalam (W. 2022).

Stimulasi perkembangan motorik kasar pada anak usia dini, khususnya di usia 4-5 tahun, memiliki peran penting dalam menunjang pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional mereka. Pada usia ini, anak-anak mengalami perkembangan pesat dalam kemampuan motorik kasarnya terutama pada motorik kaki dan tangan. Stimulasi tersebut dapat diberikan melalui program pendidikan anak usia dini (PAUD). Program PAUD dapat beroperasi melalui jalur formal (TK, RA atau bentuk lain yang setara), jalur non formal (tempat penitipan anak, kelompok bermain, satuan pendidikan anak usia dini (PAUD) sejenis), jalur informal (pendidikan keluarga atau pendidikan yang didirikan oleh lingkungan masyarakat) (Ramadhani et al. 2022).

Keterampilan motorik kasar merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang perlu distimulasi. Stimulasi adalah rangsangan yang diterima anak dan berasal dari lingkungan luar individu. Stimulasi yang diberikan kepada anak juga dapat berperan sebagai penguat. Stimulasi merupakan salah satu faktor penting dalam tumbuh kembang anak. Tumbuh kembang anak akan lebih cepat apabila mendapat stimulasi yang teratur dan tepat sasaran. Soetjiningsih, 2012 dalam (Mahmud, 2019)

Menurut Fikriyati, (2013) dalam (Hidayanti 2013) Motorik kasar merupakan keterampilan motorik yang berkaitan erat dengan perkembangan kontrol gerak tubuh

melalui aktivitas yang tersusun antara sistem saraf, otot, dan otak. Motorik kasar diartikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar dan sebagian besar atau seluruh bagian tubuh yang dipengaruhi oleh tingkat kematangan anak itu sendiri. Salah satu cara untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak adalah melalui aktivitas bermain di luar ruangan. Sekolah bisa menyediakan alat permainan yang bisa melatih kemampuan motorik kasar pada anak. Bagi sekolah yang tidak memiliki area bermain yang cukup luas, maka guru bisa memanfaatkan ruangan yang ada di sekolah.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Dengan hadirnya media maka manfaat proses belajar mengajar akan semakin terasa. Penggunaan media diharapkan dapat memberikan dampak positif seperti munculnya suatu proses pembelajaran. Hal ini lebih kondusif untuk memberikan umpan balik selama proses belajar mengajar dan mencapai hasil yang optimal. Sudono (2000) dalam (Kurnia dan Ed 2018) mendefinisikan sumber belajar sebagai bahan termasuk alat permainan yang memberikan informasi dan berbagai keterampilan kepada siswa dan guru, termasuk buku referensi, buku cerita, gambar, benda atau produk budaya. Selama proses pembelajaran anak prasekolah, segala sumber dan dokumen yang berkaitan dengan lingkungan anak dapat dijadikan sumber belajar

Salah satu media permainan untuk menstimulasi motorik kasar anak usia dini melalui media labirin raksasa. Menurut (Safitri dan Yaswinda 2023) Labirin atau yang biasa dikenal dengan Maze adalah sebuah media pembelajaran yaitu mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku. Labirin adalah sebuah media pembelajaran dengan jalan sempit, berliku, dan berbelok, atau jalan yang buntu dan mempunyai rintangan. Labirin merupakan media pembelajaran edukatif jenis puzzle berbentuk lajur-lajur yang

bercabang ruwet untuk melatih kemampuan motorik kasar pada anak dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan. Menurut Sang et al., (2017) dalam (Mayang dan Frindani, 2023) Permainan Labirin adalah serangkaian jalur yang saling berhubungan yang dipisahkan satu sama lain oleh tembok. Jalannya berkelok-kelok dan terkadang berakhir di jalan buntu. Labirin juga dapat digambarkan sebagai permainan strategi untuk menemukan jalan keluar, dan yang mampu menembus/menyehlesaikan jalan keluar dari permainan labirin dapat dinyatakan bahwa permainan selesai atau sebagai pemenang. Menurut Ihsan, (2014) dalam (Mayang dan Frindani 2023) Lorong atau jalan dibuat buntu, agar pemain bisa berfikir dan memecahkan masalah untuk menemukan jalan keluar pada permainan labirin ini. Kecerdasan visual spasial dalam bermain labirin dapat terstimulasi karena dari permainan ini menunjang kemampuan untuk mengingat kembali dengan terperinci bentuk dan tata letak suatu objek yang diamati dan juga kemampuan dalam mengenal bentuk ruang.

