

Pengaruh Aplikasi Tiktok terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Agnes Tasya Nani^{1*}, Wenny Hulukati², Rapi Us. Djuko³

Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

Email : Agnesnani177@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (April) (2025)

Di revisi (Juni) (2025)

Di setujui (Juli) (2025)

Keywords:

Aplikasi Tiktok; Motorik Kasar Anak Usia Dini; Taman Kanak – Kanak.

Abstract

This study aims to examine the influence of the TikTok application on the gross motor development of early childhood students at TK Baturapa Kindergarten, Langi Village, West Bolangitang District, North Bolaang Mongondow Regency. The researcher employed a quantitative research method with a pre-experimental design, specifically using a one-group pre-test and post-test design. Based on a sample of 16 children, the results showed a difference in the average scores between the pre-test and post-test, which were 9.1 and 13.7, respectively. The hypothesis testing indicated that the alternative hypothesis (H_1) was accepted, with a linear regression test yielding a significance value of 0.000 (< 0.05). This demonstrates a significant effect of TikTok usage on the gross motor development of early childhood students at TK Baturapa Kindergarten, Langi Village, Bolangitang Barat District, North Bolaang Mongondow Regency.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Aplikasi Tiktok Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Tk Baturapa Desa Langi Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang digunakan adalah pre-eksperimental design dengan bentuk one Group pre-test & post-test design. Hasil penelitian dengan jumlah sampel 16 anak menunjukkan ada nya perbedaan besaran rata – rata dari hasil pre-test dan post-test sebesar 9,1 dan 13,7. Adapun hasil uji hipotesis menunjukkan hipotesis (H_1) diterima dengan uji regresi linier nilai signifikan 0,000 dan $<0,05$. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan aplikasi tiktok terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di tk baturapa desa langi kecamatan bolangitang barat kabupaten bolaang mongondow utara.

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 komputer akan tetapi dengan adanya smartphone dan telepon pintar maka masyarakat dengan mudah mengakses media sosial melalui genggamannya 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; dan (c). kesehatan dan perilaku, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkar 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.

Sejalan dengan adanya fakta data di atas mengenai jumlah pemakai di Indonesia yang mencapai lebih dari 30 juta dan kebanyakan adalah anak-anak yang sedang bersekolah di TK sampai SD. Oleh karena itu diperoleh kesimpulan bahwa TikTok

adalah aplikasi yang sedang trend sekaligus mencuri perhatian di kalangan gen Z yang kebanyakan pemakainya adalah anak-anak yang sedang bersekolah di TK sampai SD. TikTok dapat didesain sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik anak usia dini khususnya pada lingkup perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang diharapkan bisa menunjang untuk memahami dan menerima proses pembelajaran dilakukan oleh guru.

Mendasar dari hasil studi awal lapangan yang dilakukan oleh peneliti pada anak di TK Baturapa Desa Langi 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 hendaknya guru yang mengajar di TK Baturapa memberikan 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 melalui video ice breaking yang secara langsung di perlihatkan kepada anak TK Baturapa dalam akun TikTok @laelaq99.

Berdasarkan kesimpulan di atas Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Konten Pada Aplikasi Tiktok Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Di TK Baturapa Desa Langi Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara penelitian yang dilakukan dapat bermanfaat untuk sekolah

khususnya pada TK Baturapa sehingga dapat memperluas pengetahuan guru tentang Aplikasi tiktok terhadap perkembangan motorik kasar pada anak di sekolah.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk Pre Experimental Design dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bersifat induktif, objektif dan ilmiah dimana data yang diperoleh berupa angka-angka. Sedangkan penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain (Sugiyono, 2011). Tempat penelitian ini dilakukan di Tk Baturapa, Jl. Trans Sulawesi, desa Langi, Kec. Bolangitang Barat, Kab. Bolaang Mongondow Utara. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui pengaruh aplikasi tiktok terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia dini. Desain yang dipakai dalam penelitian ini adalah one group pre test-post test design. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 16 anak.

