

**PENGARUH PERMAINAN JEJAK KAKI TERHADAP KEMAMPUAN
LOKOMOTOR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh

**DESTI DWI SULISTYO NINGRUM
NPM 2113054009**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN JEJAK KAKI TERHADAP KEMAMPUAN LOKOMOTOR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

DESTI DWI SULISTYO NINGRUM

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan lokomotor pada anak usia 5-6 tahun belum sesuai dengan tahap perkembangannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan jejak kaki terhadap kemampuan lokomotor pada anak usia 5-6 tahun yang dilaksanakan di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Raya. Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperimen*. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi berupa *checklist* dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata sebesar 64. Sedangkan pada kelas kontrol adalah sebesar 39. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* memperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ Ha diterima yang berarti terdapat dari penggunaan permainan jejak kaki terhadap kemampuan lokomotor pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Raya.

Kata Kunci: Anak usia dini, Permainan jejak kaki, Kemampuan lokomotor.

ABSTRACT

THE EFFECT OF FOOTPRINT GAMES ON LOCOMOTOR ABILITIES IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS

By

DESTI DWI SULISTYO NINGRUM

The problem in this study is that the locomotor ability of children aged 5-6 years is not in accordance with their developmental stage. This study aims to determine the effect of footprints games on locomotor abilities in children aged 5-6 years which is carried out at Kuntum Mekar Kids Kindergarten Rajabasa Raya. This type of research is quantitative with a quasi-experimental approach. While the research design used is nonequivalent control group design. The data collection technique used is observation in the form of checklists and documentation. The data analysis technique used in this study is the independent sample t-test. The results of the study showed an increase in the average value after being given treatment in the experimental class and the control class had a difference. In the experimental class, the average value was 64. While in the control class it was 39. The results of the hypothesis test using the independent sample t-test obtained a Sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$ H_a accepted which means that there is an effect of the use of footprints games on locomotor abilities in children aged 5-6 years in group B of Kuntum Mekar Kids Kindergarten Rajabasa Raya.

Keywords: Early childhood, Footprint games, Locomotor skills.

**PENGARUH PERMAINAN JEJAK KAKI TERHADAP KEMAMPUAN
LOKOMOTOR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

DESTI DWI SULISTYO NINGRUM

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH PERMAINAN JEJAK
KAKI TERHADAP KEMAMPUAN
LOKOMOTOR PADA ANAK USIA
5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Desti Dwi Sulistyo Ningrum**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113054009**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.
NIP. 19840214200801 2 007

Dosen Pembimbing II

Devi Nawangsasi, M.Pd.
NIP. 19830910202421 2 016

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 19741220200912 1 002

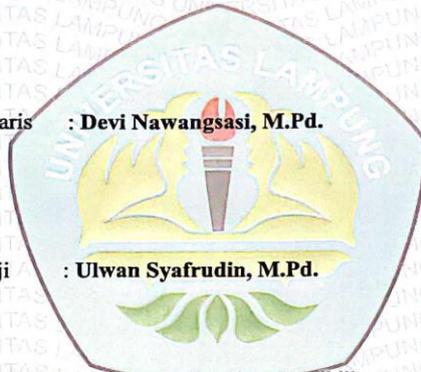
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. 

Sekretaris : Devi Nawangsasi, M.Pd. 

Penguji : Ulwan Syafrudin, M.Pd. 



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 05 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Desti Dwi Sulistyoningrum
NPM : 2113054009
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Jejak Kaki Terhadap Kemampuan Lokomotor Pada Anak Usia 5-6 Tahun” adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan didalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 05 Juni 2025
Pembuat Pernyataan



Desti Dwi Sulistyoningrum
NPM. 2113054009

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Desti Dwi Sulistyoningrum. Penulis dilahirkan di Kota Lampung, Kecamatan Gantiwarno, Lampung Timur, pada tanggal 15 Agustus 2003, sebagai anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan bapak Wahidin Sulistiono dan ibu Tri Wahyuni. Penulis menyelesaikan pendidikan awal di TK PKK 2 Yosodadi lulus tahun 2009, SD Negeri 5 Metro Timur lulus tahun 2015, SMP Negeri 10 Metro lulus tahun 2018, SMA Negeri 5 Metro lulus tahun 2021. Pada tahun 2021, penulis diterima sebagai mahasiswa Pendidikan Strata 1 (S1) Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Pada tahun 2024, Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada saat semester 6 di desa Sidoasri, Kecamatan Candipuro, Kabupaten Lampung Selatan. Penulis juga melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di TK Hasyim Asy'ari di dusun Wonosari desa Sidoasri, Kecamatan Candipuro, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

“Orang tua dirumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan mengecewakan mereka, simpan keluh mu sebab letih mu tak sebanding dengan mereka merawat dan membesarkan mu sampai kamu ada di saat ini”

(Desti Dwi Sulistyو Ningrum)

“Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri, dan jika kamu berbuat jahat maka (kejahatan) itu bagi dirimu sendiri”

(Q.S Al-Isra [17] : 7)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT beserta Nabi junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terima kasih kepada:

Orang Tuaku Tercinta Bapak Wahidin Sulistiono dan ibu Tri Wahyuni

Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidup saya, bapak dan mamak. Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat, dukungan dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku.

Kakaku Tersayang Dimas Adi Saputra

Terima kasih atas kasih sayang serta dukungan yang selalu diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.

Keluarga Besarku

Terima kasih atas doa-doa dan dukungam yang tiada hentinya selama ini.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

Terima kasih atas segala ilmu dan pengalaman yang telah diberikan.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul " Pengaruh Permainan Jejak Kaki Terhadap Kemampuan Lokomotor Pada Anak Usia 5-6 Tahun", Sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, petunjuk serta bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., Selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PG PAUD serta Dosen pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu yang dimiliki dengan sabar dan ikhlas, serta memberikan saran serta masukan yang luar biasa selama proses pembuatan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
5. Devi Nawangsasi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu yang dimiliki dengan sabar dan ikhlas, serta memberikan saran serta masukan yang luar biasa selama proses pembuatan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

6. Ulwan Syafrudin, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan masukan yang luar biasa sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
7. Chasya Aghniarrahma, M.Pd., selaku dosen validator ahli media yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing instrumen dan kelayakan media dalam penelitian ini.
8. Seluruh Staf pengajar PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
9. Kepala Yayasan dan kepala sekolah TK Kuntum Mekar Kids yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di TK Kuntum Mekar Kids.
10. Seluruh guru-guru TK Kuntum Mekar Kids yang telah membantu selama penelitian.
11. Kedua orang tuaku yang tersayang bapak Wahidin Sulistiono dan ibu Tri Wahyuni, yang selalu memberikan dukungan, doa dan kasih sayang yang tak pernah putus kepadaku.
12. Kakaku tersayang Dimas Adi Saputra, yang selalu memberikan dukungan penuh untuk selalu semangat menyelesaikan studi.
13. Sahabatku tersayang Nursabilla Maharani Dwiyarvi, Azizah Dwi Antika, dan Shefy Dhanesya. Terima kasih sudah selalu mendukung dan kebersamai dari awal masuk perkuliahan sampai pada tahap menyelesaikan skripsi. Terima kasih sudah berproses bersamaku dan memberikan memori yang berharga dalam hidupku.
14. Sahabat-sahabat lamaku Nisa, Ayu, Venti, Fadila, Nabila, Asmi, Berlin, yang menjadi tempat berbagi cerita dan *partner* untuk memulai petualangan baru.
15. Teman-teman Program Studi PG PAUD angkatan 2021 yang telah memberi banyak pengalaman, kenangan dan kebersamaan yang tidak akan terlupakan.
16. Teman-teman KKN Desa Sidoasri Periode 1 Tahun 2024, terima kasih sudah kebersamai selama 40 hari dan memberikan pengalaman serta memori yang tidak pernah terlupakan.

17. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu oleh penulis.
18. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan dan terus semangat.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan. Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Bandar Lampung, 05 Juni 2025
Penulis,



Desti Dwi Sulistyoningrum
NPM. 2113054009

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Motorik Kasar	11
2.1.1 Pengertian Motorik Kasar	11
2.1.2 Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar Usia 5-6 Tahun ...	12
2.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar	13
2.2 Kemampuan Lokomotor	15
2.2.1 Pengertian Kemampuan Lokomotor	16
2.2.2 Tahapan Kemampuan Lokomotor Usia 5-6 Tahun.....	18
2.2.3 Tujuan Kemampuan Lokomotor	21
2.3 Permainan Jejak Kaki	23
2.3.1 Definisi Bermain dan Permainan Anak Usia Dini	23
2.3.2 Jenis-Jenis Permainan.....	25
2.3.3 Definisi Permainan Jejak Kaki	28
2.3.4 Langkah-Langkah Permainan Jejak Kaki.....	32
2.3.5 Manfaat Permainan Jejak Kaki.....	34
2.3.6 Kelebihan Permainan Jejak Kaki	35
2.4 Kerangka Berpikir	37
2.5 Hipotesis Penelitian	39

III. METODE PENELITIAN.....	40
3.1 Jenis Penelitian	40
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
3.2.1 Tempat Penelitian.....	41
3.2.2 Waktu Penelitian	41
3.3 Populasi dan Sampel.....	41
3.3.1 Populasi	41
3.3.2 Sampel	41
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.5 Variabel Penelitian.....	42
3.5.1 Variabel Bebas	42
3.5.2 Variabel Terikat.....	43
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional	43
3.6.1 Definisi Konseptual	43
3.6.2 Definisi Operasional.....	43
3.7 Instrumen Penelitian	44
3.8 Analisis Uji Instrumen Penelitian	46
3.8.1 Uji Validitas	46
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	47
3.9 Teknik Analisis Data	48
3.9.1 Analisis Uji Persyarat	48
3.9.2 Analisis Uji Hipotesis.....	49
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Hasil Penelitian.....	51
4.1.1 Deskripsi Tempat Penelitian.....	51
4.1.2 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Penelitian.....	51
4.1.3 Deskripsi Hasil <i>Pre-treatment dan Post-treatment</i>	54
4.1.4 Analisis Uji Prasyarat	61
4.1.5 Analisis Uji Hipotesis.....	63
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	64
V. KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	40
2. Kisi-Kisi Instrumen Permainan Jejak Kaki Variabel X	45
3. Kisi-Kisi Instrumen Permainan Jejak Kaki Variabel Y	45
4. Hasil <i>Pre-Treatment</i> Kemampuan Lokomotor Kelas Eksperimen	55
5. Hasil <i>Post-Treatment</i> Kemampuan Lokomotor Kelas Eksperimen.....	56
6. Data Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen.....	57
7. Rekapitulasi Nilai <i>Pre-Treatment</i> dan <i>Post-Treatment</i> Kemampuan Lokomotor Kelas Eksperimen.....	57
8. Hasil <i>Pre-Treatment</i> Kemampuan Lokomotor Kelas Kontrol.....	59
9. Hasil <i>Post-Treatment</i> Kemampuan Lokomotor Kelas Kontrol	59
10. Data Analisis Deskriptif Kelas Kontrol	60
11. Rekapitulasi Nilai <i>Pre-Treatment</i> dan <i>Post-Treatment</i> Kemampuan Lokomotor Kelas Kontrol	61
12. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	62
13. Hasil Uji Homogenitas	63
14. Hasil Uji N-Gain	63
15. Hasil Uji Independent Sampel T-Test.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	38
2. Rumus Korelasi <i>Product Moment</i>	46
3. Rumus <i>Alpha Cronbach</i>	47
4. Rumus <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	48
5. Rumus Uji N-Gain	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	81
2. Surat Balasan Dari Sekolah.....	82
3. Daftar Insial Nama Anak Kelas Kontrol dan Eksperimen	83
4. Penilaian Ceklis.....	84
5. Penilaian Perkembangan Motorik kasar.....	85
6. Desain Permainan Jejak Kaki.....	95
7. Surat izin uji instrumen penelitian	101
8. Surat Balasan izin uji instrumen penelitian.....	102
9. Surat izin penelitian.....	103
10. Surat balasan izin penelitian.....	104
11. Surat permohonan uji validasi media penelitian	105
12. Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun	110
13. Rubrik Penilaian Kemampuan Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun (Y)	111
14. Kisi-Kisi Instrumen Permainan Jejak Kaki (X)	114
15. Rubrik Penilaian Permainan Jejak Kaki (X)	115
16. Lembar Observasi Kemampuan Lokomotor	117
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	119
18. Data Validitas Anak	168

19. Hasil Uji Validitas Instrumen Y.....	170
20. Hasil Uji Realibilitas Instrumen Y.....	175
21. Rekapitulasi Nilai <i>Pre-Treatment</i> Kelas Eksperimen.....	176
22. Rekapitulasi Nilai <i>Post-Treatment</i> Kelas Eksperimen.....	179
23. Rekapitulasi Nilai <i>Pre-Treatment</i> Kelas Kontrol.....	183
24. Rekapitulasi Nilai <i>Post-Treatment</i> Kelas Kontrol.....	186
25. Hasil Uji Normalitas.....	190
26. Hasil Uji Homogenitas.....	190
27. Hasil Uji N-Gain.....	190
28. Hasil Uji Independen Sampel T-Test.....	191
29. Dokumentasi Lembar kerja Anak (LKA).....	193
30. Dokumentasi <i>Pre-Treatment</i>	195
31. Dokumentasi <i>Treatment</i>	197
32. Dokumentasi <i>Post-Treatment</i>	201

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa peka adalah masa ketika terjadinya pematangan fungsi-fungsi dalam hal fisik dan psikis yang mampu merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan (Arifudin dkk., 2021). Masa ini merupakan masa untuk meletakkan kemampuan dasar dalam kehidupan anak yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, yaitu dalam segala aspek meliputi : perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), perkembangan kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), perkembangan sosial emosional (sikap dan perilaku), perkembangan bahasa dan komunikasi, sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini dari usia 0-6 Tahun.

