

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 2 Peteluan Indah Tahun 2022

Haliza Rifani^{1*}, Ika Rachmayani¹, Baik Nilawati Astini¹

¹Program Studi PG PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: halizarifani@gmail.com

Article History

Received : September 12th, 2022

Revised : Oktober 15th, 2022

Accepted : Oktober 27th, 2022

Abstract: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih kurangnya anak dalam melakukan gerakan lokomotor, non lokomotor, gerakan terkoordinasi serta rendahnya perolehan skor pada motorik kasar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 2 Peteluan Indah Tahun 2022. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *kuantitatif komparatif* dalam bentuk *eksperimen*, yaitu *Quasi Eksperimental Design*. Subyek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 2 Peteluan Indah yang berjumlah 6 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi). Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu teknik analisis komparatif dengan menggunakan uji beda yaitu uji tanda (*sign test*). Berdasarkan analisis data diperoleh adanya kenaikan skor rata-rata perkembangan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil penelitian diperoleh data *pre-test* perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan rata-rata skor 37,50%. Diperoleh data *post-test* dengan rata-rata skor 57,66%. Selanjutnya berdasarkan data tersebut terdapat perbedaan nilai rata-rata antara data *pre-test* lebih kecil dengan nilai rata-rata data *post-test* lebih besar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data menggunakan rumus uji tanda (*sign test*) yaitu taraf signifikansi ($\alpha \geq p$ (probabilitas) ($0,05 \geq 0,0156$). Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 2 Peteluan Indah Tahun 2022. Dengan demikian pembelajaran menggunakan media audio-visual atau aplikasi tiktok dapat menjadi solusi dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 2 Peteluan Indah Tahun 2022.

Keywords: aplikasi tiktok, motorik kasar, anak usia dini

PENDAHULUAN

Pada zaman modern sekarang ini, dunia sedang dilanda perkembangan yang sangat pesat terutama dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satunya melalui media sosial yang dapat diakses dari jaringan internet. Media sosial adalah sebuah media daring, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi blog, jejaring sosial, dan dunia virtual. Kehadiran internet dalam kehidupan manusia mampu menembus batas dimensi kehidupan mereka/pengguna, tentang ruang dan waktu, termasuk yang dapat diakses oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun. Seperti penggunaan media facebook, youtube, whatsapp,

instagram dan lain-lain. Aplikasi pengguna tersebut tidak hanya dapat di akses melalui computer akan tetapi dengan adanya smartphone dan telepon pintar maka masyarakat dengan mudah mengakses media sosial melalui genggaman oleh semua kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Perkembangan teknologi memang sangat diperlukan untuk inovasi sesuatu yang diciptakan guna memberikan manfaat positif bagi kehidupan. Adanya internet, mampu memberikan kemudahan bagi pengguna teknologi pada umumnya, serta sebagai cara yang baru dalam melakukan aktifitas manusia.

Namun tentu saja setiap hal yang baru memberikan dampak positif dan negative dari adanya kecanggihan ini. Tidak sedikit yang menggunakan kecanggihan teknologi sebagai ajang untuk mencari kepopuleran atau perhatian

banyak orang. Munculnya berbagai platform aplikasi, membuat kecanggihan teknologi semakin sempurna. Seiring merajanya digital, beberapa platform aplikasi menyediakan dukungan pembuatan video yang dilengkapi dengan fasilitas fitur-fitur yang menarik. Salah satunya terdapat pada aplikasi “Tik Tok” yang berasal dari perusahaan teknologi asal Tiongkok.

Aplikasi Tiktok adalah sebuah jaringan social dan platform video music Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016 oleh Zhang Yiming. Aplikasi ini digunakan oleh pengguna untuk mengunggah video mereka sendiri yang kemudian dibagikan kepada pengguna aplikasi Tiktok lainnya. Aplikasi ini adalah aplikasi musik yang digunakan dengan cara *lip-sync* dengan durasi hanya berkisar 15 detik. Sebagian besar pengguna aplikasi tiktok ini adalah para remaja, namun tidak dapat dipungkiri bahwa pengguna tiktok juga sebagian adalah anak-anak termasuk anak usia dini (Adawiyah, 2020).

Menurut Yuliani (2017), anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa usia ini anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, masa ini disebut dengan masa keemasan (*golden age*). Ketika anak berada pada usia ini harus diberi stimulus dan pendidikan yang baik sehingga dapat merangsang perkembangan dan pertumbuhan anak secara optimal. Anak usia dini adalah individu yang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada proses ini pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Wibowo dalam Fahrudin dan Zulfakar (2018) Lembaga pendidikan anak usia dini berupaya mengembangkan potensi yang dimiliki anak, dimana potensi tersebut memiliki keberagaman sesuai dengan karakteristik anak usia dini berdasarkan tahapan usia perkembangannya.

