availableathttps://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/SJECE

ONLINE ISSN 2809-9168

Published by Jurusan *Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*
FIP Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Vol. 05 No. 2, 2025
Page 234-249

Pengaruh Permainan *Formula One* Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Tiskawati Mahmud[1], Rapi Us. Djuko[2], Yenti Juniarti[3]
[123]Jurusan PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo
Email: tiskawatimahmud@gmail.com[1], rapi.djuko@ung.ac.id[2], yenti@ung.ac.id[3]

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima

(Juli) (2025)

Disetujui

(Agustus) (2025)

Dipublikasikan

(September) (2025)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh permainan Formula One terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Kwandang, Kecamatan Kwandang, Kabupaten Gorontalo Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian terdiri atas 20 anak kelompok B yang mengikuti intervensi permainan Formula One selama delapan sesi. Data dianalisis menggunakan uji-t berpasangan dengan bantuan SPSS. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan motorik kasar anak setelah mengikuti permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan Formula One efektif dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak usia dini. Melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan terstruktur, anak memperoleh kesempatan untuk melatih koordinasi gerak, keseimbangan, kelincahan, dan kemampuan fisik. Dengan demikian, permainan Formula One dapat menjadi alternatif kegiatan pembelajaran yang menarik untuk menstimulasi keterampilan motorik kasar anak usia dini.

Kata kunci: *formula one*; motorik kasar; anak usia dini

Abstract

This study aims to evaluate the effect of the Formula One game on the gross motor skills of children aged 5–6 years at TK Negeri Pembina Kwandang, Kwandang District, North Gorontalo Regency. This study employed a quantitative approach with a One-Group Pretest-Posttest experimental design. The research sample consisted of 20 children in Group B who participated in the Formula One game intervention over eight sessions. The data were analyzed using a paired-samples t-test with the assistance of SPSS. The results revealed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant improvement in children's gross motor skills after participating in the game. These findings demonstrate that the Formula One game is effective in supporting the development of gross motor skills in early childhood. Through structured and enjoyable play activities, children have opportunities to develop movement coordination, balance, agility, and physical abilities. Therefore, the Formula One game can serve as an engaging alternative learning activity to stimulate gross motor skill development in early childhood..

Keywords: *formula one; gross motor skills; early childhood*

© 2025 Tiskawati Mahmud, Rapi Us. Djuko, Yenti Juniarti
Under The License CC-BY SA 4.0

PENDAHULUAN

Menurut Intisari dkk. (2025), pendidikan bagi anak bertujuan untuk mendukung mereka sejak lahir sampai dewasa dengan memberikan mereka kesempatan pendidikan yang mendukung perkembangan fisik dan mental mereka.

Pendidikan anak usia dini yakni serangkaian bentuk aktivitas yang dilakukan kepada anak mulai dari lahir sampai pada umur enam tahun dengan cara memberikan stimulasi yang mendukung perkembangan intelektual, emosional, sosial, dan fisik mereka. Tujuan utama pendidikan ini adalah mempersiapkan anak agar siap mengikuti jenjang sekolah dasar hingga menengah, seperti diatur didalam UU No 20/2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional (Undang-undang RI, 2004). NAEYC memandang masa kanak-kanak sebagai fase yang mencakup rentang usia 0 sampai 8 tahun (Rachmawati, 2023).

Masa kanak-kanak adalah fase penting yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan pada anak-anak. Selama masa ini, anak-anak membutuhkan pendidikan berkualitas untuk secara efektif menavigasi pertumbuhan dan perkembangan mereka (Mahmud et al., 2022). Pauweni (2022) menyatakan bahwa keterampilan motorik fisik, yang dapat dikategorikan menjadi keterampilan motorik halus dan keterampilan motorik kasar, berkembang optimal selama periode emas perkembangan anak. Tujuan dari masing-masing keterampilan motorik ini berbeda. Kemampuan untuk mengkoordinasikan gerakan otot-otot kecil dikenal sebagai keterampilan motorik halus, sedangkan kemampuan untuk mengkoordinasikan gerakan otot-otot besar dikenal sebagai keterampilan motorik kasar.

