

ABSTRAK

ADILLAH SULISTIAWATI. Pengaruh Permainan *Sensory Path* Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kesuma Jaya Kecamatan Tanjung Morawa. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *sensory path* terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Jaya Kecamatan Tanjung Morawa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang menggunakan desain penelitian *one group pre-test post-test*. Sampel penelitian adalah siswa TK B yang terdiri dari 14 orang anak dengan rentang usia 5-6 tahun. Data pada penelitian ini diambil dengan dua tahap yaitu sebelum pemberian perlakuan pada sampel (*pre-test*) dan setelah pemberian perlakuan (*post-test*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non-parametrik dengan uji *Wilcoxon*. Rata-rata skor yang didapatkan pada data *pre-test* adalah 7 dan data *post-test* mendapatkan rata-rata 10,8. Hasil pengolahan data adalah $W_{hitung} = 105$, apabila $N = 14$ maka $W_{tabel} = 21$. Berdasarkan hasil tersebut $W_{hitung} > W_{tabel}$ maka diartikan $105 > 21$, kemudian dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan permainan *sensory path* terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Jaya Kecamatan Tanjung Morawa.

Kata Kunci: Sensory Path, Keterampilan Motorik Kasar

ABSTRACT

ADILLAH SULISTIAWATI. The Effect of Sensory Path Game on Gross Motor Skills of Children Aged 5-6 Years at Kesuma Jaya Kindergarten, Tanjung Morawa District. Skripsi. Medan: Faculty of Education State University of Medan, 2024

This study aims to determine the effect of sensory path game on gross motor skills of children aged 5-6 years at Kesuma Jaya Kindergarten, Tanjung Morawa District. This research is a quantitative study with an experimental method using a one group pre-test post-test research design. The research sample was kindergarten B students consisting of 14 children with an age range of 5-6 years. The data in this study were taken in two stages, namely before giving treatment to the sample (pre-test) and after giving treatment (post-test). Data collection techniques were carried out by observation. The data analysis technique used was non-parametric statistics with the Wilcoxon test. The average score obtained in the pre-test data is 7 and the post-test data gets an average of 10.8. The results of data processing are $Whitung = 105$, if $N = 14$ then $W_{tabel} = 21$. Based on these results $Whitung > W_{tabel}$, it means $105 > 21$, then it can be concluded that the research hypothesis is accepted, meaning that there is a significant influence between the use of sensory path game on gross motor skills of children aged 5-6 years at Kesuma Jaya Kindergarten, Tanjung Morawa District.

Keywords: Sensory Path, Gross Motor Skills