

ABSTRAK

Nur Hidayah.2023. ‘’ Eektivitas Media Permainan *Jejak Kaki* Untuk Meningkatkan Kemampuan Melompat Anak KB Sekar Arum Desa Sumbergede Kecamatan Kepohbaru’’. Skripsi. Universitas Islam Lamongan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan Lompat jejak kaki terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB Sekar Arum Desa Sumbergede Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro. Pendekatan penelitan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan penelitian pre-eksperimen one group pretest posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok A di KB Sekar Arum Desa Sumbergede Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini yaitu 18 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, uji normalitas kolmogorov smirnov, dan statistik parametrik yaitu uji paired sampel test. Berdasarkan hasil penelitian terdapat perubahan yang signifikan untuk perkembangan kemampuan motorik kasar anak hal tersebut dibuktikan dari hasil uji paired sampel test yaitu diperoleh Sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti penggunaan kegiatan bermain permainan lompat jejak kaki memberikan pengaruh yang signifikan untuk perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

Kata kunci: *Kemampuan Motorik kasar permainan lompat jejak kaki,*

ABSTRACT

Nur Hidayah. 2023. " The Effectiveness of Footprints Game Media to Improve the Jumping Ability of Sekar Arum Children's Family Planning, Sumbergede Village, Kepohbaru District". Thesis. Lamongan Islamic University.

The purpose of this study was to determine the effect of the Footprints Jump game on the gross motor skills of children aged 3-4 years at the Sekar Arum KB, Sumbergede Village, Kepohbaru District, Bojonegoro Regency. The research approach used is a quantitative approach with a one group pretest posttest pre-experimental design. The population in this study was group A in Sekar Arum Family Planning, Sumbergede Village, Kepohbaru District, Bojonegoro Regency. Sampling in this study was purposive sampling. The sample in this study were 18 children. Data collection techniques used are observation, tests and documentation. The data analysis technique used was descriptive statistical analysis, the Kolmogorov Smirnov normality test, and parametric statistics, namely the paired sample test. Based on the results of the study, there were significant changes to the development of children's gross motor skills, this was proven from the results of the paired sample test, which obtained Sig. (2-tailed) $0.001 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that the use of playing the game of jumping footprints has a significant effect on the development of children's gross motor skills.

Keywords: *Gross motor skills in the game of jumping footprints,*