



Pengaruh Pemanfaatan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun

Sarita I. Sabrawi¹, Rapi Us. Djuko², Nurul Aini MM Sodik³

¹²³Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Gorontalo

Email: ithesomun1234@gmail.com, rapi.djuko@ung.ac.id
nurulainimmsodik@ung.ac.id

Info Artikel

Abstrak

Sejarah Artikel:

Diterima (Juli)

(2026)

Disetujui (Juli)

(2026)

Dipublikasikan

(September)

(2026)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media audiovisual memengaruhi keterampilan motorik anak usia 5 hingga 6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengaturan kuasi-eksperimental, dan secara khusus mengikuti model pretest-posttest kelompok tunggal. Populasi penelitian terdiri dari 15 partisipan. Kelompok penelitian mencakup seluruh 15 anak yang berusia antara 5 dan 6 tahun di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Bangkurung. Metode pengumpulan data meliputi observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik. Hasil menunjukkan bahwa skor rata-rata pada pretest adalah 2,5, dan simpangan baku sekitar 1,0. Setelah posttest, skor rata-rata naik menjadi 3,4, dan simpangan baku turun menjadi sekitar 0,5. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai hitung 11,8 lebih besar dari nilai kritis 2,14. Nilai signifikansi adalah 0,000, yang kurang dari 0,05. Penggunaan media audiovisual membantu anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun di TK Negeri 1 Bangkurung mengembangkan keterampilan motorik mereka secara lebih efektif.

Kata kunci: Media Visual Video; kemampuan lokomotor; Anak Usia Dini

Abstract

Based on the research findings discussed earlier, the researcher can conclude that the Test Performance method has a significant impact on how audiovisual media is used to help 5–6-year-old children develop their locomotor skills at State Kindergarten 1 Bangkurung, located in Bangkurung Subdistrict, Banggai Laut Regency. This is evidenced by the higher scores on the posttest compared to the pretest. The research results show that the average score before the test was 2.5, with scores varying by an average of 1.0. Meanwhile, the average score after the test was 3.4, with a standard deviation of 0.5. The statistical analysis revealed that the calculated value of 11.8 was higher than the critical value of 2.14. The p-value obtained was 0.000, which is below 0.05. The use of audiovisual media has a significant impact on helping 5- to 6-year-old children develop their locomotor skills.

Keywords: Visual Video Media; Locomotor Skills; Early Childhood



PENDAHULUAN

Bagi anak-anak berusia lima hingga enam tahun, belajar bagaimana bergerak dan menggunakan tubuh mereka sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka (Elementary, 2022). Kemampuan bergerak dengan cepat dan lancar sangat penting untuk menjaga kesehatan, serta membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir dan pertumbuhan emosional mereka. Sejalan dengan penelitian (Nada et al., 2024) bahwa anak-anak usia dini membutuhkan stimulasi mental sejak dini karena hal ini membantu mereka tumbuh dan belajar sesuai dengan yang seharusnya pada usia mereka. Jika seorang anak tidak menerima stimulasi yang cukup selama masa kanak-kanak awal, hal ini dapat menyebabkan masalah perkembangan di kemudian hari. Hal ini dapat mengakibatkan tantangan kesehatan mental seperti rendahnya harga diri, kesulitan berkonsentrasi, dan masalah serupa lainnya. (Suryadin & Wahyuningsih, 2023).

Kemampuan gerak lokomotor yang baik memungkinkan anak untuk menjelajahi lingkungan, berinteraksi dengan teman sebaya, dan mengembangkan rasa percaya diri (Julianti et al., 2024). Oleh karena itu, stimulasi yang tepat pada usia ini sangatlah penting untuk memastikan anak dapat mencapai potensi maksimalnya. Namun, realitasnya menunjukkan bahwa banyak anak usia 5-6 tahun yang kurang mendapatkan stimulasi gerak lokomotor yang memadai. Hal ini sejalan dengan (Elementary, 2022) bahwa fenomena ini dipicu oleh berbagai faktor kompleks, mulai dari kurangnya aktivitas fisik yang terstruktur di lingkungan rumah maupun sekolah, hingga meningkatnya paparan terhadap teknologi digital seperti televisi dan gadget. Kecenderungan untuk menghabiskan waktu di depan layar telah mengurangi kesempatan anak untuk bergerak aktif dan berinteraksi secara fisik dengan lingkungannya. Semakin banyak waktu yang dihabiskan anak-anak untuk menatap layar, semakin banyak pula masalah perilaku yang muncul. Jika hal ini tidak ditangani, hal tersebut dapat menimbulkan masalah atau menghambat perkembangan mereka. (Eva & Aulia, 2024).

