

Pengaruh *Sport Fun Activity* terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Dhea Nur Oktaviana¹, Nurhenti Dorlina Simatupang^{2, 3}, Sri Widayati³,
Yes Matheos Lasarus Malaikosa⁴

¹ Universitas Negeri Surabaya, Kota Surabaya, Indonesia.

² Universitas Negeri Surabaya, Kota Surabaya, Indonesia.

³ Universitas Negeri Surabaya, Kota Surabaya, Indonesia.

⁴ Universitas Negeri Surabaya, Kota Surabaya, Indonesia.

¹ dhea.22053@mhs.unesa.ac.id, ² nurhentidorlina@unesa.ac.id, ³ sriwidayati@unesa.ac.id,

⁴ matheosmalaikosa@unesa.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 26/02/2026; Direvisi: 03/03/2026; Disetujui: 14/05/2026

ABSTRAK

KATA KUNCI

Anak Usia Dini;
Motorik Kasar;
Sport Fun Activity

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan motorik kasar anak di TK Dharma Wanita Kauman dikarenakan kurangnya stimulasi motorik yang diberikan. Maka dari itu, peneliti memberikan stimulasi untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui kegiatan yang aktif dan menyenangkan, yaitu *Sport Fun Activity*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Sport Fun Activity* terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kauman. Metode penelitian yang digunakan ialah kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian meliputi 38 anak yang terbagi dalam dua kelompok. Sebanyak 18 anak sebagai kelompok eksperimen serta 20 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan instrumen rubrik penilaian keterampilan motorik kasar, meliputi kemampuan melompat dengan dua kaki serta menjaga keseimbangan tubuh. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest* pada kelompok eksperimen, dengan nilai signifikansi adalah 0,000 ($< 0,05$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Sport Fun Activity* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kauman.

ABSTRACT

KEYWORDS

Early Childhood;
Gross Motor Skills;
Sport Fun Activity

This research is motivated by the low gross motor skills of children at Dharma Wanita Kauman Kindergarten, resulting from a lack of provided motor stimulation. To address this issue, the researcher introduced "Sport Fun Activity" as an active and engaging stimulation to improve these skills. This study aims to determine the effect of Sport Fun Activity on the gross motor skills of children in Group B at Dharma Wanita Kauman Kindergarten. The research method employed was a quasi-experimental approach with a pretest-posttest control group design. The subjects consisted of 38 children, divided into an experimental group (18 children) and a control group (20 children)s. Data collection was conducted through observation using a gross motor skills assessment rubric that measured the ability to jump with both legs and maintain balance. Data analysis involved normality, homogeneity, and hypothesis testing. The results demonstrated a significant difference between the pretest and posttest scores in the experimental group, with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). Consequently, it can be concluded that Sport Fun Activity has a significant effect on improving the gross motor skills of children in Group B at Dharma Wanita Kauman Kindergarten.

PENDAHULUAN

Perkembangan motorik menjadi salah satu aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia dini dan berperan terhadap aspek-aspek perkembangan lainnya. Perkembangan motorik (*motor development*) dapat didefinisikan sebagai proses kemajuan progresif dalam kemampuan dan pengendalian gerakan, yang terjadi melalui interaksi antara faktor pengalaman atau latihan dan kematangan (Anggraini, 2022). Kemudian menurut

Khadijah (2020), perkembangan motorik adalah proses dimana seseorang semakin mampu mengendalikan gerakan tubuhnya melalui koordinasi antara sistem saraf pusat, saraf tepi, dan otot. Kemudian menurut Schmidt (dalam Decaprio, 2013, hlm.17), menyatakan bahwa perkembangan motorik merupakan proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh pengalaman, sehingga menghasilkan perubahan kemampuan yang bersifat permanen. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan motorik merupakan gerakan yang memerlukan pengendalian melalui aktivitas yang terkoordinasi antara sistem saraf pusat dan otot, serta membutuhkan kematangan dalam melakukan gerakan.

