

**THE EFFECT OF JUMPING STRING TRADITIONAL GAME
TOWARD THE CRUDE MOTOR ABILITY OF 5-6 YEARS
OLD CHILDREND IN KASIH IBU KINDERGARTEN
SCHOOL KASIKAN VILLAGE UPPER COURSE
TAPUNG SUBDISTRICT KAMPAR REGENCY**

Maya Putri Yani, Wusono Indarto, Febrialismanto
mayaapril1304@gmail.com,(081378505549),Wusono.Indarto@yahoo.com,
febrialisma@gmail.com

*Study Program of Early Childhood Teacher Education
Faculty of Teaching and Education University of Riau*

Abstrak : *The purpose of this study is to study the effect of traditional rope jump games on rough motor skills at 5-6 years old children in kindergarten of Kasikan village of Tapung Hulu sub-district, Kampar regency during April 2017. The research used experimental method with one group pre-test post design -test design with a sample size of 20 children. The type of instrument used in this study is to use an observation sheet to record about the activities that occurred during the given treatment. Based on the results of hypothesis test obtained there is the influence of the Jump Rope game on the ability Motorik Kasar children aged 5-6 years in kindergarten Kasih Ibu Kasikan Village Tapung Hulu District Kampar regency. Obtained thitungsebesa value 24,405 with sig 0.000, because sig <0,05 hence can be concluded that there is influence of Lump Jump rope to ability Motorik Gross in child. In Hypothesis test can be seen $t_{count} = 24,405 > t_{table} = 2.093$. It can be interpreted that there is a significant influence on the game Jump Rope on the ability of Motorik Crude children aged 5-6 years in kindergarten Kasih Ibu Kasikan Village Tapung Hulu District Kampar district of 53.69%.*

Keywords : *Rugged Motor Capability, Traditional Jump Rope Game.*

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KASIH IBU DESA
KASIKAN KECAMATAN TAPUNG HULU
KABUPATEN KAMPAR**

Maya Putri Yani, Wusono Indarto, Febrialismanto
mayaapril1304@gmail.com,(081378505549),Wusono.Indarto@yahoo.com,
febrialisma@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kasih Ibu Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar selama bulan April 2017. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test design* dengan jumlah sampel 20 anak. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi untuk mencatat tentang kegiatan yang terjadi selama perlakuan yang diberikan. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh permainan Lompat Tali terhadap kemampuan Motorik Kasar anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar. Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 24,405 dengan sig 0.000, karena $sig < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan Lompat Tali terhadap kemampuan Motorik Kasar pada anak. Pada uji Hipotesis dapat dilihat $t_{hitung} = 24,405 > t_{tabel} = 2,093$. Dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada permainan Lompat Tali terhadap kemampuan Motorik Kasar anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar sebesar 53,69%.

Kata Kunci : Kemampuan Motorik Kasar, Permainan Tradisional Lompat Tali.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini di Indonesia saat ini perkembangan dan pembinaan potensi anak usia dini tengah mendapatkan perhatian serius dari sejumlah pihak khususnya dari pemerintah, karena disadari bahwa benar anak usia dinilah yang akan menjadi penerus generasi yang akan datang. Untuk mewujudkan generasi yang unggul dan tangguh serta mampu bersaing menghadapi kehidupannya dimasa yang akan datang diperlukan upaya perkembangan dan pembinaan anak yang sesuai dengan masa pertumbuhan dan perkembangannya.