Salah satu aspek perkembangan yang cukup penting untuk dikembangkan dan distimulasi sejak dini yaitu aspek fisik motorik dalam perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar melibatkan otot-otot besar dan motorik halus melibatkan otot-otot kecil. Menurut (Hurlock, 2017) menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Perkembangan kemampuan gerak pada anak ditandai dengan kemampuan anak dalam melakukan gerak sederhana ke gerakan yang lebih bervariasi yang mana membutuhkan latihan, sehingga anak mampu melakukan gerakan koordinasi yang tepat.

Menurut Badan WHO (*World Health Organization*), diperkirakan 5-10% anak di bawah 5 tahun yang tinggal di Benua Asia dan Afrika mengalami keterlambatan perkembangan motorik (WHO, 2018). Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya pemberian nutrisi dan melakukan stimulasi sejak dini, untuk menjadi komponen yang penting dalam perkembangan otak yang berdampak pada perkembangan fisik anak karena kurangnya melakukan stimulasi dapat menyebabkan ketidakmampuan anak dalam melakukan perkembangan motorik sesuai tahapan usianya. Oleh sebab itu, diperlukannya pemberian makanan bergizi dan melakukan stimulasi dini untuk membantu anak mendapatkan asupan nutrisi yang baik dan menghindari keterlambatan perkembangan motorik pada anak.

Gangguan atau keterlambatan perkembangan anak juga penting untuk dijadikan perhatian. Keterlambatan perkembangan yang terjadi pada motorik anak akan mempengaruhi kualitas perkembangan anak di masa mendatang. Menurut data dari UNICEF (*United National Internasional Children's Emergency Fund*) tahun 2015 menunjukkan bahwa anak balita yang mengalami gangguan perkembangan motorik didapatkan 27,5% atau 3 juta anak mengalami gangguan. Hal ini di dukung oleh data nasional menurut Kementerian Kesehatan Indonesia bahwa pada tahun 2014, 13%-18% anak balita di Indonesia mengalami kelainan pertumbuhan dan perkembangan (Susilowati dkk., 2022). Untuk meningkatkan kualitas perkembangan anak, maka diperlukan kegiatan stimulasi yang diberikan secara menyeluruh dan terkoordinasi dalam setiap kegiatan di lingkungan masyarakat untuk meningkatkan kualitas tumbuh kembang anak usia dini.

Sebagai upaya untuk mencegah adanya keterlambatan pada perkembangan dan masalah pertumbuhan maka perlu adanya deteksi dini. Menurut data dari Departemen Kesehatan RI, melakukan *skrining* hampir 30% anak di Jawa Barat mengalami keterlambatan perkembangan, sekitar 80% disebabkan kurangnya stimulasi. Sementara data Dinas Kesehatan Provinsi Lampung, hasil Stimulasi Deteksi Intervensi Dini Tumbuh Kembang

(SDIDTK) pada anak balita tahun 2012 menunjukkan gangguan perkembangan motorik kasar sebesar 20,3% dan pada tahun 2013, gangguan perkembangan motorik kasar menyumbang sebesar 19,7% (Puspita & Umar, 2020). Hal tersebut menunjukkan bahwa keterlambatan perkembangan motorik pada anak dapat dipengaruhi oleh kurangnya rangsangan yang diterima anak, yang pada akhirnya mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak untuk mencapai optimal.

Oleh sebab itu, diperlukan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Pada dasarnya dalam perkembangan motorik kasar terdapat standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun, aspek perkembangan motorik kasar meliputi : pertama, melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan. Kedua, melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala. Ketiga, melakukan permainan fisik dengan aturan. Keempat, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. Salah satu capaian yang perlu dikembangkan dan di stimulasi sejak dini dengan melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.

Salah satu bentuk kemampuan yang penting untuk di stimulasi pada anak usia dini, yaitu kemampuan lokomotor. Kemampuan lokomotor merupakan gerakan perpindahan tubuh dari titik satu ke titik lain merupakan salah satu ciri kemampuan lokomotor sebagai gerak dasar untuk anak usia dini (Widiarti dkk., 2021). Perpindahan gerak tersebut melibatkan gerakan bagian kaki yang digunakan dalam latihan fisik. Pertumbuhan fisik anak diharapkan dapat berkembang secara optimal karena secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-harinya. Secara langsung dalam pertumbuhan fisik anak akan menentukan keterampilannya dalam bergerak. Sementara itu, secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik

atau motorik anak akan mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain (Nawangasasi, 2011). Oleh karena itu gerakan lokomotor merupakan tahapan pertama yang dikuasai oleh anak usia dini karena merupakan gerak dasar untuk digunakan dalam melakukan aktivitas untuk dirinya sendiri di kehidupan sehari-hari.

Pengalaman aktivitas pada kemampuan lokomotor melibatkan aktivitas tubuh yang didukung oleh otot, kekuatan, daya tahan tubuh, agar anak dapat melakukan kemampuan gerak dasar dengan optimal di kehidupan sehari-hari yaitu berjalan, berlari dan melompat. Pentingnya kemampuan lokomotor karena dapat membantu anak melakukan aktivitas untuk dirinya sendiri di kehidupan sehari-hari, selain itu dapat meningkatkan kemandirian anak yaitu ketika anak akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi di lingkungan (Nawangasasi & Kurniawati, 2022). Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan lokomotor dapat memberikan dampak yang positif untuk anak yang akan terus menerus menjadi bagian dalam kehidupan. Oleh karena itu guru berperan penting pada hal ini dalam memberikan pengajaran mengenai kemampuan lokomotor anak menjadi penentu keberhasilan anak dalam menguasai gerak dasar pada kemampuan lokomotor.

Kemampuan lokomotor perlu dikembangkan sejak usia dini karena pada usia inilah anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dan berkesinambungan. Sehingga saat kemampuan fisik anak belum berkembang dengan maksimal, penting untuk melakukan stimulasi terhadap kemampuan lokomotor yang menjadi gerak dasar, jika kemampuan lokomotor pada anak belum matang, maka gerakan berjalan anak akan mengalami kesulitan dalam menjaga keseimbangan, yang akan membuat anak cenderung terjatuh (Putri et al., 2022). Selain itu apabila gerak lokomotor anak belum matang, maka gerakan berlari anak tidak dapat mengatur langkah dengan tepat, begitu pula dengan gerak melompat ketika posisi awal anak tidak berdiri tegak dengan kaki rapat dan badan

seimbang akan berbahaya bagi anak karena dapat membuat anak kesulitan dalam mendarat dengan aman, sehingga dapat menyebabkan anak terjatuh atau cedera. Dalam hal ini, aktivitas gerak lokomotor memiliki peran yang sangat penting di kehidupan sehari-hari anak, baik untuk perkembangan gerak lokomotor dan pembentukan mental anak dalam menghadapi lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil temuan di lapangan ditemukan bahwa perkembangan motorik kasar khususnya kemampuan lokomotor anak masih rendah. Hal ini dapat diketahui dari data penilaian di sekolah, ternyata masih ada anak yang kurang berkembang dalam capaian yang berhubungan dengan kemampuan lokomotor yaitu meliputi : meniru gerakan binatang, pohon dan benda-benda di sekitar, berjingkat (berjalan bertumpu pada ujung kaki), berjalan dengan berbagai variasi seperti berjalan lurus, *zig-zag*. Kegiatan yang kurang maksimal dapat menjadi salah satu penyebab rendahnya pencapaian dalam mengembangkan kemampuan lokomotor pada anak. Peneliti belum melihat anak berkembang sangat baik (BSB) dengan capaian anak meniru gerakan binatang, pohon dan benda-benda di sekitar, berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 5 anak (13,89%) dengan capaian anak berjingkat (berjalan bertumpu pada ujung kaki), mulai berkembang (MB) terdapat 9 anak (25%) dengan capaian anak bisa berjalan dengan berbagai variasi seperti berjalan lurus, *zig-zag*, belum berkembang (BB) terdapat 22 anak (60,56%) dengan capaian anak berjalan lurus dan *zig-zag* dengan bantuan guru dan belum memahami instruksi untuk melangkah kedepan dan kesamping.

Ketika penulis melakukan observasi pra penelitian ditemukan permasalahan terkait kemampuan lokomotor pada anak, diantaranya seperti anak sering terjatuh pada saat berjalan, tersandung pada saat berlari dan terguling pada saat melompat. Hal tersebut terlihat dari data sekolah masih ada anak yang ternyata belum berkembang dengan maksimal pada kemampuan lokomotor,

padahal dalam kemampuan lokomotor ini sangat penting untuk diberikan stimulasi salah satunya melalui kegiatan permainan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dari (Nurhayati dkk., 2022) yang menjelaskan bahwa perkembangan motorik kasar anak khususnya kemampuan lokomotor masih rendah ditunjukkan ketika anak diajak untuk mencoba melompat ke depan masih terlihat anak yang protes karena dalam dirinya timbul rasa tidak mampu untuk melakukannya padahal anak bisa jika mencoba terlebih dahulu, hal ini diakibatkan oleh rasa ketakutan untuk mencoba. Hal tersebut memberikan dampak positif pada permainan engklek anak untuk dapat melatih keseimbangan saat melompat menggunakan satu kaki, melatih keterampilan motorik tangan anak dan anak dapat menaati peraturan yang telah disepakati bersama-sama. Hasil penelitian terlihat setelah melakukan uji determinasi, pengaruh dari variabel x dan variabel y sebesar 56,25% yang menunjukkan bahwa permainan engklek secara signifikan mempengaruhi perkembangan motorik kasar khususnya kemampuan lokomotor pada anak usia dini.

Sejalan dengan hal tersebut, dalam penelitian (Sigit, 2023) yang menjelaskan bahwa anak belum memiliki keterampilan lokomotor yang cukup. Hal ini terlihat ketika anak masih ragu-ragu pada saat hendak melompati rintangan ditaman bermain serta tidak percaya diri pada saat melompati tali yang berputar yang terjadi pada saat anak masih terlihat terburu-buru dalam melakukan lompatan sehingga melompat lebih dulu dari jatuhnya tali ketanah. Oleh karena itu, permainan lompat tali ini berfokus pada aspek keseimbangan, kekuatan tubuh anak dan kelincahan. Hasil penelitian terlihat setelah dilakukan uji hipotesis *paired sample t-test* diperoleh nilai $\text{sig} = 0.000 < 0.05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak yang menunjukkan bahwa main kiji secara signifikan mempengaruhi keterampilan lokomotor anak.

Penelitian yang dilakukan oleh (Derman, 2022) yang menjelaskan bahwa kemampuan gerak lokomotor anak masih terkendala karena minimnya kegiatan atau permainan yang dapat menstimulasi kemampuan gerak lokomotor anak. Selain itu, alat permainan yang digunakan dalam mengembangkan gerak lokomotor anak selama ini hanya menggunakan permainan lari estafet yang menimbulkan kebosanan terhadap anak. Oleh karena itu menggunakan permainan pacu ban bekas anak dapat lebih semangat menggerakkan dan menyeimbangkan badannya yang terlihat ketika anak berlari menggiring ban menggunakan stik kayu dengan cepat agar sampai ke garis *finish*. Hasil penelitian terlihat pada perhitungan uji-t didapatkan nilai *Sig* sebesar $0,023 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa permainan pacu ban bekas secara signifikan mempengaruhi kemampuan gerak lokomotor anak.

Penelitian yang dilakukan oleh (Lestari, 2020) yang menjelaskan bahwa kemampuan gerak lokomotor masih terlihat kurang distimulasi karena lebih banyak menstimulasi kemampuan kognitif dan motorik halus anak. Selain itu, alat yang digunakan adalah karung yang sudah diberi gambar dengan warna yang menarik perhatian anak serta mengekspresikan berbagai gerakan kepala, tangan atau kaki sesuai irama. Hasil penelitian terlihat melalui tiga siklus yaitu siklus I sebesar 66.07%, siklus II sebesar 82.14%, dan siklus sebesar III 91.07%, hal tersebut karena adanya perbaikan-perbaikan yang telah dilakukan pada setiap siklus yang menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran meningkat dengan baik melalui kegiatan balap karung bola.