Anatomi dan fisiologi otak manusia mempunyai pengaruh cukup signifikan pada peningkatan keterampilan motorik. Sistem saraf pusat memainkan peran krusial dalam membantu anak mengembangkan keterampilan motorik dan mengkoordinasikan semua gerakannya. Peningkatan keterampilan motorik pada anak erat kaitannya dengan kematangan sistem saraf yang mengatur kontrol otot. Kemampuan anak untuk berjalan, berlari, melompat, dan menggunakan lengan serta kaki untuk naik dan turun tangga merupakan contoh kemampuan motorik kasar. Bermain dengan mainan dan benda lain, menulis, menggambar, memotong,

serta melempar dan menangkap bola adalah contoh tugas yang memerlukan kemampuan motorik halus, sering disebut sebagai keterampilan manipulasi (Shahzad dkk., 2024).

Motorik kasar memiliki kemampuan menggerakan dengan menggunakan kelompok otot besar selama aktivitas (Damayanti, 2020). Stimulasi dini bagi anak-anak sangat penting untuk pertumbuhan mereka. Fase awal bayi merupakan fase krusial bagi anak-anak, memfasilitasi penerimaan stimulus (Nurwahida dkk., 2021). Kemampuan ini berkaitan dengan perkembangan kemampuan bayi untuk menggunakan otot-otot besarnya, seperti lengan dan kaki. Anak usia lima sampai enam tahun umumnya memiliki keterampilan motorik kasar yang mencakup aspek stabilitas, kecepatan, kelincahan, kelenturan, serta kemampuan koordinasi (Magfiroh dkk., 2019). Peningkatan motorik kasar anak usia 5-6 tahun umumnya ditandai dengan kemampuan berjalan, berjalan dengan bertumpu pada ujung jari kaki, menuruni dan menaiki dengan kaki secara bergantian, melompat, memanjat, berlari, melompat dengan satu kaki, serta keterampilan menangkap dan melempar benda (Haryanti & Qolistiani, 2019).

Anak-anak yang mempunyai motorik kasar yang terampil memiliki kelincahan dan kewaspadaan yang lebih tinggi, yang menghasilkan tindakan yang lebih terkoordinasi dan meningkatkan penampilan kepercayaan diri mereka. Koordinasi gerakan yang efektif akan memungkinkan siswa untuk menunjukkan keterampilan dalam perencanaan yang lebih terampil (Ramdani & Azizah, 2019). Dengan demikian, kemampuan anak dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan sehari-hari dapat lebih berkembang (Mahmud, 2019). Stimulasi merupakan persyaratan penting bagi anak-anak untuk memastikan pertumbuhan yang tepat. Ketika perkembangan motorik seorang anak kurang, anak tersebut akan mengalami ketidaknyamanan pada tubuhnya, yang menyebabkan peningkatan kegelisahan, kecemasan, dan kemarahan (Bramantha & Yulianto, 2022).

Perkembangan motorik kasar yaitu bagian terpenting untuk mendukung perkembangan dan pertumbuhan anak-anak, dan guru serta orang tua sebaiknya lebih memperhatikan hal ini. Anak-anak yang telah sepenuhnya mengembangkan

kemampuan motoriknya seringkali lebih mampu beradaptasi dengan situasi sosial baru. Kemampuan ini secara tidak langsung memperkuat kepercayaan diri anak dalam menjalin hubungan dengan teman sebayanya. Pernyataan Alzena Masykouri menegaskan bahwa bayi dengan kemampuan motorik kasar yang baik menunjukkan kelincahan dan kewaspadaan yang lebih tinggi. Gerakan mereka akan menunjukkan koordinasi yang lebih baik, sehingga meningkatkan kesan kepercayaan diri mereka. Hal ini akan meningkatkan kemampuan adaptasi anak-anak dalam interaksi sosial. Selain itu, sinkronisasi gerakan yang terampil akan memungkinkan mereka untuk menunjukkan kemampuan perencanaan yang kuat. Keadaan ini membantu anak-anak mengembangkan keterampilan dalam mengatasi hambatan yang muncul dalam aktivitas sehari-hari (Mahmud, 2019).

