

BERMAIN LOMPAT TALI DAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI

Nunung Uswatun Hasanah¹⁾ M. Thoha B.S Jaya¹⁾ Maman Surahman¹⁾
FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

Email: nunung.uswatunhasanah@yahoo.co.id
No Hp: 081279619679

Abstract : Jumping The Rope Activity With Children Locomotor Development.

The problem in this research was children locomotor development aged 5-6 years old in TK Nurul Iman Tanggamus still low. The purpose of the research was to find out the correlation between jumping the rope activity with children locomotor development. The research was used correlational method. Sample were 14 children. Sampling technique was used proportionate stratified random sampling technique. Data were collected by observation and documentation. The instrument was used observation sheet in the form of rating scale. Data was analyze by using test table analysis and spearman rank data correlation test. The results showed that there was a signifikan correlation between jumping the rope activity with children locomotor development aged 5-6 years old in TK Nurul Iman Tanggamus by 0,85.

Keywords : *early childhood, locomotor development, jumping the rope,*

Abstrak : Bermain Lompat Tali Dan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.

Masalah dalam penelitian ini adalah perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Iman Tanggamus yang masih rendah. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji hubungan aktivitas bermain lompat tali dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian korelasional dengan sampel sebanyak 14 anak. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*. Data yang diambil melalui teknik observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi berupa rubrik penilaian jenis *rating scale*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji analisis tabel dan uji korelasi data *Spearman Rank*. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang erat antara aktivitas bermain lompat tali dengan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Iman Tanggamus sebesar 0,85.

Kata Kunci : anak usia dini, bermain lompat tali, perkembangan motorik kasar

PENDAHULUAN

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak sepanjang hari dan dapat menimbulkan kesenangan pada diri anak itu sendiri, dengan bermain anak dapat mengenal posisi anak itu sendiri berada, serta dengan bermain perkembangan anak akan berkembang secara optimal. Piaget dalam Sujiyono (2012:144) mengatakan bahwa "bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang".

Motorik merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan anggota tubuh, gerakan yang dihasilkan tersebut terjadi karena adanya keterkaitan antara 3 unsur yang ada dalam tubuh yakni otot, saraf dan otak. Untuk mencapai gerak motorik yang sempurna diperlukan adanya kerja sama antar ketiga unsur tadi dan saling berkaitan, saling menunjang dan saling melengkapi antar satu sama lainnya.

Zulkifli dalam Samsudin (2008: 11) menjelaskan bahwa motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa dalam perkembangan motorik ada tiga unsur yang menentukannya yaitu otot, saraf dan otak. Ketiga unsur ini melaksanakan masing-masing perannya secara interaksi positif, artinya unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaannya.

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 motorik 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-gerakan. Bukan hanya otot saja yang bekerja dalam 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. Bambang (2008:1.11') menyatakan bahwa motorik kasar kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak.

Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Dalam perkembangannya, motorik kasar berkembang lebih dulu daripada motorik halus. Hal ini dapat dilihat saat anak sudah dapat menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum ia dapat mengontrol tangan dan jari-jarinya.

Perkembangan motorik kasar untuk anak usia dini dapat diberikan dengan porsi yang sesuai dan cara yang menarik agar anak dapat lebih mudah untuk memahaminya. Untuk menarik perhatian anak dan membuat anak lebih mudah dalam memahami perkembangan motorik kasar dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Salah satu permainan yang dapat dilakukan adalah permainan lompat tali. 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.

Sofyan (2016 : 35) mengungkapkan bahwa salah satu cara yang dapat diwujudkan untuk dapat membantu anak usia dini tumbuh dan berkembang di taman kanak-kanak adalah tempat interaksi dan nilai perilaku motorik karena motorik dapat diterima perilaku. Ini termasuk kebersihan dan perilaku kesehatan, disiplin dan kemandirian.

Untuk meningkatkan potensi kebutuhan akan pendidikan yang optimal maka individu harus dapat mandiri. Ini sesuai dengan pendapatnya Martini Jamaris tentang pengembangan dari manusia. Oleh karena itu, untuk membuat manusia agar menjadi individu yang berguna untuk dirinya sendiri, untuk masyarakat maka pengembangan ilmu pengetahuan teknologi yang dibutuhkan pendidikan harus berkualitas (Jamaris,2010: 10).

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.

Berdasarkan hasil penelitian Sari (2015) kemampuan motorik kasar anak mampu ditingkatkan melalui kegiatan lompat tali. Senada dengan hal tersebut, penelitian Febriani (2015) menyatakan bahwa ada suatu peningkatan yang baik dalam perkembangan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan lompat tali. Sehingga dapat digaris bawahi bahwa teknik permainan lompat tali dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Penelitian lain oleh Puspitowati (2012) permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar anak.

Beberapa permasalahan yang sering ditemukan di lapangan adalah kegiatan pembelajaran yang masih menggunakan model klasikal, dimana guru hanya menggunakan buku, lembar kerja siswa (LKS) dan majalah disetiap harinya. Guru cenderung memberikan tugas-tugas yang bersifat akademik saja tanpa memperhatikan bagaimana anak itu mendapatkan materi pembelajaran sehingga perkembangan motorik kasar anak masih rendah. Seperti anak belum mampu menggerakkan anggota tubuhnya secara bebas, anak masih merasa malu untuk melakukan gerakan tubuhnya, anak masih merasa tidak mampu melakukan gerakan seperti melompat dan berlari.

Berdasarkan pertimbangan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah

untuk mengetahui apakah ada hubungan antara aktivitas bermain lompat tali dengan motorik kasar anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian korelasional. Peneliti menggunakan metode ini karena menurut Arikunto (2002:239) "penelitian korelasi bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada berapa eratnya hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan itu". Metode ini digunakan untuk melihat apakah ada hubungan antara aktivitas bermain lompat tali dengan perkembangan motorik kasar anak.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-eksperimental design*. Menggunakan desain ini karena menurut Sugiyono (2012:109) "desain ini belum merupakan eksperimen yang sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen". Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Desain ini menggunakan model desain one-shot case study, karena terdapat satu kelompok yang diberi *treatment*/perlakuan yang selanjutnya diobservasi hasilnya. *Treatment* tersebut merupakan variabel independen dan hasil merupakan variabel dependen.

Populasi dari penelitian ini adalah semua siswa yang ada, dan sampel yang digunakan adalah siswa yang berusia 5-6 tahun sebanyak 14 anak.

Terdapat enam indikator pada aktivitas bermain lompat tali yaitu :(i) Kecepatan anak saat berlari, (ii) Kemampuan anak saat melakukan tolakan, (iii) Ketepatan anak saat melompati tali, (iv) Kelincahan anak saat melompati tali, (v) Kelenturan anak saat melompati tali, dan (vi) Keseimbangan saat anak mendarat. Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Rating Scale*. Teknik

pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator permainan lompat tali adalah Sangat Aktif (SA), Aktif (A), Cukup Aktif (CA), dan Kurang Aktif (KA).

Terdapat empat indikator pada perkembangan motorik kasar yang dikembangkan melalui tingkat pencapaian perkembangan anak dilingkup perkembangan keaksaraan (bahasa) yang tercantum dalam Permendiknas No. 137 Tahun 2014 yaitu (i) Anak berlari mengikuti garis lurus, (ii) Anak melompati tali tanpa menyentuh pada ketinggian 50cm, (iii) Anak menggunakan kepala-tangan-kaki saat melompati tali pada ketinggian 70cm, dan (iv) Anak mendarat dengan satu kaki. Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Rating Scale*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator perkembangan motorik kasar adalah : Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB), dan Belum Berkembang (BB).

Penilaian dalam penelitian ini dilakukan menggunakan rubrik yang memuat indikator dan kriteria dengan skor mulai dari angka 1-4 pada masing-masing indikator yaitu pada aktivitas bermain lompat tali dan perkembangan motorik kasar. Anak mendapat skor 1 apabila anak tidak dapat mengikuti kegiatan dalam aktivitas bermain lompat tali dan perkembangan motorik kasar, 2 apabila anak mengikuti kegiatan dalam aktivitas bermain lompat tali dan perkembangan motorik kasar namun masih harus didampingi, 3 apabila anak kegiatan dalam aktivitas bermain lompat tali dan perkembangan motorik kasar tanpa didampingi, 4 apabila anak aktif dengan sendiri mengikuti kegiatan dalam aktivitas bermain lompat tali dan perkembangan motorik kasar.

Instrumen dalam penelitian ini diuji menggunakan uji validitas isi (*Content Validity*) dan divalidasi oleh dosen ahli yaitu dosen program studi pg-paud. Instrumen yang digunakan dalam bentuk lembar observasi. Lembar observasi merupakan catatan tentang perkembangan yang akan dicapai anak dalam proses pembelajaran (bermain). Lembar observasi yang digunakan peneliti untuk mencatat hasil pengamatan secara langsung ialah dengan memberi tanda *checklist* (√).

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji analisis tabel yang diperoleh digolongkan menjadi 4 kategori lalu diterjemahkan menggunakan rumus interval. selanjutnya uji analisis hipotesis menggunakan rumus korelasi tata jenjang (Spearman Rank).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aktivitas Bermain Lompat Tali

Berdasarkan penelitian, data penelitian hasil observasi terhadap aktivitas bermain lompat tali yang terdapat pada kategori sangat aktif sebanyak 85,71%, dan kategori aktif sebanyak 14,29 %, pada kategori cukup aktif dan kurang aktif tidak ada anak yang memperoleh kategori tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai pada aktivitas bermain lompat tali meningkat setelah mendapatkan latihan yang dilakukan secara berulang-ulang pada setiap kali penilaian. Setelah memperoleh nilai keseluruhan, langkah selanjutnya ialah pengelompokan data secara umum. Berikut ini adalah hasil nilai perhitungannya.

Tabel 1 : Pengelompokan Data Secara Umum Aktivitas Bermain Lompat Tali

| N Kategori | Interval Nilai | Frekuensi (f) | Prezentase (%) |
|---------------|----------------|---------------|----------------|
| 1 (KA) | 6-10 | 0 | 0 |
| 2 (CA) | 11 - 15 | 0 | 0 |
| 3 (A) | 16 - 20 | 2 | 14,29 |
| 4 (SA) | >20 | 12 | 85,71 |
| Jumlah | | 14 | 100 |

Keterangan :

KA : Kurang Aktif
A : Aktif
CA : Cukup Aktif
SA : Sangat Aktif

Perkembangan Motorik Kasar

Berdasarkan penelitian, data penelitian hasil observasi terhadap perkembangan motorik kasar yang terdapat pada kategori berkembang sangat baik sebanyak 71,43%, dan kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 28,57%, pada kategori cukup mulai berkembang dan belum berkembang tidak ada anak yang memperoleh kategori tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai pada perkembangan motorik kasar meningkat setelah mendapatkan latihan yang dilakukan secara berulang-ulang pada setiap kali penilaian. Setelah memperoleh nilai keseluruhan, langkah selanjutnya ialah pengelompokan data secara umum. Berikut ini adalah hasil nilai perhitungannya.

Tabel 2 : Pengelompokan Data Secara Umum Perkembangan Motorik Kasar

| No. | Kategori | Interval Nilai | Frekuensi (f) | Prezentase (%) |
|---------------|----------|----------------|---------------|----------------|
| 1 | BB | 4 - 6 | 0 | 0 |
| 2 | MB | 7 - 9 | 0 | 0 |
| 3 | BSH | 10 - 12 | 4 | 28,57 |
| 4 | BSB | 13 - 15 | 10 | 71,43 |
| Jumlah | | | 14 | 100 |

Keterangan :

BSB : Berkembang Sangat Baik
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
MB : Mulai Berkembang
BB : Belum Berkembang

Hubungan Aktivitas Bermain Lompat Tali dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa ada hubungan erat yang bernilai positif ($r = 0,85$). Koefisien determinasi untuk korelasi yang menganalisis hubungan aktivitas bermain lompat tali dengan perkembangan motorik kasar anak adalah 72,25%. Hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan yang erat dan bernilai positif antara aktivitas bermain lompat tali dengan perkembangan motorik kasar anak. Terdapat hubungan yang signifikan pada perkembangan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan melalui aktivitas bermain lompat tali yakni sebesar 72,25% dan 27,75% sisanya berasal dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Selain itu, penulis juga menghitung hubungan variabel aktivitas bermain lompat tali dengan variabel perkembangan motorik kasar anak menggunakan program SPSS. Hasilnya perhitungannya adalah sebagai berikut :

Tabel 3 : Hasil Perhitungan Hubungan Nilai Variabel X dan Variabel Y (Spearman's rho)

| | | X | Y |
|----------------------|-------------------------|-----------------|--------|
| Spearmans rho | X | | |
| | Correlation Coefficient | 1.000 | .849** |
| | Sig. (2-tailed) | . | .000 |
| | Y | | |
| | N | 14 | 14 |
| | Correlation Coefficient | .849** | 1.000 |
| N | 14 | Sig. (2-tailed) | |

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya hubungan antara aktivitas bermain lompat tali dengan perkembangan motorik kasar anak. Hubungan aktivitas bermain lompat tali ini dilihat pada kegiatan yang anak lakukan dalam bermain lompat tali. Peningkatan terjadi pada perkembangan motorik kasar anak sesudah diberi perlakuan melalui permainan lompat tali, dengan kata lain aktivitas bermain lompat tali dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat merangsang terjadinya proses belajar pada anak.

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. Zulkifli dalam Samsudin (2008 : 11) menjelaskan motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa dalam perkembangan motorik ada tiga unsur yang menentukannya yaitu otot, saraf dan otak. Ketiga unsur ini melaksanakan masing-masing perannya secara interaksi positif, artinya unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur lainnya

untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaannya.

Berdasarkan teori tersebut, bermain merupakan kegiatan yang tak pernah anak lewatkan selama ada kesempatan. Bermain dapat dijadikan proses belajar bagi anak, karena lewat bermain anak akan mendapatkan pengetahuan baru. Melalui bermain anak juga dapat mengembangkan aspek-aspek yang ada pada tubuhnya, salah satunya adalah aspek motorik kasar, dimana motorik kasar ini terdiri atas tiga unsur yang mendukung yaitu otot, saraf dan otak. Diperlukan koordinasi antara ketiga unsur ini agar motorik kasar yang dimiliki anak berkembang dengan baik. Sesuai dengan penelitian yang disampaikan oleh Joanne (2009 :1) bahwa gerakan yang kreatif sangat berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak.

Seperti halnya bermain lompat tali yang bisa anak mainkan sehari-hari merupakan salah satu cara dalam memberikan dukungan untuk mengembangkan motorik kasar anak. Permainan lompat tali ini bisa dijadikan sebagai stimulus yang tepat dan dapat menimbulkan respon berupa motorik kasar anak. Bermain lompat tali pada dasarnya sangat menyenangkan bagi anak-anak, karena pada permainan tidak memerlukan biaya maupun peralatan yang banyak namun tentunya dapat berhubungan dengan perkembangan motorik kasar anak. Motorik kasar anak akan terdorong perkembangannya melalui berbagai kegiatan yang menuntut otot-otot besar yang ada dalam tubuh bergerak dan saling berkoordinasi satu sama lainnya. Otot-otot besar itu akan berkoordinasi dengan adanya gerakan-gerakan yang dilakukan oleh anak yakni melalui aktivitas bermain. Hal inipun sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Daryanto (2015 : 55) Belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respons.

Banyak sekali permainan yang dapat mendorong berkembangnya motorik kasar anak, salah satunya ialah dengan bermain lompat tali, karena didalam permainan ini terdapat beberapa indikator yang bisa dicapai anak yaitu

kecepatan anak saat berlari, kemampuan anak saat melakukan tolakan, ketepatan anak saat melompati tali, kelincahan anak saat melompati tali, kelenturan anak saat melompati tali dan keseimbangan saat anak mendarat. Indikator-indikator tersebut dapat digunakan untuk melihat apakah anak-anak mampu mencapainya atau tidak.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh 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

Seperti yang kita tahu bahwa anak usia dini merupakan sosok yang tak ada habisnya bergerak, baik itu berjalan, berlari serta kegiatan yang menggerakkan anggota tubuhnya yang itu semua merupakan motorik kasar. Oleh karena itu diperlukan dorongan yang kuat agar rasa ingin bergerak anak terpenuhi, banyak sekali diantaranya permainan-permainan yang dapat memacu motorik kasar anak, salah satunya adalah permainan lompat tali.

Permainan lompat tali merupakan permainan yang didalamnya mengandung kegiatan yang dapat memacu motorik kasar anak, yakni berlari, melompat, mendarat. Permainan ini mengharuskan anak untuk melakukan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan kemampuan kerja otot tungkai, dimana otot tungkai ini mengalami perubahan.

Jika permainan ini diberikan kepada anak secara rutin, anak dapat dengan mudah menyesuaikan diri jika ada kegiatan yang berhubungan dengan motorik kasar karena sedikitnya sudah terlatih dengan permainan-permainan yang diberikan. Selain itu, penggunaan permainan lompat tali dapat melatih kemampuan anak dalam menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan, serta

meningkatkan kemampuan komunikasi anak dalam meluapkan emosi yang ada dalam diri anak. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Bambang (2008: 1.3) dalam Sari (2015:2), Motorik merupakan semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Kemampuan motorik anak dapat dilihat dari berbagai gerakan dan permainan yang dilakukan setiap hari. Motorik kasar melibatkan otot-otot besar anak yang bekerja, seperti saat anak sedang berjalan, berjijjit, melompat, dan berlari. Kegiatan lompat tali diambil sebagai tindakan untuk meningkatkan motorik kasar anak khususnya kekuatan dan keseimbangan dikarenakan lompat tali merupakan kegiatan yang disukai oleh anak dan menyenangkan, kegiatan yang tidak memiliki resiko besar ketika melakukannya.

Permainan lompat tali akan membuat anak terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dan mempunyai minat serta motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan hati yang menyenangkan. Selain dapat bermanfaat bagi anak, melalui kegiatan ini data yang subjektif akan didapat demi kevalidan data sehingga berimplikasi terhadap peningkatan motorik kasar anak. Dalam melaksanakan permainan lompat tali ini guru dituntut untuk mengamati dengan baik karena peran guru tidak hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai peneliti. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Febriani (2015:36), dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali dapat melatih kemampuan anak menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan melepaskan emosi anak. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dan mempunyai minat dan motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan hati yang menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah bahwa upaya meningkatkan motorik kasar anak dapat menggunakan permainan tradisional karena permainan tradisional sangatlah bermanfaat bagi anak.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Iman berkembang melalui permainan lompat tali (stimulus) yang diberikan oleh guru. Terlihat dengan adanya peningkatan yang dialami oleh anak pada akhir penilaian.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan antara aktivitas bermain lompat tali dengan perkembangan motorik kasar anak sebesar 72,25% sedangkan 27,75% perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh faktor lain. Hal ini dapat dilihat dari uji hipotesis yang menyatakan bahwa adanya hubungan antara variabel bermain lompat tali dengan perkembangan motorik anak sebesar 0,85 (85%).

Perkembangan motorik kasar anak berhubungan erat dengan aktivitas bermain lompat tali, dikatakan demikian karena melalui bermain lompat tali ini aktivitas fisik anak bertambah dan juga otot besar dan otot kecil yang ada dalam tubuh anak (mata-kepala-tangan-kaki) berkoordinasi secara bersamaan. Aktivitas bermain lompat tali dengan perkembangan motorik kasar anak saling berkaitan karena dalam bermain lompat tali terdapat kegiatan fisik motorik yang dilakukan oleh anak.

Keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : (i) Metode yang digunakan ialah One-Shot Case Study, dimana hanya menggunakan satu kelompok yang diberi perlakuan tidak menggunakan kelompok pembandingan ; (ii) Dimensi dan indikator yang digunakan belum diperdalam sehingga instrumen tidak dapat dikembangkan dengan baik.; (iii) Sampel yang digunakan masih terlalu sedikit sehingga belum bisa digeneralisasikan secara umum.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut : (i) bagi guru, guru seharusnya dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berbicara maupun bergerak sesuai keinginan anak namun harus tetap berada dalam pengawasan, selain itu guru sebagai fasilitator harus menyediakan media pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan fisik motorik anak dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan aspek perkembangan fisik motorik yang ada pada dirinya secara maksimal khususnya perkembangan motorik kasar. (ii) bagi kepala sekolah, kepala sekolah diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada guru dalam bentuk workshop maupun pelatihan kepada guru-guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan fisik motorik anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara maksimal serta dapat memberikan fasilitas dalam pembuatan dan penyediaan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran motorik baik didalam kelas maupun diluar kelas, selain itu penelitian saat ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan di sekolah. (iii) bagi peneliti lain, peneliti lain diharapkan dapat menggunakan variasi kegiatan yang dijadikan sebagai variabel dependen, misalnya bermain lompat tali, engklek, gobak sodor dan lain-lain. Selain itu dimensi atau indikator instrumen diperdalam sebagai bentuk pengembangan instrumen penelitian. Selanjutnya untuk subjek penelitian dapat menggunakan lebih banyak sampel agar data yang dihasilkan dapat digeneralisasikan secara umum. Penelitian saat ini dapat dijadikan langkah awal untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta
- Bambang, Sujiono. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Diah, R dan Rosalia, D. 2016. *Aku Pintar dengan Bermain*. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri. Solo
- Febriani, E. 2015. *Upaya Meningkatkan Pengembangan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali pada Kelompok B Tk Al-Hidayah Palaosan Tahun Pelajaran 2015-2016*. Universitas Sebelas Maret. Tersedia di <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/Pip/Article/View/7498>. Diakses 9 Maret 2017
- Hadi, Sutrisno. 2014. *Pedoman Penelitian Pembelajaran PAUD*. Balai Pustaka. Jakarta
- Jamaris, Martini. (2009). *Kesulitan Belajar: Assesmen dan Penanggulangannya*. Jakarta: Yayasan Penamas Murni.
- Joanne, Hui-Tzu Wang. 2009. *A Study on Gross Motor Skills of Preschool Children*. Tersedia di <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02568540409595052>. Diakses pada tanggal 27 Januari 2018
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Puspitowati, Prihatini S. 2012. *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali pada Kelompok B di Tk Pertiwi Sribit Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2012/2013*. UNIVERSITAS MUHAMMADYAH SURAKARTA. Tersedia di <https://www.google.com/search?q=UPAYA+MENINGKATKAN+MOTORIK+KASAR+ANAK+MELALUI+PERMAINAN+TRADISIONAL+LOMPAT+TALI+PADA++++KELOMPOK+B+DI+TK+PERTIWI+SRIBIT++DELANGGU+KLATEN+++TAHUN+AJARAN+2012%2F2013&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b>. Diakses 20 Oktober 2017.
- Sari, Indah .P. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Tali pada Kelompok A di Tk Aba Ngabean 1 Tempel Sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta. Tersedia di <http://journal.student.uny.ac.id/Ojs/Index.php/Pgpaud/Article/View/328>. Diakses 7 November 2016
- Sofyan, H. (2016). *The Increase of Early Childhood's Motoric Development with Thematic Approach*. Jambi University. Tersedia di <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijece>. Diakses pada 25 Januari 2018
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABETA. Bandung
- Sujiono, Yuliani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks. Jakarta
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*.