Penelitian yang dilakukan oleh (Utami, 2023) yang menjelaskan bahwa kurang optimalnya dalam menstimulasi kemampuan gerak lokomotor yang hanya dilakukan pada kegiatan senam pagi dilakukan seminggu dua kali. Hasil penelitian ini terlihat tuntas yaitu sebesar 75% sedangkan hasil penelitian kemampuan gerak lokomotor anak menunjukkan ketuntasan sebesar 86,6% hal tersebut karena adanya peningkatan gerak lokomotor

anak menandakan bahwa permainan ular tangga sesuai dengan kebutuhan anak kelompok B. Selain itu, terdapat persamaan dan perbedaan dengan peneliti lakukan yaitu persamaan pada penelitian ini untuk menstimulasi kemampuan lokomotor anak melalui permainan. Kemudian terdapat perbedaan permainan yang dimana pada penelitian ini menggunakan permainan dengan desain lebih menarik dan inovasi.

Upaya dalam mengembangkan kemampuan lokomotor pada anak usia dini, perlu dilakukan melalui permainan yang dapat menstimulasi kemampuan lokomotor. Hal ini, dikarenakan kemampuan lokomotor yang dimiliki oleh anak usia lebih besar lebih maksimal dibandingkan dengan anak usia lebih muda, perbedaan tersebut dikarenakan adanya pembiasaan atau latihan yang dilakukan setiap hari (Dourou et al., 2017). Salah satunya yaitu melalui permainan jejak kaki yang lebih dikhususkan pada kemampuan lokomotor. Permainan jejak kaki memiliki inovasi baru yang menarik dalam mengembangkan kemampuan motorik anak. Berbeda dengan permainan tradisional yang telah dipaparkan sebelumnya, permainan ini menggunakan jejak kaki sebagai petunjuk gerakan untuk merangsang kemampuan bergerak. Oleh karena itu, melalui desain permainan yang inovatif ini tidak hanya membuat anak bermain lebih menyenangkan, tetapi juga membantu anak-anak melatih keseimbangan, kekuatan dan kelincahan untuk kemampuan menggunakan kaki seperti berjalan, berlari, dan melompat. Dengan demikian, dapat membantu mengembangkan kekuatan dan daya tahan otot kaki anak untuk meningkat secara bertahap.

Melalui kegiatan permainan jejak kaki diharapkan dapat menarik minat anak karena dalam proses permainannya yang disesuaikan dengan tujuan untuk melatih kemampuan lokomotor anak melalui kegiatan yang menyenangkan. Selain itu, permainan jejak kaki juga dapat melatih keseimbangan, kekuatan dan kelincahan pada saat melalui rintangan jejak kaki yang sudah disesuaikan dengan urutan gerakan berjalan, berlari dan

melompat di dalam kemampuan lokomotor. Sehubungan dengan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk menindaklanjuti penelitian tersebut pada kemampuan lokomotor anak usia 5-6 tahun di TK Kuntum Mekar Kids Bandar Lampung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Anak belum mampu untuk meniru gerakan binatang, pohon dan benda-benda di sekitar, berjingkat (berjalan bertumpu pada ujung kaki), berjalan dengan berbagai variasi seperti berjalan lurus, *zig-zag* dengan maksimal.
2. Anak belum mampu untuk menggerakkan anggota tubuh dengan seimbang seperti masih ada anak yang sering terjatuh pada saat berjalan, tersandung pada saat berlari dan terguling pada saat melompat.
3. Masih rendahnya kegiatan bermain yang dapat menstimulasi kemampuan lokomotor.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dari ketiga kemampuan motorik kasar yaitu lokomotor, non-lokomotor, serta manipulatif peneliti membatasi masalah pada kemampuan berjalan, berlari dan melompat yang disebut kemampuan lokomotor.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh permainan jejak kaki terhadap kemampuan lokomotor pada anak usia 5-6 tahun?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan jejak kaki terhadap kemampuan lokomotor pada anak usia 5-6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat secara teoritis maupun praktis :

1.6.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi mengenai peranan permainan jejak kaki khususnya dalam kemampuan lokomotor pada anak usia 5-6 tahun.

1.6.2 Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Kepala sekolah.

Sebagai masukan dalam mempertimbangkan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang memadai sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses kegiatan bermain untuk mengembangkan kemampuan lokomotor anak.

b. Guru.

Sebagai bahan rujukan dan wawasan bagi guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan kemampuan lokomotor yang menarik untuk anak melalui permainan yang mendukung dan menyenangkan.

c. Peneliti lain.

Dapat digunakan sebagai referensi dan pengembangan selanjutnya dalam mengembangkan kemampuan lokomotor melalui permainan lain.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Motorik Kasar

Motorik kasar anak usia dini merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau keseluruhan dari anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Oleh karena itu, gerakan ini yang dipengaruhi oleh kematangan anak dalam berkoordinasi dengan tubuhnya. Dalam hal ini, motorik kasar melibatkan seluruh bagian-bagian tubuh anak terutama otot-otot besar.

2.1.1 Pengertian Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar adalah perkembangan yang melibatkan gerakan sebagian maupun keseluruhan anggota tubuh yang meliputi komponen koordinasi, keseimbangan, kecepatan, ketangkasan, dan kekuatan dalam setiap kemampuan lokomotor, kemampuan non lokomotor serta kemampuan manipulatif. Hal ini, dilakukan anak dari hasil pola interaksi yang kompleks dan berbagai bagian sistem dalam tubuh yang dikontrol otak. Oleh karena itu, gerakan motorik kasar biasanya memerlukan tenaga yang dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Menurut Jackman dalam (Suryana, 2014) mengungkapkan bahwa kemampuan gerakan meliputi kemampuan lokomotor, kemampuan non lokomotor, dan kemampuan manipulatif. Dalam perkembangan motorik kasar terdapat ketiga kemampuan yang mendukung perkembangan motorik kasar pada anak usia dini.

2.1.2 Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar Usia 5-6 Tahun

Perkembangan motorik kasar berkaitan dengan aktivitas-aktivitas gerakan tubuh. Menurut (Hurlock, 2017 : 79), motorik kasar merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui gerakan yang terkoordinasi dari syaraf, otak-otot yang dipengaruhi oleh kematangan anak. Dalam hal ini, pada saat anak mengerakkan tubuhnya menggunakan otot-otot besar yang melibatkan gerakan otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Gerakan motorik kasar ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi yang membuat anak terlatih dalam aktivitas sehari-hari.

Selain itu, terdapat 5 kemampuan pada perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Menurut (Magfiroh dkk., 2020) meliputi: (a) kekuatan berupa duduk jongkok, (b) keseimbangan berwujud mengangkat satu kaki, (c) koordinasi berbentuk kegiatan lempar tangkap bola, (d) kelincahan berbentuk kegiatan berlari secara *zig-zag*, (e) kelentukan berupa kegiatan membungkukkan badan. Oleh sebab itu, perlunya permainan yang bervariasi, menyenangkan dan dikreasikan dengan aktivitas-aktivitas yang dapat anak lakukan didalam kelas maupun diluar kelas melalui kegiatan fisik motorik yang anak lakukan melalui permainan. Dalam gerakan yang melibatkan otot-otot besar, sebagai gerakan yang dikendalikan oleh tubuh terkoordinasi dalam gerakan untuk melatih kekuatan, kelincahan dan keseimbangan.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa gerakan dalam motorik kasar meliputi: kekuatan berupa duduk jongkok, keseimbangan dengan mengangkat satu kaki, koordinasi berbentuk kegiatan lempar tangkap bola, kelincahan berbentuk kegiatan berlari secara *zig-zag*, dan kelentukan berupa kegiatan membungkukkan badan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran motorik terdapat tahapan gerak, yaitu tahapan

pemahaman konsep gerak, tahapan melakukan aktivitas gerak, dan tahapan untuk anak menguasai gerakan dengan baik.

2.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar anak adalah perkembangan kemampuan anak yang melibatkan otot-otot besar dalam melakukan gerakan dan sikap tubuh. Perkembangan anak dilihat dari gerakan motorik kasar anak dapat terjadi perubahan ukuran tubuh sebagai kematangan suatu organ dalam tubuh (Saripudin, 2019). Penguasaan gerak motorik kasar bagi anak dilakukan karena akan menjadi pondasi dalam pencapaian kemampuan anak dimasa mendatang.

Menurut (Ardhana, 2020: 34–37) terdapat faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar, meliputi :

1. Perkembangan sistem syaraf

Perkembangan bentuk kegiatan motorik pada waktu lahir berkembang dengan lebih baik ketimbang pusat syaraf yang lebih tinggi yang berada dalam otak, maka gerak reflek pada waktu lahir lebih baik dikembangkan dengan sengaja ketimbang dibiarkan berkembang sendiri.

2. Kondisi fisik

Kondisi fisik pada tubuh anak dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar seperti kesehatan tulang dan otot, keseimbangan dan koordinasi, kekuatan dan fleksibilitas.

3. Motivasi yang kuat untuk anak

Motivasi yang kuat dapat diberikan oleh orang tua, guru dan teman sebaya. Sehingga dengan adanya motivasi dari orang-orang terdekat dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

4. Lingkungan yang kondusif

Lingkungan menjadi tempat yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Oleh sebab itu, lingkungan yang aman dan

mendukung perkembangan motorik kasar anak, seperti ruang bermain yang luas, peralatan permainan fisik yang mendukung dan melakukan aktivitas fisik yang terstruktur.

5. Aspek psikologis

Faktor psikologis mempengaruhi motivasi dan kepercayaan diri anak, seperti kepuasa diri, kepercayaan diri anak dan kemampuan mengatasi kesulitan.

6. Usia

Perkembangan motorik kasar saling berhubungan dengan usia anak. Sehingga setiap usia memiliki tahapan perkembangan motorik kasar, meliputi :

- Usia bayi (0-12 bulan) . Pada tahapan ini mengembangkan kemampuan dasar.
- Usia toddler (1-3 tahun). Pada tahapan ini mengembangkan kemampuan berjalan dan berlari.
- Usia pra-sekolah (4-5 tahun). Pada tahapan ini mengembangkan kemampuan koordinasi.
- Usia sekolah dasar (6-12 tahun). Pada tahapan ini mengembangkan kemampuan olahraga.

7. Asupan gizi

Asupan gizi diperlukan untuk mendapatkan nutrisi yang mendukung perkembangan motorik kasar, seperti protein untuk pertumbuhan otot, kalsium untuk kesehatan tulang dan vitamin D untuk penyerapan kalsium.

Selain itu, terdapat faktor yang perlu diketahui dan dilakukan untuk melatih perkembangan motorik kasar anak. Menurut (Rudiyanto, 2016) terdapat faktor-faktor yang perlu untuk diperhatikan dalam perkembangan motorik kasar anak, meliputi :

1. Perkembangan otot yang dibutuhkan untuk menjadikan otot-otot anak lentur.

2. Posisi keseimbangan tubuh anak dibutuhkan untuk melatih agar anak melakukan gerakan secara koordinasi.
3. Pengetahuan anak dibutuhkan untuk meningkatkan perkembangan gerakan yang dapat merangsang otak dengan cara menggerakkan anggota tubuh.
4. Melakukan gerakan yang membantu anak semakin lincah.
5. Memberikan alat penunjang pertumbuhan yang membantu perkembangan fisik motorik anak, agar anak sehat, kuat dan terampil.
6. Memaksimalkan kemampuan untuk mengontrol gerakan tubuh, mengelola, meningkatkan, melakukan pola hidup sehat, dan membantu keterampilan tubuh.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, sehingga dapat dilihat dari gerakan motorik kasar anak yang terjadi karena perubahan dari ukuran tubuh sebagai kematangan suatu organ dalam tubuh. Oleh karena itu, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhinya yaitu, perkembangan sistem syaraf, kondisi fisik, motivasi yang kuat untuk anak, lingkungan yang kondusif, aspek psikologis, usia, dan asupan gizi. Dalam hal ini, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar yang melibatkan perkembangan gerak tubuh dan diperlukannya alat penunjang untuk membantu perkembangan motorik kasar menjadi optimal.

2.2 Kemampuan Lokomotor

Kemampuan lokomotor merupakan kemampuan yang digunakan untuk memindahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat yang lain, seperti berjalan, berlari dan melompat. Kemampuan lokomotor sebagai gerak dasar anak usia dini dipengaruhi oleh perkembangan gerak yang terjadi di masa bayi. Kemampuan pada anak dimulai ketika anak berjalan

menuju suatu objek. Dalam hal ini, kemampuan lokomotor sebagai kemampuan gerak dasar untuk kegiatan fisik di kehidupan sehari-hari.