Berdasarkan observasi di TKIT MUTIARA HATI, diketahui bahwa terdapat beberapa anak usia 4-5 tahun yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik kasarnya. Hal ini dapat dilihat dari kesulitan mereka dalam melakukan gerakan-gerakan dasar seperti, melompat, berdiri dengan keseimbangan, meniru gerakan. Keterlambatan ini dikhawatirkan dapat menghambat perkembangan anak secara keseluruhan. Maka dari itu, peneliti ingin memaksimalkan gerakan motorik kasar pada anak menggunakan media labirin raksasa dengan judul "Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Media Labirin Raksasa usia 4-5 tahun di TKIT MUTIARA HATI". Labirin raksasa merupakan permainan yang menarik dan bermanfaat bagi anak usia dini, khususnya dalam mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini. Dalam permainan labirin raksasa

jugalah terdapat tantangan yang akan anak lakukan untuk menyelesaikan permainan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode *experimental research*. *Experimental research* adalah kegiatan penelitian yang bermaksud untuk mengetahui pengaruh suatu tindakan terhadap tingkah laku siswa, atau menguji hipotesis tentang ada atau tidak pengaruh sebuah perlakuan atau tindakan bila disandingkan dengan tindakan lain. Tindakan dalam penelitian eksperimen disebut dengan *treatment*, yaitu segala tindakan, atau seluruh variasi yang akan diketahui pengaruhnya (Akbar et al. 2023).

Metode eksperimen merupakan suatu cara penyajian pelajaran dimana siswa melakukan percobaan untuk membuktikan suatu pertanyaan atau hipotesis yang dipelajari (Suparno Paul, 2013) dalam (Hamdani, Prayitno, dan Karyanto 2019). Jadi metode pembelajaran eksperimen didefinisikan sebagai metode yang dilakukan oleh pendidik dengan cara menekankan siswa untuk melakukan percobaan secara langsung yang bertujuan untuk membuktikan suatu permasalahan. Metode Eksperimen adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan siswayang melakukan percobaan sendiri dan memberi kesempatan para siswa untuk mengamati sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang suatu objek, keadaan atau proses sesuatu (Ardiansyah 2018) dalam (Hamdani, Prayitno, dan Karyanto 2019). Metode eksperimen lebih menekankan siswa dalam melakukan percobaan mengumpulkan data serta menganalisis dan menarik kesimpulan (Maliyah, Sunarno, and Suparmi 2012) dalam (Hamdani, Prayitno, dan Karyanto 2019). Dengan menggunakan metode eksperimen siswa dituntut untuk melakukan sendiri percobaan untuk mendapatkan kebenaran dan menarik kesimpulan dari apa yang dialami (Jamarah,

at, al., 2013) dalam (Hamdani, Prayitno, dan Karyanto 2019).

Secara garis besar penelitian ini melewati beberapa tahapan dalam pelaksanaannya. Pada tahap awal, di awali dengan penentuan kelas, berlanjut pada tahap penyusunan instrument yang berupa soal berbentuk perintah untuk menghasilkan *pre-test* dan *post-test*. Tahap pelaksanaan, peneliti melakukan *pre-test* pada kelas untuk mengetahui sejauh mana kemampuan motorik kasar pada anak sebelum dilakukannya *treatment*. Setelah mengetahui kemampuan motorik kasar anak, peneliti melakukan *post-test* di kelas melalui permainan labirin raksasa untuk mengetahui hasil setelah meserta didik melakukan *treatment*. Dapat dilihat dari perbedaan hasil awal dan hasil akhir di kelas. Tahap selanjutnya yaitu pengelolaan data, pada tahap ini peneliti menganalisis *pre-test* dan *post-test* sehingga terlihat perbedaan.

Penelitian ini dilakukan di TKIT MUTIARA HATI terletak di Jl. Sunan Kalijaga Rt. 16, Kecamatan Kota Baru, Kota Jambi, Jambi. Sampel penelitian ini terdiri dari kelas A2 berjumlah 8 tetapi yang hadir hanya 5 sebagai kelas eksperimen. Alat ukur atau instrument dalam penelitian ini berjumlah 4 item soal pernyataan. Teknik penilaian menggunakan empat kategori jenjang nilai yaitu BB = Belum Berkembang (1), MB = Mulai Berkembang (2), BSH = Berkembang Sesuai Harapan (3), BSB = Berkembang Sangat Baik (4).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu cara mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran labirin kardus raksasa terhadap kemampuan motorik kasar di TKIT Mutiara Hati pada anak usia 4-5 tahun, peneliti melakukan 2 kali tes yaitu *pre-test* dan *post-test*. Tes *pre-test* dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana kemampuan motorik kasar pada anak, sedangkan tes *post-test* dilakukan sesudah menggunakan media pembelajaran untuk

mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak. Dengan melakukan kedua test tersebut, peneliti memperoleh dua hasil yakni *pre-test* dan *post-test*. Adapun data hasil penelitian di TKIT MUTIARA HATI pada kelas A2 pada tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan hasil *Pre-test* dan *Post-test* pada setiap anak

Nama Anak	Skor <i>Pre-test</i>	Skor <i>Post-test</i>
A	8	11
Ar	4	8
Y	10	12
K	7	7
A	4	10

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan skor yang signifikan pada sebagian besar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media labirin raksasa. Hal ini dapat dilihat dari total skor *pre-test* yang media labirin raksasa mengalami peningkatan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media labirin raksasa efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Setelah peneliti mendapatkan hasil *pre-test* dan *post-test*, peneliti melakukan *paired samples test* pada aplikasi SPSS untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar benar nyata.