Pada masa taman kanak-kanak (TK) yaitu pada anak berusia 4-6 tahun perkembangan kemampuan anak akan terlihat. Salah satunya adalah kemampuan motoriknya. Seiring dengan pertumbuhan fisiknya yang beranjak matang, maka perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Dia menggerakkan anggota badannya dengan tujuan yang jelas, seperti (1) menggerakkan tangan untuk menulis, menggambar, mengambil makanan, melempar bola, dan sebagainya; (2) menggerakkan kaki untuk menendang bola, lari mengejar teman pada saat main kucingan-kucingan, dan sebagainya. Semakin kuat dan terampilnya gerak seorang anak membuat anak senang bermain dan membuat anak tidak lelah menggerakkan seluruh anggota tubuhnya saat bermain. Pergerakan tubuh anak saat bermain mempunyai banyak manfaat untuk pertumbuhan aspek-aspek kemampuan anak lainnya seperti aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional anak. Anak merupakan makhluk yang aktif, hampir semua waktu yang dilewatkan anak dalam kehidupannya berupa aktivitas. Mereka selalu bergerak sesuai dengan keinginan dan akan berhenti apabila mereka merasa kelelahan. Semakin sering anak melakukan gerakan fisik akan memberikan dampak yang baik pada pertumbuhan dan fisik motorik. Apabila konsisi pertumbuhan dan fisik motorik anak dapat berkembang dengan baik akan mempermudah anak menghadapi persiapan kehidupan hidup pada masa yang akan datang (Febrialismanto 2017).

Bermain akan meningkatkan aktivitas fisik anak. Sujiono menyatakan bahwa aktivitas fisik akan meningkatkan pula rasa keingintahuan anak dan membuat anak-anak akan memperhatikan benda-benda, menangkapnya, mencobanya, melemparkannya atau menjatuhkannya, mengambil, mengocok-ngocok, dan meletakan kembali benda-benda ke dalam tempatnya. Kegiatan yang meningkatkan pengembangan fisik motorik dapat dilakukan melalui permainan dengan alat atau tanpa alat.

Permainan Lompat Tali merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak. Selain itu juga kegiatan bermain Lompat Tali dapat mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui permainan, aspek motorik kasar anak dapat dikembangkan. Permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun antara lain: bakiak, engrang, petak umpat, lempar seribu tangan, ular naga, berjalan dipapan titian, tikus dan singga, melempar dan menangkap bola, permainan karet, sandal batok, perang-perangan dengan pelepah pisang, permainan memasukan bola dalam keranjang.

Ada 5 prinsip utama perkembangan motorik menurut Malina dan Bouchard dalam Montolalu (2009) yaitu: kematangan, urutan, motivasi, pengalaman, dan praktik, selain kelima prinsip diatas ada juga kebutuhan yg harus dipenuhi yang berkaitan dengan pengembangan motorik kasar, antara lain : ekspresi melalui gerakan, bermain, kegiatan yang berbentuk drama, kegiatan yang berbentuk irama. Fakta dilapangan menunjukan bahwa permainan yang dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun khususnya

dalam permainan Lompat Tali belum memenuhi prinsip serta kebutuhan anak dalam menerapkan gerakan- gerakan dasar (Lokomotor, Non Lokomotor, dan Manifulatif) yang merupakan unsur dari pengembangan motorik kasar.

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan penulis pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Kasih Ibu pada usia 5-6 tahun di Desa Kasikan, terdapat permasalahan pada anak yaitu dengan gejala-gejala bahwa perkembangan motorik kasar anak belum berkembang dilihat dari kurangnya gerakan motorik kasar dalam setiap melakukan permainan. Hal ini dapat dilihat dari 1) sebagian anak belum mampu melakukan koordinasi gerakan kaki dalam melompat, hal ini terlihat anak perlu dilatih dalam melakukan permainan-permainan yang dapat mengembangkan motorik kasarnya. 2) anak belum mampu memahami perintah sederhana dari guru, hal ini terlihat ketika guru melakukan kegiatan bermain di luar ruangan. 3) anak belum mampu melakukan permainan fisik dengan aturan, hal ini terlihat ketika gurumeminta anak melompat tetapi anak berlari. 4) anak belum mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelincahan, hal ini terlihat ketika guru meminta anak melompati tali tetapi anak masih ragu-ragu untuk melompat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen *one group pre-test psot-test design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding. SuharsimiArikunto (2010) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013). Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas B di TK Kasih Ibu Desa kasikan yang berjumlah 20 orang anak yang terdiri dari 10 orang anak laki-laki 10 orang anak perempuan.