Kondisi ini diperparah dengan minimnya fasilitas dan lingkungan yang mendukung aktivitas gerak lokomotor, terutama di daerah perkotaan dengan ruang terbuka yang terbatas. Akibatnya, anak-anak berisiko mengalami keterlambatan perkembangan motorik, obesitas, serta masalah kesehatan lainnya yang dapat mempengaruhi kualitas hidup mereka di masa depan. Obesitas mulai menjadi masalah kesehatan diseluruh dunia, bahkan menurut WHO (*World Health Organization*) dalam penelitian (Rahman et al., 2020) obesitas sudah merupakan suatu epidemi global dan menjadi problem kesehatan yang harus diatasi.

Ragam bahan pembelajaran yang tersedia untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan gerak mereka masih cukup terbatas. Cara-cara pengajaran tradisional, seperti menggunakan buku dan alat-alat dasar, biasanya tidak mampu mempertahankan minat anak-anak karena mereka sering cepat bosan dan kesulitan untuk tetap fokus. Sumber belajar yang membosankan dan tidak menarik dapat membuat seseorang merasa bosan dan kehilangan minat untuk beraktivitas. Faktanya, anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun membutuhkan kegiatan yang menyenangkan dan kreatif agar tetap tertarik untuk belajar dan meningkatkan keterampilan gerak mereka. Dalam pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa, guru berperan lebih sebagai pendukung, membantu siswa belajar daripada sekadar memberikan informasi. Oleh karena itu, guru perlu memiliki keterampilan yang baik di bidang sosial, profesional, pribadi, dan pengajaran untuk memastikan bahwa pembelajaran benar-benar bermanfaat dan bermakna. (Hafizah & Hartati, 2021).

Peneliti melakukan beberapa pengamatan awal di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Bangkurung di Kecamatan Bangkurung, Kabupaten Banggai Laut, dan menemukan bahwa keterampilan motorik anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun belum sepenuhnya berkembang. Pengamatan tersebut dilakukan dengan mengamati gerakan anak-anak selama kegiatan belajar dan saat mereka bermain di luar ruangan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dari 15 anak, 10 di antaranya memiliki keterampilan motorik dasar yang baik, seperti berlari, berjalan, dan melompat, serta mampu melakukan gerakan-gerakan tersebut

dengan keseimbangan dan koordinasi yang baik. Sisanya 5 anak tampak ragu-ragu dalam bergerak, mudah kehilangan keseimbangan, serta kurang percaya diri saat diminta melakukan aktivitas yang melibatkan gerakan berpindah tempat.

Anak-anak tersebut cenderung mengalami kesulitan dalam menyesuaikan gerakan tubuh dengan instruksi guru, seperti melompat mengikuti irama, berlari lurus, maupun bergerak sesuai contoh yang diberikan. Kondisi ini diduga disebabkan oleh kurangnya variasi aktivitas fisik yang menarik serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang mampu merangsang anak untuk bergerak aktif dan antusias.

Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh metode konvensional dengan sedikit pemanfaatan media yang bersifat audio visual. Guru lebih sering memberikan instruksi secara lisan tanpa disertai contoh gerakan yang menarik dan mudah ditiru oleh anak. Akibatnya, anak kurang termotivasi untuk bergerak aktif dan cepat merasa bosan. Padahal, anak usia dini membutuhkan pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan menyenangkan agar mampu memahami serta menirukan gerakan dengan baik. Oleh karena itu, kita perlu menggunakan metode pengajaran yang baru dan kreatif yang memanfaatkan bahan-bahan audiovisual. Bahan-bahan tersebut harus memperlihatkan contoh-contoh gerakan secara jelas, menyenangkan, dan sesuai dengan usia, serta selaras dengan cara anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun belajar dan berkembang.

