



## **Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan Roblox Mosar Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak**

**Elva Novianti Putri**

Institut Madani Nusantara Sukabumi, Indonesia  
*email: [elva.nvnti@gmail.com](mailto:elva.nvnti@gmail.com)*

**Neng Awalia Farida**

Institut Madani Nusantara Sukabumi, Indonesia  
*email: [nengawali@gmail.com](mailto:nengawali@gmail.com)*

**Dede Ridwan**

Institut Madani Nusantara Sukabumi, Indonesia  
*email: [Dederidwan001@gmail.com](mailto:Dederidwan001@gmail.com)*

---

### **Abstract**

**Keywords:**

Gross motor development; Roblox Mosar Game;

The development of gross motor skill is very important to stimulate and to attention. This is because gross motor development influences physiological, social and cognitive development. Children's habit of moving or having good gross motor skills tends to improve. Increasing self-confidence also makes it easier for children to socialize. Meanwhile, children who experience gross motor development problems often feel embarrassed and close themselves off from their peers. Apart from that, the prevalence of excessive screen time is also the biggest factor that makes children tend to be passive, and of course their gross motor activities become less developed. Therefore, gross motor development cannot be considered trivial. This research aims to determine whether or not there is an influence from implementing the Roblox Mosar game on the gross motor development of children aged 5-6 years at Dewi Sartika 1 Kindergarten Gegerbitung Kab. Sukabumi. Based on this, this research is a type of experimental research using a quantitative approach. The design used is One-Group Pretest-Posttest Design. Sampling is a saturated sample where less than 30 people are sampled, therefore all samples receive treatment, using a treatment test of 10 activities from 5 indicators. The results of this research conclude that there is an influence from implementing the Roblox Mosar game on the gross motor development of children aged 5-6 years at Dewi Sartika 1 Kindergarten Gegerbitung District. Sukabumi. It is proven from the results of data analysis using Paired-Samples t-Test that the Sign value is  $0.01 < 0.05$ . That means  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected.

---

### Abstrak

**Kata Kunci:** Perkembangan motorik kasar menjadi sangat penting distimulasi dan diperhatikan perkembangannya karena Motorik Kasar; Permainan Roblox Mosar; perkembangan motorik kasar berperan pada perkembangan lainnya seperti fisiologis, sosial emosional, juga kognitif. Pembiasaan anak dalam bergerak dan atau motorik kasarnya yang baik cenderung akan lebih percaya diri juga memudahkan ia bersosialisasi dengan temannya. Sedangkan anak yang memiliki perkembangan motorik kasar yang kurang seringkali ia merasa malu dan menutup dirinya dari teman sebayanya. Selain dari pada hal itu maraknya screen time yang berlebih juga menjadi faktor paling tinggi yang membuat anak cenderung pasif, dan tentu saja motorik kasarnya akan kurang berkembang. Dalam hal ini perkembangan motorik kasar tidak bisa dianggap enteng, karena ketika perkembangan motorik kasarnya kurang maka otomatis akan berdampak tidak baik pula bagi perkembangan yang lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penerapan permainan Roblox Mosar terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun Di TK Dewi Sartika 1 Gegerbitung Kab. Sukabumi. Berdasarkan hal tersebut penelitian kali ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan ialah One-Group Pretest-Posttest Design, Pengambilan sampel yaitu dengan sampel jenuh di mana yang dijadikan sampel kurang dari 30 orang, oleh karena itu semua sampel mendapatkan perlakuan, dengan menggunakan tes perlakuan sebanyak 10 kegiatan dari 5 indikator. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa adanya pengaruh dari penerapan permainan Roblox Mosar terhadap perkembangan motorik kasar anak. Ini terbukti dari Hasil analisis data dengan menggunakan Paired-Sampels t-Test di dapat hasil nilai Sign  $0,01 < 0,05$ . Itu artinya  $H_a$  ditarima dan  $H_0$  ditolak.

---

Received: 11 Februari 2024; Revised: 6 April 2024; Accepted: 4 Mei 2024

Copyright© Elva Novianti Putri, et al.  
with the licenced under the CC-BY licence

<http://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12765>



This is an open access article under the [CC-BY](#)

---

## 1. Pendahuluan

Pada saat anak berusia 0-6 tahun ialah waktu yang tepat bagi kita untuk mengembangkan kemampuannya dengan maksimal, di masa ini anak akan lebih mudah menangkap, apa yang kita beri dan tentunya hal ini dapat menentukan masa yang akan dihadapi selanjutnya, tak heran jika masa ini diberi sebutan masa *golden age*. Selain itu, periode ini juga waktu yang paling tepat untuk menanamkan dasar-dasar kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosi, dan lain-lain. Dengan demikian perkembangan menjadi aspek penting dalam pembelajaran anak usia dini, apabila tugas perkembangan anak tercapai pada usia ini maka akan mempermudah perkembangan berikutnya. Namun sebaliknya jika tidak

tercapai maka menjadi bumerang atau masalah bagi masa yang akan datang. (Marwiyati dkk., 2016)