Pengamatan di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kwandang, kecamatan kwandang, Kabupaten Gorontalo Utara, menunjukkan bahwa beberapa anak menunjukkan kemampuan motorik kasar yang kurang, dikarenakan kurangnya kemampuan motorik kasar pada diri anak terkait otot tubuh, kecepatan, koordinasi gerakan, kelincahan, dan keseimbangan tubuh. Selain itu, perhatian guru terhadap perkembangan motorik kasar anak masih rendah. Guru tidak melakukan pencatatan perkembangan gerak anak secara sistematis, bahkan anak mengalami kesulitan dalam berlari, melompat, atau menjaga keseimbangan. Hal ini disebabkan guru lebih memfokuskan pada perkembangan motorik halus dari pada motorik kasar. Kemudian dari segi permainan, terlihat bahwa permainan yang diberikan oleh guru kurang bervariasi dan cenderung monoton seperti berupa lari lurus dan permainan bola dengan pola yang sama. Permainan ini tidak dikemas secara kreatif, sehingga anak tampak kurang antusias dan cepat bosan. Beberapa anak bahkan memilih untuk pasif, hanya monoton tanpa terlibat langsung dalam permainan.

Di TK Negeri Pembina Kwandang, Kecamatan Kwandang, Kabupaten Gorontalo Utara, kegiatan yang menitikberatkan pada pengembangan motorik kasar anak biasanya dilaksanakan setiap Jumat pagi melalui aktivitas senam maupun permainan bola, pada aktivitas ini masih terdapat anak yang belum melakukan gerakan dengan benar bahkan ada anak yang tidak mengikuti gerakan

dari senam atau bermain bola, kekurangan stimulasi dalam aktivitas pembelajaran yang berfokus pada motorik kasar berdampak pada belum berkembangnya kemampuan motorik kasar anak secara maksimal, kurangnya aktivitas motorik kasar dalam pembelajaran menyebabkan anak tidak mendapatkan stimulasi yang cukup untuk mengembangkan kemampuan otot besar, koordinasi, dan keseimbangan tubuh. Dari permasalahan yang ditemukan, terlihat bahwa kurangnya aktivitas yang berhubungan dengan motorik kasar dapat menghambat perkembangan kemampuan motorik kasar.

Mengacu pada hasil temuan tersebut, peneliti menyusun sebuah program yang bertujuan melatih keterampilan motorik kasar anak. Salah satu alternatif yang digunakan adalah permainan Formula One, yang dapat dilaksanakan di diluar maupun didalam ruangan dengan tambahan rintangan sebagai bagian dari kegiatan. Program ini bertujuan untuk meningkatkan keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan anak-anak sambil mereka bermain. Studi historis telah memberikan dukungan terhadap penelitian ini dengan (Bramantha & Yulianto, 2020:3-44) Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan permainan Formula One memberikan peningkatan yang nyata terhadap kemampuan motorik kasar anak.

Mengingat masalah-masalah yang disebutkan di atas, peneliti mencoba memanfaatkan permainan *Formula One*. Permainan Formula One dirancang sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan keterampilan motorik anak.

Permainan *Formula One* terbukti mampu mendukung peningkatan kemampuan motorik anak, khususnya perkembangan pada motorik kasar, dalam proses pembelajaran.. Oleh karena itu, peneliti memilih latihan yang menarik dan menstimulasi untuk memastikan anak-anak menikmati permainan sambil meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka.