Menurut *World Health Organization* (WHO), prevalensi balita dengan gangguan pertumbuhan dan perkembangan yakni 28,7% dan Indonesia termasuk dengan prevalensi ketiga yang tertinggi di Asia Tenggara (WHO, 2018). Kemudian *United Nations Emergency Children's Fund* (UNICEF) melaporkan bahwa prevalensi gangguan perkembangan motorik pada usia 3-6 tahun masih tinggi yaitu 27,5% (UNICEF, 2019). Menurut *Early Childhood Development Index* (ECDI), hampir 38% anak-anak yang tinggal di Asia Selatan diperkirakan memiliki skor perkembangan rendah (Mccoy et al., 2017). Penelitian Bishwokarma et al., (2022) di Nepal terdapat 6,7% anak-anak yang mengalami keterlambatan pada perkembangan motorik kasar akibat faktor lingkungan. Kondisi ini menjadi perhatian yang serius mengingat masa usia dini merupakan periode kritis dalam pembentukan serta pengembangan keterampilan motorik.

Pada kenyataannya, sebagian besar orang tua masih mengutamakan penguasaan kemampuan membaca, menulis, menghitung (calistung) untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya (Malaikosa, 2025). Perkembangan motorik anak seringkali diabaikan atau bahkan dianggap kurang penting, padahal hal tersebut merupakan hal yang penting untuk mendukung perkembangan kognitif dan prestasi akademik anak (Safrudin et al., 2024). Pembelajaran yang terlalu fokus pada calistung dapat mengurangi waktu anak untuk bergerak dan bermain. Selain itu, kegiatan senam irama yang hanya dilakukan sekali dalam seminggu berdampak terhadap motorik anak kurang optimal. Saat senam, anak-anak juga kurang antusias dalam mengikuti kegiatan senam dikarenakan gerakan yang monoton. Semestinya, frekuensi stimulasi motorik yang diberikan dapat dimaksimalkan dengan aktivitas olahraga tambahan yang menarik dan memberikan tantangan, misalnya dengan menggunakan alat olahraga tambahan. Maka dari itu, pemberian stimulasi motorik sangat penting untuk membangun fondasi yang kuat dalam meningkatkan keterampilan motorik anak yang lebih kompleks melalui aktivitas olahraga yang menyenangkan. Berkaitan dengan hal tersebut, pemberian stimulasi motorik yang optimal harus difokuskan pada berbagai aspek keterampilan motorik kasar sebagai fondasi utama bagi perkembangan gerak dasar anak usia dini.

Maka dari itu, penelitian ini berfokus pada aspek motorik kasar anak yaitu kemampuan melompat dengan dua kaki dan menjaga keseimbangan tubuh. Kemampuan melompat merupakan keterampilan lokomotor yang memerlukan koordinasi antara kekuatan otot kaki dan kontrol tubuh. Keterampilan melompat ini tidak hanya melibatkan kemampuan untuk mengangkat tubuh dari permukaan tanah, tetapi juga kemampuan untuk mendarat dengan aman dan terkendali. Sementara itu, keseimbangan yang dimaksud yakni kemampuan dalam mempertahankan posisi tubuh yang stabil, baik dalam kondisi statis maupun dinamis. Keterampilan tersebut menjadi dasar bagi semua aktivitas motorik lainnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan di TK Dharma Wanita Kauman, ditemukan bahwa kemampuan motorik kasar kelompok B masih belum berkembang dengan baik. Terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan melompat saat melakukan kegiatan senam irama. Ketika melompat Anak tidak bisa menjaga

keseimbangannya sehingga mudah terjatuh. Kemudian dilakukan wawancara dengan guru untuk menggali informasi terkait hambatan motorik anak yang ada di TK Dharma Wanita Kauman. Pada kenyataannya, dari 18 anak yang bisa melompat dua kaki dengan baik dan benar ada tujuh anak dan 11 anak masih membutuhkan stimulus tambahan. Harapannya anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kauman dapat menguasai keterampilan motorik sesuai standar perkembangan anak usia dini. Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 137/2014, standar perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun meliputi kecakapan dalam melakukan gerakan melompat dan berlari secara terkoordinasi (Permendikbud, 2014), sehingga diperlukan pendekatan yang menarik dan menyenangkan sesuai tahap perkembangan anak yaitu melalui *Sport Fun Activity* yang dapat memberikan variasi permainan untuk menstimulasi keterampilan motorik anak.

Melalui *Sport Fun Activity*, anak-anak dapat mempelajari keterampilan baru dengan tetap menikmati aktivitas olahraga. Hal ini juga berkontribusi pada pembentukan pola hidup aktif dan sehat sejak dini, yang dapat berdampak positif jangka panjang terhadap kesehatan fisik anak. *Sport Fun Activity* hadir sebagai solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan di atas. Melalui berbagai aktivitas-aktivitas olahraga yang menarik dan menyenangkan, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar seperti berlari, melompat, dan melempar. Aktivitas olahraga yang dirancang untuk anak usia dini tidak hanya meningkatkan kekuatan fisik, keseimbangan, dan koordinasi, tetapi juga merangsang kemampuan kognitif, seperti konsentrasi dan pemecahan masalah (Widayati et al., 2023). Hal ini sejalan dengan teori Santrock, bahwa semakin bertambahnya usia pada anak, maka perkembangan fisik anak semakin berkembang (Santrock, 2014). Selain itu, aktivitas olahraga dapat membantu mengajarkan nilai-nilai penting seperti disiplin, kerjasama, dan semangat kompetitif yang sehat.

Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati & Simatupang (2017) menggambarkan bahwa Tari Kreasi Candik Ayu modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan melompat anak kelompok B. Penelitian lain dari As'ari & Simatupang (2017) menemukan bahwa Tari Kreasi "Penggembala Sapi" memiliki pengaruh pada kemampuan fisik motorik anak kelompok B usia 5-6 tahun. Selanjutnya Widayati et al., (2020) meneliti tentang Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Kemandirian Anak dan hasil penelitian menunjukkan pengaruh permainan tradisional terhadap anak dalam aktivitas fisik sebesar 83% sedangkan pengaruh interaksi sosial terhadap anak sebesar 77%. Sementara itu, penelitian Turrahmah & Simatupang, (2023) menemukan bahwa permainan tradisional seperti engklek juga berperan dalam merangsang motorik kasar anak. Meskipun terdapat beberapa penelitian tentang perkembangan motorik anak, namun masih sedikit penelitian yang secara spesifik mengkaji mengenai pengaruh *Sport Fun Activity* terhadap keterampilan motorik anak usia dini, khususnya di sekolah dengan konsep pembelajaran berbasis alam seperti TK Dharma Wanita Kauman.

Penelitian tentang pengaruh *sport fun activity* terhadap keterampilan motorik anak usia dini merupakan hal baru yang perlu diteliti yaitu 1) Menggabungkan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu, seperti pendidikan anak usia dini, olahraga dan kesehatan anak, serta psikologi perkembangan. 2) Menggunakan pendekatan inovatif dengan menggabungkan aktivitas fisik melalui *sport fun activity* untuk keterampilan motorik. 3) Pemanfaatan lingkungan berbasis alam sebagai sarana pengembangan motorik yang dapat dioptimalkan sebagai peralatan olahraga alami untuk merangsang perkembangan motorik anak. Selain dari aspek kebaruan tersebut, terdapat urgensi yang memperkuat alasan penelitian.

Penelitian ini memiliki urgensi yang penting, mengingat keterampilan motorik kasar seperti berlari, melompat, dan melempar merupakan dasar bagi perkembangan fisik anak. Penguasaan keterampilan ini memungkinkan anak untuk bergerak dengan lebih efisien, kuat dan terkoordinasi. Stimulasi yang diberikan harus menarik, menyenangkan, aman dan sesuai dengan tahap perkembangan anak sehingga anak akan termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Unsur kesenangan (*fun*) dapat menjadi kunci agar anak menikmati proses belajar dan bergerak. Dengan memberikan stimulasi yang tepat pada usia dini dapat membantu anak mencapai perkembangan yang optimal serta dapat menjadi fondasi pada perkembangan selanjutnya (Ashandi et al., 2022). Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh *Sport Fun Activity* terhadap keterampilan motorik kasar kelompok B di TK Dharma Wanita Kauman.

METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Kauman, Kabupaten Tulungagung. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan TK Dharma Wanita Kauman mempunyai fasilitas lapangan yang cukup luas. Hal tersebut menjadikan tempat ideal untuk penelitian ini yang membutuhkan ruang gerak yang luas. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B berusia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah penelitian yang sengaja dilakukan oleh peneliti dengan memberikan suatu perlakuan/*treatment* untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel yang diteliti (Arib, 2024). Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest–posttest control group design*, di mana pemberian *pretest* sebelum diberikan perlakuan serta pemberian *posttest* setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok. Berikut adalah rancangan penelitian ini:

Tabel 1 Desain Penelitian Pretest Posttest Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	Posttest
A	O ₁	X	O ₂
B	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- A : kelompok eksperimen
- B : kelompok kontrol
- O₁ : nilai *pretest* kelompok eksperimen
- O₃ : nilai *pretest* kelompok kontrol
- X : perlakuan kelas eksperimen (penerapan *Sport Fun Activity*)
- : tidak diberikan eskperimen pada kelompok kontrol
- O₂ : nilai *posttest* kelompok eksperimen
- O₄ : nilai *posttest* kelompok kontrol

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni seluruh anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kauman yang berjumlah dua kelas dengan total 38 anak. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* karena sampel yang diambil dipertimbangkan memiliki kriteria tertentu. Kriteria tersebut yaitu anak berusia 5-6 tahun atau anak kelompok B TK Dharma Wanita Kauman yang kurang stimulasi dalam melompat dan keseimbangan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yakni 18 anak yang menjadi kelompok eksperimen dan 20 anak menjadi kelompok kontrol.

Tabel 2 Penilaian Lembar Observasi

Skor	Kriteria Penilaian	Keterangan
1	BB	Belum Berkembang
2	MB	Mulai Berkembang
3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
4	BSB	Berkembang Sangat Baik

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan instrumen berupa rubrik penilaian keterampilan motorik kasar. Indikator yang dinilai meliputi kemampuan anak dalam melompat dengan dua kaki dan menjaga keseimbangan tubuh. Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perubahan keterampilan motorik anak sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data diawali dengan uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui karakteristik sebaran data dan kesamaan varians antar kelompok. Hasil uji menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Mann-Whitney*. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang disajikan pada bagian ini merupakan hasil akhir pengolahan data keterampilan motorik kasar anak yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis data dilakukan menggunakan statistik inferensial untuk mengetahui pengaruh penerapan *Sport Fun Activity* terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kauman.

Setelah peneliti memperoleh hasil *pretest* dan *posttest*, kemudian tahap berikutnya yakni membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* dilakukan guna mengetahui peningkatan keterampilan motorik anak setelah diberikan perlakuan melalui penerapan *Sport Fun Activity*. *Pretest* dilaksanakan sebelum pemberian *treatment* guna memperoleh gambaran kemampuan awal anak, sedangkan *posttest* diberikan setelah seluruh rangkaian kegiatan *treatment* telah selesai dilaksanakan. Melalui perbandingan kedua hasil tersebut, dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak, terutama dalam menjaga keseimbangan dan melompat ke depan dengan dua kaki. Hasil analisis perbandingan ini akan menjadi acuan dalam menentukan pengaruh *treatment* yang diterapkan, dimana peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* menunjukkan adanya perkembangan kemampuan anak setelah mengikuti kegiatan dalam penelitian. Berikut merupakan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen:

Tabel 3 Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Rata-rata
Motorik Kasar Anak	Keseimbangan	Berdiri 1 kaki selama 5 detik	3,2

	Kekuatan melompat	Melompat ke depan dengan dua kaki melewati hurdle	3,1
Total			6,3

Rata-rata keseluruhan dari hasil pretest kelompok eksperimen pada kelas B TK Dharma Wanita Kauman menunjukkan bahwa kemampuan menjaga keseimbangan dan melompat ke depan berada pada kategori cukup baik. Skor rata-rata keseluruhan yaitu sebesar 6,3. Hal tersebut dapat menjadi acuan bahwa anak-anak sudah memiliki kemampuan awal yang baik sebelum diberikannya perlakuan (*treatment*).

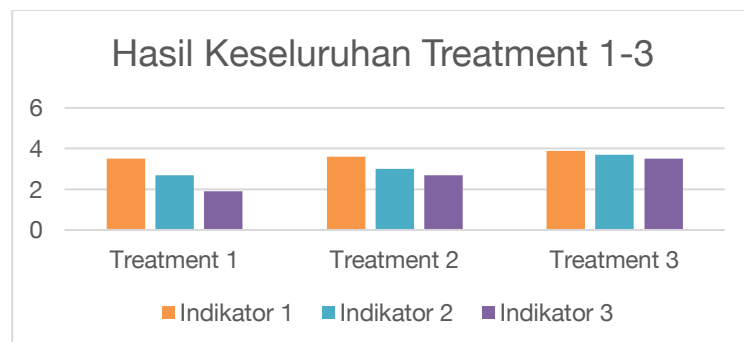
Selanjutnya, peneliti mengambil data *pretest* kelompok kontrol dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Pretest Kelompok Kontrol

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Rata-rata
Motorik Kasar Anak	Keseimbangan	Berdiri 1 kaki selama 5 detik	3,3
	Kekuatan melompat	Melompat ke depan dengan dua kaki melewati hurdle	3,1
Total			6,4