Perkembangan merupakan perubahan yang terjadi kepada anak berupa kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur, yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, yang awalnya tidak bisa menjadi bisa. Dalam konteks ini kemampuan yang biasanya terjadi dari mulai pola berfikir, fisik, keberanian, nilai agama dan moral, cara berinteraksi dan masih banyak lagi. (Mulyani, 2018)

Dalam hal ini pentingnya mengembangkan perkembangan anak tentunya tidak bisa dianggap enteng, melihat anak tumbuh dan berkembang sesuai harapan tentunya impian bagi para orang tua dan guru, maka dari itu upaya untuk mengembangkannya pun akan menjadi hal yang perlu dipertimbangkan bagi setiap orang tua dan guru. Salah satu perkembangan yang begitu penting untuk distimulus oleh orang tua dan guru di masa golden age yaitu perkembangan motorik kasar.

Motorik kasar merupakan gerak yang memiliki koordinasi yang kuat dalam tubuhnya, yang sejatinya mengandalkan otot-otot besar yang dipengaruhi oleh kematangan dirinya. Gerakan motorik kasar ini diantaranya seperti berlari, memanjat, melompat, menendang, berdiri dengan satu kaki, dan lain-lain (Khadijah & Amelia, 2020).

Perkembangan motorik kasar menjadi sangat penting distimulasi dan diperhatikan perkembangannya karena motorik kasar berperan pada perkembangan lainnya seperti fisiologis, sosial emosional, juga kognitif. Pembiasaan anak dalam bergerak dan atau motorik kasarnya yang baik cenderung akan lebih percaya diri juga memudahkan ia bersosialisasi dengan temannya. Sedangkan anak yang memiliki perkembangan motorik kasar yang kurang seringkali ia merasa malu dan menutup dirinya dari teman sebayanya.

Anak merupakan makhluk yang unik, masing-masing anak akan memiliki perkembangan, daya tarik, dan karakter yang berbeda-beda. Maka dari itu kita sebagai guru juga harus memiliki cara yang unik untuk mengembangkan potensi yang anak punya. Seiring bejalannya waktu anak semakin menyukai tantangan atau hal yang membuat ia penasaran, seringkali cara pembelajaran dan stimulasi yang guru buat membuat anak bosan dan terkesan monoton, entah itu karena metodenya yang sudah sering dipakai berulang atau memang permainannya yang kurang menarik, atau bahkan permainan yang dikenalkan guru tidak ramah anak. Selain dari pada itu kepercayaan diri anak juga seringkali menjadi hambatan untuk guru tahu sejauh mana perkembangan anak sudah sampai mana, dalam hal ini tentu perkembangan motorik kasar. Tak jarang juga perkembangan motorik kasar tidak berkembang sesuai harapan ini dibuktikan dengan adanya anak yang belum mampu berjalan lurus, anak belum mampu merangkak dengan baik, anak belum mampu berjinjit dan masih banyak lagi.

Selain dari pada hal tersebut, fenomena *screen time* juga menjadi faktor yang cukup banyak berpengaruh pada perkembangan motorik anak, ini ditandai dengan lebih banyak anak yang

menghabiskan waktunya di depan gadget dibanding bermain fisik langsung bersama orang tua maupun teman sebayanya. Hal ini tak jarang membuat anak kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan cenderung menjadi lebih pasif.

Banyak orang tua menghiraukan batasan-batasan dari *screen time*, kebanyakan para orang tua masa kini mengambil hal simple agar anaknya tidak rewel, dengan memberikan gadget sebagai strategi yang ampuh untuk menenangkan anak tanpa menghiraukan seberapa lama waktu anak menghabiskan waktu dengan gadget dan orang tua seakan lupa dampak dari hal tersebut sangatlah fatal oleh sebab itulah *screen time* pada masa ini tidak bisa terelakan. Dampak penggunaan *gadget* juga tidak bisa dihiraukan, (Zuhra et al., n.d., 2022) menyebutkan bahwa dampak negatif dari *gadget* bagi anak usia dini selain dari pada merusak kesehatannya, radiasinya pun berdampak buruk bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Data.id dalam laporan firma riset yang bertajuk "*State Of Mobile 2023*" mengungkapkan bahwa Indonesia menempati posisi pertama dengan Negara paling lama menggunakan internet di dunia dengan waktu 5,7 jam per hari. Ini menunjukkan bahwa memang banyak dari pasang mata termasuk anak dan orang tua senang bahkan kecanduan melakukan *screen time*.