Tabel 1 Desain One Grup Pretest-Posttest Design

Pre-test	Treatment	Post-test
X1	T	X2

Keterangan:

X1: Pre-test Perkembangan motorik kasar anak sebelum diperlihatkan video shape game

X2: post-test Perkembangan motorik kasar anak setelah diperlihatkan video shape game

T: Penerapan shape game melalui video dari aplikasi tiktok

Hasil Penelitian dan Diskusi

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode eksperimen dengan uji T yaitu dengan melihat pengaruh aplikasi Tiktok terhadap motorik kasar pada anak usia dini di TK Baturapa Desa Langi, Kec. Bolangitang Barat, Kab. Bolaang Mongondow Utara. Hasil penelitian dalam penelitian ini merupakan fakta empiris untuk mendeskripsikan aplikasi Tiktok terhadap motorik kasar pada anak usia dini di TK Baturapa Desa Langi, Kec. Bolangitang Barat, Kab. Bolaang Mongondow Utara. Jumlah sampel yakni berjumlah 16 anak.

Hasil

Deskripsi Statistika Pre-Test dan Post-Test Perkembangan Motorik Kasar

Tabel 1. Data Statistik Post-Test dan Pre-TestDescriptives					
Descriptives					
Kategori		Statistic		Std. Error	
post Test Hasil	Mean	3.75	1	.24	.9
	Lower Bound		1.78	1	
	95% Confidence Interval for Mean	Upper Bound	5.72	1	
	5% Trimmed Mean		3.94	1	
	Median		4.50	1	
	Variance		3.667	1	
	Std. Deviation		6.97	3.	
	Minimum			5	
	Maximum		9	1	
	Range		4	1	
	Interquartile Range			6	
	Skewness	.651		.64	.5
	Kurtosis	1.7		.091	1.
pre Test	Mean	19	9.	.84	.6

	Low	7.
95% Confidence Interval for Mean	Upper Bound	1
	Lower Bound	0.65
5% Trimmed Mean		9.
		15
Median		1
		0.00
Variance		7.
		496
Std. Deviation		2.
		738
Minimum		5
Maximum		1
		4
Range		9
Interquartile Range		4
Skewness		- .5
	.001	64
Kurtosis		- 1.
	.869	091

Sumber: Olah Data Spss 22

Tabel diatas merupakan hasil olahan data SPSS 22 Pre-test (tes awal) sebelum diberikannya perlakuan dan post-test (tes akhir) sesudah diberikannya perlakuan dengan menonton video melalui aplikasi Tiktok di peroleh nilai mean, standar deviasi, nilai minimum dan nilai maksimum.

Di ketahui bahwa untuk perhitungan statistik pada skor pre-test dan post-test yaitu untuk pre-test didapatkan nilai rata-rata (mean) sebesar 9.19, nilai median (nilai tengah) sebesar 10.00 dan nilai maximum (nilai tertinggi) adalah 14 dan nilai minimum (nilai rendah) adalah 5, nilai range (rentang nilai) adalah 9, nilai skewness (condong) - .001, dan nilai kurtosis adalah -.869. Dan untuk post-test didapatkan nilai rata-rata

(mean) sebesar 13.75, nilai median (nilai tengah) sebesar 14.50 dan nilai maximum (nilai tertinggi) adalah 9 dan nilai minimum (nilai rendah) adalah 5, nilai range (rentangnilai) adalah 14, nilai skewness (condong) -651, dan nilai kurtosis adalah 617.

Uji normalitas penting karena membantu peneliti mengevaluasi apakah perubahan yang terjadi antara kedua pengukuran dapat diinterpretasikan dengan benar.

Deskripsi Hasil PreTest

Deskripsi hasil tes pre-test merupakan hasil dari evaluasi yang dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai. Tes ini bertujuan untuk mengukur tingkat pengetahuan awal peserta didik mengenai kemampuan berbicara anak terkait kebahasaan, kosa, artikulasi dan kelancaran. Pre-test juga bisa diartikan sebagai kegiatan menguji tingkat pengetahuan peserta terhadap materi yang disampaikan, kegiatan pre-tes dilakukan sebelum kegiatan pengajar diberikan. Hasil dari pre- test memberikan informasi penting tentang kondisi awal subjek sebelum intervensi. Berdasarkan hasil perhitungan awal dari Kelompok B di Tk Pertiwi Moluo Kec. Kwandang, Kab.Gorontalo Utara peneliti menemukan total 626 dengan jumlah 32 anak didik. Sehingga nilai rata-rata 19,5. Berikut adalah nilai pre-test anak didik.