Teknis analisis data yang digunakan untuk data hasil eksperimen menggunakan *eksperimen one group pretest-posttest design*, maka menggunakan rumus *t-test* (SuharsimiArikunto 2010).Rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{N(N-1)}}$$

Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi berupa uji linearitas, uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian

Hari/tanggal		Kegiatan	Tempat
26 April	Rabu	Observasi Sekolah	Sekolah
27 April	Kamis	<i>Pretest</i>	Sekolah
28 April	Jumat	<i>Pretest</i>	Sekolah
29 April	Sabtu	<i>Treatment 1</i>	Sekolah
1 Mei	Senin	<i>Treatment 2</i>	Sekolah
2 Mei	Selasa	<i>Treatment 3</i>	Sekolah
3 Mei	Rabu	<i>Treatment 4</i>	Sekolah
4 Mei	Kamis	<i>Posttest</i>	Sekolah
5 Mei	Jumat	<i>Posttest</i>	Sekolah

Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis didasarkan pada nilai probabilitas t statistik (*Sig.t*) yang diperoleh berdasarkan taraf signifikansi (α) = 0,05. Bila nilai $p \leq 0,05$, berarti ada pengaruh signifikan. Uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) diabaikan (Sugiyono, 2010).

**Tabel 4.2 Uji Hipotesis
Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretes - posttes	-5,450	,999	,223	-5,917	-4,983	-24,405	19	,000

Sumber: Olahan Data Penelitian 2017, Lapidan 10 halaman 68

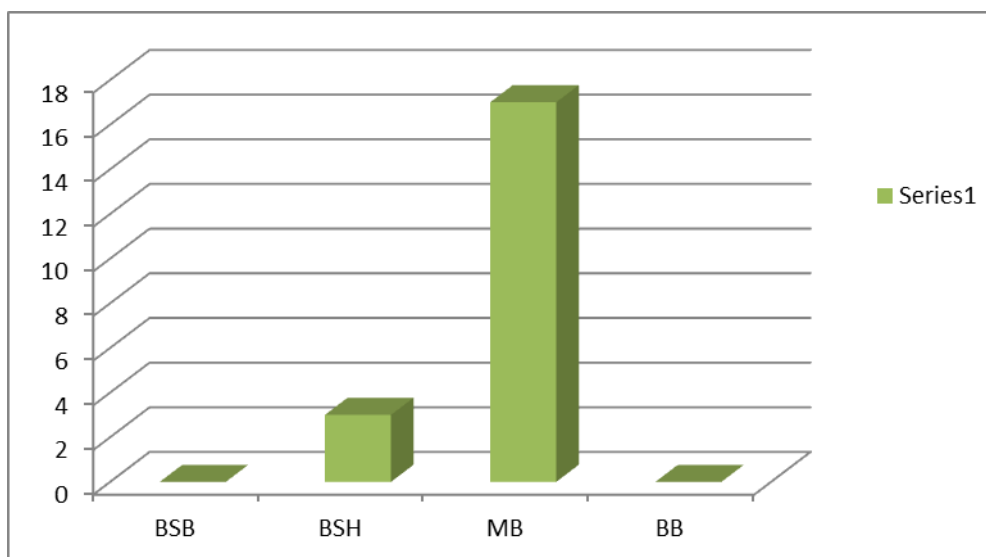
Untuk mengetahui gambaran umum kemampuan anak sebelum diberikan perlakuan, maka dilakukan *pretest*, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3 Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Kasih Ibu Desa Kasikan sebelum perlakuan (*pretest*).

No.	Kriteria	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76 – 100%	0	0
2.	BSH	56 – 75%	3	15
3.	MB	41 – 55%	17	85
4.	BB	< 40%	0	0
	Jumlah		20	100

Sumber : Olahan Data Penelitian 2017, lampiran 4 halaman 62

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan Motorik anak didik sebelum melakukan permainan lompat tali penggunaan diperoleh data anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 0 orang anak dengan presentase 0%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 3 orang anak dengan persentase 15%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 17 orang anak dengan presentase 85%, anak dengan kategori BB sebanyak 0 anak dengan presentase 0%, Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.3: Diagram Kemampuan Motorik Kasar Sebelum Perlakuan (*pretest*)

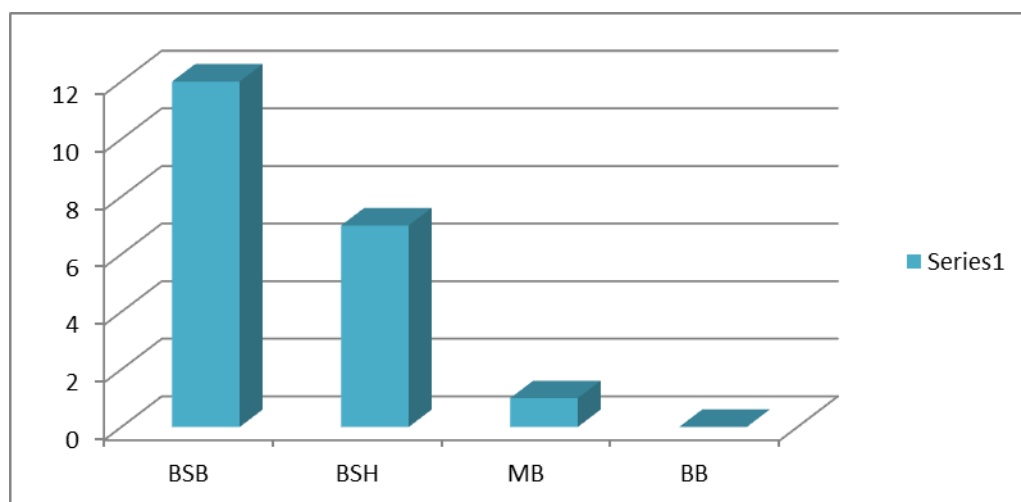
Setelah diberikan perlakuan gambaran umum kemampuan Motorik Kasar anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar terdapat peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan sebelum. Secara rinci dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Sesudah Diberikan Permainan Lompat Tali.

No.	Kriteria	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76 – 100%	12	60
2.	BSH	56 – 75%	7	35
3.	MB	40 – 55%	1	5
4.	BB	< 40%	0	0
Jumlah			20	100

Sumber: Olahan Data Penelitian 2017, lampiran 4 halaman 62

Berdasarkan tabel 4.6 di atas maka dapat diketahui bahwa permainan lompat tali setelah perlakuan (*posttest*) di peroleh data anak yang berada pada kriteria BSB sebanyak 12 orang anak atau 60%, yang berada pada kategori BSH sebanyak 7 orang anak atau 35%, yang berada pada kategori MB sebanyak 1 orang atau 5% dan tidak terdapat anak didik yang berada BB atau 0%. Untuk lebih jelas dapat kita lihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.4 Diagram Kemampuan Motorik Kasar Sesudah Perlakuan (*Posttest*)

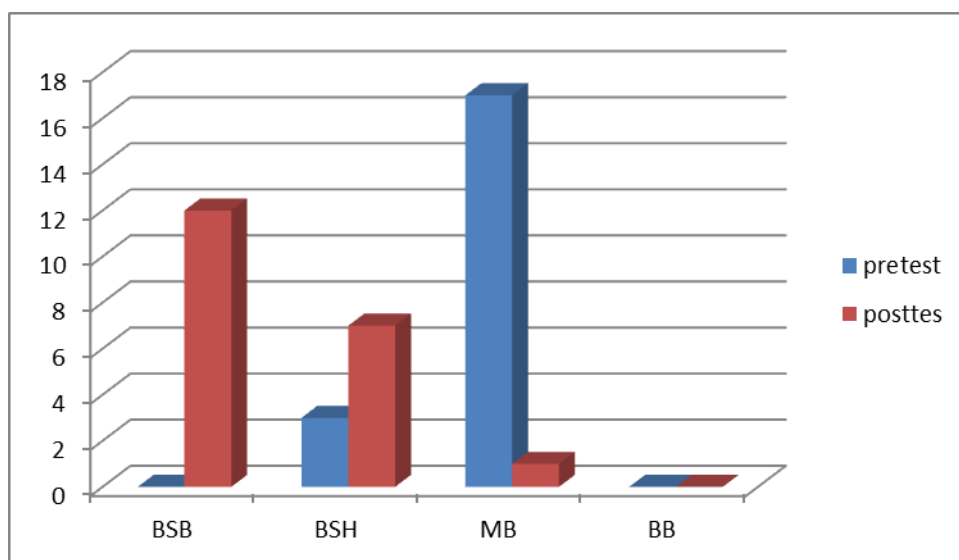
Adapun hasil *Pretest* dan *Posttest* pada penelitian ini dapat dilihat rekapitulasi perbandingan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum Dan Sesudah Di Berikan Permainan Lompat Tali di TK Kasih Ibu Desa Kasikan.