Menurut hasil observasi awal yang peneliti lakukan yaitu di TK Dewi Sartika 1 Gegerbitung, fenomena ini juga terjadi di tempat penelitian yang peneliti lakukan, hanya 6 dari 22 orang tua wali murid yang memberikan akses *gadget* dengan batasan atau aturan waktu yang sesuai. Kebanyakan dari orang tua yang memang membiarkan anaknya menghabiskan waktu lama bersama *gadget* dengan dalih supaya anak diam tidak mengganggu aktivitasnya. Tak heran jika pengaruh negative fenomena *screen time* memang cukup besar terhadap perkembangan anak terutama perkembangan motorik kasar.

Dalam jurnal milik (Widiana Wika, 2022) juga mengatakan hal serupa bahwa penggunaan gadget dengan *screen time* terlalu lama sangat buruk bagi perkembangan anak hal ini dapat menyebabkan anak lebih pasif dan tentu akan menurunkan kemampuan motorik kasarnya.

Seperti yang kita ketahui jika hal ini terus menerus terjadi maka akan mempengaruhi perkembangan anak dan tentu tidak bisa dibiarkan begitu saja. Terlepas dari hal tersebut karakteristik dan kesukaan anak akan mengikuti seiring perkembangan zaman khususnya di era digital ini, maka bagaimana caranya kita sebagai guru harus dapat menyesuaikan hal itu agar tetap dalam alur perkembangan yang benar.

Berdasarkan fenomena tersebut guru perlu melakukan upaya dalam meningkatkan perkembangan anak berupa inovasi atau pembaharuan dalam kegiatan-kegiatan anak. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Yunita Wulansari tentang "Permainan Keseimbangan Tubuh Berpengaruh Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak TK Kelompok A" pada tahun 2016 bahwa permainan keseimbangan tubuh dianggap menarik ditunjukkan dengan antusiasme anak yang tinggi dan akhirnya dapat mempengaruhi perkembangan

motorik kasar anak yang awalnya belum berkembang menjadi berkembang sesuai harapan (Wulansari, 2016).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rafidah Ulfah tentang "Pengaruh Permainan *Building Block* Terhadap Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al Hibbah Aceh Besar" pada tahun 2021 berbeda dengan milik Yunita Wulansari, dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa permainan *Building Block* tidak mempengaruhi perkembangan sosial emosi anak (Ulfah, 2021). Dari penelitian terdahulu tersebutlah peneliti menjadi terinspirasi untuk mencoba membuat inovasi permainan yang menarik dan ramah anak dengan tujuan mengembangkan perkembangan anak khususnya dalam perkembangan motorik kasar anak. Inovasi yang akan dilakukan mengenai permainan *Building Block*, yang peneliti beri nama *Roblox Mosar*.

Mengingat dari pentingnya kegiatan ramah yang ramah anak kita sebagai guru harus mampu memberikan stimulasi yang sesuai dengan hak-hak anak secara menyeluruh mencakup pengaturan kelas dan sekolah. Sekolah ramah anak berkomitmen untuk menciptakan lingkungan sekolah yang aman, bersih, sehat, peduli, berbudaya, dan ramah lingkungan.

Tujuannya agar anak mampu terlindungi dari segala bentuk kekerasan, diskriminasi, dan beberapa perlakuan buruk lainnya. Lalu disini anak diberikan pemenuhan kuat atas haknya, melibatkannya dalam segala bentuk perencanaan, kebijakan, pembelajaran, pengawasan, serta proses pengaduan untuk memastikan pemenuhan hak dan perlingkungannya.

Sekolah ramah ini juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter karakter pada anak, termasuk pengetahuan, kesadaran, kemauan, dan tindakan untuk menerapkan nilai-nilai positif terhadap tuhan, orang lain, diri sendiri, dan lingkungan guna membentuk individu yang berakhlak mulia. (Nuraeni et al., 2019)

Lingkungan anak melibatkan berbagai lingkungan yang berinteraksi satu sama lain, termasuk lingkungan mikro seperti keluarga dan sekolah. Sebuah sekolah yang mendukung konsep ramah anak harus memfokuskan pada kebutuhan fisik, emosional, dan sosial anak dengan mengembangkan lingkungan yang kondusif untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka. (Bronfenbrenner, 1979)

*Roblox Mosar* merupakan kepanjangan dari *Roblox Motorik Kasar*. Permainan *Roblox Mosar* ialah sebuah permainan yang berbentuk bangunan balok besar semi labirin yang didesain khusus dan di dalamnya terdapat kegiatan fisik berupa rintangan-rintangan. Pada pelaksanaannya setiap anak diminta untuk memasuki *Roblox mosar* dan melewati beberapa rintangan seperti berlari, merangkak, lompat melewati rintangan, berjinjit dan lain-lain. Dengan kegiatan ini secara tidak langsung mampu melihat sejauh mana perkembangan anak yang telah dicapai sekaligus menstimulus perkembangan anak.

Apabila pada permainan *Building Block* biasanya dimainkan oleh anak dengan membuat sebuah bentuk atau bangunan tertentu, sementara pada permainan *Roblox Mosar* lebih kepada anak yang bermain didalam bangunan block atau balok yang sudah disiapkan.