Commented [L1]: TK berbeda dengan lokasi penelitian yang ada di baturapa, yang betul yang mana?

Tabel 2. Deskripsi Pre-test

Total Pre-test	Frekuensi	Presentase (%)
5	2	12,5
6	1	6,25
7	2	12,5
8	2	12,5
10	4	25
11	2	12,5
12	1	6,25
13	1	6,25
14	1	6,25
Total	16	100%

Berdasarkan data tabel diatas, terlihat secara jelas bahwa nilai sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan Aplikasi tiktok sebagai media video visual di Tk Baturapa Langi. Hasil Pre-test nilai total 147 nilai terendah anak pada angka 5 dan nilai tertinggi adalah 14. Berikut merupakan rata-rata pre-test.

$$Mx = \frac{\sum}{N} \times Mx = \frac{147}{16} Mx = 9,1$$

Perhitungan mean pre-test menunjukkan skor rata-rata 9,1 dari nilai total.

Deskripsi Hasil Post-Test

Deskripsi hasil tes post-test adalah tes yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran untuk mengukur sejauh mana anak telah memahami apa yang telah diajarkan. Post-test dilakukan setelah anak didik menerima materi pembelajaran dan perlakuan belajar menggunakan aplikasi Tiktok sebagai media video visua shape game untuk mengukur sejauh mana kemajuan atau perubahan yang telah terjadi setelah pembelajaran dilakukan. Berdasarkan hasil perhitungan dari anak di Tk Baturapa Kec.Bolangitang Barat, Kab.Bolaang Mongondow Utara peneliti menemukan total skor post-test 220 dengan jumlah 16 anak didik. Sehingga nilai rata-rata 13,7. Berikut adalah niali post-test anak didik:

Tabel 3. Deskripsi Hasil Post-test

Total Post-test	Frekuensi	Presentase (%)
5	1	6,25
10	2	12,5
11	1	6,25
12	2	12,5
13	1	6,25
14	1	6,25
15	3	18,75
16	1	6,25
17	2	12,5

19	2	12,5
Total	16	100%

Berdasarkan data tabel diatas, terlihat secara jelas bahwa nilai sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan Aplikasi tiktok sebagai media video visual di Tk Baturapa Langi. Hasil Post-test nilai total 220 nilai terendah anak pada angka 5 dan nilai tertinggi adalah 19. Berikut merupakan rata-rata post-test.

$$Mx = \frac{\sum \times Mx}{N} = \frac{220}{16} = 13,7$$

N 16

Perhitungan mean post-test menunjukkan skor rata-rata 13,7 dari nilai total.

1.4 Deskripsi Data Pre-Test dan Post-Test Perkembangan Motorik Kasar

Commented [L2]: Apa bedanya dengan hasil yang statistic? Mana yang digunakan? Silahkan digabungkan atau dipilih salah satu

Analisis dan hasil penilaian berupa pre-test dan post-test Perkembangan Motorik Kasar, jika di lihat dari nilai rata-rata maka ada peningkatan nilai dari pre-test (9,1) ke post-test (13,7).

Tabel 4. Data Hasil Penelitian (pre-test dan post-test)

Responden	Pre-Test	Post-Tes	Selisih
1	10	10	0
2	17	17	0
3	8	15	7
4	6	12	6
5	11	14	3
6	11	16	5
7	5	11	6
8	10	15	5
9	10	17	7
10	7	12	5
11	10	15	5
12	13	13	0

13	8	10	2
14	14	19	5
15	12	19	7
16	5	5	0
Total	147	220	63

Data seperti yang tampak dalam tabel diatas, menunjukkan adanya peningkatan hasil tes dalam perkembangan anak dari sebelum diberikan perlakuan berupa media video visual dari aplikasi tiktok dan setelah perlakuan. Hal ini dapat dilihat pada hasil dimana data yang diperoleh (pre-test) sebesar 147 sedangkan setelah diberikan perlakuan hasil (post-test) meningkat sebesar 220 untuk lebih jelasnya akan dibahas pada hasil penelitian dibawah ini

Diskusi

Pelaksanaan Penelitian ini dilakukan di Tk Baturapa Langi, Kec.Bolangitang Barat, Kab.Bolaang Mongondow Utara. Hari pertama penelitian melakukan observasi sekaligus memperkenalkan Aplikasi Tiktok, dan menjelaskan apa itu aplikasi tiktok tersebut.

