



Pengaruh Permainan Jejak Kaki terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri Pitue

Rahmi Nurlailah[✉], Azizah Amal, A. Sri Wahyuni Asti

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

DOI: <http://dx.doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1315>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 30/11/2021

Disetujui 30/01/2022

Dipublikasikan 10/02/2022

Kata Kunci:

Kemampuan motorik kasar,
Permainan jejak kaki

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan jejak kaki terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Mandiri Pitue Kabupaten Pangkajene. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan penelitian *pre-eksperimen one group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok B di Taman Kanak-Kanak Mandiri Pitue Kabupaten Pangkajene. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini yaitu 15 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, uji normalitas kolmogorov smirnov, dan statistik parametrik yaitu uji paired sampel test. Berdasarkan hasil penelitian terdapat perubahan yang signifikan untuk perkembangan kemampuan motorik kasar anak hal tersebut dibuktikan dari hasil uji paired sampel test yaitu diperoleh Sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti penggunaan kegiatan bermain permainan jejak kaki memberikan pengaruh yang signifikan untuk perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

Keywords:

Gross motor skills
Footprint game

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of the footprint game on the gross motor skills of children aged 5-6 years in Pitue Mandiri Kindergarten, Pangkajene Regency. The research approach used is a quantitative approach with pre-experimental research one group pretest posttest design. The population in this study was group B in Pitue Mandiri Kindergarten, Pangkajene Regency. Sampling in this research is purposive sampling. The sample in this study were 15 children. Data collection techniques used are observation, tests and documentation. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis, Kolmogorov Smirnov normality test, and parametric statistics, namely the paired sample test. Based on the results of the study, there were significant changes for the development of children's gross motor skills, this was evidenced by the results of the paired sample test, namely Sig. (2-tailed) $0.001 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted which means that the use of footprints has a significant effect on the development of children's gross motor skills.



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© 2022 Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

✉ Corresponding author : Rahmi Nurlailah
Address: PGPAUD Universitas Negeri Makassar
Email: mnurlailah@gmail.com

e-ISSN 2655-6561
p-ISSN: 2655-657X

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang pesat. Anak usia dini merupakan anak yang memiliki rentang usia 0 sampai dengan 6 tahun, sehingga harus dimaksimalkan melalui pemberian rangsangan pendidikan yang tepat (Fadlillah, 2018). Pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Ariyanti, 2016).

Pada anak usia dini, anak mengalami masa di mana mereka sedang berkembang dengan sangat baik. Masa ini juga adalah masa yang tepat untuk peletakan dasar dalam mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio-emosional, agama dan moral serta seni dalam diri anak. Pada dasarnya setiap anak memiliki kecerdasan masing-masing. Adapun aspek yang harus berkembang dengan baik adalah aspek motorik.

Menurut Hurlock (Pohan, 2020) motorik merupakan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak serta *spinal cord*. Sejalan dengan Suyadi (Kamtini & Kaban, 2016) motorik adalah kegiatan pusat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Gerak tersebut berasal dari perkembangan refleks dan kegiatan yang telah ada sejak lahir. Motorik kasar erat kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Kemampuan fisik yang baik akan menunjang kemampuan motorik kasar maupun motorik halus anak. Menurut Santrock (Novitasari, dkk, 2019) kemampuan motorik kasar (*gross motor skill*) merupakan keterampilan yang melibatkan aktivitas otot besar seperti tangan seseorang untuk bergerak dan berjalan. Menurut Yenni (Anggraini, 2020) motorik kasar adalah suatu kemampuan mengkoordinasi gerakan otot-otot besar, yaitu berupa tangan, kaki, dan seluruh anggota tubuh.

Sujiono (Iswantiningtyas & Wijaya, 2015) menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar anak mempunyai manfaat bagi perkembangan anak yang lain, yaitu bagi perkembangan fisiologis anak, perkembangan sosial emosional anak, dan perkembangan kognitifnya. Suryana (2019) menjelaskan bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar dibagi menjadi 3 jenis yaitu gerak lokomotor meliputi gerak tubuh yang berpindah tempat. gerak nonlokomotor yaitu menggerakkan anggota tubuh dengan posisi diam di tempat dan gerak manipulative yaitu lebih banyak melibatkan tangan dan kaki tetapi bagian tubuh yang lain juga dapat digunakan. Adapun unsur-unsur kemampuan motorik kasar menurut Komaini (2018) yaitu kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan, kelenturan dan kelincahan. Terdapat beberapa tahapan dalam pembelajaran motorik

kasar yaitu tahap memahami konsep gerak, tahap menyesuaikan gerak atau mencoba gerak, dan tahap untuk mengulangi gerakan secara otomatis atau berulang-ulang.