1.2.1 Pengertian Kemampuan Locomotor

Kemampuan merupakan tenaga untuk daya kekuatan melakukan suatu perbuatan. Artinya kemampuan adalah kesanggupan yang dibawa sejak lahir atau melalui latihan (Grace, 2022). Oleh karena itu, kemampuan sebagai suatu perbuatan yang didukung melalui tenaga untuk melatih kesanggupan. Menurut (Ardhana, 2020 : 22). “Locomotor yang berasal dari bahasa latin, yaitu *loc* yang berarti tempat dan *matio* yang berarti bergerak, sehingga diartikan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lainnya atau mengangkat tubuh dari satu tempat ke tempat lainnya melalui gerakan”. Melalui kemampuan lokomotor yang menghasilkan kemampuan untuk membantu anak secara efektif melakukan eksplorasi tentang dunianya. Oleh karena itu, kemampuan lokomotor membantu anak untuk terkoordinasi gerakan, sebagai pola untuk berinteraksi lebih bebas dengan lingkungan sekitar yang membantu anak dalam meningkatkan rasa percaya diri (Hidayat, 2017).

Hal ini, terjadi karena kemampuan lokomotor tidak hanya meningkatkan kemampuan fisik anak. Selain itu, mampu mendukung anak melakukan aktivitas-aktivitas yang sangat diperlukan sebagai kemampuan yang membantu anak untuk melakukan aktivitas di kehidupan sehari-hari. Menurut (Decaprio, 2013: 18–19) “menyatakan bahwa kemampuan lokomotor sebagai kemampuan gerak dasar yang menggunakan otot-otot besar yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri”.

Kemampuan lokomotor merupakan dasar pergerakan tubuh yang sangat dipengaruhi oleh pertumbuhan fisik anak, terutama pada masa usia dini sebagai tahap awal pembentukan pola gerak dasar yang meliputi : kemampuan berjalan, kemampuan berlari dan kemampuan melompat, dari berbagai bentuk kemampuan lokomotor tersebut menjadi tahapan untuk kemampuan anak (Vanagosi, 2016). Oleh sebab itu, kemampuan lokomotor merupakan kemampuan yang menghasilkan gerakan yang sangat penting bagi manusia. Menurut Nugraha kemampuan lokomotor merupakan gerakan yang sangat penting bagi manusia, kemampuan tersebut diidentikkan dengan kemampuan memindahkan individu dari satu ruang atau tempat ke tempat lain melalui gerakan (Fajarwati & Arini, 2023). Dalam hal ini, kemampuan lokomotor sebagai kemampuan dasar gerak yang sangat diperlukan untuk memudahkan anak melakukan gerakan secara bertahap.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan lokomotor merupakan kesanggupan untuk melakukan perpindahan dari satu tempat ke tempat yang lain, melalui gerakan yang melibatkan aktivitas berjalan, berlari dan melompat. Oleh karena itu, melalui kemampuan lokomotor yang menghasilkan kemampuan untuk membantu anak secara efektif melakukan eksplorasi tentang dunianya. Hal ini, terjadi karena adanya gerakan yang terkoordinasi dapat membantu anak untuk berinteraksi lebih bebas dengan lingkungan sekitar dan membantu anak dalam meningkatkan rasa percaya diri pada anak.

1.2.2 Tahapan Kemampuan Lokomotor Usia 5-6 Tahun

Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan kemampuan lokomotor yang optimal dengan melakukan stimulasi yang tepat. Oleh sebab itu, kemampuan lokomotor sebagai kemampuan gerakan dasar yang menyebabkan terjadinya perpindahan tempat atau keterampilan yang dipergunakan untuk memindahkan tubuh dari tempat satu ke tempat yang lainnya. Menurut (Kurniawan, 2018) terdapat *fase* yang menjelaskan tentang tahapan kemampuan yaitu (*Fundamental Movement Phase*) merupakan tahapan kemampuan untuk perkembangan gerak anak yang sudah mulai belajar mengeksplor tubuhnya untuk melakukan tahapan gerakan dasar yaitu meliputi :

a. *Locomotor movement*

Locomotor movement atau gerak lokomotor adalah gerak perubahan posisi tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. Beberapa gerak yang termasuk ke dalam kategori ini adalah “a) lari, b) lompat, c) lompat mendarat, d) lompat vertikal, e) lompat dari ketinggian, f) berharap, g) berlari kencang dan meluncur, dan h) melompat-lompat”.

b. *Stabilizing movement*

Stabilizing movement atau gerak non-lokomotor adalah gerak yang menempatkan diri pada posisi tubuh diam, menyeimbangkan tubuh terhadap gaya gravitasi. Beberapa gerak yang termasuk ke dalam kategori ini adalah ”a) balok berjalan, b) keseimbangan satu kaki, c) badan berguling, dan d) menghindar”.

c. *Manipulative movement*

Manipulative movement atau gerak manipulatif adalah gerak yang memberi atau menerima sebuah objek atau benda tertentu. Beberapa gerak yang termasuk ke dalam kategori ini adalah “a) melempar, b) menangkap, c) menendang, d)

menjebak, e) menggiring bola, f) menggelindingkan bola, g) memukul, h) melakukan tendangan voli”.

Selain itu terdapat penjelasan tentang kemampuan lokomotor. Menurut (Gallahue, 2019: 25) terdapat tiga kemampuan lokomotor meliputi :

a. Berjalan

Gerakan berjalan diartikan sebagai melangkah ke berbagai arah dan dapat dilakukan siapa saja tanpa ada batasan usia. Gerakan saat berjalan di usia dini jika mengalami kelainan dikhawatirkan dapat memunculkan kelainan-kelainan dikemudian hari. Hal ini menjadikan berjalan sebagai latihan yang harus disosialisasikan mulai dari anak usia dini di berbagai permainan di kelompok besar dan kecil.

Ciri-ciri gerakannya : berjalan dengan memposisikan badan tegak dan pandangan lurus ke depan, melangkah dengan menekan menggunakan ujung jari kaki, melangkahkan secara berulang-ulang dan bergantian menggunakan tumit.

b. Berlari

Gerakan berlari merupakan perkembangan dari gerakan berjalan. Gerakan dasar anggota tubuh pada saat berlari menyerupai gerakan berjalan. Perbedaannya terletak pada irama ayunan langkah. Berlari memiliki irama lebih cepat kaki menginjak tanah dari pada saat berjalan. Sehingga gerakan berlari lebih cepat, dengan kedua kaki secara bergantian diangkat dari tanah.

Ciri-ciri gerakannya : berlari dengan memposisikan tubuh melakukan tekukan lutut, melangkahkan kedua kaki secara tidak bersamaan menyentuh tanah, melakukan dorongan kuat dari kaki yang bersentuhan dengan tanah.

c. Melompat

Gerak dasar lompat merupakan suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik yang lain lebih jauh atau tinggi

dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat di mana kaki sebagai tumpuan untuk mendarat dengan kaki atau anggota tubuh lainnya dan mempertahankan keseimbangan tubuh. Sehingga gerakan melompat melibatkan pengangkatan tubuh, dari tanah menggunakan kekuatan kaki.

Ciri-ciri gerakannya : melompat dengan posisi mengangkat kedua kaki dari tanah secara bersamaan, melakukan tumpuan pada salah satu kaki, melakukan posisi mendarat dengan kedua kaki harus stabil.

Dalam hal ini, terdapat penjelasan tentang kemampuan lokomotor. Menurut (Nasution, 2019) mengatakan bahwa “ setiap gerakan yang dilakukan dalam keadaan tubuh dipindahkan posisinya ke arah mendatar (*horizontal*), atau ke arah gerak yang (*vertikal*)”. Oleh sebab itu, kemampuan lokomotor merupakan kemampuan berpindah dari satu titik ketitik lainnya dalam sebuah ruang. Dalam hal ini, melakukan gerakan berjalan dan berlari menggunakan tumpuan satu kaki, kemudian di gerakan melompat kembali menggunakan tumpuan kedua kaki.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tahapan kemampuan lokomotor anak usia 5-6 tahun berada pada *fase (Fundamental Movement Phase)* karena pada tahapan ini kemampuan untuk perkembangan gerak anak yang sudah mulai belajar mengeksplor tubuhnya untuk melakukan tahapan gerakan dasar dengan keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan. Oleh karena itu, terdapat tiga kemampuan lokomotor yang meliputi sebagai gerakan untuk memindahkan posisi tubuh seperti berjalan dengan memosisikan badan tegak dan pandangan lurus ke depan, melangkah dengan menekan menggunakan ujung jari kaki, kemudian melangkahkan kaki secara berulang-ulang dan bergantian menggunakan tumit. Berlari dengan memosisikan

tubuh untuk melakukan tekukan lutut, melangkahkan kedua kaki secara tidak bersamaan menyentuh tanah, kemudian melakukan dorongan kuat dari kaki yang bersentuhan dengan tanah. Selain itu, melompat dengan melakukan posisi melompat dengan mengangkat kedua kaki dari tanah secara bersamaan, gerakan dengan bertumpu pada salah satu kaki, kemudian melakukan posisi mendarat dengan kedua kaki harus stabil. Dalam hal ini, untuk perpindahan tubuh dari arah tegak lurus atas ke bawah yang dikatakan sebagai gerakan (vertikal) dan untuk melakukan gerakan memanjang dari kiri ke kanan yang dikatakan sebagai gerak (*horizontal*).

1.2.3 Tujuan Kemampuan Lokomotor

Kemampuan lokomotor sebagai kemampuan yang menghasilkan gerak dasar untuk melakukan perpindahan tempat dari suatu tempat ke tempat yang lainnya, selain itu kemampuan lokomotor memiliki tujuan yang sangat penting untuk anak, yang dapat meningkatkan keseimbangan tubuh, kekuatan otot dan kelincahan.

Menurut (Denok, 2021: 89–93) terdapat tujuan dari kemampuan lokomotor, meliputi :

1. Keseimbangan

Keseimbangan adalah hal yang berhubungan dengan kemampuan untuk mempertahankan suatu posisi atau sikap tubuh yang efisien ketika tubuh dalam keadaan diam (*static*) atau sedang bergerak (*dynamic*). Oleh karena itu, keseimbangan dinamis merupakan kemampuan untuk menjaga keseimbangan tubuh ketika berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain (keseimbangan saat bergerak).

2. Kekuatan

Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong, atau menarik beban. Besarnya otot berpengaruh pada kekuatan yang dihasilkan dari kerja otot tersebut. Dalam hal ini, unsur kekuatan merupakan faktor yang tidak terlepas dari gerak, namun kekuatan tetap berdiri

sendiri dan termasuk faktor yang menonjol secara keseluruhan dalam pembelajaran motorik.

3. Kelincahan

Kelincahan bagi anak merupakan sesuatu yang khas sesuai dengan kodratnya. Anak identik dengan karakteristiknya yang lincah untuk melakukan gerakan-gerakan tubuh. Kelincahan merupakan salah satu komponen motorik yang ada dalam kebugaran jasmani. Oleh sebab itu, unsur kelincahan dalam pembelajaran motorik sangat penting karena kelincahan bisa mengubah bentuk gerakan dengan seluruh badan atau beberapa bagian yang diukur dengan tes. Kegiatan yang dapat merangsang kelincahan anak yaitu lari hindaran, lari rintangan, lari *zig-zag*, lari bolak-balik, langkah menyamping, dan sikap jongkok.

Menurut Purnomo dalam (Anggraini, 2020: 63). Kemampuan lokomotor artinya kemampuan untuk bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain. Oleh karena itu, “kemampuan lokomotor sebagai pondasi awal untuk melakukan gerak dasar yang dipelajari, diperkenalkan untuk anak usia dini”. Gerak tersebut antara lain berjalan, berlari, melompat. Artinya perkembangan kemampuan lokomotor sebagai kemampuan awal untuk gerak dasar yang merupakan proses anak mendapatkan gerak dasar yang akan selalu berkembang dengan menyesuaikan: “(1) pengalaman gerak sebelumnya, (2) pengembangan otot dan saraf, (3) gerak yang memerlukan pola tertentu, dan (4) gerak yang dilakukan saat ini”. Oleh sebab itu, kemampuan lokomotor sebagai gerak sederhana yang dimiliki anak untuk melakukan kegiatan fisik yang menuntut kemampuan menjelajahi ruang yang lebih luas dan pengalaman lebih banyak lagi. Perkembangan kemampuan lokomotor menjadi penyempurnaan yang sangat berpengaruh pada masa anak usia dini. Semua anak dapat mempelajari serta mengembangkan bermacam-macam kemampuan untuk melakukan gerakan rumit. Kemampuan

lokomotor merupakan kemampuan yang terus menerus dilakukan sampai menjadi kemampuan dasar untuk melakukan aktivitas yang membantu anak untuk mendapatkan banyak pengalaman.

Berdasarkan penjelasan dari tujuan kemampuan lokomotor sangatlah diperlukan sebagai kemampuan untuk melakukan perpindahan tubuh dari satu tempat ketempat lainnya, sekaligus melatih untuk keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan. Selain itu, kemampuan lokomotor sebagai pondasi awal untuk melakukan gerakan dasar yang dipelajari anak. Kegiatan yang melibatkan kemampuan lokomotor, anak mampu mempunyai kesiapan fisik yang baik untuk melakukan aktivitas sehari-hari, baik untuk kegiatan yang sederhana maupun yang lebih kompleks, karena dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan fisik motorik, akan mendapatkan manfaat positif bagi kesehatan dan kekuatan tubuh.