Berdasarkan penelitian eksperimen yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan bahwa perkembangan Motorik Kasar pada anak menggunakan aplikasi tiktok sebagai media Vidio visual mengalami peningkatan keberhasilan dalam penelitian. Penelitianyang dikemukakan oleh (Sartika, 2021) pada anak usia 5-6tahun terhadap stimulasi perkembangan motorik kasar disimpulkan bahwa bentukstimulasi untuk perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun sangat beragam. Menstimulasi kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan anak beberapa kegiatan danpermainan diberikan untuk melatih perkembangan motorik kasar anak tersebut kegiatandiluar ruangan bermain bola, bermain bulu tangkis dan bermain sepeda. Melatih koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dilakukan dengan pemberian stimulasi seperti bermain peran, bermain bulu tangkis dan sepatu roda. Kegiatan-kegiatan tersebutdilakukan menggunakan kedua tangannya sehingga anak mahir dalam menggunakankedua tangan. Kegiatan menirukan gerakan dan lagu melalui aplikasi tik tok terbukti berdampak pada perkembangan fisik motorik anak usia 5-6 tahun. Membuat peserta didik untuk lebih aktif di dalam proses pembelajaran (Islam & Sumatera, 2024).

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi tiktok sebagai media vidio visual, anak di arahkan untuk lebih aktif dalam kegiatan. Seperti menurut pandangan konstruktivis bahwa anak membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman. Anak bukanlah pembelajaran pasif yang hanya memperoleh informasi dari luar, namun anak merupakan pembelajaran aktif yang dapat membangun pengetahuannya (Marino et al., 2023). Ketika anak memiliki rasa percaya diri yang tinggi itu akan membantu meningkatkan motorik kasar (Yuliani et al., 2022)

Sebelum peneliti memulai kegiatan belajar sambil bermain terlebih dahulu peneliti memberi tahu kegiatan pada ibu guru yang akan dilakukan pada hari ini menjelaskan apa itu aplikasi tiktok dan cara menggunakan yang benar untuk anak usia dini. bermain shape dengan cara anak anak menonton vidio shape game setelah itu anak anak mempraktekan shape game yang di lihat dari aplikasi tiktok. serta menanyakan apakah anak-anak mau bermain sambil belajar bersama. Kemampuan berbicara akan berkembang jika orang tersebut berlatih atau belajar (Karim et al., 2022). Langkah awal peneliti pada penelitian kali ini yaitumengambil data pre- test dengan cara melihat guru mengajar menggunakan aplikasi tiktok. contohnya penilti menggambil tema keseimbangan dan juga membiarkan kegiatan tambahan mengenai indikator yang akan dinilai kepada anak untuk mengambil data yang peneliti butuhkan untuk penelitian yang dilakukan. Pada saat melakukan treatmen pertama masih sebagian besar anak belum berkembang. Belum mampunya anak berkembang terlihat pada treatmen pertama anak belum bisa meniru gerakan yang mereka lihat di aplikasi tiktok dan menjelaskan sesuai yang di ajarkan guru, aturan anak menonton aplikasi tiktok yaitu guru menyebutkan permainan yang ada di apliaksi tikto. kemudian anak mengambil dan menyebutkan benda shape yang meraka ambil didalam kotak, Guru menyuruh anak anak melompat sesuai dengan benda shape game yang diambil tadi.

Kegiatan yang dilakukan pada treatmean ke dua yaitu anak mengambil benda sudah di siapakan, setelah itu anak harus menyebutkan benda apa yang di ambil dan anak anak harus mengklasifikasikan bentuk dan warna dengan cara melompat lompat sesuai dengan bentuk benda yang diambil. dalam penelitian ini peneliti sudah melihat adanya perkembangan motorik kasar pada anak, maka dari itu peniliti melakukan pengambilan data penilaian untuk melihat perkembangan anak, apakah terdapat peningkatan sesuai yang diinginkan peneliti, berdasarkan pengamatan peneliti pada pengambilan data akhir mengalami peningkatan kemampuan berfikir logis.