Komaini (2018) menjelaskan mengenai faktor-faktor yang dapat memengaruhi perkembangan motorik yaitu, faktor genetik, gizi, perbedaan latar belakang budaya, kegiatan bermain, pola asuh, lingkungan sosial dan susunan syaraf. Faktor utama yang berperan penting dalam merangsang perkembangan motorik anak adalah peran guru dan orang tua. Guru memberikan stimulasi melalui aktivitas yang melibatkan otot kasar anak di sekolah, sedangkan di rumah, orang tua memberikan stimulasi melalui aktivitas yang dapat dilakukan anak setiap hari.

Dari hasil observasi yang dilakukan masih terlihat anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang masih kurang dibandingkan dengan anak lainnya. Hal ini terlihat dari aktivitas saat melakukan kegiatan senam lompat kelinci, masih ada 10 anak yang hanya diam dan tidak mengikuti gerakan senam seperti melompat dan menjaga keseimbangan. Saat sesi keseimbangan, anak tidak dapat mempertahankan keseimbangannya dan masih ada anak tidak dapat melompat dengan baik sesuai dengan arahan.

Adapun metode untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan bermain. Mantasia, dkk (2017) menyatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak yang harus diperhatikan oleh orang tua dan guru karena dengan bermain anak akan mempersiapkan otak mereka terhadap tantangan yang akan dihadapinya kelak di kemudian hari. Metode bermain ini merupakan metode di mana anak diajak untuk melakukan kegiatan bermain baik menggunakan alat maupun tidak, anak memperoleh kegembiraan, dapat dilakukan sendiri maupun bersama teman-teman serta anak bahagia dan senang (Fitria, 2017).

Dengan bermain potensi anak mampu berkembang, adapun salah satu kegiatan bermain yang mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yaitu permainan edukatif jejak kaki. Menurut Tedjasaputra (Ardini & Lestaringrum, 2018) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan edukatif dapat digunakan dalam berbagai cara agar ketika anak menggunakan alat permainan ini dapat memperoleh berbagai manfaat perkembangan. Musi, dkk (2017) menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang mengandung unsur mendidik yang dirancang dan dibuat untuk merangsang daya pikir anak dan melatih memecahkan masalah. Syamsuardi (2012) menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah media dari sistem dasarnya adalah proses yang sistematis dan sinergi dengan berbagai komponen seperti bahan kegiatan, prosedur didaktik, pengelompokan anak.

Permainan jejak kaki merupakan permainan edukatif yang dirancang sebagai salah satu alternative untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan jejak kaki merupakan permainan yang menyenangkan, mudah diterapkan dan aman untuk anak dengan tujuan untuk melatih keseimbangan, ketepatan, kelentukan, kelincahan dan kekuatan untuk anak usia 5-6 tahun agar anak dapat bermain dan berkembang secara optimal (Hasliza & Annisa, 2019).

Pada permainan jejak kaki ini menggunakan tripleks yang telah didesain dengan gambar telapak kaki. Tripleks yang digunakan sebanyak 9 buah tripleks yang berukuran 35 cm x 35 cm dengan 6 tripleks bergambar satu telapak kaki kanan dan kiri, 3 tripleks bergambar dua telapak kaki, selain tripleks jejak kaki, terdapat satu bola dan *ring* yang berada di garis *finish* sebagai media penyimpanan bola yang akan dilambungkan nantinya. Pada setiap tripleks telapak kaki memiliki arah jejak kaki yang berbeda, sehingga saat anak memainkan permainan ini mampu mengembangkan koordinasi antara mata dan kaki anak.