2.3 Permainan Jejak Kaki

Permainan yang membantu mengembangkan kemampuan lokomotor pada anak usia dini, perlu dilakukan melalui belajar sambil bermain. Selain itu dalam kegiatan belajar sambil bermain dibutuhkan alat permainan edukatif yang dapat menarik minat anak untuk mengembangkan kemampuan lokomotor. Salah satu permainan yang dapat digunakan yaitu permainan jejak kaki. Berikut penjelasan terkait sub bab permainan jejak kaki.

1.3.1 Definisi Bermain dan Permainan Anak Usia Dini

Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan untuk bersenang-senang, belajar dan berinteraksi, sehingga dalam bermain dapat melibatkan berbagai bentuk permainan, baik fisik maupun mental, dan permainan dapat membantu dalam pengembangan interaksi sosial, kreativitas dan pemecahan masalah. Melalui bermain anak

dapat berinteraksi dilingkungan sekitarnya, sehingga anak dapat belajar dari pengalaman. Menurut Singer dalam (Lestarinigrum, 2018: 4) Bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya perangsangan (stimulasi), baik dari dunia luar maupun dari dalam yaitu aktivitas otak yang secara terus-menerus dengan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman.

Menurut Tedjasaputra permainan adalah bentuk dari kegiatan bermain yang ditandai oleh adanya aturan-aturan dan persyaratan-persyaratan yang disepakati bersama sebelum melakukan permainan (Tedjasaputra, 2020: 20). Oleh Sebab itu, bermain dan permainan adalah dua hal yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak sehari-hari. Anak usia dini tidak terlepas dari dunia bermain dan melakukan permainan dilingkungan tempatnya berada. Salah satu contoh, bisa diamati seorang anak yang bermain lompat tali bersama pada awalnya anak belum terampil untuk berlari, tapi dengan bermain kejar-kejaran, maka anak berminat untuk melakukannya dan menjadi lebih terampil.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya perangsangan (stimulasi), baik dari dunia luar maupun dari dalam yaitu aktivitas otak yang secara terus-menerus dengan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman. Oleh karena itu, diperlukan permainan yang ditandai oleh adanya aturan-aturan dan persyaratan-persyaratan yang disepakati bersama sebelum melakukan permainan, seperti melakukan permainan lompat tali dan bermain kejar-kejaran.

1.3.2 Jenis-Jenis Permainan

Permainan merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak-anak, karena dapat membantu mengembangkan kemampuan fisik. Oleh sebab itu, permainan pada anak usia dini dapat dikelompokkan secara bertahap. Menurut Bettelheim terdapat beberapa contoh permainan pada masa kanak-kanak dalam (Tedjasaputra, 2020: 60–61) :

1. Permainan pada bayi

Terdiri dari permainan yang sederhana dan bisa dilakukan dalam keluarga, bersama dengan orang tua atau saudara-saudaranya sebelum anak berusia 1 tahun. Permainan yang secara turun temurun dilakukan seperti permainan cilukba, petak umpet dan berpantun.

2. Permainan individual (dilakukan sendiri)

Pada usia sekitar 4 atau 5 tahun, anak memainkan permainan-permainan untuk menguji kemampuan dirinya. Anak berusaha berkompetisi dengan diri sendiri dalam artian berusaha meraih prestasi lebih baik dari kemampuan sebelumnya. Misalnya melompati parit, melompat dengan satu kaki, memantulkan bola ke lantai, meniti tanggul parit dan seterusnya.

3. Permainan bersama teman-teman.

Saat anak mempunyai minat untuk melakukan permainan individual, anak juga mulai berminat dengan kegiatan bersama teman-teman yang biasanya diarahkan oleh anak yang lebih besar. Permainan yang umumnya dilakukan adalah petak umpet, pencuri dan polisi, lompat tali, main kejar-kejaran, dan sejenisnya.

4. Permainan beregu.

Mulai digemari anak-anak usia antara 8-10 tahun. Permainan ini mempunyai aturan-aturan dan kompetisi yang tinggi. Contoh dari permainan beregu adalah bola basket, sepak bola yang

dimodifikasi sendiri oleh anak-anak dengan peraturan-peraturan tersendiri.

5. Permainan di dalam ruang (*indoor play*)

Permainan di dalam ruang tidak sekasar permainan diluar ruang dan umunya. Awalnya anak bermain bersama orang tua dan saudara-saudaranya tetapi berubah menjadi bermain bersama teman sebaya. Aturan menjadi lebih ketat dan kompetisi, seperti melakukan permainan tradisional yang sering dilakukan anak bermain kartu cangkulan, menebak kartu, ular tangga, monopoli.

Selain itu, terdapat jenis-jenis permainan diluar ruangan. Oleh sebab itu, peserta didik memiliki kesempatan untuk menyalurkan energinya melalui bergerak dengan leluasa dan memainkannya dengan berbagai macam cara. Menurut (Natsir, 2022: 50–51) terdapat jenis-jenis permainan di luar ruangan, meliputi :

a. Permainan permanen

1. Ayunan

Bermain ayunan baik untuk meningkatkan sistem vestibular (keseimbangan tubuh), koordinasi, kekuatan, kelenturan dan keberanian.

2. Seluncuran

Bermain seluncuran membangun vestibular, koordinasi dan mengembangkan kekuatan di lengan dan kaki. Seluncuran dapat berbentuk lurus atau bergelombang. Seluncuran dapat sebagai alat bermain tunggal atau menyatu dengan alat mainan yang lain.

3. Terowongan

Bermain terowongan tidak sepopuler ayunan atau seluncuran. Akan tetapi sarana terowongan sangat membantu dalam pengembangan kemampuan motorik kasar, motorik halus, kordinasi otak kanan-kiri, keseimbangan, kekuatan otot-otot

besar dan kecil, pemahaman spasial, kemampuan penglihatan binokular, percaya diri, dan keseimbangan.

4. Jungkat-jungkit

Bermain jungkat-jungkit terdiri dari papan dengan kursi di setiap ujungnya ditopang di tengah oleh titik tumpu. Jungkat-jungkit memiliki banyak ragam, tetapi karena memerlukan koordinasi dan keseimbangan berat badan, sehingga tidak direkomendasikan untuk anak balita.

5. Panjatan lengkung

Bermain panjat dirancang untuk melatih tantangan fisik yang lebih sulit. Jenis peralatan ini membutuhkan kekuatan tangan, kestabilan tubuh, koordinasi, keberanian, dan rasa percaya diri. Panjatan tidak disarankan untuk anak 3 tahun ke bawah.

b. Permainan yang dapat dipindah

1. *Hula hoop*

Hula hoop merupakan mainan lingkaran dari bahan yang dapat digunakan plastik atau rotan yang dimainkan dengan cara diputar-putar dipinggang, tungkai atau leher. Ukuran diameter minimal 60 cm maksimal 100 cm.

2. Lompat tali

Bermain lompat tali merupakan permainan yang dilakukan satu orang atau lebih untuk melompati sebuah tali yang dikibas-kibaskan, sehingga kibasan tali tersebut melintas bagian bawah kaki anak dan atas kepala anak. Ukuran panjang tali minimal 150 cm, maksimal 180 cm, terdapat pegangan pada kedua ujung tali.

3. Ring basket

Ring basket terbuat dari bahan plastik atau logam dan tali, ukuran diameter ring minimal 17 cm maksimal 25 cm. Tali diikat dengan simpul yang kuat untuk memasukkan bola ke

dalam ring. Bahan tali kuat dan aman serta aman digunakan untuk anak.

4. Gawang mini

Gawang mini dibuat dari bahan yang digunakan terbuat dari plastik, besi, dan tali. Alat ini berfungsi sebagai rintangan dan tantangan agar anak terpacu untuk mengatasinya. Ukuran minimal panjang 80 cm x lebar 50 cm dengan jarak ke dalam minimal 40 cm.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka terdapat jenis-jenis permainan diperlukan untuk mengetahui permainan yang akan digunakan anak-anak, yang meliputi, permainan pada bayi, permainan individual (dilakukan sendiri), permainan bersama teman-teman, permainan beregu dan permainan di dalam ruang (*indoor play*). Selain itu, terdapat permainan yang berada di luar ruangan seperti permainan yang tidak bisa dipindahkan (permanen) yang meliputi : ayunan, seluncuran, terowongan, jungkat-jungkit, dan panjatan lengkung. Sedangkan, permainan yang dapat dipindahkan meliputi : *hoola hoop*, lompat tali, ring basket, dan gawang mini. Dalam hal ini, pemilihan jenis permainan yang tepat sesuai dengan kebutuhan untuk membantu perkembangan anak melalui pemberian stimulasi dengan permainan yang menyenangkan.

1.3.3 Definisi Permainan Jejak Kaki

Permainan jejak kaki merupakan permainan yang mengutamakan pada aktivitas berjalan, berlari dan melompat. Menurut (Cici, 2017) menyatakan “permainan jejak kaki adalah permainan yang dapat memberikan kegembiraan pada anak dan menyehatkan fisik anak. Sebab, permainan jejak kaki dimainkan dengan banyak bergerak yaitu berjalan, berlari dan melompat”. Dalam hal ini, melakukan permainan jejak kaki membantu mengembangkan kemampuan bergerak pada anak secara bertahap akan terkoordinasi. Hal ini

sejalan dengan perkembangan motorik sebagai unsur dari kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak yang akan selaras dengan perangsangan melalui stimulasi untuk melakukan gerakan dan membantu anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan motoriknya (Julianti et al., 2023). Oleh sebab itu, anak melakukan gerakan yang bebas dan terarah akan membantu proses perkembangan motorik anak, serta membentuk dasar yang kuat untuk pengetahuan anak, melalui stimulasi-stimulasi yang diberikan dalam melakukan setiap gerakan.

Permainan sangat penting bagi perkembangan fisik motorik anak, melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kecerdasan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini untuk itu perlunya pemberian permainan yang tepat untuk menstimulasi kemampuan anak salah satunya melalui permainan jejak kaki dirancang sebagai alternatif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak (Nurlailah dkk., 2018). Permainan jejak kaki merupakan permainan yang dilakukan dengan cara mengikuti petunjuk panah yang terdapat di dalam setiap gerakan untuk membantu anak melakukan gerakan sesuai petunjuk panah secara langsung. Menurut (Servista, 2022) terdapat permainan jejak kaki yang di gunakan untuk keterampilan melompat. Oleh karena itu peneliti membuat konsep permainan yang lebih tersusun sebagai desain modifikasi dari peneliti. terdapat konsep desain permainan jejak kaki pada lampiran 6 halaman 95, meliputi :

- a. Petunjuk permainan yang digunakan sebagai petunjuk untuk melakukan permainan dengan menggunakan gambar jejak kaki dan gambar petunjuk panah sebagai kesesuaian untuk melakukan gerakan yang mengikuti gambar jejak kaki.

- b. Hitungan langkah sebagai cara untuk membantu kesesuaian pola dan urutan gerak serta membantu meningkatkan kemampuan lokomotor.
- c. Variasi warna digunakan sebagai daya tarik untuk menarik keterlibatan anak dalam melakukan permainan, selain itu sebagai pembeda di setiap gerakan.
- d. Variasi pola langkah sebagai cara untuk membantu bergerak, serta membantu untuk melakukan urutan gerakan secara menyeluruh.

Permainan jejak kaki memiliki beberapa ciri-ciri pada media permainannya yang meliputi : isi petunjuk permainan yang jelas, penggunaan jenis huruf yang mudah dibaca, memiliki gerakan pada setiap permainan, kemudahan mengkoordinasikan gerakan antara kaki dan mata dengan baik, memiliki kombinasi warna yang menarik. Memiliki kombinasi desain gambar, memiliki warna sebagai pembeda dan memiliki kombinasi desain petunjuk gerakan. Selain itu, diperlukan pengukuran dari permainan jejak kaki ini menggunakan skala guttman dalam model pengukuran ini akan didapat jawaban yang tegas yaitu : ya-tidak, benar-salah, pernah-tidak pernah. Skala ini dapat dibuat dengan bentuk cek list (centang) maupun pilihan ganda. Skala Guttman dapat disebut sebagai skala kumulatif (Hajaroh, 2021). Oleh karena itu, dari pengukuran menggunakan skala guttman yang menggunakan jawaban ya-tidak memberikan jawaban yang sesuai dengan pernyataan.

Permainan jejak kaki sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan lokomotor untuk melatih kekuatan, kelincahan dan keseimbangan fisik anak. Hal ini terlihat pada saat anak bersemangat dan melakukan gerak tubuh secara maksimal yang menandakan bahwa ketahanan fisik anak optimal. Selain itu,

bermain melompat jejak kaki dapat menstimulus anak untuk mampu melompat dengan seimbang, dan lincah sehingga dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini (Rahmadini et al., 2022). Sehingga permainan jejak kaki dapat mengembangkan kelincahan, kekuatan, keseimbangan dan ketepatan yang berkaitan dengan motorik kasar anak serta dapat membangun motivasi anak.