Berbeda dari *Roblox* sungguhan yang merupakan bentuk aplikasi yang memberikan anak mengakses *gadget* lebih banyak, *roblox* mosar ini menjadi lebih ramah pada anak karena dibuat menjadi *roblox* di dunia nyata yang menuntut anak untuk aktif bergerak.

*Roblox* mosar ini akan didesain menjadi sebuah bangunan balok besar membentuk ruangan atau jalan seperti labirin, nantinya anak bisa mencoba masuk ke dalam bangunan tersebut dan melewati rintangan-rintangan yang telah disediakan di setiap jalannya, sampai anak mencapai jalan paling ujung di bangunan tersebut. Dengan begitu diharapkan permainan *Roblox* Mosar ini dapat mengembangkan perkembangan motorik kasar anak tanpa membuat anak merasa bosan dengan permainan yang dibuat.

*Roblox* ini adalah aplikasi yang sedang marak disenangi oleh anak. Namun Berbeda dengan *roblox* sungguhan yang merupakan bentuk aplikasi, maka *Roblox* mosar didesain nyata dilingkungan anak yang tidak lagi mengharuskan mereka menghabiskan waktu dengan *gadgetnya*, ditambah lagi dengan keberagaman kegiatan didalam *roblox* mosar ini membuat anak tidak mudah bosan selain anak bisa aktif bergerak mengasah kemampuan motorik kasarnya juga secara tidak langsung menumbuhkan karakter anak yang bertanggung jawab menyelesaikan permainannya hingga selesai. Dengan demikian permainan *Roblox* mosar ini diharapkan bisa menstimulasi perkembangan motorik kasarnya agar lebih baik dan sesuai harapan.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengkaji dan meneliti apakah permainan *Roblox* Mosar ini dapat berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak dengan judul "Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan *Roblox* Mosar Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak".

## **2. Metode**

Penelitian ini di lakukan di TK Dewi Sartika 1 Gegerbitung Kab. Sukabumi pada bulan Oktober, dengan jenis penelitian eksperimen, menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode yang digunakan yaitu *pre-experiental* atau quasi eksperimen. Selanjutnya penelitian ini menggunakan desain *One-Group pretest-posttest Design* yang nantinya akan dilakukan penerapan permainan pada anak sebanyak satu kali. Dalam penelitian ini ada dua variabel yang digunakan yaitu variabel X yaitu Permainan *Roblox* Mosar dan variabel Y yaitu Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Jumlah populasi sebanyak 22 dan dijadikan sampel semua dengan menggunakan sampel jenuh (Sugiyono, 2021). Teknik prosedur pengumpulan data menggunakan observasi, test dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik dengan uji normalitas Shapiro wilk dan uji Hipotesis *Paired-Sampels t-Test* (Riduwan, 2013).

## **3. Hasil dan Pembahasan** **Modifikasi Permainan *Roblox* Mosar**

*Roblox* ialah sebuah aplikasi yang dibuat oleh CEO bernama David Baszucki, game ini menyediakan fitur yang mampu mendesain permainan sendiri oleh pemain dan bisa juga memainkan kreasi dari

pemain lainnya (Sopiandi & Susanti, 2022). Roblox merupakan sebuah desain permainan yang didalamnya terdapat banyak tantangan yang dibuat sesuai keinginan sipembuat (Diaz, 2021). Dalam hal ini Roblox didesain sesuai kebutuhan guru sebagai pembuat dan disesuaikan dengan kemampuan anak (Jagneaux, 2018).

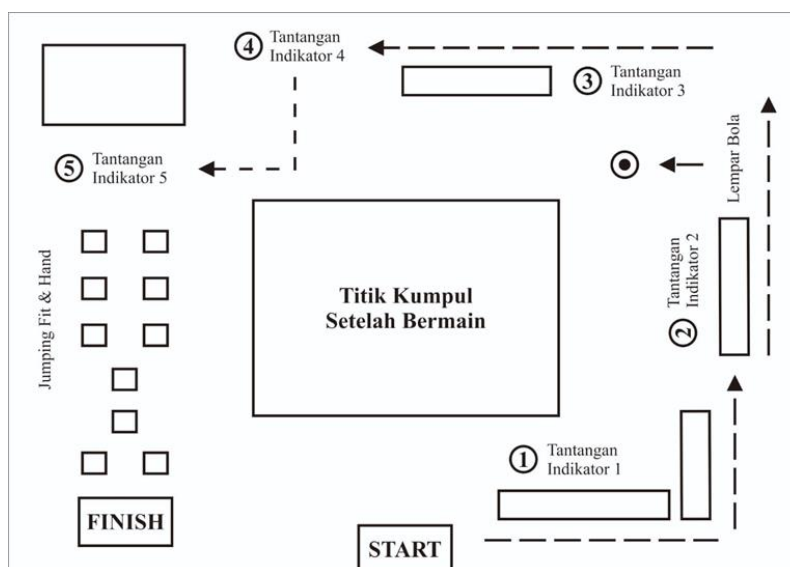
Balok merupakan media berbentuk bangun ruang tiga dimensi, permainan balok memberikan kesempatan pada anak untuk mampu membuat suatu bangunan yang ia mau dengan cara menumpuk, menyusun ataupun bongkar pasang sehingga menjadi suatu bangunan (Efendi et al., 2021). Sentra balok biasa digunakan sebagai area bermain anak yang menyediakan berbagai kegiatan individu atau kelompok untuk membuat suatu bentuk atau bangunan yang berwujud nyata atau mendekati wujud aslinya (Nurani, 2016).