Dalam penelitian (Nisa & Suwardi, 2019) Pemanfaatan media audio visual menawarkan potensi yang sangat besar sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak-anak. Media audio visual punya manfaat besar dalam pembelajaran Gerak lokomotor (berjalan, berlari, melompat, meloncat, dll). Hubungannya kuat kerana gerak itu paling efektif dipelajari lewat melihat dan mendengar, bukan Cuma penjelasan lisan. Pemanfaatan Media audio visual sangat efektif untuk pembelajaran Gerak lokomotor karena membantu siswa memahami, meniru, dan mempraktikan Gerakan secara lebih cepat, menarik, dan aman. Dengan menggabungkan elemen audio dan visual, manfaat media audio visual dapat menyajikan informasi dan instruksi dengan cara yang lebih hidup

dan mudah dipahami. Video senam, lagu-lagu dengan gerakan, serta permainan interaktif berbasis audio visual dapat memotivasi anak untuk bergerak aktif sambil belajar dan bersenang-senang.

Dari uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang “Pengaruh Pemanfaatan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri 1 Bangkurung Kecamatan Bangkurung Kabupaten Banggai Laut”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Bangkurung, yang berlokasi di Kecamatan Bangkurung, Kabupaten Banggai Laut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media audiovisual memengaruhi keterampilan motorik anak-anak. Penelitian ini berlangsung selama satu bulan, dari Maret hingga April 2026, dan mencakup kegiatan observasi, pengumpulan data, serta penyusunan rencana penelitian. Penelitian ini menggunakan metode pengambilan sampel yang dikenal sebagai purposive sampling. Yang akan menjadi sampling dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Negeri 1 Bangkurung Kecamatan Bangkurung Kabupaten banggai Laut sebanyak 15 anak. Penelitian ini menggunakan desain pretest-posttest satu kelompok dan metodologi eksperimental. Berikut ini penjelasan sederhana mengenai rancangan pretest-posttest satu kelompok:

Tabel 1. Bagan Desain One Group Pretest-Posttest Design

Pre-test	Treatment	Post-test
X_1	T	X_2

Keterangan :

X_1 : Pengukuran awal kemampuan gerak lokomotor (*pretest*)

T : Pemberian perlakuan media audio visual (*treatment*)

X_2 : Pengukuran akhir kemampuan gerak lokomotor (*posttest*)

Pengaruh media audio visual terhadap kemampuan gerak lokomotor = X_2
– X_1 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest*

Penelitian ini melibatkan 15 siswa yang berpartisipasi dalam seluruh kegiatan dari awal hingga akhir, termasuk sesi prauji dan pascauji. Tabel di bawah ini menyajikan statistik deskriptif untuk kedua tes tersebut, termasuk nilai tertinggi dan terendah, nilai rata-rata, serta rentang nilai.

Tabel 2. Statistik Deskriptif *Pre-Test* dan *Post-Test*

Kelompok	Jumlah siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Standar Deviasi
pre-test	15	14	7	2,5	1,0
post-test	15	16	11	3,4	0,5

Berdasarkan tabel di atas, terlihat jelas bahwa jumlah siswa yang mengikuti pretest dan posttest sama, yaitu sebanyak 15 orang. Fakta ini penting. Ini menunjukkan bahwa tidak ada peserta yang keluar dari rangkaian penelitian, sehingga data yang dihasilkan konsisten dan tidak mengalami pengurangan jumlah sampel. Analisis yang dilakukan akan lebih kuat dalam menunjukkan efek perlakuan yang diberikan selama Pemanfaatan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun. Kalau kita perhatikan, ada peningkatan di semua aspek skor. Gerak lokomotor anak naik dari 14 pada pre-test menjadi 16 di post-test. Sementara itu, nilai terendah juga ikut naik dari 7 menjadi 11. Kenaikan pada kedua ujung spektrum ini menandakan sebuah perkembangan yang merata. Bukan hanya siswa dengan Gerak yang meningkat, tapi siswa yang tadinya berada di level paling bawah pun menunjukkan kemajuan. Peningkatan terbesar terlihat pada kemampuan rata-rata siswa dalam menggerakkan tubuh mereka, yang naik dari 2,5 pada tes pertama menjadi 3,4 pada tes kedua. Angka-angka ini menunjukkan bahwa, secara umum, pengetahuan siswa meningkat setelah mereka mengikuti program intervensi. Peningkatan rata-rata ini secara jelas menunjukkan bagaimana penggunaan media audiovisual memengaruhi keterampilan gerak anak-anak

berusia 5 hingga 6 tahun, yang membuktikan bahwa program intervensi tersebut memberikan dampak positif. Salah satu hal yang menarik adalah data mengenai simpangan baku. Angkanya justru sedikit menurun dari 1,0 menjadi 0,5. Penurunan yang sangat tipis ini mengindikasikan bahwa variasi atau sebaran nilai siswa setelah intervensi menjadi sedikit lebih homogen. Artinya, kemampuan siswa menjadi lebih merata. Perlakuan yang diberikan tidak menciptakan kesenjangan baru, justru membuat pemahaman kelompok menjadi lebih seragam.