Mengingat kesulitan-kesulitan yang disebutkan di atas, judul yang dipilih oleh peneliti adalah “Pengaruh Permainan *Formula One* Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kwandang Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada sekelompok anak berusia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kwandang yang beralamat di Jl. Martin Liputo, Desa Bulalo, Kecamatan Kwandang, Kabupaten Gorontalo Utara. Kegiatan penelitian dilaksanakan selama dua minggu pada bulan Mei. Peneliti telah melakukan pengamatan langsung atau tidak langsung di sekolah tersebut pada bulan Maret. Pada bulan berikutnya, Mei, peneliti menyelesaikan pengolahan data, penyusunan laporan, dan presentasi. Dua puluh siswa dari Kelompok B dipilih menggunakan strategi sampling saturasi untuk penelitian ini. Metode eksperimental pendekatan kuantitatif. Desain yang dipakai adalah *pretest-posttest* dengan satu kelompok. Berikut adalah tata letak tipikal studi yang menggunakan desain pretest-posttest dengan satu kelompok:

$$O_1 x O_2$$

Dimana:

O1: Nilai Pretest (Sebelum perlakuan)

X: Perlakuan

O2: Nilai Posttest (Setelah perlakuan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

***Pretest* Pengaruh Permainan *Formula One* pada Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kwandang**

Tabel 1. Data Statistik

Statistics		
Pretest		
N	Valid	20
	Missing	0

Mean		17.15
Median		18.00
Std. Deviation		3.731
Percentiles	25	13.00
	50	18.00
	75	21.25

Analisis data yang dilakukan selama pra-tes menunjukkan skor median sebesar 18,00 dan rata-rata 17,15. Di bawah ini Anda dapat menemukan statistik mengenai distribusi frekuensi skor pra-tes.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi *Pretest*

No	**Pernyataan**	**BB (1)**	**MB (2)**	**BSH (3)**	**BSB (4)**
		F	F	f	F
1	Anak mampu melakukan kegiatan lari zig-zag	5	15	0	0
2	Anak mampu melakukan kegiatan berlari dengan melompat satu kaki diatas pola lingkaran	14	6	0	0
3	Anak mampu melakukan kegiatan berlari melompat diatas tali	7	13	0	0
4	Anak mampu melakukan kegiatan berlari merangkak melewati lingkaran	5	15	0	0
5	Anak mampu menirukan kegiatan berlari *zig-zag* sambil membawa bola dibagian tangan kanan atau kiri	6	14	0	0
6	Anak mampu menirukan kegiatan berlari dengan melompat satu kaki dipola gambar sambil membawa bola dibagian tangan kanan atau kiri	14	6	0	0
7	Anak mampu menirukan kegiatan berlari melompat diatas tali sambil membawa bola dibagian tangan kanan atau kiri	6	14	0	0
8	Anak mampu melakukan dan meniru kegiatan berlari merangkak di dalam lingkaran sambil membawa bola dibagian tangan kanan atau kiri	6	14	0	0
9	Anak mampu melakukan kegiatan melompat satu kaki dipola gambar sambil membawa bola dibagian tangan kanan atau kiri	14	6	0	0

10	Anak mampu melakukan kegiatan melompat diatas tali sambil membawa bola dibagian tangan kanan atau kiri	9	22	0	0
11	Anak mampu mempertahankan tubuh dengan tangan membawa bola pada saat melakukan kegiatan permainan *formula one*	10	10	0	0

Posttest Permainan *Formula One* pada Kemampuan motorik kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kwandang

Tabel 3. Data Statistik

Statistics		
Posttest		
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		34.00
Median		34.00
Std. Deviation		4.437
Percentiles	25	30.25
	50	34.00
	75	36.00

Nilai median dan rata-rata adalah 34,00, berdasarkan data yang dikumpulkan dari kelas-kelas pasca ujian. Berikut ini adalah distribusi frekuensi nilai kelas setelah ujian:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Posttest