Balok dan Roblox sama-sama media yang mampu mengembangkan kemampuan anak melalui bentuk-bentuk geometri yang mampu dibuat menjadi berupa bangunan tetapi dalam Roblox anak bukan lagi membuat suatu bangunan tapi anak akan memasuki bangunan yang sudah jadi lalu ia akan menelusuri jalan dan harus melewati beberapa rintangan yang sudah dibuat oleh guru. Rintangan yang ada di dalam Roblox ini berupa aktivitas motorik kasar seperti berlari, merangkak, melompat, merayap, dan lain-lain (Takahashi, 2021).

Roblox Mosar merupakan kepanjangan dari Roblox Motorik Kasar. Permainan Roblox Mosar ialah sebuah inovasi permainan block dan Roblox berupa bangunan berbentuk balok besar semi labirin yang didesain khusus dan di dalamnya terdapat kegiatan fisik berupa rintangan-rintangan. Pada pelaksanaannya setiap anak diminta untuk memasuki Roblox mosar dan melewati beberapa rintangan seperti berlari, merangkak, lompat melewati rintangan, berjinjit dan lain-lain.

Roblox mosar ini didesain menjadi sebuah bangunan balok besar membentuk ruangan atau jalan seperti labirin, nantinya anak bisa mencoba masuk ke dalam bangunan tersebut dan melewati rintangan-rintangan yang telah disediakan di setiap jalannya, sampai anak mencapai jalan paling ujung di bangunan tersebut.

Pada pelaksanaannya permainan roblox mosar disusun dan didesain dikelas, kelas sengaja di buat bentuk semi labirin dengan beberapa tantangan bentuk kegiatan motorik kasar didalamnya dengan memuat 5 indikator dan 10 kegiatan main atau tantangan (Haskins, 2019).



**Gambar 1. Desain Modifikasi permainan Roblox Mosar**

Adapun tahapan atau cara anak bermain roblox mosar sebagai berikut:

1. Menyiapkan rute dan rintangan roblox mosar, dalam hal ini ada 5 titik rintangan.
2. Menyiapkan anak-anak, disini anak di minta untuk berbaris menunggu gilirannya untuk bermain.
3. Anak diminta masuk kedalam roblox mosar satu persatu menuju garis start.
4. Dengan bimbingan guru, anak menuju tantangan demi tantangan, dari mulai tantangan ke 1 sampai ke 5.
5. Kegiatan selesai, anak diminta untuk duduk membuat lingkaran.
6. Guru mengajak anak untuk berdiskusi tentang apa persaannya setelah bermain roblox mosar.
7. Menghubungkan pengalaman main anak dengan tujuan yang didapat setelah bermain.

### **Perkembangan Motorik Kasar Anak**

Menurut (Khadijah & Amelia, 2020) perkembangan motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang mengandalkan otot-otot besar atau keseluruhan dari anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Gerakan motorik kasar ini cenderung memerlukan tenaga yang lebih ekstra, karena dilakukan oleh otot-otot besar (Rizal STIT Palapa Nusantara, 2021).

Perkembangan motorik kasar menjadi sangat penting distimulasi dan diperhatikan perkembangannya karena motorik kasar berperan pada perkembangan lainnya seperti fisiologis, sosial emosional, juga kognitif (Fatmawati, 2020). Pembiasaan anak dalam bergerak dan atau motorik kasarnya yang baik cenderung akan lebih percaya diri juga memudahkan ia bersosialisasi dengan temannya (Rudiyanto, 2016:11). Sedangkan anak yang memiliki perkembangan motorik kasar yang kurang seringkali ia merasa malu dan menutup dirinya dari teman sebayanya.



Seiring penjelasan mengenai pentingnya perkembangan motorik kasar ini, sejalan dengan perkembangan motorik kasar yang terjadi di TK Dewi Sartika 1 Gegerbitung. Data awal yang didapat perkembangan motorik kasar khususnya pada anak usia 5-6 tahun masih banyak yang menunjukkan kurang berkembang.