Menurut (Anggraini, 2021). Permainan jejak kaki merupakan permainan yang menyenangkan karena mudah diterapkan dan aman untuk anak yang bertujuan untuk melatih keseimbangan, kekuatan dan kelincahan yang penting untuk kemampuan lokomotor anak. Dengan melakukan permainan ini secara rutin, anak akan semakin terbiasa untuk meningkatkan kemampuan fisiknya, yang pada akhirnya dapat mendukung perkembangan keseluruhan pada anak secara optimal (Hasliza & Anisa, 2020). Dalam hal ini, permainan jejak kaki dapat menjadi salah satu kegiatan yang efektif dalam mendukung perkembangan fisik dan mental anak, karena melalui permainan ini anak dapat belajar menguasai salah satu kemampuan dari motorik kasar, yaitu kemampuan lokomotor dengan anak melakukan gerakan berjalan, berlari dan melompat dengan cara yang menyenangkan.

Melalui adanya permainan jejak kaki sebagai alat permainan edukatif untuk membantu pengembangan kemampuan lokomotor. Anak usia dini terutama usia taman kanak-kanak adalah anak yang selalu aktif. Hal ini karena, sebagian besar alat bermain di sediakan untuk pengembangan koordinasi gerakan otot kasar. Oleh karena itu, penyediaan peralatan untuk melatih gerakan otot kasar, salah satu nya dapat menggunakan permainan jejak kaki. Dalam hal ini, permainan jejak kaki dapat memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan lokomotor

anak melalui permainan jejak kaki yang sudah dimodifikasi (Natsir, 2022). Sehingga melalui permainan jejak kaki yang telah dimodifikasi, anak dapat mengembangkan kemampuan lokomotor untuk meningkatkan koordinasi, keseimbangan, serta kekuatan tubuh secara optimal.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan jejak kaki merupakan permainan yang menyenangkan karena mudah diterapkan dan aman untuk anak yang bertujuan untuk melatih keseimbangan, kekuatan dan kelincahan melalui gerakan berjalan, berlari dan melompat sesuai dengan mengikuti petunjuk dari gambar jejak kaki di dalam setiap gerakan yang membantu kemampuan lokomotor anak, selain itu dapat memberikan kegembiraan pada anak dan menyehatkan fisik anak. Oleh karena itu, melalui kematangan pada pengendalian gerak tubuh dan otak anak memajukan kecepatan untuk masuknya perangsangan melalui stimulasi yang membantu anak bergerak secara bebas untuk mendukung kemampuan lokomotor melalui permainan yang menyenangkan.

1.3.4 Langkah-Langkah Permainan Jejak Kaki

Permainan jejak kaki ini, menggunakan alat permainan yang dibuat dengan karpet yang aman untuk anak gunakan dari bahan yang tidak licin, kemudian karpet tersebut bergambar jejak-jejak kaki yang setiap arahnya mempunyai arti gerakan-gerakan seperti : berjalan, berlari dan melompat. Terdapat tata cara permainan jejak kaki pada lampiran 6 halaman 95, meliputi :

1. Guru membantu anak untuk berbaris menjadi 1 baris rapi panjang kebelakang.
2. Guru mempersiapkan rintangan pada permainan jejak kaki terlebih dahulu kemudian menjelaskan dan memberikan contoh cara melakukan permainan jejak kaki sampai selesai.

3. Guru memulai permainan dengan cara memanggil anak sesuai nomor absesinya untuk melakukan permainan jejak kaki.
4. Anak mencoba melakukan permainan jejak kaki sesuai urutan gerakan pada gambar jejak kaki di karpet.
5. Setelah anak pertama sudah melakukan kemudian dilanjutkan dengan anak berikutnya.
6. Setiap anak diberikan satu kali percobaan saat melakukan permainan jejak kaki yang dimulai dari tanda *start* dan selesai di tanda *finish*.
7. Dalam permainan jejak kaki ini setiap gambar jejak kaki yang memberikan instruksi langkah kaki berjalan, berlari dan melompat, sehingga pada setiap langkah jejak kaki memiliki variasi warna-warna yang menarik agar anak tidak bosan dan setiap anak memiliki masing-masing kesempatan satu kali untuk melakukan langkah jejak kaki tersebut sesuai arahan petunjuk. (Misalnya pada pertemuan pertama dan pertemuan di hari-hari berikutnya, guru mempersiapkan yang meliputi : Guru mempersiapkan rintangan pada permainan jejak kaki meliputi : 3 langkah berjalan lurus, 4 langkah berjalan kesamping, 5 langkah berlari zig-zag, 6 langkah melompat zig-zag dan 7 langkah untuk melompat tertutup dan terbuka kemudian 8 langkah berlari lurus menuju *finish*.

Pada permainan jejak kaki mempunyai langkah-langkah sebagai cara untuk melakukan permainan jejak kaki. Oleh karena itu, penjelasan tentang langkah-langkah permainan dapat membantu agar permainan tersusun secara rapi dan teratur. Dalam hal ini, permainan jejak kaki memiliki peraturan untuk memulainya karena dalam permainan jejak kaki setiap anak memiliki dua kali kesempatan untuk mencoba dari *start* sampai *finish* yang terbagi menjadi dua bagian untuk melakukan permainan jejak kaki. Hal ini

dilakukan untuk memfokuskan setiap langkah kaki anak sesuai dengan perkembangan pada kemampuan lokomotor.

1.3.5 Manfaat Permainan Jejak Kaki

Permainan jejak kaki dapat membantu anak mendapatkan stimulasi yang baik untuk membantu kemampuan lokomotor anak seperti berjalan, berlari dan melompat, sehingga tanpa disadari anak melakukan dengan semangat dan gembira, karena jika hanya berjalan, berlari dan melompat saja tanpa adanya permainan yang tidak membuat anak tertarik atau semangat untuk melakukan permainan tersebut (Servista, 2022). Oleh sebab itu, permainan jejak kaki dapat membantu stimulasi anak untuk kemampuan lokomotor yang maksimal, melalui permainan yang menyenangkan. Menurut (Anisa, 2020) terdapat manfaat dari permainan jejak kaki, meliputi:

1. Melatih ketahanan fisik anak untuk dapat melakukan aktivitas fisik dengan teratur yang dapat membantu anak mengembangkan stamina, kekuatan, dan daya tahan. Melalui permainan dan olahraga, anak belajar untuk terus bergerak meski dalam kondisi lelah, yang penting untuk kesehatan jangka panjang.
2. Melatih keseimbangan tubuh anak untuk dapat menjaga keseimbangan karena penting dilakukan dalam aktivitas fisik. Latihan keseimbangan seperti berjalan di atas garis atau bermain dengan alat keseimbangan dan membantu anak mengembangkan koordinasi dengan stabilitas yang diperlukan untuk aktivitas sehari-hari.
3. Melatih kelincahan gerakan mata dan kaki secara terkoordinasi sehingga bisa melangkah dengan tepat sesuai pola yang ditentukan untuk melatih gerakan yang melibatkan koordinasi antara mata dan kaki.

4. Melatih daya pikir anak untuk melakukan aktivitas yang melibatkan strategi, perencanaan, atau pemecahan masalah dapat meningkatkan daya pikir anak. Seperti permainan yang membutuhkan keputusan cepat membantu mengasah kemampuan analitis dan kreativitas anak.
5. Menyenangkan bagi anak karena melalui permainan yang seru akan membuat anak lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik dengan menyenangkan, hal ini terjadi karena anak akan lebih mudah belajar dan mengembangkan keterampilan tanpa merasa terbebani.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat dari permainan jejak kaki ini, dapat memberikan stimulasi kepada anak, dalam kemampuan lokomotor anak. Oleh karena itu, kemampuan lokomotor sebagai gerak dasar yang harus anak lakukan, sehingga anak akan melakukan gerakan dasar dalam kehidupan sehari-hari. Adapun manfaat yang ada di permainan jejak kaki meliputi sebagai berikut : melatih ketahanan fisik, melatih keseimbangan tubuh, melatih daya pikir anak. melatih kelincihan gerakan mata dan kaki secara terkoordinasi, dan menyenangkan bagi anak karena terdapat perbedaan dari permainan yang lain dalam permainan jejak kaki ini menggunakan gambar hewan, hitungan langkah, variasi warna dan variasi langkah. Hal ini menjadikan perbedaan dari permainan yang lain karena sudah dimodifikasi.

1.3.6 Kelebihan Permainan Jejak Kaki

Permainan jejak kaki merupakan permainan yang sudah di modifikasi dari desain permainan yang sudah menggunakan petunjuk permainan. Oleh karena itu, petunjuk permainan menggunakan gambar yang jelas, seperti gambar jejak kaki untuk membantu untuk kesesuaian hitungan langkah yang berbeda-beda. Selain itu

menggunakan variasi warna yang menarik sebagai warna pembeda untuk gerakan dan memiliki variasi pola langkah sebagai strategi untuk gerakan secara menyeluruh. Sehingga pada permainan jejak kaki ini memiliki desain permainan yang sudah dimodifikasi untuk membantu menarik minat anak melakukan permainan ini dengan menyenangkan.

Penggunaan gambar di dalam permainan jejak kaki sesuai dengan kesesuaian untuk membantu anak memahami setiap gerakan, yang meliputi : pertama, gambar jejak kaki berwarna ungu dengan petunjuk panah lurus sebagai petunjuk untuk anak melakukan gerakan maju. Kedua, gambar jejak kaki berwarna orange dengan petunjuk panah lurus sebagai petunjuk untuk anak melakukan gerakan berjalan ke samping. Ketiga gambar jejak kaki berwarna merah dengan petunjuk panah berbelok kekiri sebagai petunjuk untuk anak melakukan gerakan berlari mengikuti arah jejak kaki zig-zag. Keempat, gambar jejak kaki berwarna kuning dengan petunjuk panah berbelok kanan sebagai petunjuk untuk anak melakukan gerakan melompat zig-zag. Kelima, gambar jejak kaki berwarna biru tua dan pink dengan petunjuk panah berbelok kiri sebagai petunjuk untuk anak melakukan gerakan melompat tertutup dan terbuka. Keenam, merupakan gerakan terakhir terdapat gambar jejak kaki berwarna hijau dengan petunjuk panah berbelok kanan sebagai petunjuk untuk anak melakukan gerakan berlari lurus menuju *finish*.

Permainan jejak kaki ini selain dapat membantu mengembangkan kemampuan lokomotor pada anak usia dini. Selain itu, permainan jejak kaki ini juga mengenalkan warna-warna pada anak, karena pada setiap gerakan memiliki warna-warna yang berbeda, hitungan langkah yang memiliki jumlah berbeda-beda, variasi pola langkah sebagai cara untuk melakukan gerakan secara menyeluruh. Sehingga dengan adanya permainan jejak kaki ini dapat

memberikan dampak yang positif pada saat anak melakukan permainan jejak kaki dengan menyenangkan.

2.4 Kerangka Berpikir

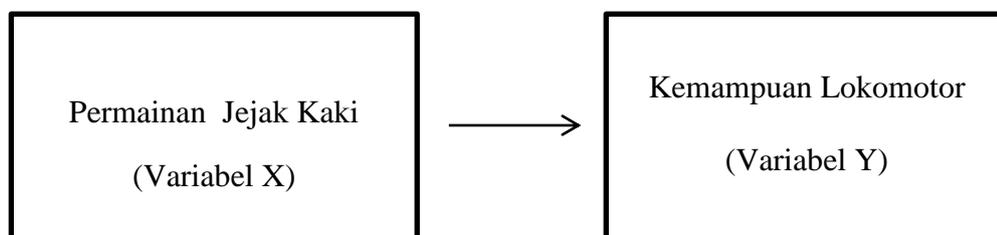
Perkembangan motorik kasar merupakan perkembangan yang berkaitan dengan aktivitas-aktivitas gerakan tubuh karena terkoordinasi dari syaraf, otak-otot yang dipengaruhi oleh kematangan anak. Oleh karena itu, gerakan motorik kasar ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi yang membuat anak terlatih dalam aktivitas sehari-hari. Kemampuan lokomotor sebagai kemampuan untuk memindahkan individu dari satu ruang atau tempat ke tempat lain melalui kemampuan berjalan, berlari dan melompat. Tujuan kemampuan lokomotor untuk melatih keseimbangan, kekuatan, kelincahan. Dalam hal ini, kemampuan lokomotor dapat membantu anak melakukan aktivitas di kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan kemandirian anak. Dengan demikian kemampuan lokomotor dapat dilakukan melalui stimulasi yaitu dorongan yang memicu respon yang diberikan oleh lingkungan sekitar anak. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kemampuan motorik kasar, bahwa gerakan tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak untuk mengeksplor tubuhnya dalam melakukan gerakan.