Pertumbuhan dan perkembangan kemampuan anak menyangkut segala aspek termasuk aspek fisik (motorik halus dan motorik kasar). Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa perkembangan fisik motorik dibagi

menjadi tiga bagian yaitu motorik kasar, motorik halus dan juga kesehatan dan perilaku keselamatan. Fisik motorik meliputi: a) motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan; b) motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk; c) kesehatan dan perilaku, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya. Pendapat lain dari Hibana dalam (Erlina, 2018) menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar anak dapat diukur melalui demonstrasi yang akan diperagakan guru melalui menari.

Mendasar dari hasil studi awal lapangan yang dilakukan oleh peneliti pada anak di TK Negeri 2 Peteluan Indah terungkap bahwa yang menjadi masalah dalam proses pembelajaran anak adalah aspek kemampuan motorik kasarnya dalam mengikuti gerakan senam atau menari. Hal ini mengacu pada rendahnya perolehan skor pada masing-masing indikator yang terjadi pada anak. Permasalahan tersebut disebabkan oleh faktor yang disebabkan karena kurangnya kegiatan dalam mengembangkan motorik kasar anak. Guru hanya mengajarkan kegiatan senam rutin pada hari sabtu, sehingga hal tersebut mempengaruhi rendahnya penguasaan anak dalam aspek kemampuan motorik kasar. Anak-anak masih kebingungan saat melakukan gerakan lokomotor atau gerakan berpindah tempat, gerak non lokomotor dan gerakan terkoordinasi.

Adanya suatu permasalahan tersebut, hendaknya guru memiliki metode dan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk mengatasinya. Media atau pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah penggunaan aplikasi tiktok yang banyak diminati oleh semua kalangan termasuk anak usia dini. Hal ini sejalan dengan definisi aplikasi tiktok yang merupakan media audio visual, sebuah media atau aplikasi yang dapat dilihat dan didengar yang memberikan efek spesial yang unik dan menarik yang dapat menggali minat peserta didik untuk melakukan pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar dengan cara yang menyenangkan (Bohang, 2018).

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimental. Menurut Masyhud (2014) penelitian ekperimental adalah penelitian yang untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu. Sedangkan menurut Sanjaya (2013) berpendapat bahwa penelitian eksperimental adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu pada waktu yang sudah ditentukan. Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri 2 Peteluan Indah Kecamatan Lingsar Kabupaten Lombok Barat. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021 di TK Negeri 2 Peteluan Indah Kecamatan Lingsar Kabupaten Lombok Barat Tahun 2022.

Sugiyono, (2019) menyatakan bahwa analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-nahan lain, sehingga dapat mudah

dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu teknik analisis komparatif dengan menggunakan uji beda yaitu uji tanda (*sign test*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test* perlu dilakukan untuk melihat adanya perbedaan skor anak yang diperoleh. Hasil data *pre-test* yang terkumpul memperoleh skor rata-rata 37,50%. Setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) terjadi peningkatan skor menjadi rata-rata 57,66%. Perbedaan antara skor anak sebelum dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

Tabel 1. Perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*

No	Nama	X (Nilai <i>Pre-test</i>)	Y (Nilai <i>Post-test</i>)
1	NY	50	70
2	AM	32	50
3	LL	41	62
4	NA	37	62
5	KK	32	48
6	MA	33	54

Hasil Analisis Menggunakan Uji Tanda

Penelitian dilakukan mulai tanggal 8-29 September 2022. Setelah data terkumpul maka peneliti melakukan analisis data menggunakan uji tanda (*sign-test*) untuk mengetahui apakah ada

pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 2 Peteluan Indah Tahun Pelajaran 2022.