Beberapa kegiatan yang biasa dilakukan yang dirasa mampu mengembangkan perkembangan motorik kasar anak yaitu seperti senam, bermain bola, lompat lari dll. Kegiatan tersebut biasa dilakukan di hari rabu di setiap minggunya. Sesuai dengan observasi awal perkembangan motorik kasar anak di TK Dewi Sartika 1 Gegerbitung memang kurang berkembang sesuai harapan, karena banyak faktor. Oleh karena itu adanya *roblox mosar* sebagai bentuk upaya meningkatkan motorik kasar anak, sehingga dengan permainan yang menarik bisa meningkatkan minat anak dalam meningkatkan perkembangan motorik kasarnya. Permainan *roblox mosar* berhasil diterapkan di TK Dewi Sartika 1 Gegerbitung dengan baik dan disambut antusias anak-anak menyelesaikan rintangan-rintangan yang ada didalamnya.

### **Pengaruh Modifikasi Permainan *Roblox Mosar* Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak**

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan test perlakuan menggunakan lima indikator dengan masing-masing dua kegiatan disetiap satu indikatornya jadi semua berjumlah 10 item test perlakuan. Test awal yang dilakuka yaitu *pretest* yang bermaksud untuk mengetahui sejauh mana perkembangan motorik kasar anak sebelum dilakukan permainan *roblox mosar*, dengan cara test motorik kasar biasa seperti senam dan yang lainnya.

Berdasarkan hasil perhitungan, gambaran umum untuk perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada setiap anak dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Pretest Perlakuan Tanpa Menggunakan *Roblox Mosar***

No	Nama anak	Kategori Pencapaian indikator (Y)										Jumlah
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	
1	AE	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	29
2	APP	2	2	3	3	2	2	3	1	3	2	23
3	AAN	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	30
4	AFK	4	4	3	3	2	2	2	3	4	4	31
5	ALS	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	30
6	AR	3	2	2	1	2	3	1	2	3	2	21
7	AV	2	2	3	3	3	2	2	1	2	3	23
8	DP	2	3	1	2	1	3	2	2	2	3	21
9	DA	3	3	2	2	1	3	3	3	3	4	27
10	GNI	2	2	3	3	2	3	2	2	2	4	25
11	GM	3	4	3	2	2	3	2	3	2	3	27
12	KA	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	28
13	MISA	2	3	3	2	1	2	2	4	4	3	26
14	MAP	3	3	1	1	1	2	2	3	3	2	21
15	MAM	2	3	3	1	1	1	2	3	4	2	22
16	MAH	2	2	3	2	2	1	3	3	3	3	24

17	MDR	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	27
18	NAS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
19	RAP	3	2	2	4	2	2	2	2	3	2	24
20	RHL	4	3	3	1	2	3	3	2	4	3	28
21	RAA	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	27
22	RTN	3	3	1	1	2	2	2	2	3	2	21
<b>Total</b>											<b>565</b>	

Keterangan:

1= BB (Belum Berkembang)

2= MB (Mulai Berkembang)

3= BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4= BSB (Berkembang Sangat Baik)

Berdasarkan data dari hasil tabel di atas dapat dilihat dari perhitungan skor pencapaian perlakuan pretest tentang perkembangan motorik kasar anak sebesar 565. Dalam hal ini dapat dikategorikan ke dalam kriteria interpretasi skor baik. Hal ini sebanding dengan tabel interpretasi skor keberhasilan sebagai berikut:

**Tabel 2. interpretasi skor keberhasilan**

Skor	Kategori
220 – 385	Kurang Baik
386 – 550	Cukup Baik
551 – 715	Baik
716 – 880	Sangat Baik

Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika 1 Gegerbitung sebelum menggunakan permainan *roblox* mosar termasuk dalam kategori baik.

Walaupun hasil *pretest* menunjukkan kemampuan motorik kasar anak dalam kategori baik, tetapi guna meningkatkan kemampuan tersebut menjadi lebih baik maka dilakukanlah *posttest* menggunakan permainan *roblox* mosar dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Posttest Menggunakan Permainan Roblox Mosar**

No	Nama anak	Kategori Pencapaian indikator (Y)										Jumlah
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	
1	AE	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	36
2	APP	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	36
3	AAN	1	4	3	3	4	3	4	3	1	3	29
4	AFK	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	35
5	ALS	4	2	4	4	3	3	4	1	3	3	31
6	AR	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	36
7	AV	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	35
8	DP	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35
9	DA	4	3	3	4	3	4	3	4	3	2	33
10	GNI	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	35
11	GM	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	28
12	KA	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	37
13	MISA	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	35
14	MAP	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	29

15	MAM	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	37
16	MAH	3	3	4	2	4	4	3	3	3	4	33
17	MDR	4	3	3	2	3	3	3	1	3	3	28
18	NAS	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	32
19	RAP	4	2	4	3	2	3	3	3	3	3	30
20	RHL	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
21	RAA	2	1	4	4	4	4	1	4	3	4	31
22	RTN	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	37
<b>Total</b>											<b>737</b>	

Dari hasil diatas dapat dilihat bahwa jumlah akhir *posttest* ialah 737, yang berarti kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dalam kategori sangat baik. Bisa dibuktikan dalam interpretasi skor keberhasilan sebagai berikut:

**Tabel 4. Interpretasi Skor Keberhasilan**

Skor	Kategori
220 – 385	Kurang Baik
386 – 550	Cukup Baik
551 – 715	Baik
716 – 880	Sangat Baik

Berdasarkan hasil diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika 1 Gegerbitung mengalami peningkatan secara signifikan. Dimana terdapat perubahan antara test perlekuan sebelum dan sesudah menggunakan permainan *roblox* kasar yang sebelumnya baik menjadi sangat baik.

Adapun hasil uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro Wilk dengan bantuan SPSS versi 29.

**Tabel 5. Hasil Test Uji Normalitas Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statisti k	Df	Sig.	Statisti k	df	Sig.
PRETEST MOTORIK KASAR	.153	22	.195	.922	22	.086
POSTTEST MOTORIK KASAR	.222	22	.006	.927	22	.107

a. Lilliefors Significance Correction

Kriteria uji normalitas ada 2 yaitu; pertama ketika nilai signifikansi >0,05, maka H1 ditolak. Yang kedua, ketika nilai signifikansi < 0,05, maka H1 diterima.

Keterangan:

H1 : distribusi data tidak normal

H0 : distribusi data normal

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun berdistribusi normal, karena nilai signifikansi keduanya lebih dari 0,05. Dimana signifikansi nilai pretest ialah 0,086 dan posttest ialah 0,107.

Setelah dilakukannya pengujian normalitas terhadap data yang diperoleh, maka dapat diketahui bahwa data berdistribusi normal. Untuk itu, peneliti menggunakan uji hipotesis parametrik dengan menggunakan Paired-Sampels t-Test.

Perhitungan uji hipotesis ini dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi SPSS versi 29. Perhitungan ini merupakan uji dua arah dengan jumlah sampel sebanyak 22 orang anak dan tingkat kepercayaan sebesar 95% atau setara dengan  $\alpha = 0,05$ . Hasil dari perhitungan ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil Uji t**

		Paired Differences							Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest Motorik Kasar - Posttest Motorik Kasar	-7.818	5.161	1.100	-10.106	-5.530	-7.106	21	<,001	<,001

Berdasarkan tabel diatas, output hasil uji t di atas, diperoleh nilai signifikansi 0,001, yang berarti lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian, H0 ditolak dan Ha diterima. Atau dapat diperjelas menjadi:

H0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan permainan Roblox Mosar terhadap perkembangan motorik kasar anak.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan permainan Roblox Mosar terhadap perkembangan motorik kasar anak.

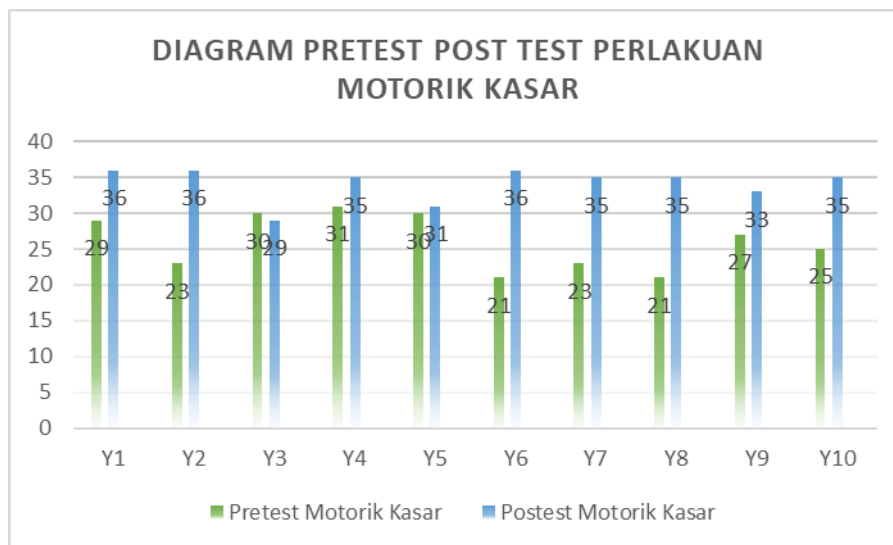
Berikut ini adalah hasil analisis deskriptif, yaitu:

**Tabel 7. Hasil Analisis Deskriptif**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Motorik Kasar	25.68	22	3.344	.713
	Posttest Motorik Kasar	33.50	22	3.277	.699

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rata-rata *pretest* anak adalah 25,68 dan nilai *posttest* adalah 33,50. Ini berarti terjadi peningkatan pada perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dari sebelum test perlakuan menggunakan permainan *roblox* mosar dan setelah test perlakuan menggunakan permainan *roblox* mosar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *Roblox* Mosar berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usis 5-6 tahun di TK Dewi Sartika 1 Gegerbitung Kab. Sukabumi.