No	**Pernyataan**	**BB (1)**	**MB (2)**	**BSH (3)**	**BSB (4)**
		F	f	f	F
1	Anak mampu melakukan kegiatan lari zig-zag	0	0	9	11
2	Anak mampu melakukan kegiatan berlari dengan melompat satu kaki diatas pola lingkaran	0	0	10	10
3	Anak mampu melakukan kegiatan berlari melompat diatas tali	0	0	3	12
4	Anak mampu melakukan kegiatan berlari merangkak melewati lingkaran	0	0	6	14
5	Anak mampu menirukan kegiatan berlari *zig-zag* sambil membawa bola dibagian tangan kanan atau kiri	0	2	7	11
6	Anak mampu menirukan kegiatan berlari dengan melompat satu kaki dipola gambar sambil membawa bola dibagian tangan kanan atau kiri	0	0	12	8

7	Anak mampu menirukan kegiatan berlari melompat diatas tali sambil membawa bola dibagian tangan kanan atau kiri	0	4	12	4
8	Anak mampu melakukan dan meniru kegiatan berlari merangkak di dalam lingkaran sambil membawa bola dibagian tangan kanan atau kiri	0	3	10	7
9	Anak mampu melakukan kegiatan melompat satu kaki dipola gambar sambil membawa bola dibagian tangan kanan atau kiri	0	8	11	1
10	Anak mampu melakukan kegiatan melompat diatas tali sambil membawa bola dibagian tangan kanan atau kiri	0	2	12	6
11	Anak mampu mempertahankan tubuh dengan tangan membawa bola pada saat melakukan kegiatan permainan *formula one*	0	0	14	6

Uji Normalitas Data

Uji normalitas menggunakan uji liliefors, di mana distribusi normal dianggap valid jika nilai Liliefors > 0,05.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.168	20	.142	.860	20	.008
Postest	.126	20	.200*	.938	20	.216
a. Lilliefors Significance Correction						
***. This is a lower bound of the true significance.**						

Dari Tabel 5, data memenuhi asumsi distribusi normal, sebab uji Liliefor pada Kolom Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai sig > 0,05.

Uji Hipotesis (Uji t-test)

Sugiyono (2019:115) menyatakan bahwa ketika pertanyaan penelitian diungkapkan dalam bentuk kalimat pertanyaan, hipotesis berfungsi sebagai jawaban sementara untuk pertanyaan tersebut. Data pra- dan pasca-perlakuan dari Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kwandang di Kecamatan Kwandang,

Kabupaten Gorontalo Utara, dengan tujuan untuk menentukan apakah permainan F1 mempunyai pengaruh pada keterampilan motorik kasar anak-anak berusia 5 dan 6 tahun. Keputusan-keputusan didasarkan pada:
Jika t hitung > t tabel dan nilai Sig (2-tailed) < 0,05 maka ada perbedaan lebih besar pada *pretest* dan *posttest*, pun sebaliknya.

Table 6. Uji Hipotesis

One Sample Test

	Test Value = 0					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pretest	**20.554**	19	**.000**	17.150	15.40	18.90
Posttest	**34.272**	19	**.000**	34.000	31.92	36.08

Berdasarkan uji t dengan α = 0,05, t hitung > t tabel (1,725) dan sig < 0,05, yang menunjukkan pengaruh permainan *Formula One* pada keterampilan motorik kasar anak 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kwandang.

Pembahasan

Penelitian di TK Negeri Pembina Kwandang menunjukkan bahwa penerapan permainan Formula One berdampak signifikan pada keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, Kecamatan Kwandang, Kabupaten Gorontalo Utara. Analisis statistik menunjukkan bahwa intervensi menggunakan permainan *Formula One* meningkatkan kemampuan maupun keterampilan motorik kasar anak-anak dibandingkan dengan skor sebelum dan setelah intervensi.