Aktivitas bermain dan permainan adalah dua hal yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak sehari-hari. Pada dasarnya anak usia dini tidak terlepas dari dunia bermain dan melakukan permainan di lingkungan tempatnya berada. Oleh karena itu, anak usia dini memerlukan stimulasi yang tepat, yaitu dapat dilakukan dengan bermain sebuah permainan. Berdasarkan teori tentang bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya perangsangan (stimulasi) dengan pemahaman dari konsep permainan yang dapat melatih keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan. Maka melalui bermain anak memerlukan

stimulasi yang tepat agar dapat mengembangkan kemampuan lokomotor.

Salah satu alat permainn edukatif yang dapat menciptakan suasana kegembiraan dan menarik perhatian anak untuk mengembangkan kemampuan lokomotor dapat dilakukan melalui stimulasi permainan jejak kaki yang merupakan sebuah permainan yang digunakan untuk membantu kemampuan lokomotor. Selain itu, permainan ini melatih keseimbangan, kelincahan dan kekuatan untuk anak usia 5-6 tahun. Dengan adanya permainan jejak kaki ini yang berhubungan dengan penggunaan gambar jejak kaki dan gambar panah petunjuk sebagai objek yang saling berhubungan untuk memberikan makna sebagai instruksi dari sebuah arahan untuk anak melakukan gerakan. Permainan ini dapat mengembangkan kemampuan lokomotor yang menggunakan otot-otot besar di dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh dapat dipengaruhi oleh kematangan diri. Melalui permainan jejak kaki ini dapat menarik minat anak dan melatih keseimbangan, kelincahan dan kekuatan anak terhadap kemampuan berjalan, berlari dan melompat. Sehingga perkembangan kemampuan lokomotor anak dapat berkembang dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

2.5 Hipotesis Penelitian

Perumusan hipotesis dalam penelitian ini disesuaikan dengan kerangka pikir yaitu :

Ha : Terdapat pengaruh dari permainan jejak kaki terhadap kemampuan lokomotor pada anak usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group* (Creswell, 2013). Desain ini terdiri dari dua kelompok yang tidak dipilih secara random, yaitu kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan permainan jejak kaki, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak mendapatkan *treatment* atau perlakuan dengan yang biasa dilakukan oleh guru kelas. Desain *nonequivalent control group* pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Kelas	<i>Pre-treatment</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-treatment</i>
Kelas Eksperimen	O1	X	O2
Kelas Kontrol	O3		O4

Tabel 1. *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan :

- O1 :Kelas eksperimen diberikan *pre-treatment* Sebelum diberi perlakuan menggunakan permainan jejak kaki.
- X : Pemberian atau penggunaan permainan jejak kaki.
- O2 : Kelas eksperimen diberikan *post-treatment* setelah menggunakan permainan jejak kaki.
- O3 : Kelas kontrol diberikan *pre-treatment* tanpa menggunakan permainan jejak kaki.
- O4 : Kelas kontrol diberikan *post-treatment* tanpa menggunakan permainan jejak kaki.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Tempat penelitian di TK Kuntum Mekar Kids Rajabasa Raya. Jl. H. Komarudin, Rajabasa Raya, Kecamatan Rajabasa, Kota Bandar Lampung 35142.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B semester genap tahun ajaran 2024/2025.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Kuntum Mekar Kids dengan kelas B terdiri dari B1, B2, dan B3 yang keseluruhannya berjumlah 47 anak.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling non probabilitas dengan jenis penarikan sampel dengan *purposive sampling*. Penarikan sampel yang didasarkan atas tujuan tertentu yaitu pengambilan sampel harus berdasarkan atas ciri-ciri, sifat, atau karakteristik tertentu yang merupakan ciri-ciri pokok populasinya. Sehingga sampel pada penelitian ini yang sesuai dengan kriteria peneliti yaitu berjumlah 36 anak, terdiri dari kelas B1 berjumlah 18 anak sebagai kelas eksperimen dan B2 berjumlah 18 anak sebagai kelas kontrol. Penentu kelas eksperimen pada kelas B1 berdasarkan pada kriteria tertentu, seperti anak masih belum dapat atau tepat belum melakukan gerakan berjalan pada garis lurus

dengan seimbang, berlari dengan lincah dan melompat menggunakan dua kaki dengan maksimal dalam kemampuan lokomotornya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian menggunakan teknik pengumpulan data yang sesuai untuk mendukung penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Observasi

Observasi dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di TK Kuntum Mekar Kids Kecamatan Rajabasa. Observasi adalah pengamatan dan pencatatan terhadap fakta-fakta yang dibutuhkan oleh peneliti (Abubakar, 2021). Observasi adalah dasar ilmu pengetahuan berdasarkan data, yaitu fakta mengenai kenyataan yang dihasilkan melalui kegiatan observasi ini bertujuan untuk melihat kemampuan lokomotor anak melalui permainan jejak kaki.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dari sumber tertulis seperti buku, laporan, notulen rapat, catatan harian yang memuat data atau informasi yang diperlukan yang dapat mendukung penelitian (Widodo, 2017). Hal ini, diperlukan karena dokumentasi digunakan oleh peneliti untuk dapat menunjang selama proses penelitian.

3.5 Variabel Penelitian

3.5.1 Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang diduga sebagai sebab munculnya variabel terikat yang biasanya untuk diketahui pengaruhnya dengan variabel lain (Sahir, 2021).

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah permainan jejak kaki

3.5.2 Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas yang biasanya variabel terikat adalah kondisi yang hendak kita jelaskan.

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah kemampuan lokomotor.

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional

3.6.1 Definisi Konseptual

1. Variabel X (Permainan Jejak Kaki)

Permainan jejak kaki merupakan permainan yang menyenangkan karena mudah diterapkan dan aman untuk anak yang bertujuan untuk melatih keseimbangan, kekuatan dan kelincahan melalui gerakan berjalan, berlari dan melompat sesuai dengan mengikuti petunjuk dari gambar jejak kaki di dalam setiap gerakan yang membantu kemampuan lokomotor anak.

2. Variabel Y (Kemampuan Locomotor)

Kemampuan lokomotor merupakan kesanggupan untuk melakukan perpindahan dari satu tempat ke tempat yang lain, melalui gerakan yang melibatkan aktivitas berjalan, berlari dan melompat.

3.6.2 Definisi Operasional

1. Variabel (X) Permainan Jejak Kaki

Permainan jejak kaki merupakan permainan yang menyenangkan dan menarik minat anak. Adapun dimensi dan indikator yang menjadi dari penelitian permainan jejak kaki yaitu petunjuk permainan memiliki isi yang jelas dan memiliki jenis huruf yang mudah dibaca, hitungan langkah pada

permainan memudahkan untuk mengkoordinasikan gerakan, variasi warna memiliki kombinasi warna yang menarik dan jelas, variasi pola langkah sebagai penempatan gambar untuk kombinasi desain petunjuk gerakan dan kesesuaian permainan yang memiliki bahan untuk digunakan kemudian mudah untuk disimpan.

2. Variabel (Y) Kemampuan Lokomotor

Kemampuan lokomotor sebagai kemampuan fisik yang menyebabkan berpindah dari tempat satu ke tempat yang lainnya. Adapun dimensi dan indikator dari penelitian kemampuan lokomotor yaitu mampu berjalan dengan memposisikan badan tegak dan pandangan lurus ke depan, melangkah dengan menekan menggunakan ujung jari kaki, melangkahkan secara berulang-ulang dan bergantian menggunakan tumit, berlari dengan memposisikan tubuh melakukan tekukan lutut, melangkahkan kedua kaki secara tidak bersamaan menyentuh tanah, melakukan dorongan kuat dari kaki yang bersentuhan dengan tanah, melompat dengan posisi mengangkat kedua kaki dari tanah secara bersamaan, melakukan tumpuan pada salah satu kaki, melakukan posisi mendarat dengan kedua kaki harus stabil.

3.7 Instrumen Penelitian

Penelitian ini memakai Instrumen penelitian sebagai alat bantu berupa lembar observasi berupa *checklist* yang akan dikonversikan menjadi bentuk angka, karena data yang akan diolah dalam penelitian ini yaitu data yang berbentuk angka. Berikut kisi-kisi instrumen penilaian kemampuan lokomotor pada anak usia 5-6 tahun dengan melihat tingkat pencapaiannya.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Permainan Jejak Kaki (Variabel X)

Variabel	Dimensi	Indikator
Permainan Jejak Kaki	Petunjuk Permainan	1. Memiliki isi permainan jejak kaki yang jelas.
		2. Memiliki jenis huruf yang mudah dibaca.
	Hitungan Langkah	3. Memiliki gerakan pada setiap permainan.
		4. Kemudahan mengkoordinasikan gerakan antara kaki dan mata dengan baik.
	Variasi Warna	5. Memiliki kombinasi warna yang menarik.
		6. Memiliki warna sebagai pembeda di setiap tanda panah.
	Variasi Pola Langkah	7. Penempatan gambar yang tidak mengganggu proses permainan.
		8. Memiliki kombinasi desain petunjuk gerakan.
	Kesesuaian Permainan	9. Memiliki kesesuaian bahan yang digunakan.
		10. Memiliki kemudahan penggunaan media.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Lokomotor (Variabel Y)

Variabel	Dimensi	Indikator
Kemampuan Lokomotor	Berjalan	1. Anak mampu memposisikan badan tegak dan pandangan lurus ke depan.
		2. Anak mampu melangkah dengan menekan menggunakan ujung jari kaki.
		3. Anak mampu melangkahkan kaki secara berulang-ulang dan bergantian menggunakan tumit.
	Berlari	4. Anak mampu memposisikan tubuh untuk melakukan tekukan lutut.
		5. Anak mampu melangkahkan kedua kaki secara tidak bersamaan menyentuh tanah.
		6. Anak mampu berlari di dorong kuat dari kaki yang bersentuhan dengan tanah.
	Melompat	7. Anak mampu melakukan posisi melompat dengan mengangkat kedua kaki dari permukaan tanah secara bersamaan.
		8. Anak mampu melakukan gerakan dengan bertumpu pada salah satu kaki.
		9. Anak mampu melakukan posisi mendarat dengan kedua kaki harus stabil.

3.8 Analisis Uji Instrumen Penelitian

Analisis Uji instrumen dilakukan agar penelitian valid dan reliabilitas. Valid artinya instrumen yang digunakan mampu memberikan informasi yang tepat dan objektif.

3.8.1 Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan untuk melihat valid atau tidaknya instrumen dan konten penelitian. Uji validitas dikatakan valid apabila instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang akan diukur (Sahir, 2021). Pedoman observasi yang dilakukan dalam penelitian ini berbentuk *rating scale* yang bersifat terstruktur. Pada penelitian ini untuk menemukan validitas pada butir pertanyaan dikontrol langsung terhadap teori yang melahirkan indikator-indikator yang dipakai. Instrumen yang sudah disusun terlebih dahulu dikonsultasikan oleh peneliti kepada ahlinya sebagai pertimbangan sebelum dilakukan uji lapangan pada responden.

Rumus dalam mengukur validitas butir soal dalam penelitian ini menggunakan korelasi *product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Gambar 2. Rumus Korelasi *Product Moment*

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y

n = jumlah responden

$\sum xy$ = jumlah perkalian antara skor x dan skor y

$\sum x$ = jumlah total skor x

$\sum y$ = jumlah total skor y

Pengujian validitas butir soal ini menggunakan bantuan program IBM SPSS *Statistic* versi 25 dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika r hitung $>$ r tabel maka pernyataan tersebut dinyatakan valid.
- b. Jika r hitung $<$ r tabel maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.
- c. Pedoman nilai r hitung dilihat pada kolom *corrected item total correlation*.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan alat untuk mengukur sejauh mana alat ukur yang digunakan dapat dipercaya. Pengujian reliabilitas internal dilakukan dengan cara melakukan uji coba instrumen kemudian hasilnya dianalisis dengan teknik tertentu, untuk itu peneliti menghitung reliabilitas instrumen penelitian menggunakan rumus *alpha cronbach*, yang rumusnya seperti berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right)$$

Gambar 3. Rumus *Alpha Cronbach*

Keterangan :

r_{11} = nilai reliabilitas

k = jumlah item soal

$\sum S_i$ = jumlah variasi skor tiap-tiap item

S_t = variasi total

Adapun dasar keputusan dalam uji reliabilitas *alpha cronbach* adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai cronbach alpha $>$ 0,60 maka instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten.

2. Sementara, jika nilai cronbach alpha $< 0,60$ maka instrumen dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan analisis pada suatu penelitian yang dikerjakan dengan memeriksa seluruh data dari instrumen penelitian, seperti catatan, dokumen, hasil tes, rekaman, dan lain-lain (Priadana, 2021). Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu mengolah hasil data yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh permainan jejak kaki terhadap kemampuan lokomotor pada anak usia 5-6 tahun. Data yang diperoleh dapat digunakan sebagai landasan dalam menguji hipotesis penelitian.