Gambar 2. Diagram batang hasil pretest dan posttest

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penerapan modifikasi permainan *roblox* mosar dapat disimpulkan bahwa Permainan *roblox* mosar merupakan kepanjangan dari *roblox* motorik kasar, dimana didesain khusus sebagai upaya untuk mengembangkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Pada pelaksanaannya *roblox* mosar ini berupa bangunan yang berbentuk semi labirin yang didalamnya memuat rintangan-rintangan untuk mengembangkan motorik kasar sesuai dengan capaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Permainan *roblox* mosar berhasil diterapkan di TK Dewi Sartika 1 Gegerbitung dengan baik dan disambut antusias anak-anak menyelesaikan rintangan-rintangan yang ada didalamnya. Perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika 1 Gegerbitung Kab. Sukabumi khususnya di kelas B, cenderung berada pada tahap mulai bahkan belum berkembang. Hal ini ditandai dengan masih adanya anak yang belum mampu melakukan kegiatan motorik kasar berupa seperti berjinjit, merangkak, Berjalan menyamping menirukan gerak hewan dan masih banyak lagi.

Permainan *roblox* mosar ini terbukti Dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika 1 Gegerbitung Kab. Sukabumi dengan hasil yang cukup baik dibuktikan dengan uji hipotesis yang telah dilakukan.

#### 5. Ucapan Terima Kasih

Kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat pada penyusunan penelitian kali ini, yaitu kepada kepala sekolah dan guru TK Dewi Sartika 1 Gegerbitung, dosen pembimbing, segenap civitas akademika Institut Madani Nusantara, rekan-rekan dan tim penulis, juga tak lupa terima kasih kepada tim Konferensi Araska yang telah membantu dalam proses penerbitan artikel penelitian ini. Kami sangat mengharapkan kritik juga saran yang membangun guna meningkatkan kualitas artikel yang lebih baik kedepannya.

## Referensi

- Diaz, A. (2021, March 11). *Why is everyone talking about Roblox*. Polygon. <https://www.polygon.com/22326123/what-is-roblox-explainer-public-offering>
- Efendi, Y., Etiawan, I., & Nurwanti, S. (2021). *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini* (R. Faeruz, L. Fridani, & K. R. Adhe, Eds.). Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (1st ed.). Caremedia Communication.
- Haskins, H. (2019). *The Advanced Roblox Coding; Book An Unofficial Guide* (1st ed.). Adams Media.
- Jagneaux, D. (2018). *The Ultimate Roblox Book: An Unofficial Guide Update Edition: Learn How to Build Your Own Worlds, Custom Ypur Games, and So Much More!* Adams Media.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori dan Praktik* (2nd ed.). Kencana.
- Marwiyati, S., Sabi'ati, A., Pudjiastuti, A., Windarta, L. R. P., Rahmawati, R., & Yanti, W. E. H. (2016). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini* (Suyandi, Ed.). Editie Pustaka.
- Mulyani, N. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini* (1st ed.). Gava Media.
- Nuraeni, L., Andrisyah, A., & Nurunnisa, R. (2019). Efektivitas Program Sekolah Ramah Anak dalam Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 20. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.204>
- Nurani, Y. (2016). *Sentra Balok: Tema Pertokoan*. Indocam Prima.
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian: untuk Guru - Karyawan dan Peneliti Pemula* (Husdarta, Akdon, N. Mulyono, & Subandi, Eds.; 9th ed.). AlfaBeta.
- Rizal STIT Palapa Nusantara, S. (2021). PERKEMBANGAN FISIK ANAK USIA DASAR. In *PANDAWA: Jurnal Pendidikan dan Dakwah* (Vol. 3, Issue 3). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Rudiyanto, A. (2016). *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini: Vol. 14 x 20,5 cm* (J. Yacub, Ed.; 1st ed.). Darussalam Press Lampung.
- Sopiandi, I., & Susanti, D. (2022). Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar. *Jurnal Petisi*, 3(1).
- Sugiyono. (2021). *Statitiska Untuk Penelitian* (31st ed.). Alfabeta.
- Takahashi, D. (2021, January 27). *Roblox CEO Dave Baszucki believes users will create the metaverse*. Venturebeat. <https://venturebeat.com/games/roblox-ceo-dave-baszucki-believes-users-will-create-the-metaverse/>

- Ulfah, R. (2021). *Pengaruh Permainan Building Block Terhadap Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al Hibbah Aceh Besar*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Uri, Bronfenbrenner. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*.
- Wulansari, Y. (2016). *Permainan Keeseimbangan Tubuh Berpengaruh Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak TK Kelompok A*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Zuhra, H., Husnaini, N., & Saputri Imran, K. (n.d.). KIDDO : JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 2-3 Tahun di Dusun Oi Saja Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat. 2022. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.5721>