

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui Pengaruh Permainan Estafet Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5 - 6 Tahun Di TK Kurnia – I Medan. Adapun jenis penelitian ini adalah jenis penelitian Eksperimen dengan pendekatan Pra - Experimental *one group pretest and posttest design*. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 9 orang anak. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling. Data penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistic SPSS 22 dengan rumus mean, median, modus, tes normalitas Shapiro-Wilk, Paired - sampel t - test. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa perkembangan motorik kasar anak pada *Pretest* di peroleh rata-rata sebesar 39% Sedangkan setelah adanya perlakuan atau *posttest* mengalami peningkatan dengan skor rata-rata 62% dari persentase 100%. Berdasarkan uji hipotesis, hasil analisis paired sample t-test menunjukkan hasil t hitung < t tabel (nilai signifikansi 0,082 dan 0,231) dan nilai signifikan sebesar < 0, 05. Sehingga, sesuai dengan kriteria jika t hitung < t tabel maka Ho ditolak Ha diterima yang artinya bahwa Terdapat Pengaruh Permainan Estafet Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kurnia - I Medan.

Kata Kunci : Permainan Estafet; Motorik Kasar



ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the Effect of Relay Games on Children Gross Motor Skills Aged 5 - 6 Years at Kurnia – I Kindergarten Medan. Type of this research is an experimental research with a Pre-Experimental one group pretest and posttest design approach. The sample in this study was children group B which consisted of 9 children. The sampling technique used is total sampling. The research data were analyzed by using SPSS 22 statistics with the mean, median, mode, Shapiro-Wilk normality test, Paired - sample t - test. Based on the results of the study it was found that children gross motor development in pretest obtained an average of 39%, while in posttest it increased with an average score of 62% from a percentage of 100%. Based on the hypothesis test, the results paired sample t-test analysis show the results of t count $<$ t table (significance values 0.082 and 0.231) and a significant value of $<$ 0.05. So, based on the criteria if t count $<$ t table then H_0 is rejected H_a is accepted which means that Relay Games Affect Children Gross Motor Skills Aged 5 - 6 Years in Kurnia - I Kindergarten Medan.

Key Words: *Relay Games; Gross Motor Skills*