Tabel 2. Hasil Analisis Menggunakan Uji Tanda

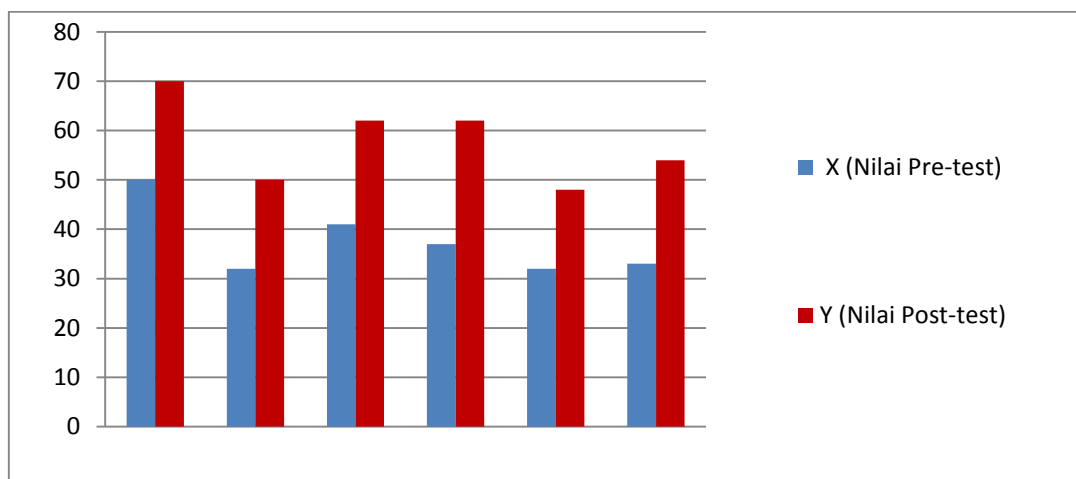
Responden	Sebelum (<i>Pre-test</i>)	Sesudah (<i>Post-test</i>)	Perbedaan
1	50	70	(+)
2	32	50	(+)
3	41	62	(+)
4	37	62	(+)
5	32	48	(+)
6	33	54	(+)
Jumlah positif			6
Jumlah negatif (r)			0
Jumlah (n)			6

Dari Tabel tersebut peneliti terlebih dahulu menyusun jumlah responden yang dijadikan sampel dalam penelitian. Langkah kedua peneliti menyusun data kemandirian anak sebelum mendapatkan pembelajaran menggunakan penggunaan aplikasi tiktok (*Pre-Test*) dan menyusun data perkembangan motorik kasar anak setelah mendapatkan perlakuan menggunakan penggunaan aplikasi tiktok (*Post-Test*) berdasarkan skor akhir dari masing-masing anak. Langkah ketiga yaitu peneliti mencari nilai perbedaan antara data *pre-test* dengan data *post-test*. Apabila nilai data *pre-test* lebih kecil dan nilai data *post-test* lebih besar maka perbedaannya bertanda positif (+), apabila nilai data *pre-test* lebih besar dan nilai data *post-test* lebih kecil maka perbedaannya bertanda negatif (-), dan apabila nilai data *pre-test* sama dengan nilai data *post-test* maka perbedaannya bertanda (0). Langkah keempat yaitu peneliti menentukan probabilitas hasil sampel yaitu dari 6 responden diketahui keseluruhan responden relevan yang dibuktikan dengan perbedaan keseluruhan responden bertanda positif (+), sehingga $n = 6$. Dalam uji tanda (*sign test*) menggunakan Tabel bantuan jumlah perbedaan yang bertanda positif dan yang bertanda negatif paling terkecil yang akan diambil. Sehingga diambil dari jumlah

tanda yang lebih kecil yaitu tanda negatif ($r = 0$) dengan taraf signifikasi (α) sebesar 0,05. Kaidah pengujian yang digunakan adalah terima H_0 jika $\alpha \leq p$ dan tolak H_0 jika $\alpha \geq p$. Dari Tabel probabilitas binomial jika $n = 6$, x atau $r = 0$ dan $p = 0.5$, maka diperoleh $P(0) = 0.0156$. Dengan demikian $0.05 \geq 0.0156$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 2 Peteluan Indah Tahun 2022.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri 2 Peteluan Indah Lingsar pada anak usia 5-6 tahun. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi tiktok untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Dari hasil penelitian, diketahui bahwa signifikasi ($\alpha \geq$ probabilitas (p)) ($0,05 \geq 0,0156$), maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selanjutnya untuk lebih memperjelas skor atau nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dari penelitian ini, maka dapat dilihat sajian data melalui grafik berikut.



Gambar 1. Grafik Skor *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa perolehan skor akhir tidak terdapat persamaan bahwa skor akhir dari penggunaan aplikasi tiktok mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 2 Peteluan Indah Kecamatan Lingsar Kabupaten Lombok Barat antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Dari kedua nilai tersebut terlihat bahwa skor rata-rata setelah

perlakuan lebih tinggi daripada skor sebelum perlakuan, artinya bahwa perkembangan motorik kasar anak lebih berkembang setelah mendapat perlakuan penggunaan aplikasi tiktok. Meningkatnya skor perkembangan motorik kasar anak setelah penggunaan aplikasi tiktok pada anak usia 5-6 tahun disebabkan oleh video yang terdapat pada aplikasi tiktok yang menarik, sehingga anak didik lebih bersemangat dalam

melakukan gerakan-gerakan untuk melatih motorik kasar anak.