Sebelum memberikan permainan *Formula One* kepada anak-anak sebagai terapi, para peneliti melakukan tes awal untuk menilai kemampuan motorik kasar mereka. Analisis awal menunjukkan nilai rata-rata 17,15 dan median 18,00 pada

tes awal yang diberikan kepada 20 anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kwandang, yang berusia 5-6 tahun. Hal tersebut mencerminkan bahwa kemampuan awal anak-anak berada pada tingkat yang baik, tetapi perkembangan mereka masih tidak merata dan memerlukan bantuan lebih lanjut dalam pendidikan mereka. Kemampuan motorik kasar anak-anak ditemukan relatif rendah dalam tes pra-perawatan yang diberikan sebelum terapi permainan *Formula One*. Anak-anak mengalami kesulitan dalam berbagai aspek kontrol motorik, keseimbangan, dan koordinasi saat melakukan aktivitas fisik. Secara umum, indikator aktivitas motorik kasar anak-anak menunjukkan bahwa mereka masih berada pada tahap "Belum Berkembang" atau "Mulai Berkembang".

Temuan ini menunjukkan pentingnya terus memberikan anak-anak banyak kesempatan untuk berlatih dan meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka, terutama dalam hal stabilitas, koordinasi, dan pengembangan kekuatan. Meningkatkan intervensi pembelajaran pada masa kanak-kanak sangat penting karena hampir semua indikator menunjukkan bahwa anak-anak tidak cukup berkembang untuk mencapai tahap "Expected Development" atau "Very Good Development". Dapat dikatakan bahwa sebelum adanya perlakuan, anak-anak belum memiliki kemampuan motorik kasar optimal. Untuk mendorong perkembangan fisik dan keterampilan motorik secara lebih baik, mereka membutuhkan program pembelajaran motorik yang atraktif, stimulative, dan menyesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak pada usia dini.

Hal tersebut sesuai dengan temuan Wulandari dkk. (2020), yang menemukan bahwa anak-anak prasekolah memerlukan intervensi pembelajaran yang kuat untuk meningkatkan keterampilan motorik mereka karena mereka kekurangan dalam bidang ini. Sesuai dengan Sugianto dkk. (2019), program pembelajaran motorik dapat meningkatkan kekuatan otot besar, keseimbangan, dan koordinasi pada bayi muda.

Setelah memberikan pengobatan menggunakan aktivitas Formula One, anak-anak diuji ulang untuk mengukur peningkatan kemampuan motorik kasar mereka. Setelah menganalisis hasil ujian, skor median dan rata-rata keluar sebesar 34,00. Data tersebut memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan jika

dibandingkan dengan hasil sebelum dilakukan pengujian. Anak-anak memiliki kemampuan motorik kasar di atas rata-rata, karena skor mereka di atas norma. Hasil pasca-tes didapat, permainan motorik adalah pengobatan efektif meningkatkan keterampilan motorik pada anak. Setelah diperkenalkan dengan aktivitas bermain terstruktur dan menyenangkan, perkembangan anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kondisi sebelum pengobatan. Peningkatan ini menunjukkan bagaimana metode pembelajaran berbasis motorik membantu perkembangan sensorimotor anak-anak, terutama kemampuan motorik kasar mereka. Karena teknik-teknik ini disesuaikan dengan perkembangan awal anak-anak, mereka tampaknya lebih terlibat, antusias, dan fokus selama aktivitas. Akibatnya, kemampuan motorik kasar anak meningkat saat mereka bermain permainan motorik. Melalui permainan yang menarik, merangsang, dan aktif secara fisik, pendekatan ini telah terbukti membantu anak kecil mengembangkan kemampuan motoriknya. Untuk mempromosikan perkembangan motorik keseluruhan yang optimal pada anak-anak, disarankan untuk terus menggunakan metode ini dalam konteks pembelajaran mereka.