3.9.1 Analisis Uji Persyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah untuk menguji apakah variabel independen dan variabel dependen berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *kolmogorov-smirnov* dengan bantuan program IBM SPSS *Statistic* versi 25, dengan rumus sebagai berikut.

$$D = \text{maksimun } |F_r(X) - F_s(X)|$$

Gambar 4. Rumus *Kolmogorov-Smirnov*

Keterangan :

F_r = Probalitas kumulatif normal

F_s = Probalitas kumulatif empiris

Model regresi yang baik seharusnya memiliki analisi grafik dan uji statistik, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka, hipotesis di terima data tersebut terdistribusi secara normal.

2. Apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka, hipotesis ditolak karena data tidak terdistribusi secara normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan analisis uji perbedaan antara dua atau lebih populasi. Artinya bahwa semua karakteristik dari kelompok populasi dapat bervariasi antara satu populasi dengan yang lain (Raehanah, 2021). Uji homogenitas dilakukan karena ingin mengetahui dua atau lebih kelompok data sampel memiliki ciri khas atau karakteristik yang sama atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk melihat varian antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *levene test* dengan bantuan program IBM SPSS *Statistic* versi 25. Kriteria pengambilan keputusan dari hasil uji normalitas adalah :

1. Jika nilai signifikansi atau (Sig) pada *based on mean* $> 0,05$, maka data homogen.
2. Jika nilai signifikansi atau (Sig) pada *based on mean* $< 0,05$, maka data tidak homogen.

3.9.2 Analisis Uji Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan mengenai suatu hal, atau hipotesis dapat diartikan sebagai kesimpulan sementara tentang hubungan suatu variabel dengan satu atau lebih variabel yang lain (Nuryadi dkk., 2017).

1. Uji *N-Gain*

Sebelum melakukan pengujian menggunakan uji *t-test* hasil data di hitung terlebih dahulu menggunakan uji *n-gain*. Uji *n-gain* Singkatan dari *normalized gain* adalah metode yang

umum digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan lokomotor pada anak setelah diberikan perlakuan. Perbedaan ini diketahui melalui perbandingan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh anak. Perhitungan skor *n-gain* dalam penelitian ini menggunakan bantuan program IBM SPSS *Statistic* versi 25 dengan kriteria berdasarkan tabel interpretasi *n-gain* sebagai berikut:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Gambar 5. Rumus Uji N-Gain

2. Uji *Independent Sampel T-Test*

Uji *independent sampel t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua populasi atau kelompok data yang independen (Nuryadi dkk., 2017). *Independent sampel t-test* adalah uji hipotesis yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok yang tidak berhubungan satu dengan yang lain, dengan tujuan apakah kedua kelompok tersebut mempunyai rata-rata yang sama atau tidak. Perhitungan uji *independent sampel t-test* ini menggunakan bantuan program IBM SPSS *Statistic* versi 25 kriteria pengambil keputusan :

1. Jika nilai signifikansi atau sig. (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima.
2. Jika nilai signifikansi atau sig. (2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh kemampuan lokomotor pada anak usia 5-6 tahun yang menggunakan permainan jejak kaki dengan kemampuan lokomotor anak yang tidak menggunakan permainan jejak kaki. Dapat ditinjau dari hasil analisis deskriptif *pre-treatment* dan *post-treatment* di kelas eksperimen didapatkan hasil skor *post-treatment* lebih besar dibandingkan dengan hasil skor *pre-treatment*. Rata-rata skor yang didapatkan ketika *pre-treatment* adalah 47, sedangkan rata-rata skor yang didapatkan ketika *post-treatment* adalah 64. Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis menggunakan analisis uji *independent sample t-test* memperoleh nilai signifikan $=0,000 < 0,05$, maka dapat dinyatakan homogen, yang artinya terdapat pengaruh dari penggunaan permainan jejak kaki terhadap kemampuan lokomotor anak pada usia 5-6 tahun.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, maka peneliti mengemukakan saran-saran untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

3. Kepada Kepala Sekolah

Peneliti ini diharapkan dapat memperbaiki kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien menggunakan alat permainan edukatif saat proses pembelajaran, sehingga anak dapat lebih berpikir kreatif serta kualitas

pembelajaran menjadi lebih baik dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

4. Kepada Guru

Dalam kegiatan pembelajaran sangat disarankan guru untuk menggunakan alat permainan edukatif sebagai penunjang pembelajaran sehingga dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan mengembangkan kreativitas anak.

5. Kepada Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau rujukan dalam melakukan penelitian lebih lanjut oleh peneliti lainnya. Selain itu pada pelaksanaan penelitian ini menghadapi beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi kondisi dari penelitian yang dilakukan dan dapat diperhatikan oleh peneliti selanjutnya dan keterbatasan penelitian ini berupa jumlah penggunaan media terkait untuk membantu perkembangan gerak masih terbatas, beberapa gerakan yang dilakukan merupakan gerakan yang selalu dilakukan dan pengalaman untuk interaksi yang terbatas, dikarenakan waktu yang diberikan oleh guru kelas dan peneliti harus disesuaikan. Selain itu peneliti merekomendasikan agar peneliti lain dapat mengembangkan variabel yang berhubungan dengan kemampuan lokomotor serta dapat menggunakan permainan jejak kaki lebih bervariasi dan dapat lebih maksimal dari pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Anggraini. (2020). *Perkembangan Motorik AUD*. Guepedia. Yogyakarta : IDEA Press Yogyakarta.
- Anggraini, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Foot Prints Di TK ABA 7 Malang. *JPP PAUD FKIP Untrita*, 8, 77–86.
<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/index>
- Ardhana, R. (2020). *Perkembangan fisik dan motorik anak*. Pasaman Barat : CV. Azka Pustaka.
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). Definisi Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara*. Gorontalo dan Kediri : CV. Adjie Media Nusantara.
- Arifudin, Imanuddin, Setiawati, Ma'sumah, Lestaringrum, Agus, Umiyati, Fitriana, Saputro, Minhatul, S. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Ridwan (ed.); Aji Abdull). Bandung : (Grup CV. Widina Media Utama).
- Bukit Servista, E. T. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Foot Print Game di TK Negeri Pembina Pancur Batu T.A 2021/2022. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 152–158. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i2.676>
- Cici, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Pada Siswa Kelompok B Ra Sudirman Giriwondo Jumapolo Tahun Pelajaran 2016/2017. <http://e-repository.perpus.uinsalatiga.ac.id/2010>
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

- Decaprio, R. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta : DIVA Press.
- Denok, A. D. (2021). *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini* (O. Reni (ed.)). Pamekasan : CV Kreator Cerdas Indonesia.
- Derman, D. (2022). Pengaruh Permain Pacu Ban Bekas Terhadap Kemampuan Gerak Lokomotor Anak di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 27–34. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5107>
- Dourou E, Komessariou A, Riga V, Lavidas, K. (2017). Penilaian Keterampilan Motorik Kasar dan Halus Pada Anak Prasekolah Menggunakan Instrumen Skala Motor Perkembangan Peabody. *European Psychomotricity Journal*, 9(1), 89–113. <https://psychomotor.gr/assessment-of-gross-and-fine-motor-skills-in-preschool-children-using-the-peabody-developmental-motor-scales-instrument>
- Erna Lestari, Heri Yusuf Muslihin, E. H. M. (2020). Peningkatan Kemampuan Gerak Lokomotor Melalui Permainan Balap Karung Mengambil Bola Di Kelompok B Tk Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26662>
- Fajarwati, A., & Arini, I. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Lokomotor dalam Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Education Research*, 4(1), 317–324. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.162>
- Gallahue, D. L. (2019). *Pengertian Perkembangan Motorik Bayi, Anak-anak, Remaja*. Jawa Barat : AS: Benchmark Press.
- Grace, E. (2022). Kata Lain dari “Kemampuan” Beserta Contoh Penggunaannya dalam Kalimat. *Bobo.Id Teman Bermain Dan Belajar*, 3. <https://bobo.grid.id/read/083448011/kata-lain-dari-kemampuan-beserta-contoh-penggunaannya-dalam-kalimat>
- Hajaroh, R. (2021). *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik*. Mataram : Sanabil
- Hasliza, P., & Anisa, N. (2020). Pengembangan Permainan Jelajah Telapak Kaki Ceria Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 26–35. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpau>

- Hidayat, A. (2017). Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor Dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Volume 2 Nomor 2. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpaud>
- Hurlock, E. B. (2017). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima* (R. M. Sijabat (ed.)). Jakarta : Erlangga.
- Julianti, H., Nurani, Y., & Pratiwi, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 11. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.70>
- Kurniawan, R. (2018). Analisis Gerak Dasar Anak Usia 6-7 Tahun. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 311–320. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.12>
- Magfiroh, L., Wulandari, R. T., & M, R. D. T. (2020). Penerapan Permainan Lompat Ceria Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5 - 6 tahun Di Tk Pkk 3 Gunungsari Pasuruan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–10. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/8608>
- Nasution, I. (2019). *Kompetensi Kepribadian Guru PAUD dan Upaya Pengembangannya*. 1–160. Medan : Perdana Mulya Sarana.
- Natsir. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (Tadzkirah (ed.)). Parepare : IAIN Parepare Nusantara Press.
- Nawangsasi, D. (2011). Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Dan Kognitif Anak Melalui Senam Irama. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Edisi Khusus* (No 1), 46–52. <http://repository.upi.edu/91530>
- Nawangsasi, D., & Kurniawati, A. B. (2022). Peningkatan Kemandirian Anak Usia Dini melalui Program Pengembangan Kemandirian. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 2(02), 112–119. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v2i02.834>
- Nurhayati, S., Hasanah, F. F., & Iklima, R. (2022). Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di RA Salsabila Kabupaten Ciamis. 7(2). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Islam Indonesia (JPAIDI)*, 105–115. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v7i2.352>

- Nurlailah, R., Amal, A., & Asti, A. S. W. (2018). Pengaruh Permainan Jejak Kaki Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mandiri Pitue. *Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, x. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1315>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. Yogyakarta : Sibuku Media.
- Priadana, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Widina Media Utama
- Puspita, L., & Umar, M. Y. (2020). Perkembangan motorik kasar dan motorik halus ditinjau dari pengetahuan ibu tentang pertumbuhan dan perkembangan anak usia 4-5 tahun. *Wellness And Healthy Magazine*, 2(1), 121–126. <https://doi.org/10.30604/well.80212020>
- Putri, R. I. R., Sa'diyah, K., Mukmila, A., & Widyaningrum, D. A. (2022). Pelatihan Gerak Senam Sehat Gembira Untuk Meningkatkan Kecerdasan Psikomotorik Anak Usia Dini. *Jurnal Bina Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 45–49. <https://doi.org/10.55081/jbpkm.v5i1.3406>
- Raehanah, H. &. (2021). *Statistik Pendidikan* (Muliadi (ed.)). Mataram : Sanabil.
- Rahmadini, F., Suzanti, L., & Widjayatri, R. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Melalui Aplikasi “Giat Bergerak” untuk Anak Usia 4-6 Tahun di Masa Pandemi Covid-19. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 280–288. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.368>
- Rudiyanto, A. (2016). *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung : Darussalam Press Lampung.
- Sahir, S. (2021). *Metodologi Penelitian* (M. S. Dr. Ir. Try Koryati (ed.); Syafrida H). Medan : Penerbit KBM Indonesia.
- Saripudin, A. (2019). Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Pusat Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114. <https://doi.org/10.24235/equalita.v1i1.5161>
- Sigit, A. R. (2023). Pengaruh Main Kaji Terhadap Keterampilan Lokomotor Anak Di Taman Kanak Kanak Negeri Pembina Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *Asian Journal Of Early Childhood and Elementary Education*, 1(2), 193–201. <https://doi.org/10.58578/AJECEE.v1i2.2095>

- Suryana. (2014). Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora*, Vol.1 No.3, 70. [https://www.academia.edu/65680999/Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini](https://www.academia.edu/65680999/Kurikulum_Pendidikan_Anak_Usia_Dini)
- Susilowati, L., Susanti, D., Lutfiyati, A., Hutasoit, M., Kesehatan, F., Jenderal, U., & Yani, A. (2022). Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Tk Islam Sunan Gunung Jati. *Journal of Innovation in Community Empowerment (JICE)*, 4(1), 64–70. <https://ejournal.unjaya.ac.id/index.php/jice/article/download/697/561/3254>
- Tedjasaputra, M. S. (2020). *Bermain, Mainan dan Permainan* (Harsini (ed.)). Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Utami, S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Gerak Lokomotor Melalui Permainan Ular Tangga di PAUD Al Ikhlas Padang Lawas. *Annual Conference on Islamic*, 7, 195–204. <https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/1375>
- Vanagosi, K. D. (2016). Konsep gerak dasar untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 1, 72–79. <https://doi.org/10.59672/jpkr.v2i1.163>
- WHO. (2018). Levels and trends in child malnutrition in Bangladesh. *Asia-Pacific Population Journal*, 24(2), 51–78. <https://doi.org/10.18356/6ef1e09a-en>
- Widiarti, W., Yetti, E., & Siregar, N. (2021). Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak melalui Modifikasi Seni Tradisional Burok. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1787–1798. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1005>
- Widodo. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.