Maka dapat diketahui, berdasarkan tabel *output paired samples test* diatas diketahui nilai *sig (2-tailed)* adalah sebesar ,001 < ,005 ,maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan media labirin raksasa memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar pada anak didik di TKIT MUTRIARA HATI.

Tabel 2. Tabel Paired Samples Test

	Paired Differences			95% Confid ence Interva l of the Differ ence	Si g. (2- ta i le d)		
	M e a n	St d. e r or via tio n	St d. Er ror M o ea n er				
P sebel a m i diberik r an 1 treatm ent - setelah diberik an treatm ent	- 3 , 0 0 0	- ,70 , 7 6 7 8 8	- 3, 8 2,1 22 4 8 7	- 9 , 4 4 8 7	- 9 , 4 4 8 7	, 0 01	

Hasil di atas sesuai dengan pendapat para ahli dan peneliti sebelumnya. Labirin raksasa dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak. Media labirin merupakan salah satu stimulasi yang dapat diberikan kepada anak, memberikan kontribusi terhadap tumbuh

kembangnya, khususnya anak dapat melatih motorik kasar, logika, melatih kesabaran serta memberikan pengetahuan, dan permainan labirin merupakan salah satu permainan yang dapat membantu anak untuk membedakan bentuk dan warna. Media labirin mempunyai manfaat yang besar dalam mengoptimalkan tumbuh kembang anak, antara lain: a) Melatih kemampuan motorik. Saat anak-anak bermain labirin, mereka melakukan gerakan terkoordinasi untuk membantu mereka menyelesaikan permainan. b) Melatih kemandirian anak. Karena saat bermain labirin, anak harus menyelesaikan tugasnya sendiri tanpa mendapat sedikit bantuan. c) Sangat penting bagi anak untuk memahami bahasa reseptif karena pemahaman bahasa diperlukan untuk keberhasilan komunikasi. Misalnya ketika anak hendak bermain permainan labirin, ia akan antusias mendengarkan petunjuk dan penjelasan peneliti, sehingga sering kali memberikan reaksi bolak-balik berupa jawaban dan pertanyaan, tanda bahwa anak sedang bereaksi terhadap apa yang ada disampaikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diketahui bahwa penggunaan media labirin raksasa memiliki pengaruh yang positif terhadap perkembangan motorik kasar pada anak di TKIT MUTIARA HATI. Hal ini dilatarbelakangi oleh rasa ingin tahu anak didik dalam mencoba media permainan labirin pada setiap rintangannya. Dalam bermain labirin anak melewati rintangan pertama dengan di samping itu, didukung oleh media kardus yang menarik, besar, dan berlita-lita setiap jalan yang dilalui anak. Desain yang bewarna juga mendukung keinginan anak untuk bermain labirin raksasa sehingga anak ingin mencoba lagi permainan labirin hingga puas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian *pre-test, post-test* dan *paired samples test* di atas maka dapat diketahui, nilai *sig* (2-

tailed) adalah sebesar $,001 < ,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh stimulasi kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui media labirin raksasa usia 4-5 tahun di TKIT MUTIARA HATI memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar pada anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penelitian, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pemimpin yang telah memberikan saran dan masukan, validator yang telah bersedia membantu selama proses validasi, guru dan peserta didik TKIT MUTIARA HATI yang telah terlibat dalam penelitian, serta orang tua dan teman-teman yang telah mendoakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Rahmatulla, Rusdy A Siroj, M Win Afgani, dan Weriana. (2023). “Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9(Vol 9 No 2 (2023): Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan): 465–74.
- Hamdani, M, B. A. Prayitno, dan P Karyanto. (2019). “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen.” *Proceeding Biology Education Conference* 16(Kartimi): 139–45.
- Hidayanti, Maria. (2013). “Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak.” *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 7(1): 195–200.
- Khairi, Husnuzziadatul. (2018). “Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun.” *Jurnal Warna* 2(2): 15–28.
- Kurnia, Rita, dan M Ed. (2018). *Media Pembelajaran*.
- MAHMUD, BONITA. (2019). “Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini.” *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan* 12(1): 76–87.
- Mayang, Fina, dan Ayu Frindani. (2023). “Pengaruh media permainan labirin terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di TK Pancasila III di kota surabaya.” 12(1): 1–9.
- Ramadhani, Alifia Sitta, Wafiq Azizah, Yunita Selpiyani, dan Khadijah. (2022). “Bentuk-bentuk Stimulasi Pada Anak Dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini di RA.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4(3): 2360–70.
- Safitri, Herli, dan Yaswinda Yaswinda. (2023). “Pengaruh Media Labirin Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak.” *PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 5(1): 22–37.
- W., Sulaiman. (2022). “Penerapan Pendidikan Islam Bagi Anak di Usia Emas Menurut Zakiah Dradjat.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(5): 3953–66.