Rata-rata keseluruhan dari hasil pretest kelompok kontrol pada kelas B TK Dharma Wanita Kauman menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menjaga keseimbangan dan melompat berada pada kategori cukup baik. Skor rata-rata keseluruhan yaitu sebesar 6,4 yang memperlihatkan bahwa sebagian anak telah mampu menjaga keseimbangan dengan cara berdiri satu kaki serta melompat ke depan menggunakan dua kaki. Namun, hal tersebut nantinya masih perlu untuk dibandingkan dengan hasil posttest yang akan dilakukan kelompok kontrol.

Selanjutnya, peneliti menyajikan data hasil *treatment* dengan grafik berikut ini:



Grafik 1 Hasil keseluruhan treatment

Grafik di atas menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan motorik anak mengalami peningkatan pada setiap indikator ketika diberikan treatment. Setiap indikator memperlihatkan kenaikan yang konsisten, mulai dari indikator pertama yaitu melompat ke depan dengan dua kaki melewati *cone*, indikator kedua yakni melompat ke samping sambil mengempit bola melewati *agility ladder*, serta indikator ketiga yaitu berdiri di atas *balance board*. Kenaikan hasil *treatment* menunjukkan bahwa *treatment* yang diberikan berjalan efektif dan anak mampu menguasai kegiatan yang diberikan. Secara keseluruhan, diagram tersebut menunjukkan bahwa *treatment* yang diterapkan memberikan pengaruh yang positif terhadap keterampilan motorik kasar anak pada kelompok B TK Dharma Wanita Kauman.

Tabel 5 Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Rata-rata
Motorik Kasar Anak	Keseimbangan	Berdiri 1 kaki selama 5 detik	3,9
	Kekuatan melompat	Melompat ke depan dengan dua kaki melewati hurdle	3,8
Total			7,7

Hasil *posttest* kelompok eksperimen kelas B TK Dharma Wanita Kauman pada tabel 5 secara keseluruhan mengalami peningkatan pada kedua indikator di atas dengan rata-rata total 7,7. Hal tersebut memberikan gambaran bahwa penerapan *Sport Fun Activity* berdampak positif dalam menstimulasi keterampilan motorik kasar anak, terutama untuk melatih keseimbangan tubuh dan melatih kekuatan otot kaki dalam melompat. Selanjutnya, peneliti mengambil data *posttest* kelompok kontrol dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil *Posttest* Kelompok Kontrol

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Rata-rata
Motorik Kasar Anak	Keseimbangan	Berdiri 1 kaki selama 5 detik	3,5
	Kekuatan melompat	Melompat ke depan dengan dua kaki melewati hurdle	3,5
Total			7

Secara keseluruhan, hasil *posttest* kelompok kontrol memperlihatkan skor total sebesar 7 bahwa terdapat peningkatan kemampuan anak dalam menjaga keseimbangan tubuh dan melompat ke depan dengan dua kaki, walaupun pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan melalui *Sport Fun Activity*. Meskipun kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan, peningkatan motorik anak dapat disebabkan oleh latihan olahraga di luar sekolah pada kegiatan sehari-hari.

Secara deskriptif, nilai *posttest* pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*, terutama pada indikator kemampuan melompat dengan dua kaki dan menjaga keseimbangan tubuh. Sementara itu, kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan khusus menunjukkan peningkatan yang relatif lebih kecil. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok dapat digambarkan dalam bentuk grafik yang menunjukkan tren peningkatan yang lebih tajam pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini memperkuat temuan bahwa perlakuan *Sport Fun Activity* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak.

Selanjutnya peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas guna menunjukkan bahwa data berdistribusi normal atau tidak. Apabila data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik *Mann-Whitney*. Uji ini digunakan untuk membandingkan hasil *posttest* pada kelompok eksperimen.

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Pretest Eksperimen	.244	18	.006	.880	18	.027
Posttest Ekperimen	.463	18	.000	.552	18	.000

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 7 di atas, data *pretest* kelompok eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,027 pada uji *Saphiro Wilk*. Sementara itu, data *posttest* kelompok eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 baik pada uji *Kolmogorov-Smirnov* maupun *Shapiro-Wilk*. Dapat dilihat bahwa seluruh nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen tidak berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians data dari dua kelompok memiliki kesamaan. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas menggunakan Uji *Levene*. Berikut ini adalah hasil dari uji homogenitas:

Tabel 8 Hasil Uji Homogenitas

		<i>Levene Sta-</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
		<i>tistic</i>			
Hasil Post-test	<i>Based on Mean</i>	.968	1	36	.332
	<i>Based on Median</i>	2.393	1	36	.131
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	2.393	1	35.503	.131
	<i>Based on trimmed mean</i>	1.567	1	36	.219

Berdasarkan tabel 8 di atas, hasil uji *Levene* memperlihatkan bahwa nilai signifikansi berdasarkan *mean* sebesar 0,332. Selain itu, nilai signifikansi berdasarkan median sebesar 0,131, berdasarkan median dengan penyesuaian derajat kebebasan sebesar 0,131, serta berdasarkan *trimmed mean* sebesar 0,219. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan homogen. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data hasil posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang homogen. Temuan ini menunjukkan bahwa kedua kelompok berasal dari populasi dengan karakteristik varians yang setara, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lanjutan sesuai dengan prosedur pengujian statistik yang telah ditetapkan dalam penelitian. Kemudian, peneliti melakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan keterampilan motorik anak sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Mengingat karena data penelitian tidak berdistribusi normal, maka analisis hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*.

Tabel 9 Hasil Uji Hipotesis

Test Statistics ^a	
	Skor
<i>Mann-Whitney U</i>	91.000
<i>Wilcoxon W</i>	301.000
<i>Z</i>	-2.875
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.004
<i>Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]</i>	.009 ^b

a. *Grouping Variable: Kelompok*
b. *Not corrected for ties.*

Berdasarkan tabel 9 di atas, diperoleh nilai *Mann-Whitney U* sebesar 91.000 dan nilai *Wilcoxon W* sebesar 301.000. Nilai statistik *Z* menunjukkan angka -2,875 dengan signifikansi (*Asym. Sig. 2-tailed*) sebesar 0,004. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan atau treatment, kemampuan anak pada kelompok eksperimen berbeda secara nyata dibandingkan dengan kelompok kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya perlakuan yang diberikan melalui *Sport Fun Activity* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Sport Fun Activity* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kauman. Peningkatan ini terlihat pada kemampuan anak dalam melakukan gerakan melompat dengan dua kaki secara lebih terkoordinasi serta menjaga keseimbangan tubuh dengan lebih stabil setelah mengikuti rangkaian aktivitas olahraga yang bersifat menyenangkan dan interaktif. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu, seperti penelitian Masruroh & Aulina (2024) dan Atiq et al., (2021), yang menyatakan bahwa aktivitas olahraga berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak secara signifikan. Temuan ini juga sejalan dengan teori perkembangan motorik yang dikemukakan oleh (Santrock, 2014), yang menyatakan bahwa stimulasi aktivitas fisik yang diberikan secara bertahap dan sesuai dengan tahap

perkembangan anak dapat mempercepat kematangan keterampilan motorik kasar. Aktivitas yang melibatkan gerakan lokomotor dan keseimbangan mampu memperkuat otot-otot besar serta meningkatkan koordinasi tubuh anak.

Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat (Gallahue & Ozmun, 2014) mengenai fase gerakan fundamental pada anak usia 5–7 tahun, di mana anak berada pada tahap penguasaan keterampilan dasar seperti melompat dan menjaga keseimbangan. *Sport Fun Activity* yang dirancang dalam bentuk permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk berlatih keterampilan tersebut secara berulang dalam suasana yang menyenangkan, sehingga proses belajar motorik menjadi lebih efektif. Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa aktivitas olahraga berbasis permainan mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak secara signifikan. Melalui pendekatan yang menyenangkan, anak menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif, sehingga frekuensi dan kualitas gerakan meningkat. Hal ini berdampak langsung pada perkembangan kekuatan, koordinasi, dan keseimbangan tubuh anak. Dengan demikian, *Sport Fun Activity* tidak hanya berperan sebagai sarana stimulasi fisik, tetapi juga sebagai pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik dunia anak. Implementasi aktivitas ini dapat menjadi alternatif strategis bagi guru dalam mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak usia dini di lingkungan pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh *Sport Fun Activity* terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kauman, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Sport Fun Activity* memberikan dampak positif dan signifikan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa *Sport Fun Activity*. Peningkatan keterampilan motorik kasar anak terlihat pada kemampuan melompat dengan dua kaki dan menjaga keseimbangan tubuh, di mana sebagian besar anak pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor setelah mengikuti rangkaian kegiatan *Sport Fun Activity*. Anak-anak menunjukkan kemampuan gerak yang lebih terkoordinasi, seimbang, dan percaya diri dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan Wilcoxon Signed Ranks Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi berada di bawah 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Sport Fun Activity* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kauman. Penerapan aktivitas olahraga yang dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan terbukti efektif dalam merangsang perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun.