Adapun indikator yang dikembangkan dalam kemampuan motorik kasar anak melalui permainan jejak kaki antara lain: 1) anak mampu melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah dapat terlihat dalam kegiatan: (a) anak mampu berjalan dengan berbagai variasi yaitu maju, mundur, jalan ke samping, (b) Anak mampu melompat sesuai arah dengan menggunakan satu dan dua kaki; 2) anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan dalam kegiatan; 3) Anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas

Permainan jejak kaki lebih mengutamakan pada aktivitas melompat dan berjalan. Achroni (Fitria, 2017) mengemukakan bahwa manfaat dari permainan jejak kaki adalah memberikan kegembiraan pada anak, menyehatkan fisik anak. Sebab, permainan ini dimainkan dengan banyak bergerak yaitu melompat, melatih keseimbangan tubuh anak dikarenakan permainan ini dimainkan dengan melompat menggunakan satu kaki, mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan main. , mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena dimainkan secara bersama-sama. , mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.

Pada umumnya dalam proses pendidikan pada anak usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar karena lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Sebenarnya permainan yang dilaksanakan anak bersama teman dengan banyak gerak mempunyai pengaruh positif terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak tersebut. Anak akan menjadi lebih lincah dalam menggerakkan anggota tubuhnya. Adapun salah satu permainan

yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak saat ini adalah dengan bermain permainan jejak kaki. Dengan metode bermain jejak kaki anak akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasarnya.

METODE

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Mandiri Pitue yang berlokasi di Jl. H.Andi Kecca Desa Pitue, Kecamatan Ma'rang, Kabupaten Pangkajene. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimen*. Design penelitian ini yaitu *one group pretest posttest*. Jumlah populasi sebanyak 22 anak dan pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu anak kelompok B sebanyak 15 anak. Teknik dan prosedur pengumpulan data yaitu dengan observasi, tes dan dokumentasi, perencanaan, pemberian *pretest, treatment, posttest* serta analisis hasil. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statisti deskriptif, uji normalitas Kolmogorov smirnov dan uji paired sampel test. Teknik analisis data ini digunakan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberi *treatment* permainan jejak kaki dan untuk mengetahui apakah permainan jejak kaki berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Mandiri Pitue Kabupaten Pangkajene.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Mandiri Pitue. Adapun yang dilakukan peneliti pada saat *pretest* yaitu memberikan tes perlakuan berupa anak berjalan di atas papan titian, bermain bola estafet dengan aturan dan memasukkan bola ke dalam keranjang. Distribusi pengkategorian kemampuan motorik kasar anak sebelum (*pre-test*) melakukan permainan jejak kaki.

Tabel Kategori Kemampuan Motorik Kasar Anak (*Pre-test*)

No	Interval	Frekuensi	Kategori	Persentase
1	9-10	7	Belum Berkembang (BB)	46.7%
2	11-12	6	Masih Berkembang (MB)	40%
3	13-14	1	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6,7%
4	15-16	1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	6,7%
Jumlah		15		100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 15 jumlah anak terdapat 7 anak dengan persentase 46,7% dengan kategori Belum Berkembang (BB), yang belum mampu berjalan dengan berbagai variasi yaitu maju, mundur, jalan ke samping, yang belum mampu melompat sesuai arah menggunakan satu dan dua kaki, yang belum mampu bermain sesuai dengan aturan yang telah ditentukan, dan belum mampu menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas. Terdapat 6 anak dengan persentase 40% dengan kategori Mulai Berkembang (MB), karena anak mampu berjalan dengan berbagai variasi yaitu maju, mundur, jalan ke samping dengan arahan guru, yang mampu melompat tidak sesuai arah dengan menggunakan satu dan dua kaki, yang mampu bermain sesuai aturan yang telah ditentukan dengan arahan dari guru, dan anak mampu menggunakan menggunakan tangan kanan atau kiri dalam berbagai aktivitas dengan bantuan guru. Terdapat 1 anak dengan persentase 6,7% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), karena anak mampu mampu berjalan dengan 2 variasi jalan tanpa bantuan guru, yang mampu melompat sesuai arah menggunakan satu kaki, yang mampu bermain sesuai aturan yang ditentukan tanpa arahan dari guru, dan mampu menggunakan menggunakan tangan kanan atau kiri dalam berbagai aktivitas tanpa bantuan guru. Terdapat 1 anak dengan persentase 6,7% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), karena anak mampu berjalan dengan berbagai variasi yaitu maju, mundur, jalan ke samping tanpa bantuan guru, yang mampu melompat sesuai arah menggunakan satu dan dua kaki, yang mampu bermain sesuai aturan yang ditentukan dan mengarahkan temannya untuk menaati aturan permainan, dan mampu menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas tanpa bantuan guru dan membantu temannya.

Adapun Distribusi pengkategorian kemampuan motorik kasar anak sesudah (*posttest*) melakukan permainan jejak kaki.

Tabel Kategori Kemampuan Motorik Kasar Anak (*Posttest*)

No	Interval	Frekuensi	Kategori	Persentase
1	9-10	-	Belum Berkembang (BB)	0%
2	11-12	3	Masih Berkembang (MB)	20%
3	13-14	6	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	40%
4	15-16	6	Berkembang Sangat Baik (BSB)	40%
Jumlah		15		100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 15 jumlah anak terdapat 0 anak dengan persentase 0% dengan kategori Belum Berkembang (BB), yang belum mampu berjalan dengan berbagai variasi yaitu maju, mundur, jalan ke samping, belum mampu melompat sesuai arah menggunakan satu dan dua kaki, belum mampu bermain sesuai dengan aturan yang telah ditentukan, dan belum mampu menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas. Terdapat 3 anak dengan persentase 20% dengan kategori Mulai Berkembang (MB), yang mampu berjalan dengan berbagai variasi yaitu maju, mundur, jalan ke samping dengan arahan guru, mampu melompat tidak sesuai arah dengan menggunakan satu dan dua kaki, mampu bermain sesuai aturan yang telah ditentukan dengan arahan dari guru, dan anak mampu menggunakan menggunakan tangan kanan atau kiri dalam berbagai aktivitas dengan bantuan guru. Terdapat 6 anak dengan persentase 40% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), karena anak mampu mampu berjalan dengan 2 variasi jalan tanpa bantuan guru, mampu melompat sesuai arah menggunakan satu kaki, mampu bermain sesuai aturan yang ditentukan tanpa arahan dari guru, dan mampu menggunakan menggunakan tangan kanan atau kiri dalam berbagai aktivitas tanpa bantuan guru. Terdapat 6 anak dengan persentase 40% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), karena anak mampu berjalan dengan berbagai variasi yaitu maju, mundur, jalan ke samping tanpa bantuan guru, mampu melompat sesuai arah menggunakan satu dan dua kaki, mampu bermain sesuai aturan yang ditentukan dan mengarahkan temannya untuk menaati aturan permainan, dan mampu menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas tanpa bantuan guru dan membantu temannya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah melakukan permainan jejak kaki terdapat perubahan yang signifikan yaitu setelah diberikan kegiatan bermain permainan jejak kaki terdapat 6 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), terdapat 6 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BHS), terdapat 3 anak yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan terdapat 0 anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang (BB). Data dari uji normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS data berdistribusi normal dapat dilihat di bawah ini:

Tabel Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov *Pre-test* dan *Posttest*

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.159	15	.200*	.899	15	.093
Post Test	.153	15	.200*	.902	15	.103

Dalam pengujian suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$, dari perhitungan analisis data:

1. Hasil Pre-test

Nilai signifikansi dari pre-test adalah $0,200 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak maka data berdistribusi normal.

2. Hasil *Posttest*

Nilai signifikansi dari *posttest* adalah $0,200 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak maka data berdistribusi normal.

Adapun data dari Paired sampel tes dengan menggunakan aplikasi SPSS dapat dilihat di bawah ini:

Tabel Uji Paired Sampel Test

Paired Samples Test

		Paired Differences						Significance		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
				Mean	Lower	Upper				
Pair 1	Pre Test - Post Test	-3.13333	.74322	.19190	-3.54492	-2.72175	-16.328	14	<,001	<,001

Berdasarkan hasil uji Paired sampel test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh diberikan permainan jejak kaki terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Mandiri Pitue Kabupaten Pangkajene.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Anggraini (2020) tentang peningkatan kemampuan fisik motorik kasar anak kelompok B melalui permainan *footprints* di TK ABA 7 diketahui bahwa kemampuan fisik motorik kasar kelompok B di TK ABA 7 Malang dapat ditingkatkan melalui permainan *footprints*. Selanjutnya hasil penelitian Fitria (2017) tentang peningkatan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional sunda manda pada siswa kelompok B RA Sudirman Giriwondo Jumapolo tahun pelajaran 2016/2017 diketahui bahwa

permainan sunda manda dapat meningkatkan mototrik kasar siswa kelompok B di RA Sudirman Giriwondo Jumapolo.

Dari hasil penelitian kemampuan motorik kasar anak menunjukkan bahwa kegiatan bermain permainan jejak kaki sangat efektif digunakan untuk membantu perkembangan motorik kasar pada anak. Pernyataan tersebut diperkuat dengan berdasarkan hasil observasi dalam pelaksanaan permainan jejak kaki di Taman Kanak-kanak Mandiri Pitue dimana disetiap pertemuannya terdapat perkembangan kemampuan motorik kasar anak dalam menyelesaikan permainan jejak kaki ini. Adapun hasil uji hipotesis yang menggunakan perhitungan uji statistik deskriptif, uji normalitas *Kolmogorov Smirnov*, dan uji *Paired sampel test* yang hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata hasil skor kemampuan motorik kasar anak sesudah diberikan *treatment* kegiatan bermain permainan jejak kaki terdapat peningkatan atau perubahan yang signifikan dibandingkan dengan kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan *treatment* kegiatan bermain permainan jejak kaki.

Berdasarkan penjelasan diatas dan berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dan uji *Paired Sampel Test* menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh permainan jejak kaki terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Mandiri Pitue Kabupaten Pangkajene. Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai pada perkembangan motorik kasar sebelum dan setelah mendapatkan *treatment* permainan jejak kaki.

SIMPULAN

Dalam pelaksanaan kegiatan Permainan jejak kaki pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Mandiri Pitue Kabupaten Pangkajene terdapat perkembangan dari setiap pertemuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan permainan jejak langkah memberikan pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak. Terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan *treatment* bermain permainan jejak kaki yaitu 10,87 menjadi 14,00. Terdapat pengaruh Permainan jejak kaki terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Mandiri Pitue Kabupaten Pangkajene, hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji paired sampel t-test dimana sig. (2-tailed) < 0,05, yaitu sig. (2-tailed) 0,001 < 0,05.

REFERENSI

- Anggraini, Y. 2020. Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Footprints di TK ABA 7 Malang. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 175-184.
- Ardini, Pupung Puspa dan Lestaringrum Anik. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Ariyanti, T. 2016. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak *The Importance Of Childhood Education For Child Development*. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Fadlillah, M. 2018. *Buku Ajar Konsep Dasar PAUD*. Ponorogo: Unmuh Ponorogo Press.
- Fitria, Cici. 2017. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Pada Siswa Kelompok B Ra Sudirman Giriwondo Jumapolo Tahun Pelajaran 2016/2017. (Skripsi). Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Institut Agama Islam Negeri Salatiga. Salatiga.
- Hasliza, P., & Anisa, N. 2019 Pengembangan Permainan Jelajah Telapak Kaki Ceria Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Iswantiningtyas, V., & Wijaya, I. P. 2015. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, 1(2).
- Kaban, D., & Kamtini, K. 2016. Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Santa Lusia Medan T/A 2015/2016. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. 2016. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 2(1), 60-77.
- Komaini, Anton. 2018. Kemampuan Motorik Anak Usia Dini. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Mantasiah, M., Bachtiar, M. Y., & Herman, H. 2017. Meningkatkan Multiple Intelligences Anak Melalui Permainan Tradisional Bugis-Makassar. *In Seminar Nasional LP2M UNM* (Vol. 2, No. 1).
- Musi, M. A., Sadaruddin, S., & Mulyadi, M. 2018. Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2)
- Novitasari, R., Nasirun, M., & Delrefi, D. 2019. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(1), 6-12.

- Pohan, Jusrin Efendi. 2020. *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Konsep dan Pengembangan*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Suryana, Dadan. 2019. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Syamsuardi, S. 2012. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Publikasi Pendidikan*, 2(1).