Menurut Payne dan Isaacs (2012) dalam Maulidiyah (2017), bahwa motorik kasar pada hakikatnya “*Gross movement are primarily controlled by the large muscles groups. One relatively large muscle groups, for example, is in upper leg. These muscle are integral in producing an array of movements, such as walking, running and skipping.* Motorik kasar adalah kontrol utama oleh otot-otot besar atau muscle group. Seperti kaki bagian atas, otot ini secara integral digunakan untuk bergerak seperti berjalan, berlari dan melompat. Pendapat lain dari Hidayati (2013) motorik kasar didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota yang dipengaruhi kematangan anak itu sendiri. Hal ini juga selaras dengan pendapat Samsudin dalam (Putri, 2021) menyatakan bahwa motorik kasar adalah aktivitas menggunakan otot-otot besar meliputi, gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Gerakan motorik kasar bagian dari aktifitas yang mencakup keterampilan otot-otot besar, dengan mengutamakan kekuatan fisik dan keseimbangan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motorik adalah menggambarkan perkembangan gerak yang berkembang dimasa usia perkembangan anak sesuai dengan kematangan saraf dan otot. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya. Oleh karena itu, untuk bisa mengembangkan motorik kasar secara optimal pada anak melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak melalui media yang dapat dilihat dan didengar yaitu media audio visual. Hal ini selaras dengan pendapat Asra, 2007 (dalam Nur Adni 2018) menyatakan bahwa media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti, film bersuara, video, televisi dan sound slide. Pembelajaran atau media tersebut bisa digunakan melalui penggunaan aplikasi tiktok dimana didalam aplikasi tersebut banyak kumpulan-kumpulan tarian yang menarik yang bisa mendorong anak untuk lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan motorik kasar. Hal ini

sejalan dengan pendapat Cucu Eliyawati dalam (Wahyuni, 2021) bahwa rasa ingin tahu dan antusias yang besar terhadap suatu hal yang baru dilihat oleh anak akan lebih memperhatikan dengan lebih serius dan lebih fokus terhadap apa yang baru anak lihat dan dengar. Setiap anak atau subyek didalam penelitian ini memiliki kenaikan skor pada perkembangan motorik kasar yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut disebabkan oleh setiap peserta didik memiliki kemampuan dan intelegensi yang berbeda-beda dalam menerima pembelajaran yang diberikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 2 Peteluan Indah. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis data menggunakan rumus uji tanda (*sign-test*) bahwa signifikansi ($\alpha \geq$ probabilitas (p) ($0,05 \geq 0,0156$), maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa hasil antara *pre-test* dan *post-test* penggunaan aplikasi tiktok terhadap perkembangan motorik kasar anak terdapat perbedaan yang signifikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada dosen pembimbing, dosen penguji, kepala sekolah dan guru TK Negeri 2 Peteluan Indah yang telah ikut berpartisipasi dalam penyelesaian penelitian ini. Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat dan berguna untuk semua kalangan, untuk dapat dijadikan bahan acuan dalam peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia dini.

REFERENSI

- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135-148.
- Bohang, F.K. (2018). Berapa jumlah penggunaan internet Indonesia. *Kompas. Com*, 22.
- Fahrudin & Zulfakar. (2018). *Culturally Responsive Teaching Practice In Early Childhood International Journal of Recent*

- Scientific Research*. Vol.9, Issue 9(E), PP 28941-2895.
- Hidayanti, M. (2013). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
- Kadir (2015). *Statistika Terapan. Konsep, Contoh Dan Analisis Data Dengan Program Spss/Lisrel Dalam Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers
- Maulidiyah, E.C. (2017). *Asesmen Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun*. *Jurnal Perempuan dan Anak*.
- Masyhud, M, Sulthon (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen Dan Prodesi Kependidikan (LPMPK)
- Nur Adni, FP., Fahrudin, F., & Astini, BN (2018). *Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Universitas Mataram repository*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Putri, RA., Astini, BN., Nurhasanah., & Rachmayani, I (2021). *Pengembangan Permainan Tradisional Gotri Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Melati Desa Nyurlembang Kecamatan Narmada Tahun 2021*. *Jurnal Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(4), 336-342.
- Sanjaya Wina (2013). *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, S., Astini, BN., Suarta, IN & Astawa, IMS (2021). *Pengembangan Boneka Kulit Jagung Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak*. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Anak Indonesia*, 2(1), 185-190.
- Wardiani, Erlina (2018). *Pengembangan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Ampenan Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Universitas Mataram.
- Yuliani, N.S. (2017). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks.