



## EFEKTIVITAS PERMAINAN LOMPAT TALI TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TKIT SYEIKH ABDURRAUF BANDA ACEH

Muizzatul Hasanah<sup>\*1</sup>, Munzir<sup>2</sup>, dan Fitriani<sup>3</sup>,  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Bina Bangsa Getsempena

### ABSTRAK

Motorik kasar merupakan gerakan yang dilakukan melibatkan sebagian besar tubuh dan biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Berdasarkan observasi awal di TKIT Syeikh Abdurrauf Banda Aceh hal ini terlihat pada saat kegiatan anak melakukan setiap lompatan-lompatan pada gambar anak usia 4-5 tahun. Maka oleh karena itu peneliti memilih melakukan kegiatan lompat tali karena lompat tali merupakan permainan tradisional yang sudah langka dimainkan anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan permainan lompat tali dalam kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun serta untuk melihat perkembangan motorik kasar melalui permainan lompat tali usia 4-5 tahun di TKIT Syeikh Abdurrauf Banda Aceh. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Metode yang digunakan adalah *one group pre test-post test*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji t. Hasil penelitian ini, berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji pihak kanan dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , maka daftar distribusi  $t_{hitung} > t_{tabel} = 23,88 > 1,80$ . Dengan demikian  $H_0$  diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan permainan lompat tali berpengaruh terhadap motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TKIT Syeikh Abdurrauf Banda Aceh.

**Kata Kunci:** Lompat Tali, Motorik Kasar, Anak Usia Dini

### ABSTRACT

Gross motor skills are movements that involve a large part of the body and usually require energy because they are carried out by larger muscles. Based on initial observations at TKIT Syeikh Abdurrauf Banda Aceh, this can be seen in the children's activities doing every jump on the pictures of children aged 4-5 years. So because of that the researchers chose to do rope jumping activities because jumping rope is a traditional game that is rarely played by children aged 4-5 years. This study aims to determine the activity of jumping rope in gross motor skills of children aged 4-5 years and to see the development of gross motor skills through jumping rope games aged 4-5 years at TKIT Syeikh Abdurrauf Banda Aceh. This type of research is an experimental research. The method used is *one group pre-test post test*. Data collection techniques in this study used tests and documentation. Data analysis techniques in this study used the normality test and t test. The results of this study, based on testing the hypothesis using the right-hand side test with a

---

\*E-mail: muizzatulhasanah 17@gmail.com

significant level  $\alpha = 0.05$ , then the distribution list  $t > = 23.88$  C 1.80. Thus it is accepted, so the hypothesis in this study states that the game of jumping rope has an effect on gross motor skills of children aged 4-5 years at TKIT Syekh Abdurrauf Banda Aceh.

**Keywords:** Jump Rope, Gross Motor, Early Childhood

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan sebelum masuk jenjang Pendidikan Sekolah Dasar (SD). Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidik juga perlu mengetahui kebutuhan setiap anak untuk mengembangkan aspek perkembangannya. Menurut Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014, "Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni (Kamtini, 2016:60)

Pendidikan usia dini adalah periode penting yang perlu mendapat perhatian dan penanganan sedini mungkin. Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia dini yaitu kemampuan motorik. Usia 3-6 tahun merupakan emas pada anak, yang memerlukan stimulus untuk membantu perkembangannya sehingga tidak terhambat. Aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik apabila mendapat stimulus yang baik. Masa ini adalah masa emas (*Golden Age*) dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian anak (Bungamputi, 2020:15).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Suyadi, 2013).

Usia dini merupakan pondasi awal dan utama bagi perkembangan anak dalam segala aspek tumbuh kembangnya. Masa anak usia dini, pertumbuhan kognitif dan gerak harus selalu distimulasi dengan baik karena anak belajar mengenai hal baru dan menguasai jenis gerak baru. Aktifitas fisik yang baik akan dapat mempengaruhi keterampilan motorik dan perkembangan kognitif pada anak (Zeng et al., 2017). Kemampuan motorik anak juga dapat memaksimalkannya dampak pada timbulnya rasa

percaya diri dan kestabilan emosi pada anak (Farida, 2016). Perkembangan fisik akan memberi dampak secara langsung terhadap keterampilan dan kemampuan anak dalam membentuk variasi gerak. Perkembangan motorik anak akan sangat berperan dalam menunjang kebugaran anak karena dengan melakukan gerak intens di kehidupan sehari-hari secara tidak langsung akan melatih fisik untuk menjadi lebih bugar (Sepriadi, 2017).

Anak usia dini disebut *the golden age* merupakan masa emas perkembangan anak, pada masa tersebut anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan motoriknya. Perkembangan fisik motorik salah satu dari 6 aspek perkembangan anak yang sangat penting untuk dikembangkan khususnya motorik kasar. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri (Kamtini, 2016:61).

Tujuan dari perkembangan fisik motorik dan program motorik kasar untuk anak-anak adalah untuk memperluas kemampuan mereka dalam bergerak, seperti: berjalan, berlari, melompat, meloncat, menangkap, dan melempar, serta anak dapat menikmati permainan tanpa rasa malu dan percaya diri.

Mayesti dalam Sujiono (2012:144) menyatakan bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Menurut Piaget (dalam Madyawati, 2016:144) "Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan". Menurut Elliot (dalam Latif, 2013:77) "Bermain arti yang lebih tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajibannya". Dalam teori yang dikemukakan oleh Daryanto (2015:55) Belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respons.

Menurut Harsono dalam (Febriani, 2015:36), permainan lompat tali adalah permainan melompat dengan haling rintang berupa tali yang terbuat dari karet yang dirajut menjadi panjang. Permainan lompat tali diberikan pada siswa dengan tujuan meningkatkan kemampuan kerja dari otot tungkai, dimana otot tungkai tersebut akan mengalami perubahan akibat permainan yang diberikan.

Berdasarkan observasi pada Hari Senin Tanggal 13 September 2021 yang dilakukan di TK IT Syeikh Abdurrauf Banda Aceh, pada kelas A1 yang berjumlah 12 anak, 6 anak kriteria sangat baik, 6 anak kriteria masih rendah. Hal ini terlihat pada saat kegiatan anak melakukan lompatan pada gambar binatang kurban atau lompatan-lompatan lainnya yang diberikan oleh guru. Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti menggunakan suatu kegiatan yang dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak, salah satu permainan yang digunakan adalah permainan lompat tali.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan kegiatan lompat tali karena permainan lompat tali merupakan permainan tradisional yang sudah langka dimainkan anak, banyak anak-anak yang tidak mengenal permainan lompat tali. Permainan lompat tali adalah permainan yang menggunakan gerakan melompat dengan melewati tali karet gelang. Alat yang digunakan untuk bermain lompat tali adalah karet gelang yang dianyam panjang hingga kira-kira 5 meter. Ada beberapa perkembangan yang didorong dengan permainan lompat tali yaitu untuk melatih emosi anak, ketelitian dan akurasi anak, sosialisasi anak, intelektual anak, dan yang paling utama dapat melatih motorik kasar anak.

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk mengurangi permasalahan tersebut, penulis mencoba melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan motorik kasar salah satunya dengan bermain permainan lompat karet dengan media karet dengan judul **"Efektivitas Permainan Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK IT Syeikh Abdurrauf Banda Aceh"**.

## **METODE PENELITIAN**

### **3.1 Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Menurut Sugiyono (2015:8) pendekatan kuantitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali Sugiyono (2015:107). Sedangkan menurut Arikunto (2015:3) mengatakan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat

(hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Penggunaan pendekatan kuantitatif dan jenis eksperimen dalam penelitian ini bertujuan untuk membuktikan hipotesis tentang efektivitas kegiatan permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TKIT Syekh Abdurrauf Banda Aceh.

### 3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan bagaimana penelitian dilaksanakan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah *pre eksperimen* dengan jenis *one group pretest and posttest*. Dalam jenis *one group pretest and posttest* ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu subjek dilakukan pengamatan awal dan di akhir pembelajaran subjek dilakukan pengamatan akhir. Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui efektivitas kegiatan permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TKIT Syekh Abdurrauf Banda Aceh. Berikut tabel desain penelitian *one group pretest and posttest*.

Tabel 1. desain penelitian *one group pre-test post-test*

$O_1$	$X$	$O_2$
-------	-----	-------

Sumber : Sugiyono, (2015:111)

Keterangan :

$O_1$  :Pre-test (Pengamatan sebelum kegiatan bermain lompat tali dimulai)

$X$ : Kegiatan bermain lompat tali

$O_2$ : Post-Test (Pengamatan ketika kegiatan bermain lompat tali)

Pada kelas eksperimen diterapkan pembelajaran dengan menggunakan lompat tali, sedangkan observasi yang dimaksud dalam penelitian ini mengobservasi nilai kemampuan perkembangan anak awal dan kemampuan perkembangan anak setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan lompat tali.

### 3.3 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 September sampai 07 Oktober 2022 di Taman Kanak-Kanak "TKIT Syekh Abdurrauf Banda Aceh" Blang Oi, Meuraxa, Kota Banda Aceh.

### 3.4 Populasi Dan Sampel

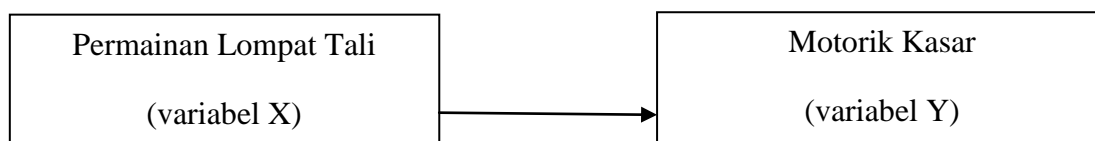
Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, (Sugiono, 2016:117). Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti). Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi.

Dalam penelitian ini, tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu, mengobservasi ke 2 kelas di TKIT Syekh Abdurrauf, sehingga diperoleh sampel penelitian yaitu anak kelompok A1. Maka populasi yang diambil dalam penelitian ini berjumlah 25 anak dan sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok A1 yang berjumlah 12 anak, 6 laki-laki dan 6 perempuan.

### 1.5 Variabel penelitian

Variabel merupakan obyek penelitian atau apa yang menjadi titi perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2015:97). Dalam penelitian ini peneliti mengambil Efektivitas Permainan Lompat Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TKIT Syekh Abdurrauf Banda Aceh. Maka di sini ada variabel yang mempengaruhi dan ada variabel yang dipengaruhi. Untuk memudahkan pemahaman tentang status variabel yang dikaji, maka identifikasi variabel dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel Bebas : Permainan Lompat Tali (X)
- b. Variabel Terikat : Motorik Kasar (Y)



**Gambar 1. Skema Penelitian**

Gambaran pelaksanaan kegiatan permainan lompat tali dalam penelitian ini menggunakan alat bantu berupa karet-karet gelang yang dianyam memanjang untuk memudahkan anak-anak memahami sistem permainannya, langkah-langkahnya dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Anak harus melakukan undian dengan cara hompipa untuk menentukan dua anak yang akan memegang tali karet
2. Memegang tali setinggi mata kaki.

3. Anak yang tidak memegang tali harus melompati tali tanpa menyentuh tali. Jika menyentuh tali, maka gantian memegang tali. Anak yang tadi memegang tali ikut melompat.
4. Jika pada tahap mata kaki dapat dilalui, dilanjutkan pada tahap setinggi lutut pemegang tali.

Dengan demikian desain analisis yang digunakan adalah uji-t pengumpulan data kemampuan perkembangan anak dikumpulkan dengan instrument pretest dan posttes. Uji coba instrument kemampuan motorik kasar anak meliputi validitas isi, validitas butir instrument dan reabilitas.

**Tabel 2.** Prosedur tindakan yang dilakukan

No	Tindakan	Kegiatan
1.	Pretest	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti menyiapkan gambar berupa telapak kaki kanan dan kiri.</li> <li>2. Kemudian peneliti menyuruh anak-anak melompat sesuai urutan gambar kaki yang telah disusun di lantai.</li> <li>3. Dan anak-anak melompat secara beraturan.</li> </ol>
2.	Tindakan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti memperkenalkan langkah-langkah permainan lompat tali.</li> <li>2. Peneliti memberikan instrumen lompat tali.</li> <li>3. Anak melakukan lompat tali</li> </ol>
3.	Posttest	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti menyuruh anak untuk melakukan hompimpa untuk menentukan siapa yang memegang kedua ujung karet.</li> <li>2. Anak yang terpilih memegang karet setinggi mata kaki</li> <li>3. Anak yang tidak memegang tali harus melompat tanpa menyentuh tali, jika anak menyentuh tali maka harus mengganti memegang tali.</li> <li>4. Peneliti melakukan penilaian dengan menggunakan lembar pretest/posttest.</li> </ol>

### 3.5 Teknik Dan Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan teknik observasi dan dokumentasi.

#### 1. Tes

Tes adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada anak untuk mendapat jawaban dari anak dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulis), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan) (Sudjana, 2016:35).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan tes awal (pretes) sebanyak 4 buah soal dan test akhir sebanyak 4 buah soal. Tes awal (pretest) diberikan sebelum pelajaran dimulai sedangkan tes akhir (posstest) diberikan ketika akhir pembelajaran yang bertujuan untuk melihat

berpengaruh peningkatan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan lompat tali.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlaku. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono,2015:142). Penggunaan metode dokumentasi ini untuk memperkuat dan mendukung informasi-informasi yang didapatkan dari hasil observasi. Dokumen-dokumen yang dianggap perlu untuk mendukung hasil observasi seperti RPPM, RPPH, data murid, data guru, data sarana prasarana yang dimiliki TKIT Syeikh Abdurrauf Banda Aceh dan data-data lainnya yang mendukung kelengkapan data penelitian.

### 3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen diperlukan dalam sebuah penelitian sebagai alat untuk mengumpulkan data. Definisi instrumen itu sendiri merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati (Sugiyono, 2015:147). Instrumen yang diperlukan dalam penelitian ini berupa lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi tentang perkembangan motorik kasar anak yang digunakan oleh pengamat atau observer dengan memberikan nilai atau skor berdasarkan aspek perkembangan motorik kasar anak. Upaya mencapai tujuan penelitian ini, peneliti membuat beberapa langkah-langkah untuk mempermudah dalam mencapai tujuan tersebut, yaitu:

#### 3.7.1 Menyusun Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-kisi pernyataan instrumen ini dibuat berdasarkan aspek-aspek perkembangan motorik kasar anak. Kisi-kisi pernyataan itu sendiri merupakan indikator yang akan dicatat, diamati, dan ditetapkan pada butir-butir pernyataan yang disesuaikan dengan variabel penelitian yaitu perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TKIT Syeikh Abdurrauf Banda Aceh. Adapun yang digunakan dalam penelitian merujuk pada Permendikbud nomor 137 tahun 2014.

**Tabel 3.** Indikator Motorik Kasar Permendikbud 137 Tahun 2014 pada usia 4-5 tahun

Variabel	Indikator Motorik Kasar Permendikbud 137 Tahun 2014	Perluasan Indikator
Motorik Kasar	Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu melompat dengan satu kaki tanpa menyentuh tali karet.</li> <li>2. Mampu meloncat dengan bertumpu pada kedua kaki tanpa menyentuh tali karet.</li> <li>3. Mampu melakukan gerakan</li> </ol>



Variabel	Indikator Motorik Kasar Permendikbud 137 Tahun 2014	Perluasan Indikator
	Melakukan gerakan antisipasi	berlari secara terkoordinasi. Mampu melakukan gerakan diluar dugaan dalam permainan lompat tali.

Sumber: Penilaian permendikbud 137 tahun 2014

### 3.7.2 Penyusunan Butir Instrumen

Butir pernyataan instrumen dibuat berdasarkan indikator yang terdapat pada aspek peningkatan motorik kasar anak yang berjumlah 2 aspek yang dipilih. Berikut ini adalah pernyataan peningkatan motorik kasar anak.

Tabel 4. Rubrik Penilaian

Variabel	Indikator Motorik Kasar Permendikbud 137 Tahun 2014	Perluasan Indikator	Penilaian Skor	Ket	Deskripsi
Motorik Kasar	Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi	1. Mampu melompat dengan satu kaki tanpa menyentuh tali karet	4	BSB	Anak sudah mampu melompat tanpa menyentuh tali karet dengan sangat baik
			3	BSH	Anak dapat melompat tanpa menyentuh tali karet dengan motivasi guru
			2	MB	Anak mulai melompat tanpa menyentuh tali karet namun perlu bimbingan berulang-ulang dari guru
			1	BB	Anak belum dapat melompat tanpa menyentuh tali karet
		2. Mampu meloncat dengan bertumpu pada kedua kaki tanpa menyentuh tali karet	4	BSB	Anak sudah mampu meloncat dengan bertumpu pada kedua kaki tanpa menyentuh tali karet
			3	BSH	Anak dapat meloncat dengan bertumpu pada kedua kaki tanpa menyentuh tali karet
			2	MB	Anak mulai meloncat dengan bertumpu pada kedua kaki tanpa menyentuh tali karet
			1	BB	Anak belum dapat meloncat dengan bertumpu pada kedua kaki tanpa menyentuh tali karet

Variabel	Indikator Motorik Kasar Permendikbud 137 Tahun 2014	Perluasan Indikator	Penilaian Skor	Ket	Deskripsi
		3.	4	BSB	Anak sudah mampu melakukan gerakan berlari secara terkoordinasi
		ampu melakukan gerakan berlari secara terkoordinasi	3	BSH	Anak dapat melakukan gerakan berlari secara terkoordinasi
			2	MB	Anak mulai melakukan gerakan berlari secara terkoordinasi
			1	BB	Anak belum dapat melakukan gerakan berlari secara terkoordinasi
	Melakukan gerakan antisipasi	Mampu melakukan gerakan diluar dugaan dalam permainan lompat tali lompatan	4	BSB	Anak sudah mampu dalam mempertahankan diri setelah melakukan lompatan dengan sangat baik
			3	BSH	Anak dapat mempertahankan diri setelah melakukan lompatan dengan motivasi guru.
			2	MB	Anak mulai mempertahankan diri setelah melakukan lompatan namun perlu bimbingan berulang-ulang dari guru
			1	BB	Anak belum dapat mempertahankan diri setelah melakukan lompatan

Sumber: Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014

Keterangan nilai:

Kriteria	Skor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
Mulai Berkembang (MB)	2
Belum Berkembang (BB)	1

### 3.8 Tehnik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan statistik non-parametrik uji Wilcoxon. Menurut Sugiyono (2015:212) teknik uji Wilcoxon digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal.

1. Menskor pengamatan awal dan pengamatan akhir dari setiap penilaian.
2. Mentabulasi skor pengamatan awal dan pengamatan akhir.
3. Membuat tabel perhitungan skor pengamatan awal dan pengamatan akhir.
4. Menghitung selisih skor pengamatan awal dan pengamatan akhir.
5. Menyusun rangking
6. Mencari rata-rata (mean) digunakan rumus sebagaimana yang dikemukakan oleh Sudjana (2014:70) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

7. Untuk menentukan standar deviasi (s) digunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana (2014:94) berikut:

$$s = \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}}$$

8. Uji normalitas data. Untuk menguji normal atau tidaknya suatu data dapat digunakan rumus yang dikemukakan Sudjono (2014:273) berikut:

$$\chi^2 = \sum_i^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

$\chi^2$  = Tingkat Normalitas data yang dicari

$O_i$  = Nilai frekuensi pengamatan

$E_i$  = Nilai frekuensi harapan

9. Setelah di tabulasikan ke dalam daftar distribusi frekuensi. Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan, digunakan rumus berikut (Sudjana, 2014:125):

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

- Md : Mean perbedaan tes awal dengan tes akhir  
 xd : Deviasi setiap nilai  
 $\sum x_d^2$  : Kuadrat deviasi skor gain terhadap reratanya  
 n : Banyaknya sampel (subjek penelitian)  
 d : Ditentukan dengan N-1 (Sudjana, 2010)

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji pihak kanan dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan db (distribusi bilangan) n-1, hipotesis yang akan di uji adalah efektivitas lompat tali untuk menstimulasikan kreatifitas anak kelompok A1 di TKIT Syeikh Abdurrauf, Blang Oi, Banda Aceh.

Hipotesis statistik:

$H_0 : \mu = \mu_0$  Penggunaan permainan lompat tali tidak efektif terhadap kemampuan motorik kasar anak di TKIT Syeikh Abdurrauf.

$H_1 : \mu > \mu_0$  Penggunaan permainan lompat tali efektif terhadap kemampuan motorik kasar anak di TKIT Syeikh Abdurrauf.

#### 4.1 Hasil Pembahasan

Setelah diperoleh nilai-nilai rata-rata pengamatan awal dan nilai pengamatan akhir, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis yang diajukan yaitu "Efektivitas permainan lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TKIT Syeikh Abdurrauf Banda Aceh" dengan langkah sebagai berikut.

**Tabel 5.** Skor Jumlah Kuadrat dan Rata-Rata Deviasi

No	X <sub>2</sub>	X <sub>1</sub>	(d)	MD	X <sub>d</sub> (d-Md)	X <sub>d</sub> <sup>2</sup>
1	13	9	4	4,3	-0,3	0,09
2	8	4	4	4,3	-0,3	0,09
3	15	9	6	4,3	1,7	2,89
4	10	5	5	4,3	0,7	0,49
5	11	7	4	4,3	-0,3	0,09
6	12	8	4	4,3	-0,3	0,09
7	10	6	4	4,3	-0,3	0,09
8	11	7	4	4,3	-0,3	0,09
9	12	8	4	4,3	-0,3	0,09
10	16	11	5	4,3	0,7	0,49
11	10	6	4	4,3	-0,3	0,09
12	16	12	4	4,3	-0,3	0,09
			$\sum d = 52$			$\sum X_d^2 = 11,97$

Sumber: Hasil penelitian 2022 (data diolah)

Berdasarkan tabel di atas dapat di cari harga Mean dari perbedaan antara hasil pengamatan awal dengan hasil pengamatan akhir dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{52}{12} = 4,3$$

Setelah harga mean (Md) diperoleh sebesar 4,3. Maka dapat dihitung nilai  $X_d$  dan  $X_d^2$  setelah semua data yang diperoleh, selanjutnya semua data tersebut dicari rata-rata perbedaan nilai pengamatan awal dengan nilai pengamatan akhir, deviasi masing-masing subjek, jumlah kuadrat deviasi, dan jumlah keseluruhan nilai variabel  $X_1$  dan variabel  $X_2$  dalam tabel 4.11 di atas.

Setelah mendapatkan harga Md, untuk analisis dan pembahasan secara menyeluruh dan menarik kesimpulan penelitian maka perlu dilaksanakan uji terhadap hipotesis yang di ajukan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut: Terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dilain pihak  $H_a$  diterima, dan terima  $H_a$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dilain pihak  $H_0$  ditolak pada taraf signifikan 5% dengan peluang  $t$  ( $\alpha = 5\% = 0,05$ ) dan  $dk = (n-1)$ . Atau jika harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis alternatif yang diajukan diterima. Tetapi jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hipotesis alternatif yang diajukan ditolak. Setelah distribusi skor untuk keperluan uji  $t$  diketahui, selanjutnya data diolah menggunakan rumus berikut ini:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{4,3}{\sqrt{\frac{4,68}{12(12-1)}}}$$

$$t = \frac{4,3}{\sqrt{\frac{4,68}{12(11)}}}$$

$$t = \frac{4,3}{\sqrt{\frac{4,68}{132}}}$$

$$t = \frac{4,3}{\sqrt{0,035}}$$

$$t = \frac{4,3}{0,18} = 23,88$$

Jadi, diketahui bahwa harga t-hitung adalah 23,88. Selanjutnya harga t yang diperoleh (t-hitung) tersebut dibandingkan dengan harga t dalam tabel nilai persentil untuk distribusi (t-tabel). Dari t-tabel pada signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan  $db = N-1$   $12-1 = 11$ , diketahui harga t-tabel adalah 1,80. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa harga t-hitung harga t-tabel ( $23,88 > 1,80$ ). Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa kegiatan lompat tali efektif meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TKIT Syeikh Abdurrauf Banda Aceh.

#### 4.2 Pembahasan

Perkembangan motorik pada anak usia dini merupakan perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik. Aspek perilaku dan perkembangan saling mempengaruhi satu sama lain. Perkembangan fisik anak sangat penting adanya. Perkembangan motorik melibatkan otot-otot yang ada pada tubuh anak secara terkoordinasi, yang dilakukan melalui gerakan-gerakan yang dilakukan oleh anak itu sendiri.

Perkembangan motorik kasar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak yang melibatkan otot-otot besar yang ada pada tubuh yang menghasilkan gerakan ini, namun ada juga syaraf dan otak. Gerakan tersebut terjadi karena adanya koordinasi antara otot, syaraf dan otak sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna.

Dalam proses penelitian ini dilakukan upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TKIT Syeikh Abdurrauf Banda Aceh dengan menggunakan permainan lompat tali. Permainan lompat tali ini dilakukan secara berkelompok yang biasanya terdiri dari 3-5 orang pemain, bahkan bermain sendiri juga bisa dilakukan dengan cara mengikat karet pada tempok atau benda lainnya. Setiap anggota dari semua kelompok harus memahami aturan yang berlaku saat permainan.

Hasil ini tentunya perlu dilakukan pembuktian secara ilmiah dengan menguji hipotesis yang diajukan sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan atas penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut: Terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dilain pihak  $H_0$  ditolak pada taraf signifikan 5% dengan peluang t ( $\alpha = 5\% = 0,05$ ) dan  $dk = (n-1)$ .

Setelah dilakukan pengujian harga t-hitung adalah 23,88. Selanjutnya harga t yang diperoleh (t-hitung) tersebut dibandingkan dengan harga t dalam tabel nilai persentil

untuk distribusi (t-tabel). Dari t-tabel pada signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan  $db = N-1$   $12-1= 11$ , diketahui harga t-tabel adalah 1,80. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa harga t-hitung harga t-tabel ( $23,88 > 1,80$ ). Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa kegiatan lompat tali efektif meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TKIT Syeikh Abdurrauf Banda Aceh dapat diterima dan terbukti benar secara ilmiah.

Keberhasilan ini tidak terlepas dari berbagai manfaat yang dimiliki oleh permainan lompat tali menurut Keen Achroni, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Memberikan kegembiraan pada anak.
2. Melatih semangat kerja keras anak-anak untuk memenangkan permainan dengan melompati berbagai tahap ketinggian tali.
3. Melatih kecermatan anak karena untuk dapat melompati tali (terutama pada posisi tinggi).
4. Melatih motorik kasar anak.
5. Melatih keberanian anak dan mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan.
6. Menciptakan emosi positif bagi anak.
7. Menjadi media bagi anak untuk bersosialisasi.
8. Membangun sportivitas anak.

Dalam merencanakan dan mengatur aktivitas bermain, guru hendaknya menyediakan tempat dan menciptakan situasi yang menyenangkan sehingga dapat merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang sesuai dengan minat dan aspek pengembangan anak.

## 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta berdasarkan pengolahan data, maka dapat diambil kesimpulan bahwa: kegiatan lompat tali efektif terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TKIT Syeikh Abdurrauf Banda Aceh, bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $23,88 > 1,80$  sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Dengan demikian,  $H_a$  diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan penggunaan permainan lompat tali efektif terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TKIT Syeikh Abdurrauf Banda Aceh.

## 5.2 Saran

Saran yang dimaksud dalam kajian ini sebagai langkah awal dan berkesinambungan dalam upaya memperbaiki dan sekaligus upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TKIT Syekh Abdurrauf Banda Aceh melalui Permainan lompat tali. Adapun saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan variasi dan inovasi metode beragam sehingga kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat.
2. Disarankan kepada sekolah agar dapat meningkatkan sarana dan prasarana demi kemajuan pendidikan di masa yang akan datang.
3. Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini sangat sederhana dan terdapat sejumlah sudut tertentu yang belum sempat diteliti. Oleh karena itu, melalui hasil penelitian ini, peneliti mengharapkan agar temuan dalam penelitian ini dapat dikaji oleh pihak yang berkepentingan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional (Online)*. Yogyakarta:Javalitera
- Aisyah Fad. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia (Online)*. Jakarta:Niaga Swadaya
- Hasanah, Uswatun. 2016. Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. (Online) . Vol. 5 No. 1 (<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>, 24 Februari 2021)
- Kamtini dan Kaban, D. 2016. Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Santa Lusia Medan T/A 2015/2016. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. 2016. *Bunga Rampai Usia Emas (online)*. Vol. 2 No. 1. (<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jhp/article/download/10634/9572> , diakses 18 Juni 2021)
- Khadijah dan Amelia, N. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (online)*. Jakarta:Kencana.
- Khairi, Husnuzziadatul. 2018. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun (Online). Vol 2 No. 2. (<https://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/view/87>, diakses pada 24 Februari 2022)
- Mulyani. N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia (Online)*, Yogyakarta:Diva Press.



- Mursid. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran PAUD (Online)*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati. dkk. 2020. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Bungamputi (Online)*. Vol 6. No 1  
(<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bungamputi/article/download/15916/11618>, diakses 11 Juli 2021)
- Padmaswari, G. A. D. dkk. 2006. Penerapan Bermain Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok A TK Tunas Gama School. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (online)*. Vol. 4 No. 2.  
(<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/download/7811/5341>, diakses 25 Juni 2021)
- Siyoto, S dan Sodik, M. A. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian (online)*. Kediri:Literasi Media Publishing.
- Sujiono. Y. N.2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Online)*. Jakarta Barat:PT Indeks Permata Puri Media.
- Syamsidah. 2015. *100 Permainan PAUD & TK di Dalam & di Luar Kelas (Online)*. Yogyakarta:Diva Kids.