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76-100 %	0	0	12	60
2.	BSH	56-75 %	3	15	7	35
3.	MB	41-50 %	17	85	1	5
4.	BB	<40 %	0	0	0	0

Sumber: Olahan Data Penelitian 2017, lampiran 7 halaman 65

Berdasarkan Tabel 4.7 perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang telah diberikan permainan lompat tali mengalami peningkatan. Anak yang awalnya berada pada kriteria BSB sebanyak 0 orang anak dengan presentase 0%, anak yang pada kriteria BSH sebanyak 3 orang anak dengan persentase 15%, anak yang berada pada kriteria MB sebanyak 17 orang anak dengan presentase 85%, anak dengan kriteria BB sebanyak 0 anak dengan presentase 0%. Kemudian terjadi peningkatan menjadi anak yang berada pada kriteria BSB sebanyak 12 orang anak atau 60%, yang berada pada kriteria BSH sebanyak 7 orang anak atau 35%, yang berada pada kriteria MB sebanyak 1 orang atau 5%, dan tidak terdapat anak yang berada pada kriteria BB atau 0 %. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.5 Diagram Kemampuan Motorik Kasar *Pretest* dan *Posttest*

1. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakan ada hubungan antara variabel hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Tabel 4.6 Uji Linearitas
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
pretest * posttest	(Combined)		41,550	6	6,925	10,003	,000
	Between Groups	Linearity	34,639	1	34,639	50,035	,000
		Deviation from Linearity	6,911	5	1,382	1,996	,146
		Within Groups	9,000	13	,692		
	Total		50,550	19			

Sumber: Olahan Data Penelitian 2017, Lampiran 9 halaman 67

Berdasarkan tabel 4.6 diatas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan berhitung anak didik dengan penggunaan permainan lompat tali sebesar 0,000. Artinya adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari pada 0,05 ($0,010 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan permainan lompat tali adalah linear.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisis homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Chi-square test* dengan bantuan program *SPSS 20*. Kolom yang dilihat pada *printout* ialah kolom *Sig*. Jika nilai pada kolom *Sig.* $> 0,05$ maka H_0 diterima.

Tabel 4.7 Uji Homogenitas

Test Statistics		
	<i>Pretes</i>	<i>Posttes</i>
<i>Chi-Square</i>	8,200 ^a	10,800 ^b
<i>Df</i>	5	6
<i>Asymp. Sig.</i>	,146	,095

Sumber: Olahan Data Penelitian 2017, Lampiran 10 halaman 68

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara *Kolmogroff* (uji K-S satu sample) pada *SPSS 20*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Pretes</i>	<i>Posttes</i>
<i>N</i>		20	20
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	9,85	15,30
	<i>Std. Deviation</i>	1,631	1,750
	<i>Absolute</i>	,260	,255
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Positive</i>	,172	,121
	<i>Negative</i>	-,260	-,255
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		1,161	1,142
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,135	,147

Sumber: Olahan Data Penelitian 2017, Lampiran 10 halaman 68

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig*. Pada *Kolmogrov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai *Sig*. pada sebelum perlakuan sebesar 0,135 dan nilai

Sig. pada sesudah perlakuan sebesar 0.147. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *Sig.* > 0,05 maka H_0 diterima, data tersebut berdistribusi normal.

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah perlakuan serta untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan lompat tali terhadap kecerdasan spasial anak usia dini. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika *Sig.* < 0,05. Jika *Sig.* > 0,05 maka H_0 diterima, H_a ditolak dan sebaliknya jika *Sig.* < 0,05 maka H_0 ditolak, H_a diterima. Sebelum melihat apakah ada perbedaan kemampuan Motorik Kasar didik sebelum dan sesudah eksperimen, perlu dilihat koefisien korelasi data *pretest* dan *posttest* seperti tabel berikut:

Tabel 4.9 Uji Hipotesis
Paired Samples Test

		Paired Differences					<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	95% Confidence Interval of the Difference				
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1</i>	<i>pretres – posttes</i>	-5,450	,999	,223	-5,917	-4,983	-24,405	19	,000

Sumber: Olahan Data Penelitian 2017, Lapidan 10 halaman 68

Berdasarkan tabel 4.9 di atas menunjukkan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar -24,405 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t_{hitung} -24,405. karna nilai (*Sig. 2-tailed*)= 0,000<0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan motorik kasar yang sangat signifikan setelah menggunakan permainan lompat tali dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *spss windows for version 20* dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} hasil dari perhitungan uji *t*, terlihat bahwa hasil t_{hitung} -24,405 lebih besar dari pada t_{tabel} =2,093 dengan *dk* yaitu:

$$\begin{aligned} Dk &= (n-1) \\ &= 20-1 \\ &= 19 \end{aligned}$$

Dengan *dk* =19, Maka dapat dilihat harga t_{hitung} = -24,405 lebih besar dari t_{tabel} = 2,093. Dengan demikian H_0 = ditolak dan H_a = diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh permainan lompat tali sebelum dan sesudah terhadap kemampuan motorik kasar di TK Kasih Ibu Desa Kasikan.

Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kasih Ibu Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar.

Untuk mengetahui seberapa besar efektif pengaruh permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Desa Kasikan.

$$G = \frac{\text{skor Akhir (Posttes)} - \text{Skor Awal (Pretest)}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Awal (pretest)}} \times 100\%$$

$$G = \frac{306 - 197}{400 - 197} \times 100\%$$

$$G = \frac{109}{203} \times 100\%$$

$$G = 53,69 \%$$

Keterangan:

G = Selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*

Posttest = Nilai setelah dilakukan eksperimen

Pretest = Nilai sebelum eksperimen

100 % = Angka tetap

Berdasarkan rumus di atas didapat bahwa pengaruh yang diberikan penggunaan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak pada usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Desa Kasikan adalah sebesar 53,69%. Terdapat 3 kategori perolehan skor gain ternormalisasi yaitu:

Tabel 4.10 Kategori Gain Ternormalisasi

Gain Ternormalisasi	
Gain Ternormalisasi	Kriteria Penilaian
$G < 30$	Rendah
$30 \% < G < 70 \%$	Sedang
$G > 70 \%$	Tinggi

Merujuk pada hasil penggunaan rumus G di atas, maka dapat di lihat kategori peningkatan sebesar 53,69% yaitu berada pada kategori sedang $30\% < 53,69\% < 70\%$.

Berdasarkan analisis deskripsi kemampuan Motorik Kasar di TK Kasih Ibu Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar, dilihat hasil *pretest* diperoleh jumlah nilai 197 dengan rata-rata 9,85. Skor akhir tertinggi terdapat pada indikator “melakukan kegiatan kebersihan diri” dengan jumlah skor 25%, indikator kemampuan ini mendapat skor tertinggi sejalan dengan pendapat Samsudin (2008) mengatakan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun atau anak TK kelompok B adalah melakukan kebersihan diri. Kemudian skor terendah terdapat pada indikator “melakukan koordinasi gerak mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam” sesuai dengan jumlah skor akhirnya 5%, Indikator ini mendapat nilai terendah

dikarenakan anak belum mampu melakukan koordinasi gerak mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam dengan baik.

Pada hasil *posttest* atau setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai 306 dengan rata-rata 15,3. Skor akhir tertinggi terdapat pada indikator “melakukan kebersihan diri” dengan skor akhir 30%, indikator kemampuan ini mendapat skor tertinggi karena indikator ini memang hal pertama yang dimengerti anak dalam menggunakan pemahamannya dalam kemampuan motorik kasar dan indikator ini juga muncul setiap kali anak diberi perlakuan. Kemudian skor terendah terdapat pada indikator “melakukan koordinasi gerak mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam ” dengan jumlah skor 5%, Indikator ini menjadi indikator dengan skor rendah sebelum diberi perlakuan namun indikator ini mengalami peningkatan. Hal ini sejalan dengan pendapat Samsudin (2008) mengatakan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun atau anak TK kelompok B adalah melakukan kebersihan diri. Berdasarkan analisis pengeloaan data dan hasil presentasi diatas dapat dilihat hasil *pretest* kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Desa Kasikan diperoleh jumlah nilai 197 dengan rata-rata 9,85. Jika dilihat dari kriteria perorangan, tidak ada anak yang berada pada kriteria BSB atau 0%, yang berada pada kriteria BSH sebanyak 3 orang atau 15%, pada kriteria MB sebanyak 17 orang atau 85%, yang berada pada BB sebanyak 0 orang atau 0%.

Setelah melaksanakan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan permainan lompat tali, maka tahap selanjutnya melaksanakan *posttest* yang berupa pengisian lembar observasi kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Dari hasil *posttest* (setelah diberikan permainan lompat tali) 306 dengan rata-rata 15,3 diperoleh data anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 12 orang anak dengan persentase 60%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 7 orang anak dengan persentase 35%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 1 orang anak dengan persentase 5%, anak dengan kategori BB sebanyak 0 anak dengan persentase 0%. Adanya peningkatan yang terjadi sesuai dengan hal yang diungkapkan menurut Depdiknas (2004) Pengembangan motorik kasar di TK bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil.

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan permainan lompat tali. Uji signifikan perbedaan ini dengan t statistik diperoleh t hitung = 24,40 dengan sig = 0,000. karena nilai sig < 0,05 berarti signifikan. Jadi ada perbedaan perubahan kemampuan motorik kasar anak didik yang signifikan antara sebelum dan setelah menggunakan permainan lompat tali. Hal ini berarti bahwa salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan lompat tali, yang pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak didik, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sumbangan efektif penggunaan permainan lompat tali terhadap pemahaman konsep bilangan anak didik 53,69% dan 46,31% Dipengaruhi oleh faktor lain. Berdasarkan hasil penelitian diatas mengidentifikasi bahwa penggunaan permainan lompat tali dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dan membuat anak didik lebih aktif pada proses pembelajaran berlangsung.

Permainan lompat tali adalah permainan melompat dengan haling bintang berupa tali yang terbuat dari karet yang dirajut menjadi panjang. 777 Permainan lompat tali diberikan pada anak dengan tujuan meningkatkan kemampuan kerja dari otot tungkai,

dimana otot tungkai tersebut akan mengalami perubahan akibat permainan yang diberikan. Lebih lanjut menurut Anggini Sudono, lompat tali/skipping sudah bisa dimainkan semenjak anak usia dini (TK). Jadi sekitar 4-5 tahun karena motorik kasar mereka telah siap. Apalagi bermain tali dapat menutupi keingintahuan mereka akan bagaimana rasanya melompat (Harsono 2009).

Dengan adanya permainan lompat tali untuk kegiatan motorik kasar melalui permainan lompat tali ini maka anak dapat secara langsung mau melakukan kegiatan motorik kasar melalui permainan lompat tali. Secara sederhana penelitian ini telah berhasil dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nur Samsiar dengan judul pengaruh permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B Bra Al-Muhajirin palu, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada permainan lompat tali, maka besar pengaruh metode eksperimen permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di Tk Bra Al-Muhajirin palu pengaruh sebesar 80%.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan lompat tali efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Desa Kasikan. Nantinya, hasil yang dicapai oleh subjek penelitian akan dipengaruhi oleh banyak faktor. Tetapi walaupun demikian masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak. Semua faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak perlu mendapat perhatian, kemampuan motorik kasar anak didik dapat ditingkatkan secara maksimal dan tujuan sekolah dapat tercapai.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Terdapat pengaruh yang sangat signifikan Permainan lompat tali terhadap Motorik Kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar, sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan treatment berupa penggunaan permainan lompat tali. Hasil penelitian menghasilkan skor gain sebesar 53,69%, menunjukkan bahwa sumbangan efektif penggunaan permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun sebesar 53,69% yang dapat diartikan bahwa 46,31% kemampuan motorik kasar pada anak didik dipengaruhi oleh faktor lain seperti guru dalam menyampaikan pembelajaran, asupan gizi, status kesehatan dan perlakuan motorik sesuai dengan masa perkembangan.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

Pihak Sekolah perlunya menambahkan dan melengkapi fasilitas yang ada di sekolah untuk membantu para guru dalam menjalankan strategi dalam pembelajaran, agar dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak didik.

Bagi Guru permainan lompat tali dijadikan sumber media/alat dalam pembelajaran bagi guru, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan sebagai guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan berbagai media dalam pembelajaran.

Bagi Peneliti Selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi fenomena kemampuan motorik kasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung triharso. 2013. *Permainan kratif dan edukasi untuk anak usia dini*. C.V andi offet. Yokyakarta.
- Ahmad susanto. 2011. *Perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspek*. Prenada media group. Jakarta.
- Anggoro,Toha.2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Arikunto Suharsimi, 2010, *prosedur penelitian*,suatu pendekan pratik. Jakarta: rineka cipta.
- BP-PLSP, James Danandjaja, Kurniati. Pengertian Permainan Tradisional yang Benar Menurut Ahli <https://www.google.com/search?> (diakses Feb 24, 2016).
- Depdikbud. 2014. *Permendikbud No 137/2014: Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. BNSP. Jakarta
- Depdiknas. 2004. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan diTaman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2004. *Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak & Raudhatul Athfal*. Balitbang Depdiknas. Jakarta
- Efri febriani. 2015. Upaya meningkatkan pengembangan motorik kasar melalui lompat tali. *Jurnal forum pendidikan* 30 (1):45-58. FKIP universitas IKIP PGRI madiun.
- Esti erlinda. 2014. *Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Melempar Dan Menangkap Bola*. Jurnal respository.unib.ac.id/8663,211.

- Febrialismanto, 2017. Analisis motorik kasar anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak kecamatan bangkinang kabupaten kampar. *Jurnal educhild pendidikan, sosial dan budaya*. PG-PAUD FKIP Universitas Riau.
- Harsono, 2009. Permainan lompat tali. Jakarta: Grasindo
- Masnipal, 2008. *Model Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Konstruktif Dalam Proses Pendidikan Anak Usia Dini*. Disertasi Pascasarjana UPI. Bandung.
- Mayke. S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Grasindo. Jakarta
- Montolalu. 2009. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Rofi la ontong. 2013. *Kitab game khusus paud*. Flashbooks. Yokyakarta.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran motorik di taman kanak-kanak*. Litera. Jakarta.
- Sugiyono, Dr. 2010. *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Penerbit Alfabeta
- _____. 2007. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono & Yuliani Nuraini, 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Indeks. Jakarta.
- Sujiono,dkk. 2007. *Metode Perkembangan motorik*. Modul 1. Bandung: Universitas Terbuka.
- Suyadi. 2010. *Psikologi belajar pendidikan anak usia dini*. PT pustaka insan madani, anggota IKAPI. Yogyakarta.