Selaras dengan hal tersebut, Hartati dkk. (2020) menemukan bahwa kegiatan motorik yang menyenangkan dan terstruktur dapat memperbaiki kemampuan koordinasi, keseimbangan, serta kekuatan otot besar pada anak-anak. Studi ilmiah yang dilakukan oleh Nugroho dkk. (2019) dan Wijayanti dkk. (2020) mendukung gagasan bahwa pembelajaran berbasis permainan motorik memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan fisik dasar anak-anak. Selain itu, penggunaan permainan Formula One di kelas membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar, meliputi keseimbangan, koordinasi tubuh, dan pengendalian gerakan.

Kinerja teman sekelas dalam permainan *Formula One* sebelum dan setelah berbagai tingkat pelatihan dibandingkan. Kegiatan Formula One terbukti berdampak pada keterampilan motorik kasar anak 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Kwandang, Kabupaten Gorontalo Utara. Tingkat kemampuan motorik kasar berbeda antara kelompok pra-perawatan dan pasca-perawatan pada anak-anak yang bermain permainan video *Formula One*. Anak di TK Negeri Pembina

Kwandang di kecamatan Kwandang, Kabupaten Gorontalo Utara, yang berusia lima atau enam tahun sebelum dan setelah terapi, diuji kemampuan motorik kasarnya menggunakan permainan *Formula One*.

Charles menyatakan (dalam Brantha dan Yulianto, 2020:55) bahwa F1 adalah olahraga tim di mana setiap pesaing harus menyelesaikan balapan. Sangat jarang ada program yang memiliki sebanyak enam tim yang bersaing secara bersamaan. Formula One adalah bentuk kompetisi olahraga anak-anak yang menggabungkan lari, melompat, dan melempar, seperti yang dijelaskan oleh Irawan (2024). Lari atau sprint melalui serangkaian rintangan adalah komponen fisik dari lintasan rintangan atau lomba lari rintangan. Anak-anak harus terus berlari cepat saat melewati semua rintangan. Baik yang mengandung aktivitas yang mendidik, menghibur, atau mengembangkan kreativitas pada anak-anak, permainan lintasan rintangan adalah cara yang bagus untuk melibatkan mereka (Audina, S., & Sutapa, P., 2020). Setiap anggota tim *Formula One* bertanggung jawab untuk menyelesaikan balapan hingga akhir. Sangat jarang ada program yang memiliki enam tim yang bersaing secara bersamaan. Permainan Formula 1, seperti Popda dan Porseni, populer di kalangan siswa sekolah dasar sebagai sarana pendidikan jasmani. Keunggulan permainan ini adalah semua gerakannya erat terkait dengan semua komponen dalam pendidikan jasmani, yaitu domain psikomotorik, afektif, dan kognitif. Menurut Brewer (2010), bermain adalah alat yang ampuh untuk mengatur kemampuan motorik kasar anak-anak. Saat bermain, mereka memiliki banyak kesempatan untuk melatih keterampilan berlari cepat, melompat, dan meloncat. Anak-anak didorong untuk melakukan hal-hal seperti mengangkat, membawa, berjalan, melompat, berputar, dan merespons irama. Anak-anak dalam rentang usia lima hingga enam tahun sebaiknya bermain dengan penuh energi. Mereka terampil dalam berbagai gerakan, termasuk bersepeda, meluncur, menendang, memukul, dan melempar.

Sejalan dengan penelitian Sari dkk. (2020), keterampilan kemampuan motorik anak, termasuk keseimbangan dan koordinasi serta kekuatan otot besar, dapat berkembang lebih baik dengan melaksanakan aktivitas motorik yang terstruktur dan menyenangkan. Hasil penelitian di Taman Kanak-Kanak Negeri