REFERENSI

- Anggraini, D. D. (2022). *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*.
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. <https://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>
- As'ari, R. H., & Simatupang, N. D. (2017). Pengaruh Tari “Penggembala Sapi” Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Kelompok B di TK Bunga Harapan Sumenep Madura. *Jurnal PAUD Teratai*, 6(3), 1–6.
- Ashandi, D. A., Pramono, P., & Astuti, W. (2022). Analisis Kegiatan Stimulasi

- Keseimbangan Tubuh Anak Usia 3-4 Tahun Di Rw 02 Kelurahan Lesanpuro Malang. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 2(1), 9–18. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2021.2.1.9-18>
- Atiq, A., Evasari, Y., Yafdas, Y., & Womsiwor, F. (2021). Improved gross motor skills of children aged 4-6 years through shuttle run games and throwing bounce balls. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 7(3), 480–493.
- Bishwokarma, A., Shrestha, D., Bhujel, K., & Chand, N. (2022). *Developmental delay and its associated factors among children under five years in urban slums of Nepal*. 1–16. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263105>
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2014). Motor development in young children. In *Handbook of research on the education of young children* (pp. 123–138). Routledge.
- Khadijah, M. A. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=Bf72DwAAQBAJ>
- Kurniawati, L., & Simatupang, N. D. (2017). Pengaruh Tari Kreasi Candik Ayu Modifikasi Terhadap Kemampuan Meloncat Anak Kelompok B Ra Asy-Syafi'Iyah I Trawas Mojokerto. *Jurnal PAUD Teratai*, 6(3), 1–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/19891/18197>
- Malaikosa. (2025). *Analisis Respon Orang Tua terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Jenjang PAUD Yes Matheos Lasarus Malaikosa*. 10(02), 110–114.
- Masruroh, S., & Aulina, C. N. (2024). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Fun Games di KB Permata Sunnah Sidoarjo*. 0738(4), 4790–4798.
- Mccoy, D. C., Peet, E. D., Ezzati, M., Danaei, G., Black, M. M., Sudfeld, C. R., & Fawzi, W. (2017). Correction to: Early Childhood Developmental Status in Low- and Middle-Income Countries: National, Regional, and Global Prevalence Estimates Using Predictive Modeling (PLOS Medicine, (2016), 13, 6, (e1002034), 10.1371/journal.pmed.1002034). *PLoS Medicine*, 14(1). <https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1002233>
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*.
- Safrudin, S., Sahabuddin, S., Pavlovic, R., Susanto, S., Sujarwo, S., Harmanto, H., Sayekti, O., Ardiyanto, S. Y., Efendi, A., Sunaryo, H., Setyawan, H., Zulfahri, Z., & Putro, B. N. (2024). Analyzing the role of motor skill training on critical reading ability in elementary school students: a systematic literature review. *Retos*. <https://doi.org/10.47197/retos.v61.109633>
- Santrock, J. (2014). *Ebook: Child Development: An Introduction*. McGraw Hill.
- Turrahmah, M., & Simatupang, N. D. (2023). Penerapan Permainan Modifikasi Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 7(1), 70–87. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v7i1.544>
- UNICEF. (2019). The State of the World's Children 2019: Children, Food and Nutrition-Growing Well in a Changing World. In *Unicef*.
- WHO. (2018). Levels and trends in child malnutrition. *Asia-Pacific Population Journal*, 24(2), 51–78. <https://doi.org/10.18356/6ef1e09a-en>
- Widayati, S., Saroinsong, W. P., & Simatupang, N. (2020). *Traditional Games Usage to Improve the Children's Independence Skill*. 454(Ecep 2019), 240–244. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200808.047>
- Widayati, S., Widayanti, M. D., & Wardah Aulia, A. (2023). Exploring the efficacy of game-based learning models in enhancing children's gross motor skills. *Atfālunā Journal of Islamic Early Childhood Education*, 6(2), 68–80.

<https://doi.org/10.32505/afaluna.v6i2.6420>