Dari deskripsi data dan uji instrumen penelitian ini telah menghasilkan rangkuman hasil uji hipotesis sebagai berikut. Data hasil penelitian membuktikan bahwa aplikasi titkok secara signifikan memberikan pengaruh terhadap motorik kasar pada anak usai dini. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan besaran data antara pre-test dan post-test.. Hal ini juga menunjukkan bahwa responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh peningkatan hasil rata-rata dari tes awal sampai dengan tes akhir.

Untuk keperluan pengujian hipotesis dalam penelitian ini, maka dalam pengujian hipotesis digunakan rumus uji t. Hasil pengujian pre-test dan post-tets dengan uji t penelitian pengaruh aplikasi tiktok terhadap perkembangan motorik kasar thitung sebesar 13,7 sedangkan, dari daftar distribusi diperoleh nilai ttabel 9,1 lebih dari ttabel atau nilai thitung telah berada diluar penerimaan H_0 sehingga, dapat di simpulkan bahwa H_1 diterima dan menolak H_0 .

Jadi, dapat disimpulkan bahwa aplikasi tiktok memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usai dini. Dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini telah terjawab dan terbukti melalui pengolahan data dengan menggunakan rumus-rumus statistika yang akhirnya dapat di ambil kesimpulannya dan berbagai hipotesis-hipotesis tersebut.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan, yaitu terdapat pengaruh aplikasi tiktok terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di tk baturapa desa langi kecamatan bolangitang barat kabupaten bolaang mongondow utara. Data pret-test dapat menunjukkan skor tertinggi 14 dan skor terendah 5, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata – rata 9.1. Sedangkan pada data pos-test menunjukkan skor tertinggi 19 dan skor terendah 5 dilakukan analisis di peroleh nilai rata – rata 13.7. Hal ini menunjukkan bahwa responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh peningkatan dengan hasil rata – rata dari tes awal sampai tes akhir. Tentu saja hal ini menunjukan bahwa bermain aplikasi tiktok memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Baturapa desa langi kecamatan bolangitang barat kabupaten bolaang mongondow utara.

Daftar Pustaka

- Agustyn, Izza Nabilah, S. (2022). Dampak Media Sosial (TIK-TOK) Terhadap Karakter Sopan Santun.
- Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati, N. (2020). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. Bungamputi, 6(1).
- Cahyati, N. (2023). Aplikasi Media Sosial Tik Tok Terhadap Perilaku Anak. Jurnal Pelita PAUD, 8(1), 201-209.
- Farida, A. (2016). Urgensi perkembangan motorik kasar pada perkembangan anak usia dini. Jurnal Raudhah, 4(2).
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. Jurnal golden age, 2(01), 01-12.
- Kamtini, Motorik Kasar Anak Usia Dini, Medan: Media Persada, 2014.
- Alfatihaturohmah, A., Mayangsari, D., & Karim, M. B. (2018). Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di Tk X Kamal. Jurnal Pg-Paud Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 5(2), 101-109.
- Islam, U., & Sumatera, N. (2024). 3. 1,2,3., 6(2), 118-134.
- Marino, S. S. N., Sutisna, I., & Laiya, S. W. (2023). Pengaruh Permainan Gatrik terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak. Jambura Early Childhood Education Journal, 5(2), 234-250.
- Kaya, N. K. (2020). Pengembangan Bicara Anak melalui Media Visual. Jambura Early Childhood Education Journal, 2(2), 85-92.
- Yuliani, S., Hasna, W. O., & ... (2022). Hubungan Antara Percaya Diri dengan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini di Kelurahan Tampo Kabupaten Muna. Jambura Early Childhood ..., 4, 53-63.
- Karim, I. K., Juniarti, Y., & Arifin, I. N. (2022). Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak. Jurnal Raudhah, 10(2), 64-72.
- Rifani, H., Rachmayani, I., & Astini, B. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 2 Peteluan Indah Tahun 2022. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7(4), 2119-2124.
- Rahajeng, Rinta Setyo (2022) Pengaruh Aplikasi Tiktok Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Kabupaten Magetan. Skripsi (S1) thesis, Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

- Saripudin, A. (2019). Analisis tumbuh kembang anak ditinjau dari aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Equalita: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114-130
- Sartika, I. D., Kusyairy, U., & Rapi, M. (2021). Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar di Masa Pandemi Covid-19 Usia 5-6 Tahun. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 42-52.