Pembina Kwandang, Gorontalo Utara, mengungkapkan bahwa permainan Formula One sangat efektif untuk dijadikan sebagai sarana pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Temuan studi ini konsisten dengan temuan tersebut.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan yaitu peningkatan kemampuan motorik kasar siswa Kelompok B di TK Negeri Pembina Kwandang terpengaruh oleh aktivitas Formula One. Hal ini terlihat dari peningkatan signifikan pada skor pra-tes dan pasca-tes; skor pra-tes rata-rata 17,15 dan skor pasca-tes 34,00, dengan selisih 16,85 poin, yang menunjukkan efek yang diinginkan. Karena uji normalitas menghasilkan nilai signifikan 0,200 (0,200 > 0,05), kita dapat menggunakan data yang tersisa. Uji Satu Sampel juga mengonfirmasi bahwa nilai sig. (dua ekor) kurang dari 0,05, yaitu 0,000. Hal ini diartikan betapa drastisnya perbedaan antara perlakuan. Murid Kelompok B di TK Negeri Pembina Kwandang, Kecamatan Kwandang, Kab Gorontalo Utara, mengalami dampak signifikan pada kemampuan motorik kasar mereka akibat balap Formula Satu, karena H_0 ditolak dan H_a disetujui.

REFERENSI

Asmidarwati, Salmiati, Z. R. (2020). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak Dalam Pembelajaran Daring Pada Anak Tk Save the Kids Banda Aceh. Ilmiah Mahasiswa, 2(1).

Asmuddin, A., Salwiah, S., & Arwih, M. Z. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak – Kanak Buton Selatan. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 3429–3438. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068

Asyruni Multahada, Pingky Melaty, Heni Apriyani, & Tris Andriani. (2022). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Kreatif. Primarily : Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini, 5(1), 11–21. https://doi.org/10.37567/prymerly.v5i1.1248

Bramantha, H., & Yulianto, A. (2022). Hubungan Stimulasi Motorik Dengan Emosi Anak Usia Pra Sekolah Pada Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Wacana Kesehatan, 7(1), 21. https://doi.org/10.52822/jwk.v7i1.405

Fitriani, F., & Fidiawati, L. (2021). Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa. Jurnal Kajian Anak (J-Sanak), 2(02), 98–107. https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i02.1073

Hartati, Aryanti, S., Azhar, S., & Asrul, M. (2024). Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik. Bening Media Publishing.

Hidayati, N., Jannah, M., & Fitri, R. (2024). Pengaruh Permainan Sirkuit "Mini Pos Fantasi" Pada Motorik Kasar dan Sosial Emosional Anak. Aulad: Journal on Early Childhood, 7(2), 496–508. https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.723

Intisari, I., Wahyuni, S., & Hasbur, H. S. (2025). Pengaruh Permainan (Outdoor) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun. Jambura Early Childhood Education Journal , 7(1), 85–97. https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jecej/article/view/3598

Mahmud, A.J. Pauweni, A., H Majalia, A., & Djahara, W. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. Jambura Early Childhood Education Journal, 4(2), 144–156. https://doi.org/10.37411/jecej.v4i2.1242

Mahmud, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan, 12(1), 76–87. https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177

Mahmudah, T., & Bakhtiar, M. (2024). Gerak Tubuh Untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Al-Hikmah. Celebes Journal of Elementary Education, 2(1), 56–65.

Rachmawati, K. (2023). Analisis Pemberian Apresiasi Dalam Mengembangkan Sikap Percaya Diri Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia|repository.upi.edu| Perpustakaan.upi.edu 1. 1997, 1–6.

Ramdani, L. A., & Azizah, N. (2019). Permainan Outbound untuk Perkembangan

Motorik Kasar Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 494. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.407

Salawati, J. B., & South, L. (2020). Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. International Journal of Elementary Education, 4(1), 100. https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24383

Sari, F., & Raihana. (2021). Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Pendidikan Anak, 6(2), 68–76. https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.22261

Shahzad, M. F., Xu, S., Lim, W. M., Yang, X., & Khan, Q. R. (2024). Artificial intelligence and social media on academic performance and mental well-being: Student perceptions of positive impact in the age of smart learning. Heliyon, 10(8). https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e29523

Undang-undang RI. (2004). Sistem Pendidikan Nasional. 19(8), 159–170.