Tabel 3. Hasil Pengamatan Posttest-Pretest

No	Nama Siswa	Rata-Rata	Rata-Rata <i>Posttest</i>	Selisih
		<i>Pretest</i>		Peningkatan
1	Almeira	2,5	3,5	1,0
2	Gina	2,0	3,0	1,0
3	Keysha	3,0	3,5	0,5
4	Mutia	2,25	3,25	1,0
5	Nur	3,25	4,0	0,75
6	Raffan	2,25	3,25	1,0
7	Zalwa	2,25	3,75	1,5
8	Syuhail	2,5	3,0	0,5
9	Ahmad	3,5	4,0	0,5
10	Adisamo	1,75	2,75	1,0
11	Hafiza	3,0	3,5	0,5
12	Yuji	2,25	3,0	0,75
13	Herman	2,0	3,0	1,0
14	Julianto	2,5	3,5	1,0
15	Sari	2,25	3,5	0,8
RATA -RATA		2,5	3,4	0,9

Berdasarkan tabel pengamatan *pretest* - *posttest* di atas terjadi peningkatan kemampuan Gerak lokomotor 0,9 poin rata-rata setelah pembelajaran menggunakan media audio visual.

Perbandingan Berdasarkan Data Deskriptif

Tabel 4. Hasil Pengukuran

Aspek pengukuran	Pretest	Posttest	Selisih peningkatan
Rata-rata keseluruhan	2,5	3,4	0,9
Nilai tertinggi	3,5	4,0	0,5
Nilai terendah	1,75	2,75	1,0
Kategori kemampuan	Cukup baik	Baik	Naik 1 tingkat

Berdasarkan tabel diatas peneliti memberikan penjelasan konsep perbandingannya:

- a) Rata-rata : sebelum diberi pembelajaran dengan media audio visual, rata-rata kemampuan anak Adalah 2,5 yang masuk dalam kategori cukup baik. Setelah di beri perlakuan, rata-ratanya naik menjadi 3,4 dan masuk dalam kategori baik terjadi peningkatan sebesar 0,9 poin.
- b) Nilai tertinggi: sebelumnya nilai tertinggi yang dicapai anak Adalah 3,5 setelah perlakuan naik menjadi 4,0 artinya anak yang sudah pandai pun masih mengalami peningkatan kemampuan.
- c) Nilai terendah :anak yang memiliki kemampuan paling rendah sebelum perlakuan hanya mendapatkan nilai 1,75 setelah perlakuan nilainya naik menjadi 2,75 ini menunjukan bahwa media yang digunakan juga membantu anak yang memiliki kemampuan di bawa rata-rata untuk berkembang.
- d) Kategori : secara keseluruhan kemampuan kelompok anak naik satu Tingkat kategori, yang berarti terjadi perubahan kualitas kemampuan Gerak mereka.

Perbandingan Berdasarkan Jenis Gerakan

Tabel 5. Perbandingan Berdasarkan Indikator Gerakan

Jenis Gerakan	Rata-rata pretest	Rata-rata posttest	Selisih peningkatan	Urutan peningkatan
Kecepatan	2,73	3,53	0,8	3
keseimbangan	2,6	3,6	1,0	1
Koordinasi	2,33	3,26	0,93	2
Kekuatan	2,26	3,06	0,8	3

Berdasarkan tabel diatas peneliti memberikan penjelasan konsep perbandingannya:

- a) Peningkatan tertinggi :terjadi pada gerakan kecepatan 2,73 poin hal ini kemungkinan karena gerakan kecepatan mudah ditiru dan dipahami oleh anak Ketika dilihat melalui tayangan media audio visual.
- b) Peningkatan terendah terjadi pada keseimbangan naik 1,00 poin gerakan keseimbangan sebenarnya sudah sering dilakukan anak dalam aktivitas sehari-hari, sehingga kemampuannya tidak terlalu banyak berubah.
- c) Kesimpulan: media audio visual paling efektif digunakan untuk mengajarkan gerakan yang dinamis seperti kecepatan, koordinasi, keseimbangan dan kekuatan.

Perbandingan Berdasarkan Kategori Kemampuan

Tabel 6. Perbandingan Jumlah Anak Berdasarkan Kategori Kemampuan

Kategori kemampuan	Rentang skor	Jumlah anak Pretest	Jumlah anak posttest		Perubahan jumlah
Baik sekali	3,5 - 4,0	0 orang	2 orang		+ 2 orang
Baik	2,25 - 3,75	4 orang	8 orang		+ 4 orang
Cukup baik	2,25 – 3,0	8 orang	5 orang		+ 3 orang
Cukup	2,0 – 3,0	2 orang	0	Orang	-2 orang
Kurang baik	1,75 – 2,75	1 orang	0	orang	-1 orang
Jumlah		15 orang	15 orang		

Berdasarkan tabel di atas, peneliti menjelaskan konsep-konsep perbandingan sebagai berikut:

- a. Sebelum intervensi, tidak ada satupun anak yang termasuk dalam kelompok “sangat baik”. Setelah intervensi, dua anak termasuk dalam kelompok tersebut.
- b. Jumlah anak dalam kelompok “baik” meningkat dari 4 menjadi 8.
- c. Di sisi lain, jumlah anak dalam kelompok “cukup” dan “buruk” menurun secara signifikan; bahkan, kelompok “buruk” sama sekali tidak ada lagi setelah intervensi.

- d. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual membantu anak-anak meningkatkan keterampilan mereka dari tingkat yang lebih rendah ke tingkat yang lebih tinggi.

Perbandingan Berdasarkan Hasil Uji Statistik

Tabel 7. hasil Perhitungan Uji Statistik

Jenis uji	Nilai hasil perhitungan	Nilai baku	Kesimpulan
Uji T berpasangan	11,8	2,14	Terdapat perbedaan nyata
Nilai signifikan	0,000	0,05	Perbedaan bermakna secara statistik

Berdasarkan tabel hasil dan Kesimpulan uji T berpasangan :

- a) Nilai hasil perhitungan T sebesar 11,8 lebih besar dari nilai baku 2,14 sehingga terdapat perbedaan yang nyata antara kemampuan Gerak lokomotor anak sebelum dan sesudah pembelajaran.
- b) Nilai signifikansi yang di peroleh sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga perbedaan tersebut bermakna secara statistic

Artinya : Penggunaan media audiovisual benar-benar sangat berpengaruh dalam membantu anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun mengembangkan keterampilan motorik mereka.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun memiliki pemahaman yang jauh lebih baik tentang cara menggerakkan tubuh mereka. Berdasarkan hasil tersebut, skor rata-rata naik dari 2,5 pada pretest menjadi 3,4 pada posttest. Peningkatan ini juga terlihat jelas saat melihat skor tertinggi, yang naik dari 14 menjadi 16, serta skor terendah, yang meningkat dari 7 menjadi 11. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan tersebut tidak hanya terjadi pada anak-anak yang sudah memiliki performa baik, tetapi juga meluas ke mereka yang awalnya memiliki skor lebih rendah.

Peningkatan ini juga didukung oleh hasil uji-t sampel berpasangan, yang menunjukkan nilai t sebesar 11,8 dan tingkat signifikansi 0,000. Nilai p yang sangat rendah ini ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa perbedaan antara skor sebelum dan sesudah intervensi bersifat nyata dan bukan sekadar kebetulan.

Temuan penelitian ini mendukung teori Piaget mengenai perkembangan berpikir anak-anak. Menurut teorinya dalam penelitian (Khotimah & Agustini, 2023) anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun berada pada tahap praoperasional dalam perkembangan kognitif. Pada tahap ini, anak-anak belajar dengan menggunakan simbol dan gambaran mental, namun mereka belum mengembangkan kemampuan untuk berpikir secara jelas dan terorganisir. Oleh karena itu, sangat penting bagi kelompok usia ini untuk belajar melalui pengalaman langsung dan situasi kehidupan nyata. Metode pembelajaran yang memanfaatkan media audiovisual dalam penelitian ini efektif dalam memberikan pengalaman langsung kepada anak-anak yang membantu mereka belajar membandingkan berbagai hal melalui aktivitas kehidupan nyata, seperti menggerakkan kaki ke samping sambil mengayunkan lengan dan memutar tubuh sesuai irama. Sejalan dengan penelitian (Sarif et al., 2023) Metode pembelajaran ini menggunakan suara dan gambar untuk menyajikan informasi, seperti video, film, atau presentasi multimedia lainnya. Pendekatan ini membantu siswa merasa lebih termotivasi, tetap fokus, dan lebih memahami materi karena melibatkan indera pendengaran dan penglihatan mereka secara bersamaan.

Media audiovisual adalah alat bantu pengajaran yang memanfaatkan suara dan gambar untuk merangsang indera pendengaran dan penglihatan, sehingga membantu orang memahami materi pelajaran dengan lebih cepat (Yus & Saragih, 2023). Alat-alat ini meningkatkan proses pembelajaran dengan menjadikannya lebih menarik dan efektif, serta memperkuat penjelasan guru dengan cara yang memberikan nilai tambah. Tujuan penggunaan media audiovisual adalah untuk membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis melalui stimulasi yang diberikan oleh gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan yang dapat memengaruhi pemikiran dan perasaan orang.

Berdasarkan tujuan-tujuan tersebut, manfaat penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran meliputi:

- a. Menjaga minat siswa saat memperkenalkan informasi baru.
- b. Menumbuhkan motivasi untuk belajar.
- c. Memberikan kesempatan belajar melalui interpretasi video dan pemahaman maknanya.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan bahwa di TK Negeri Bangkurung 1, yang berlokasi di Kecamatan Bangkurung, Kabupaten Banggai Laut, metode Tes Kinerja secara signifikan mempengaruhi penggunaan media audiovisual dalam membantu anak usia 5-6 tahun mengembangkan keterampilan lokomotor. Hal ini ditunjukkan oleh hasil posttest yang lebih baik dibandingkan pretest. Menurut temuan, skor rata-rata pretest adalah 2,5, dengan varians sekitar 1,0. Sementara itu, nilai rata-rata setelah tes adalah 3,4, dengan simpangan baku sebesar 0,5. Analisis statistik menunjukkan bahwa nilai yang dihitung sebesar 11,8 lebih tinggi daripada nilai kritis sebesar 2,14. Nilai p yang diperoleh adalah 0,000, yang berada di bawah 0,05. Penggunaan media audiovisual memiliki dampak besar dalam membantu anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun mengembangkan keterampilan lokomotor mereka.

REFERENSI

- Elementary, J. (2022). Konservasi Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Gerak Locomotor Anak Usia Dini. 5(1), 1–5.
- Eva, M., & Aulia, M. (2024). Pengaruh Screen Time terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. ... : *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 01(01), 18–31.
- Dewi, P. Y. P., Asril, N. M., & Handayani, D. A. P. (2021). Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Kemampuan Locomotor Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 32.

<https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35570>

- Hafizah, Y., & Hartati, S. (2021). Analisis Strategi Pembelajaran Active Learning Terhadap Perkembangan Sains Anak Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 238–254.
- Julianti, H., Nurani, Y., & Pratiwi, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun. 2, 1–11.
- Khotimah, K., & Agustini. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. 2(1), 11–20.
- Nada, Q., Nurani, Y., & Hikmah, H. (2024). Inovasi Permainan Engklek untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia Dini. 2, 1–13.
- Nisa, I., & Suwardi. (2019). Stimulasi gerak lokomotor anak usia 1-4 tahun melalui metode gerak dan lagu. 1(2).
- Neyfa, B. C., & Tamara, D. (2016). Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD). *British Medical Journal*, 1(6001), 107–109. <https://doi.org/10.1136/bmj.1.6001.107>.
- Rahman, T., Deska, S., & Cahyani, D. (2020). *Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. 2(2).
- Sarif, A., Rusmayadi, Ilyas, S. N., & Musi, M. A. (2023). Hubungan Penggunaan Media Audio Visual Dengan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun Di. *Jurnal Pendidikan Mandala*, x(x).
- Suryadin, A., & Wahyuningsih, E. T. (2023). Perkembangan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini. *Saliha: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 6(1), 44–60.
- Sholikhah, N. A. M., Dewi, N. K., & Sholeha, V. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Media Pembelajaran Audio Visual Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(1), 58.
- Yus, A. A., & Saragih, P. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1509–1517.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3186>

Weiler-Normann, C., Schramm, C., & Lohse, A. W. (2013). Reply to: “use of TNF α antagonists in refractory AIH: Revealing the unforeseen.” *Journal of Hepatology*, 59(1), 198–199.
<https://doi.org/10.1016/j.jhep.2013.03.017>